



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2020: año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la mujer mexiquense"

## ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



### T E S I S

## ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ALUMNOS DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Que, para obtener el título de  
Licenciada en Educación Primaria

Presenta:  
Andrea González Gutiérrez

Asesor:  
Dr. René Xicoténcatl Muñoz Luna

Santiago Tianguistenco, Méx.

Julio de 2020



*Si se empobrece la lengua se empobrece  
el pensamiento.*

Fernando Lázaro Carreter



## **Dedicatorias**

*Sabiendo que jamás existirá una forma de agradecer, una vida de lucha, sacrificio y esfuerzo. Solo quiero que sepan que este logro también es suyo. Su forma de luchar fue mi ideal; su sacrificio, mi aliento; y su esfuerzo constante, la fuerza de mi voluntad. Gracias.*

A mis padres Wilfrido y María de la Luz

*A ustedes, por motivarme siempre, por ser mi mano derecha y estar cuando más los necesité, aportando cosas buenas para mi vida. Gracias, los amo.*

A mis hermanos Willy Alejandro y Alejandra



## Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 1: Diseño de la investigación.....</b>	<b>14</b>
1.1 Planteamiento del problema .....	16
1.2 Objetivos.....	18
1.3 Justificación.....	19
1.4 Supuesto .....	21
1.5 Marco contextual.....	21
1.5.1 Contexto de la comunidad.....	21
1.5.2 Contexto de la comunidad escolar.....	22
1.5.3 Características del grupo escolar.....	26
1.6 Metodología.....	27
<b>Capítulo 2: La ortografía y su didáctica.....</b>	<b>34</b>
2.1 Definición de ortografía .....	35
2.2 Importancia de una didáctica de la ortografía .....	36
2.3 Enseñanza de la ortografía en Educación Primaria .....	42
2.4 Enfoques en la enseñanza de la ortografía .....	44
<b>Capítulo 3: La pedagogía lúdica .....</b>	<b>48</b>
3.1 Definición de ludismo .....	50
3.2 El ludismo en la vida del niño .....	51
3.3 El juego según los autores .....	52
3.4 Tipos de juego .....	56
3.4.1 El juego de ejercicio.....	57
3.4.2 Juego de simbólico.....	57
3.4.3 Juego de reglas.....	59
3.4.4 Juego de construcción.....	60
3.5 ¿Qué es la pedagogía lúdica? .....	61
3.6 Ludismo en Educación Primaria .....	66
<b>Capítulo 4: Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía .....</b>	<b>72</b>
4.1 Presentación de las estrategias.....	74
4.2 Propuesta de ejercicios de ortografía para trabajar con alumnos de sexto grado.....	78
4.2.1 Actividad 1: “Atravesando los puntos”.....	78
4.2.2 Actividad 2: “Descubriendo palabras”.....	81

4.2.3 Actividad 3: “El detective palabras”	83
4.2.4 Actividad 4: “Descifrando palabras”	85
4.2.5 Actividad 5: “El jardín jear-jar”	88
4.2.6 Actividad 6: “Cocinando palabras”	90
4.2.7 Actividad 7: “Encuentra a letra”	92
4.2.8 Actividad 8: “Basta con mayúsculas”	94
4.2.9 Actividad 9: “Chapuzón de palabras”	96
4.2.10 Actividad 10 “Delineando los puntos”	98
4.2.11 Actividad 11: “El payaso”	100
4.2.12 Actividad 12: “g y j”	102
4.2.13 Actividad 13: “La competencia divertida”	104
4.2.14 Actividad 14: “Los animalitos”	106
4.2.15 Actividad 15: “mp, mb, nv, nf”	108
4.2.16 Actividad 16: “Palabras clave”	110
4.2.17 Actividad 17: “S o C”	112
4.2.18 Actividad 18: “¿Qué regla es?”	114
4.2.19 Actividad 19: “Uso de la h”	116
4.2.20 Actividad 20: “¿Quién con quién?”	118
4.2.21 Estrategia N° 1	120
4.2.22 Estrategia N° 2	122
4.2.23 Estrategia N° 3	123
4.2.24 Estrategia N° 4	124
<b>Conclusiones</b>	<b>125</b>
<b>Referencias</b>	<b>128</b>
<b>Anexos</b>	<b>132</b>

## **Introducción**

Una de las problemáticas que se encuentra en gran parte de la sociedad es la notoria presencia de errores ortográficos en escritos de diferentes tipos, debido al desconocimiento de las reglas ortográficas, lo cual obstaculiza de una u otra manera una correcta interpretación y comprensión del mensaje que se desea transmitir.

Esta es una de las temáticas más olvidadas en Educación Básica en parte debido a la época histórica en la que nos encontramos, una era en la que predomina lo digital, pues el constante crecimiento de las redes sociales, la urgencia por escribir rápido y la increíble ayuda de las herramientas digitales como el autocorrector, han propiciado que los usuarios lamentablemente tengan muchas faltas de ortografía. ¿Cuántas veces hemos mirado en algún trabajo, en espectaculares o en comerciales la presencia de algún error ortográfico, y por tanto un mensaje poco entendible e incluso un tanto incoherente?

Ante esta realidad, algunas personas reaccionan de una manera negativa, menospreciando el trabajo, o simplemente se las visualiza como “ignorantes” e incluso faltos de cultura y educación, generando una actitud discriminatoria hacia su persona.

En muchas ocasiones, las personas en general ya sean alumnos, profesores o trabajadores, si no cuentan con una herramienta digital para corregir su ortografía, no son de calidad sus escritos, mostrándose en desventaja en cualquiera de los niveles educativos, sin importar en cual se encuentren.

La didáctica de la ortografía ha sido analizada desde distintas perspectivas por diversos educadores que han puesto en marcha varias metodologías, técnicas y estrategias para así poder facilitar su estudio y aplicación, algunos de los cuales se abordarán dentro del documento.

En tiempos pasados la ortografía se enseñaba básicamente a través de la memorización y en conjunto con infinidad de dictados, utilizando métodos tradicionalistas. Actualmente este tema es poco enseñado, practicado y fomentado en parte debido al desconocimiento de las reglas o la enseñanza de éstas. Como forma de combatir la disortografía y el desconocimiento de la enseñanza

de las reglas ortográficas, en el presente proyecto se proponen actividades lúdicas encaminadas a profundizar en el uso de la ortografía para mejorarla, dejando de soslayo la enseñanza tradicionalista, ya que genera poco interés en los alumnos porque se basa en la ejercitación repetitiva.

Durante mucho tiempo se ha creído que la ortografía es una actividad innata, es decir, algunos tienen “facilidad” natural para ella y otros no, pero en realidad se desarrolla mediante la ejercitación y la práctica reflexionada. En la actualidad y gracias a las investigaciones que se han realizado, aunque pocas, se ha comprendido mejor la naturaleza de estos procesos, lo cual ayuda a combatir las ideas erróneas que se tienen respecto a la enseñanza de la ortografía.

La mayoría de los estudiantes actualmente no presentan gusto e interés por lograr una correcta escritura de las palabras debido que en la escuela no se cuentan con estrategias adecuadas, y el resultado muchas veces es la dificultad para poder comprender los textos con los que trabajen a lo largo de su vida. Es por ello por lo que en esta tesis serán mostradas algunas estrategias para disminuir las disortografías. Se busca con este trabajo que al estudiante se le facilite escribir con mayor claridad, y en concordancia con lo antes mencionado, que cuente con una buena ortografía tanto dentro como fuera del salón de clases, todo esto a través de diversas estrategias sencillas, motivantes y dinámicas basadas en la *ludología*.

Una de las razones personales de la elección de este tema, es la forma monótona y tradicionalista en la que la autora de este trabajo recibió la enseñanza de la ortografía, siendo la causa detonante de este interés el hecho de que al ingresar a la Escuela Normal de Santiago Tianguistenco el doctor y docente Abelardo Cruz Domínguez dejó una marca al exigir cambiar nuestro léxico al expresarnos tanto oralmente como en forma escrita, de tal manera que se evitaran las muletillas, cacofonías, pleonasmos y disortografías. En una ocasión, al ser corregida por el docente, quien escribe este proyecto decidió abordar todos estos errores en su persona para que de esta manera se pudiese transmitir al futuro alumnado una forma correcta de expresarse con el lenguaje hablado y escrito.

Esta problemática se manifiesta en diferentes formas en los alumnos de las escuelas primarias donde se realizaron las prácticas docentes, por lo que surgió todavía mayor inquietud en

encontrar estrategias que permitiesen mejorar la forma de escribir en los grupos donde se realizaron las prácticas de observación y conducción.

La presente tesis parte del supuesto de que el uso de la ludología trae beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, y es por ello por lo que se aplica este enfoque al mejoramiento de la ortografía en alumnos de sexto grado de nivel primaria. La idea es abordar ejercicios de ortografía de forma que resulten divertidos para los alumnos, los motiven a aprender las reglas ortográficas, pero sobre todo que puedan reflexionar cómo se escriben correctamente las palabras.

En lo que resta de esta introducción se plantea el tema que se abordará, su problemática, su relevancia, los objetivos a alcanzar, así como la lógica para conformar un conjunto de estrategias didácticas basadas en la pedagogía lúdica para ser aplicadas con un grupo de sexto grado de Educación Primaria. Asimismo, se describe el contexto del grupo de estudio y las características de la escuela, el grupo y sus procesos de aprendizaje.

El presente trabajo, que lleva por título “Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en alumnos de sexto grado de educación primaria”, constituye un trabajo analítico-explicativo que consta de la descripción del tema de estudio, donde se describe la problemática detectada en el grupo 6° “A” en la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez”, así como de cuatro capítulos, de los cuales en el último se desarrolla la propuesta didáctica. En el primer capítulo se describe la estrategia para realizar la tesis, combinando la investigación y la propuesta didáctica. En el capítulo segundo se contextualiza la ortografía, partiendo de su definición e importancia, así como su didáctica; asimismo, se abordan los errores ortográficos y sus tipos, los enfoques de la enseñanza de la ortografía y las principales reglas ortográficas.

En el tercer capítulo se analiza que es la pedagogía lúdica, sus principios y características, el ludismo en la vida del niño, su definición, los tipos de juego, el juego según diferentes autores, y el ludismo en Educación Primaria.

Dentro del mismo capítulo se presenta el material diseñado y la descripción de los juegos empleados para mejorar la ortografía, dando una pequeña valoración de cada ejercicio y juego a partir de las limitaciones y alcances obtenidos durante su aplicación.

Por otra parte, también se menciona acerca de la manera en que se pueden valorar las actividades propuestas. Cabe mencionar que se aplicó un pretest con las reglas ortográficas básicas a inicio de ciclo escolar, con el propósito de revisar, analizar y reflexionar sobre las mayores deficiencias en las reglas y así poder trabajar posteriormente sobre éstas. Por consiguiente, se planteó aplicar el postest al final de las prácticas para así valorar el avance obtenido en la aplicación de las reglas ortográficas.

Se reconoce que el aprendizaje era mutuo, es decir, docente – alumnado, alumnado – docente; poco a poco se observó que, al abordarse las reglas ortográficas, cuando se abordaba visualizar algún otro tema, los alumnos comenzaban a desarrollar conciencia ortográfica para los demás escritos, lo cual era gratificante.

Para lograr esto, hubo un trabajo de reflexión de las reglas básicas que se podrían abordar en el grupo y las principales palabras que debe utilizar con corrección un estudiante de su edad, o sea, las más comunes en su entorno y las más útiles en su vida diaria.

Se considera que al abordar y poner en práctica el tema del juego, conjuntándolo con la actividad ortográfica, se le tomo más importancia para el desarrollo de habilidades y un aprendizaje significativo sobre las reglas abordadas.

Este trabajo pretende que se le dé mayor importancia y se tome mayor consciencia sobre la correcta escritura de las palabras para generar una vía de apoyo hacia el aprendizaje.

En las conclusiones se da una pequeña reflexión de los alcances obtenidos en materia ortográfica con la aplicación de las estrategias lúdicas, analizando los factores que facilitaron u obstaculizaron el desarrollo de las mismas.

Las referencias contienen los datos de las fuentes de información consultadas, las cuales proporcionaron el sustento teórico al presente trabajo, permitiendo disentir en conjunto con una actitud tanto analítica como crítica, las ideas de los autores con la experiencia obtenida durante la práctica de adjuntía.

Por ultimo están los anexos se presentan evidencias de trabajo recabadas durante la aplicación de las estrategias lúdicas.

Se espera que este documento sea de utilidad para quien lo consulte y sirva de apoyo a otros docentes en el fortalecimiento de la ortografía. Se invita al lector a descubrir una nueva de inducir a los alumnos a describir las normas ortográficas, motivarlos a revisar sus escritos y contribuir a que mejoren sus competencias comunicativas.

## **Capítulo 1**

# **Diseño de la investigación**



## **1.1 Planteamiento del problema**

El lenguaje y la comunicación han sido estudiados desde diferentes puntos de vista como un proceso de transmitir, al igual que asimilar información con base en la experiencia, con el paso del tiempo y como medio de comunicación. El lenguaje es un producto social, al mismo tiempo que un vehículo para la socialización de cada individuo. A través de él se conserva, se reproduce y se actualiza la cultura.

Al entrar a la escuela, los niños emplean el lenguaje tanto oral como escrito, esto con el fin de satisfacer sus necesidades, siendo la escuela primaria el contexto escolar donde ya emplean ambos lenguajes, jugando papel de vital importancia en su vida: en la manera en que hablen o pronuncien las palabras se va a definir cómo van a escribir.

La escritura, en muchos casos, tal como hoy la empleamos y la enseñamos, es mecánica, es decir, dicho proceso creativo-cognitivo a nivel pedagógico está siendo mal utilizado; en muchos casos prima la estética de la palabra, en detrimento a su contenido. De esta forma nos introducimos mucho al purismo del lenguaje, olvidando que la enseñanza de la palabra debe servir para comprender nuestro mundo. (Vélez, 2003).

La escritura no sólo se basa en el conocimiento, la experiencia y la memoria, sino juega un rol en la percepción más profunda, además de la comprensión sinérgica de los objetos, entendiéndose como elementos relacionados con la ilusión y comprensión de un problema de manera instantánea. En otras palabras, como se escribe se piensa, se siente o se imagina, y no sólo remite a una realización motora o cognitiva como siempre se ha creído; esto es así porque el lenguaje no sólo es una función superior, sino que también está arraigado a las regiones profundas y arcaicas del cerebro humano.

Sin embargo, en muchas ocasiones los docentes piensan que aprender a escribir correctamente consiste básicamente en copiar las palabras o en dictárselas a los alumnos y que así se logrará llegar al objetivo. Esto no es muy conveniente porque el niño al principio reconoce las palabras por medio del sonido y sólo más tarde las enlaza a símbolos visuales; esto quiere decir que el lenguaje hablado y el escrito constituyen dos procesos distintos, los cuales más adelante se

integrarán. Entonces, dictar palabras y pretender que el alumno las escriba correctamente no es el mejor camino, ya que en este proceso sólo se pretende identificar las letras con el sonido, pero no con su correcta escritura.

Quinteros (s/a) sostiene que la investigación sobre la ortografía ha aportado conocimientos importantes a nuestra comprensión sobre la relación entre “conciencia” fonológica (proceso auditivo) y principio alfabético; sin dejar de soslayo el descubrimiento de que no hay una correspondencia uno a uno entre la segmentación de los fonemas y la estructura acústica en el habla. Se ha caído en la cuenta de que esta actividad metalingüística constituye un acto “no natural”, y el problema no sólo se reduce a un problema “segmental”, sino también de identidad fonológica, porque adquirir un sistema de escritura implica comprender una ortografía alfabética particular.

Se considera que escribir es la manera más profunda que se tiene de leer. Un aspecto importante que marca Quintero (1999) es que la escritura es relevante pero no porque lo sea en la escuela. La escritura no debe verse solamente como un objeto escolar, sino también y fundamentalmente como un objeto social, algo que se utiliza y tiene valor en la sociedad y la comunicación humana. Además de visualizarse como un objeto social, permite informarse, conocer e informarse, realizando su trabajo como instrumento de participación social.

En otras palabras, la importancia que tiene la expresión escrita radica en el peso que tiene esta habilidad como herramienta del pensamiento con un alto valor académico y social. Por ello, es de suma importancia que el docente cuente con estrategias eficientes para promover la ortografía en sus alumnos y que estén basadas en fundamentos pedagógicos. De esta manera se podrá disminuir la gran cantidad de disortografía en los trabajos escolares, y, por consiguiente, los escritos tendrán mayor claridad, pudiendo lograr el fin de comunicar eficientemente.

La ortografía dentro de la escuela primaria tiene que ser un hábito que se le fomente al alumnado; es fundamental que conozcan las reglas básicas para su correcta aplicación, esto para que sus escritos tengan un sentido y no queden sueltas o inconclusas las ideas que se pretende compartir; sería importante que los alumnos tengan un margen de error pequeño para que no le afecte en sus trabajos escolares ni en su vida personal.

El corregir la ortografía es un trabajo que se debe llevar a cabo por parte de los docentes en todos los grados, pues se ha observado que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas de ortografía y desconocen las reglas esenciales para escribir correctamente.

En algunas ocasiones en la escuela no se le da la importancia que debiera tener la correcta escritura de las palabras, por lo que sólo se realizan las prácticas, pero no se comprueba si se están obteniendo conocimientos ortográficos ni tampoco se comprueba si los resultados son satisfactorios, además de que no se le dedica el tiempo suficiente y el aprendizaje que tienen los alumnos. Es un tema de suma importancia al que se le tiene que dedicar más atención y tiempo, de esto depende que el alumnado realice excelentes trabajos de redacción en el último trayecto de la Educación Primaria y en ciclos posteriores.

La búsqueda de estrategias que promuevan el interés, la motivación, el conocimiento y la práctica de la correcta escritura de las palabras es un trabajo necesario, ya que todo aquello que fortalezca el uso del lenguaje y su propósito comunicativo es de valor en las actividades que se llevan a cabo en la escuela. ¿Cómo mejorar la ortografía en educación primaria?

## **1.2 Objetivos**

Objetivo general:

- Aplicar estrategias lúdicas para mejorar la expresión escrita en un grupo de 6° grado de Educación Primaria, disminuyendo las disortografías mediante actividades lúdicas.

Objetivos particulares:

- Seleccionar, adaptar y diseñar ejercicios ortográficos con un enfoque lúdico para mejorar la ortografía de alumnos de un grupo de 6° grado de Educación Primaria.
- Aplicar ejercicios ortográficos con un enfoque lúdico con alumnos de 6° grado de Educación Primaria que contribuyan a mejorar su ortografía.
- Evaluar los resultados de la aplicación de los ejercicios ortográficos propuestos para el grupo de alumnos 6° grado de Educación Primaria.

### **1.3 Justificación**

La investigación sobre la importancia de lograr una escritura aceptable de las palabras en primaria tiene como justificación principal que el alumnado no presente problemas posteriores durante el transcurso de su vida escolar, ni tampoco más adelante en la vida profesional.

Poder facilitar en el alumnado los hábitos ortográficos (conocer los signos ortográficos), debemos hacer uso adecuado del desarrollo del educando, conociendo aspectos como su conducta, sus deseos e intereses por aprender, ya sea por medio del juego, competencias o actividades acordes con la edad e intereses de estos.

Para el docente es de vital importancia que aprendan a escribir correctamente, con base en las necesidades del alumnado, lo cual quiere decir que el aprendizaje debe ser significativo dentro del aula, y para ello el docente debe implementar estrategias que impulsen a sus alumnos para que aprendan a resolver sus problemas que se le llegasen a presentar durante su estancia dentro de la escuela. Por consiguiente, si no se corrige este problema a tiempo, después será muy difícil superar los malos hábitos de escritura en los alumnos, pues estarán muy arraigados y el resultado será que seguirán realizando ejercicios de una forma mecánica, como en la actualidad.

La ortografía debe de ser tratada dentro de las clases dedicándole un poco de tiempo a esta área, cuidando que el alumno mantenga su atención no sólo a lo que escribe, sino también cómo lo escribe, ejerciendo la vigilancia de que el alumnado mantenga su preocupación por la correcta escritura tanto en textos formales como los informales.

Sabemos que el juego es una expresión natural en el niño. En este trabajo se propone vincular la enseñanza de la correcta escritura de las palabras con actividades lúdicas, conformando una serie de estrategias que acerque a los alumnos al cómo se escriben correctamente las palabras y abriendo la oportunidad para que reflexionen sobre este proceso, llegando incluso a deducir ellos mismos las reglas antes de que les sean presentadas formalmente. Con estas estrategias lúdicas se pretende que se fomente en el alumnado el aprendizaje de las reglas básicas y esenciales para que puedan desarrollarse tanto dentro como fuera del aula, y de esta manera logren perfeccionar sus escritos y su expresión oral.

Sin embargo, para poder formar hábitos ortográficos, es necesario que el docente conozca los aspectos tanto cognitivos como emocionales del alumnado. Centrarse sólo en los errores del alumno es cruel, esto debe cambiar. Escribir es algo delicado, pues lo que mal se habla se lo lleva el viento; pero lo que mal se escribe, escrito se queda. Cuando hay poca afición a la lectura es difícil mejorar la escritura, pues muchas veces se olvida que ambas van relacionadas: para leer bien se debe escribir bien y viceversa.

Para que la palabra escrita manifieste todo su poder de convencimiento debe aparecer sin equivocaciones o confusiones, pues de otra manera se entorpecerá o inclusive se anulará la posible comunicación, por lo que es fundamental la ortografía, ya que ésta resume el consenso de muchos escritores a lo largo del tiempo sobre cómo deben escribirse correctamente las palabras.

En el tiempo histórico en que nos encontramos, donde la ortografía es una temática que está siendo olvidada, además de ser poco investigada, hacen falta más y mejores estrategias para mejorar el buen uso ortográfico de las palabras escritas. Sobre todo, en el caso de los docentes que se toman el tiempo y ponen atención para leer a detalle los trabajos que realiza el alumnado, actividad que no todos llevan a cabo debido al desconocimiento de las reglas ortográficas, en consecuencia, se sigue teniendo una mala ortografía en los grupos de primaria. Esto lleva a recaer en métodos de enseñanza tradicional, centrados en los errores de ortografía que comenten los alumnos, siendo poco atractivas las actividades o ejercicios, pues resultan monótonos y repetitivos, sin reflexionar sobre ellos, es decir, no se promueve la toma de conciencia sobre cómo escribir con corrección, lo que provoca confusión en la correcta escritura de las palabras.

Como se ha mencionado, la ortografía en la escuela es un tema que se está olvidando debido en gran parte a la era digital en la que nos encontramos, donde el crecimiento de las redes sociales, el enviar mensajes de texto rápidos, la increíble ayuda de las herramientas digitales (como el autocorrector) han producido que los usuarios sean poseedores de una ortografía lamentable, pues la gente pocas veces se toma el tiempo en pensar cómo se debe escribir las palabras de dudosa ortografía. En muchas ocasiones, los alumnos, profesores o trabajadores, si no cuentan con una herramienta digital para corregir su ortografía, tienden escribir tareas, documentos de trabajo o una simple dirección de un conocido con faltas ortográficas. Y si utilizan un corrector digitalizado, no se detienen a reflexionar por qué se escribe de tal manera las palabras.

En la escuela primaria “Lic. Benito Juárez”, ubicada en el municipio de Tianguistenco de Galeana, se maneja en el Programa Escolar de Mejora Continua la producción de textos, ya que ha sido detectada la escritura como una problemática a nivel escolar, la cual quieren solventar los docentes, por lo que han acordado partir de la lectura, luego la producción de textos y finalmente la ortografía.

La correcta escritura de las palabras tiene que ver con transmitir un mensaje claro. En ocasiones pronunciamos las palabras de manera incorrecta y por consiguiente en la producción de textos se filtran tales errores, además de que nuestro vocabulario se limita, por lo que es fundamental fortalecer el nivel de ortografía en los estudiantes, con el propósito de que logren expresarse correctamente de manera oral y escrita.

La expresión escrita no debe tener equivocaciones graves o palabras incomprensibles, pues de lo contrario entorpecerá e incluso anulará el mensaje que queremos comunicar.

## **1.4 Supuesto**

En este trabajo se parte del supuesto de que las estrategias de enseñanza y aprendizaje de la ortografía son más eficientes si se abordan desde la ludología, ya que ello despertará el interés del alumno y será su motivación para escribir correctamente las palabras, además de que podrá asimilar las reglas ortográficas más fácilmente al poner mayor atención en cómo se deben escribir las palabras y en reflexionar las reglas, todo ello sin necesidad de ejercicios mecánicos y repetitivos. Por ello, se retoman a las características del juego, siendo la novedad, la variación y el recorte simbólico de la realidad para abordarla con mayor libertad, lo que hace que los ejercicios sean más fáciles de asimilar y recordar.

## **1.5 Marco contextual**

### **1.5.1 Contexto de la comunidad.**

Santiago Tianguistenco de Galeana es una población del Estado de México que se localiza en la región suroriental o del Valle de Toluca. Es una población semiurbana que significa “en la orilla del mercado”. Es la cabeza principal de varias comunidades que se encuentran en los alrededores.

Esta comunidad se dedica al comercio, al trabajo en fabrica y al ejercicio de profesiones, por lo que existe un aceptable sustento económico para satisfacer las necesidades suficientes que se les presenta a las familias residentes, siendo un generador de empleos dentro de la misma y a sus alrededores y apoyando en sus fuentes de ingreso.

Se podría decir que Santiago Tianguistenco es un pueblo nuevo, pues su origen data del siglo XV de nuestra era. En esa época tuvo lugar la conquista del Valle de Toluca por fuerzas de la Triple Alianza. A partir de ese momento, las poblaciones sometidas dependieron de la Triple Alianza, que repartió parte de las tierras conquistadas a sus principales colaboradores en esa campaña. Fueron Texcoco, Tlacopan, Azcapotzalco y Tlatelolco, entre otras “potencias”, las que distribuyeron familias para que poblaran los territorios recién vencidos. En esta operación se mencionan lugares importantes que hasta hoy subsisten con sus mismos nombres, como Xalatlaco, Ocoyoacac, Capulhuac, etcétera, poblaciones cercanas al hoy Santiago Tianguistenco, que se originó como un caserío y que posiblemente albergó a los comerciantes que dieron el prestigio comercial a Tianguistenco. La ubicación geográfica de la nueva aldea fue escogida para conectar las tierras frías del Valle de Toluca con las cálidas de Ixtapan de la Sal, y un poco más al sur, el antiguo Cuauhnáhuac, Malinalco y Ocuilan.

### **1.5.2 Contexto de la comunidad escolar.**

La escuela primaria “Lic. Benito Juárez” se encuentra ubicada en el municipio de Tianguistenco, en la calle Moctezuma No. 120, colonia Centro y su clave de trabajo es 15EPR0573J. El edificio escolar abarca una zona aproximada de 2,500 m<sup>2</sup> con una barda perimetral; cuenta con cinco puertas de acceso, dos canchas de básquetbol y un campo de fútbol, cuatro naves de dos pisos cada una, y dos naves más de un piso, una dirección escolar y salones de apoyo (aulas móviles)

Existen cuatro áreas de sanitarios destinadas para el alumnado y un área para el sanitario de profesores, un consultorio dental, un auditorio, un área de jardín. Cabe destacar que la nave de cuarto grado tiene fallas estructurales a causa del sismo del 19 de septiembre de 2017, por tal motivo, se colocaron cuatro aulas móviles en el patio central.

El personal docente de la institución está conformado por 39 docentes frente a grupo, 2 promotores de Educación Física, 2 promotores de Educación para la Salud, 2 maestras de apoyo, 1 odontólogo, 1 secretario, 1 director escolar y 1 subdirector escolar.

La escuela cuenta con materiales didácticos, bibliográficos y tecnológicos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, pero debido a la cantidad de alumnos, éstos resultan insuficientes. El mobiliario es suficiente para la cantidad de alumnos y docentes, pero no cuenta con las condiciones para la realización de la tarea pedagógica.

La generalidad del alumnado proviene de hogares estables, en donde los padres de familia reconocen la importancia del desarrollo integral de los hijos, lo potencializan y disponen de condiciones socioeconómicas que les brindan calidad de vida, destacando lo siguiente:

La estructura familiar que impera es nuclear biparental (ambos padres e hijos) y extensa biparental (ambos padres, hijos y otros familiares), en donde la presencia y coordinación de la pareja favorece el proceso educativo; padres jóvenes en etapa de crianza, con edades que fluctúan entre 24 y 40 años y cuentan principalmente con escolaridad básica, lo cual les permite disponer de elementos base para guiar el proceso aprendizaje de los hijos, sin embargo un porcentaje significativo cuentan con nivel medio superior (bachillerato concluido o técnico vocacional) y una minoría con licenciatura o posgrado.

La mayoría de los padres de familia tiene un empleo estable que les permite asistir adecuadamente las necesidades del hogar, entre los que destacan el comercio formal o informal, un número significativo se emplea como obreros en fábricas regionales, desempeñan algún oficio o son empleados generales, una minoría es servidor público, ejerce empleos de confianza o es profesionista independiente.

El responsable de la economía del hogar es principalmente el padre de familia y esto permite que los hijos estén bajo el cuidado de la madre. La generalidad de las familias cuenta con vivienda propia, en condiciones favorables, con la mayoría de los servicios públicos y privados, lo cual favorece en su economía y calidad de vida. El alumnado proviene de la localidad y comunicaciones aledañas; se trata de una zona urbana que cuenta con todos los servicios (transporte, educación, cultura, deporte, esparcimiento, comunicación, salud, etc.).

Los alumnos que asisten a la escuela “Lic. Benito Juárez” viven una dinámica familiar relativamente estable, en donde en la mayoría existen relaciones cercanas y positivas, reconocen la importancia de una comunicación asertiva, destinan espacios de juego, diálogo, intereses, motivaciones, implementan un sistema de normas que favorece el desarrollo integral de los hijos.

Los padres de familia refieren estar conscientes de la importancia de una comunicación asertivas, destinan espacios de juego, diálogo, intereses, motivaciones, implementan un sistema de normas que favorece el desarrollo integral de los hijos. Asimismo, reconocen la importancia de su responsabilidad en el proceso de aprendizaje de sus hijos, por lo que procuran dar respuesta eficaz y oportuna a los diversos requerimientos escolares (asistencia a reuniones, compra de materiales e insumos solicitados, respeto y apertura para la concreción de acuerdos grupales, apoyo a sus hijos en la realización de tareas, cuidar horarios de descanso, alimentación, aseo, etc.) y les brindan experiencias variadas con las siguientes características:

En su generalidad existe una estructura familiar nuclear mono, un escaso nivel formativo de los padres, lo cual limita su nivel de participación y asertividad en el proceso educativo de los hijos.

El sistema de normas y límites se encuentra poco definido, generando inestabilidad, falta de autonomía básica, ausencia de hábitos de trabajo o responsabilidad y diversas manifestaciones de ansiedad en los alumnos (rebeldía, tendencia a las rabietas y el berrinche, decir mentiras, dificultades con la comida, en consecuencia, debilita aún más su economía, miedos injustificados, dificultad con el sueño, neurosis, tics nerviosos, bajo el desempeño escolar, etc.).

Algunos padres de familia que expresan en cambio vivir una relación distante, débil, poco afectiva o en conflicto constante y lo atribuyen a dificultades económicas, amplios horarios de trabajo, comunicación poco asertiva, separación conyugal, inicio de una nueva relación, etc., situación que repercute en la estabilidad afectiva del alumnado en situación de riesgo.

Falta de actividades creativas, las rutinas del alumnado en el hogar se encuentran poco definidas y estimulantes para su desarrollo integral, si bien se les asignan algunas tareas de orden y aseo, son inconstantes, con limitada vigilancia y horarios diversos; generalmente pasan el tiempo jugando en diversos dispositivos electrónicos o el televisor sin supervisión del contenido, los espacios para la realización de tareas escolares y de juego al aire libre son escasos, lo cual reduce

la posibilidad de fortalecer habilidades para el aprendizaje, hábitos de trabajo, habilidades físicas y talentos específicos; son limitados los alumnos que desarrollan actividades deportivas o culturales extraescolares.

Bajo el nivel de conciencia de los padres sobre la necesidad real de su participación en el proceso educativo de sus hijos, generalmente son padres de familia que responden indistintamente con justificaciones, negligencia o enojo, su nivel de asistencia a reuniones escolares es limitada o nula, muestran inconsistencia en la atención que requieren sus hijos como dotarlos de los materiales o insumos básicos, brindar guía y apoyo para el cumplimiento en tareas escolares. Existe poco cuidado en la higiene de descanso y alimentación, se incurre en inasistencias constantes a la escuela y en general el uso el tiempo es poco provechoso; lo anterior se asocia a sus hábitos de vida, creencias, falta de claridad respecto al potencial de sus hijos y cómo favorecerlo; sus expectativas a futuro son bajas y carecen de enfoque.

En cuanto al aprovechamiento escolar de los alumnos y según los datos arrojados por SisAt (Sistema de Alerta Temprana) el cual evalúa lectura, producción de textos y cálculo mental, se identificó que los alumnos mostraron un avance del 70% en cálculo mental, pasado del nivel de “requiere apoyo”, al nivel de “en desarrollo”; en lectura se mantuvieron los resultados de la evaluación inicial, pero en producción de textos se observó que una cantidad significativa de alumnos se ubica en el nivel “requiere apoyo”, sobre todo en los indicadores de V y VI, que se refieren al uso de signos de puntuación y el uso de reglas ortográficas respectivamente.

El ambiente escolar es agradable y los docentes se enfocan en las actividades que les corresponden de acuerdo con su función, pero se observa poca disposición para el trabajo colaborativo, algunos se rehúsan a los cambios y a poner en práctica nuevas estrategias o metodologías. Esto quedó constatado con los resultados de Prácticas Inclusivas en Educación Básica, que mide qué tan inclusivos son los centros escolares y se divide en tres dimensiones, Cultura, Gestión y Prácticas.

Con todo lo anterior expuesto y el análisis se los referentes teóricos, metodológicos, pruebas e instrumentos aplicados, se logró puntualizar que dentro de la institución se requiere fortalecer la formación docente en relación al diseño e implementación de estrategias diversificadas para fortalecer la producción de textos y resolución de problemas. Una educación de calidad requiere

de espacios adecuados que favorezcan el desarrollo de comunidades escolares, influyan positivamente en el logro académico de los estudiantes y fortalezcan el desarrollo laboral de maestros y directores. (INEE, 2019, p. 4)

### **1.5.3 Características del grupo escolar.**

El grado que se atiende es sexto y actualmente hay 34 alumnos; de los cuales 16 son mujeres y 18 son hombres, del total, 50% son originarios de Santiago Tianguistenco.

Los alumnos se encuentran dentro de un conocimiento de nivel aceptable: todos aprendieron a leer, escribir, lo cual no representa un problema para avanzar en las actividades establecidas.

Una de las dificultades que más se presenta es la inasistencia regular de ciertos casos de alumnos y el apoyo que reciben por parte de los padres de familia también es fundamental en su desempeño escolar.

Desafortunadamente en los grados anteriores los maestros sólo se limitaron a “enseñarles a leer y escribir”; en algunos casos se abordó la revisión de la ortografía, pero no de una manera adecuada, en consecuencia, ellos hacen los ejercicios, pero de la manera en que a les fue enseñada, es decir, con un método tradicionalista, lo cual dificulta que ellos cambien el estilo de trabajo que aprendieron. Aunado a esto encontramos que muchas veces los trabajos son solamente una copia del pizarrón, pero sin llegar a la verdadera comprensión de lo que se está escribiendo.

Dentro del grupo escolar se encuentra una gran diversidad en la forma de hablar y de escribir: no todos hablan igual y que combinan el español con la adaptación de algunos modismos o palabras extranjeras. Además, se nota que existe mayor problema en la escritura, específicamente en el área de ortografía, pero también se encuentran muchos errores en la redacción. Entre sus errores más comunes está la omisión de letras, faltas de ortografía y una incorrecta pronunciación.

Se optó por realizar la comparación con los compañeros docentes, llegando a la conclusión que tenían el mismo problema dentro de sus aulas y no solamente se presentaba en este grupo de 6° grado grupo “A”.

Las maestras y los maestros son agentes fundamentales del proceso educativo y, por tanto, se reconoce su contribución a la transformación social. Tendrán derecho de acceder a un sistema integral de formación, de capacitación y de actualización retroalimentado por evaluaciones diagnósticas, para cumplir los objetivos y propósitos del Sistema Educativo Nacional. (DOF 15/05/19)

## **1.6 Metodología**

Para esta tesis se eligió trabajar con el paradigma cualitativo, en específico con la investigación acción, ya que se trata de una propuesta pensada en ser aplicada con un grupo de sexto grado para lograr un cambio orientado a la mejora educativa, específicamente en el área de la expresión escrita.

La investigación-acción tiene una variabilidad de sentidos: se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en su propia aula con fines tales como: el desarrollo curricular, autodesarrollo profesional, la mejora de programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas estrategias tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas para posteriormente ser sometidas a la observación, reflexión y cambio.

La investigación acción se considera como un instrumento social que genera un cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. Es aquí donde se considera que entra la reflexión (Perrenoud, 2007) en la acción, y sobre la acción se une a la propia experiencia en el mundo; asimismo, señala que hay tres procesos durante la reflexión que son antes, durante y después, los cuales se relacionan con las estrategias de acción tomando como base la realidad para un cambio social.

También se puede considerar a la investigación acción como un término que hace referencia a estrategias realizadas con el fin de mejorar el sistema educativo y social.

Es una metodología situada en el paradigma cualitativo, orientada al cambio educativo; se entiende como una reflexión dentro de las acciones humanas, así como las acciones sociales vividas por el profesorado y tiene como objetivo ampliar la comprensión de los problemas prácticos.

La investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el

trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. (Bausela, s/a, p. 1)

En relación con lo antes mencionado, se también se ve como intención de la práctica profesional con la intención de mejora, a través de un proceso reflexivo realizado con base en la propia práctica. En otras palabras, es la indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar la práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión como lo muestra Latorre (2005) en el triángulo de Lewin:

FIGURA 1.1: *TRIÁNGULO DE LEWIN*. FUENTE: LATORRE, 2005.



Como Schon, (citado por Perrenoud 2007), distingue dos procesos mentales para la noción de la práctica educativa:

*Reflexionar durante la acción:* Consiste en preguntarse lo que pasa o va a pasar, lo que podemos hacer, lo que hay que hacer, cuál es la mejor táctica, qué orientaciones y qué precauciones hay que tomar, qué riesgos existen, etc. Esta provoca a menudo una reflexión sobre la acción, porque pone en reserva cuestiones imposibles de tratar en el momento, pero que el practicante quiere volver a analizar.

*Reflexionar sobre la acción:* Es tomar la propia acción como objetivo de reflexión, ya sea para compararla con un modelo prescriptivo, a lo que habríamos podido o debido hacer de más o a lo que otro practicante habría hecho, ya sea para explicarlo o hacer una crítica. Esta permite

anticipar y preparar al practicante, a menudo sin advertirlo, para reflexionar más rápido en la acción y para prever mejor las hipótesis.

La investigación acción constituye una opción metodológica de mucha riqueza ya que por una parte permite la expansión del conocimiento y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas que se van planteando los participantes de la investigación, que a su vez se convierten en coinvestigadores que participan activamente en todo el proceso investigativo y en cada etapa o eslabón del ciclo que se origina producto de las reflexiones constantes que se propician en dicho proceso (Colmenares, 2012).

Las problemáticas guían a la acción, es por esto por lo que la investigación-acción es una exploración hacia la propia práctica, así como para la contribución en la resolución de problemas y la auto-reflexión en la práctica. Bausela (s/a) sostiene que en general es una vía de reflexiones sistemáticas sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

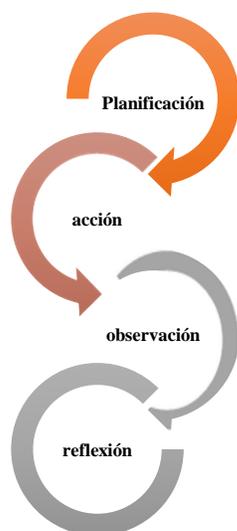
Las características que asignamos a la investigación-acción son las que destacan sus principales representantes: Lewin, Kemmis y McTaggart, Lomax, Zuber-Skerritt y Elliot. Cabrera (2017) señala las siguientes características de este tipo de investigación:

- Es un proceso participativo y colaborativo, pues involucra a los diversos miembros de la comunidad educativa en los cambios que se buscan generar, y se espera de todos ellos compromiso social.
- Es un proceso democrático basado en el diálogo, que respeta los aportes de todos los actores de la comunidad.
- Es un proceso político porque involucra cambios que afectan a las personas y a sus organizaciones.
- Dicho proceso está orientado a producir mejoras en las propias prácticas en el aula y en las concepciones y actitudes de las personas involucradas, en particular del docente y de los alumnos.
- Es una práctica reflexiva, pues los profesores, en nuestro caso, alumnos practicantes, evalúan sus propias cualidades, tal como se manifiestan en sus acciones.
- Sigue un proceso circular y flexible que comprende varias fases: planificación, acción, observación y reflexión.

- Es un proceso sistemático de aprendizaje orientado a la praxis, que requiere llevar un seguimiento y registro de las reflexiones y evidencias de los avances.
- Somete a prueba las prácticas, ideas, suposiciones y juicios de las personas involucradas en la investigación, con el fin de enriquecer el saber profesional y la propia práctica. (p. 144)

La investigación acción sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión como se muestra en el siguiente esquema:

FIGURA 1.2: *ESPIRAL DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN.*



Algunas ventajas de implicarse en procesos de investigación – acción se relacionan con un aumento de la autoestima profesional, la disminución del aislamiento profesional y el refuerzo de la motivación profesional. Permite que los profesionales investiguen, y forme un profesional reflexivo (Bausela, S/A).

Para Latorre (2005) el propósito fundamental de la investigación-acción, más que generar conocimiento, es cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. Se trata de una herramienta para reconstruir las prácticas y los discursos sociales. Para Kemmis y McTaggart, (citados por Latorre, 2005), son “la mejora de la práctica la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica” (p. 27).

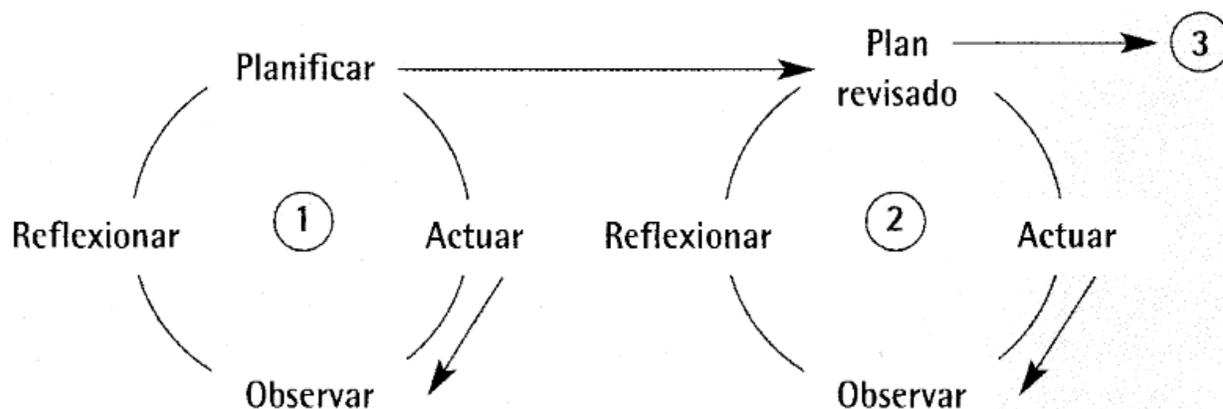
La investigación acción se plantea como metas las siguientes (Latorre, 2005):

- Mejorar la práctica educativa a la vez que procura una mejora comprensión de ésta.
- La articulación de la investigación, la acción y la formación.
- El acercamiento a la realidad, vinculando el cambio y el conocimiento.
- Que los profesores sean los protagonistas de la investigación.

El ciclo de la investigación acción se conceptualiza como un proyecto de acción formado por estrategias de acción, vinculadas a las necesidades del profesorado, el cual se caracteriza por su carácter cíclico. Éste se desarrolla siguiendo un modelo en espiral en ciclos sucesivos que incluyen: diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión – evaluación, con la realización de una serie de acciones que debe desarrollar el profesorado como profesiones de la educación.

El proceso de la investigación-acción fue ideado primero por Lewin (1946) y luego desarrollado por Kolb (1984), Carr y Kemmis (1988) y otros autores. A modo de síntesis, la investigación-acción es una espiral de ciclos de investigación y acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar (véase Figura 1.3).

FIGURA 1.3: *ESPIRAL DE CICLOS DE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN. FUENTE: LATORRE, 2005.*



Como se puede observar, es un ciclo para potenciar la mejora, pero no solo un ciclo es suficiente, sino también tiene que estar acompañada de un plan de acción que tiene una variabilidad del tiempo, esto debido a los cambios existentes en los participantes, así como el tiempo dependerá de la frecuencia de las transacciones del profesorado al alumno o de la capacidad que el profesorado

tenga de analizar la problemática para intentar mejorarla. Latorre (2005) sostiene que, aunque la acción se implemente con relativa facilidad, pueden surgir efectos colaterales que requieran reajustes o cambios en el plan general de la acción.



## **Capítulo 2**

# **La ortografía y su didáctica**

El presente capítulo hace énfasis en la escritura, específicamente en el área de la ortografía, abarcando por tanto una parte del estudio del lenguaje y la comunicación, que a lo largo del tiempo han sido estudiado desde diferentes puntos de vista, con el propósito de comprender, transmitir al igual que asimilar con base en la experiencia de la comunicación.

En el tiempo histórico en el que nos encontramos la ortografía es una temática que está siendo olvidada y muy poco investigada. Es una queja común de los maestros que sus alumnos escriben con una ortografía pobre, sin embargo, casi no se habla de estrategias efectivas que mejoren progresivamente la escritura en la Educación Básica, y, por tanto, se recurre muchas veces a métodos tradicionales, o bien, se descuida esta área del lenguaje. En este capítulo se abordará la importancia de la ortografía y de su didáctica para promover aprendizajes significativos en esta área con los alumnos de Educación Básica.

## **2.1 Definición de ortografía**

La ortografía tiene un puesto destacado en los estudios de la escritura, como lo prueban numerosas obras realizadas sobre tal a lo largo de los siglos, pero es hasta el siglo XVIII donde se empieza a tomar en cuenta la actual ortografía con el tratado de 1727 elaborado por la Real Academia de la Lengua Española durante el Renacimiento, donde se hace preciso mejorar el uso escrito y así poder dar forma al código que podía permitir la comunicación.

El significado etimológico de la ortografía se deriva de los vocablos griegos: *orthós* (ορθός) y *graphein* (γραφειν), que hacen alusión a los términos: correcto y escritura; de acuerdo con lo anterior se considera como la manera correcta de escribir las palabras.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española en su edición de 1914 define la ortografía como “parte de la gramática, que enseña a escribir correctamente por el acertado empleo de las letras y de los signos auxiliares de la escritura” (p. 741).

La ortografía se puede descubrir como el uso correcto para escribir las palabras. El término ortografía subraya las letras que se usan de acuerdo con correcciones que se expresan a través de un conjunto de normas. No es un mero artificio que pueda cambiarse con facilidad. Es una parte

de la gramática que ocupa la forma correcta de escribir las palabras, cuyo principal uso es la comunicación; para poder entendernos efectivamente es necesario que elaboremos los mensajes de manera formal. Este término también es utilizado para dar a entender la capacidad de escritura de los alumnos, saber si su escritura es correcta o incorrecta, así como también para referirse a un conjunto de reglas que deben ser enseñadas y aprendidas.

Una de las partes principales que compone cualquier idioma es la ortografía, junto con los signos de puntuación y acentos, pues sin ella no se puede comprender bien lo que se escribe. Rojas (2007) argumenta que el idioma es el conjunto global de formas y modalidades empleadas por una mancomunidad de pueblos, estados o naciones, para comunicar y transmitir todo tipo de ideas y conceptos.

La ortografía es una herramienta inherente a la expresión escrita, la cual se deriva de la gramática; tiene una importancia en el resto de las ramas dentro de la lingüística Garrabó y Puigarnau (2010) afirman que

la expresión escrita es una parte de la lengua y dentro de esa parte, la ortografía ocupa un espacio relativamente pequeño. Sin embargo, no dominarla implica costes sociales y escolares muy elevados, como por ejemplo la imposibilidad de acceder a estudios superiores y a numerosos puestos de trabajo. De ahí se deriva su inmensa importancia. (p. 19)

Generalmente la ortografía en sexto grado de educación primaria se trabaja con un enfoque correctivo; con el paso del tiempo también va llegando la comprensión de la realidad que rodea a los alumnos, pues ahora tienen un pensamiento más formal, con maneras diferentes de pensar y de enfrentar los problemas en la realidad; es importante llevarles paso a paso en la corrección de disortografías presentes en sus escritos.

## **2.2 Importancia de una didáctica de la ortografía**

Con la actual predominancia de los dispositivos electrónicos, se ha ido descuidando la forma en que se escribe para ganar tiempo y mandar de una manera más rápida los mensajes, situación que repercute negativamente en la educación. La enseñanza tradicional resulta generalmente poco atractiva para el alumnado, pues se basa en actividades y ejercicios repetitivos, y se les obliga

simplemente memorizar las reglas ortográficas sin ser reflexionadas, lo que provoca una confusión en la correcta escritura de las palabras debido a que no constituye un aprendizaje significativo y reglas ortográficas al poco tiempo son olvidadas. Esto nos lleva a preguntarnos si la ortografía es cuestión de aprender reglas y normas, o si, por el contrario, de costumbres. Otro cuestionamiento es si solo los textos formales tienen importancia para escribirlos con corrección, o también los informales. Todas estas reflexiones tienen que ver con la finalidad de escribir de una manera correcta: facilitar la comunicación entre las personas.

Por su parte, la Secretaría de Educación Pública (SEP) argumenta que, dentro de los propósitos de la enseñanza del español, la apropiación de las prácticas sociales del lenguaje requiere de una serie de experiencias individuales y colectivas que involucren diferentes modos de leer, interpretar y analizar los textos, así como de aproximarse a su escritura y de integrarse en los intercambios orales, los cuales resulta esenciales para la vida en la sociedad actual. Por ello, los propósitos para el estudio del español en la Educación Básica son que los estudiantes:

- 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 de manera activa en la vida escolar y extraescolar.
  - Sean capaces de leer, comprender, emplear, reflexionar e interesarse en diversos tipos de texto, con el fin de ampliar sus conocimientos y lograr sus objetivos personales.
  - Reconozcan la importancia del lenguaje en la construcción del conocimiento y de los valores culturales, y desarrollen una actitud analítica y responsable ante los problemas que afectan al mundo. (SEP, 2011, p. 15)

Un punto de partida para utilizar eficientemente el lenguaje y organizar el pensamiento es dar una estructura correcta a lo que se escribe, pues, aunque el principal propósito al usar el idioma es comunicar con los demás, mientras mejor se escribe, mejor se puede transmitir el mensaje.

Es tarea del docente hacer notar la importancia que la ortografía tiene, así como su valor lingüístico, por lo que se considera como un elemento normalizador porque mantiene estables las convenciones ortográficas de la unidad de un idioma.

La enseñanza de la ortografía tiene que contextualizarse dentro de los aprendizajes del alumnado a través de unos métodos y unos procedimientos que el profesor, previamente, ha establecido y se encargará de poner a disposición situaciones reales de escritura que proporcionan una conexión con la escritura. (Fernández-Rufete, 2015, p. 9)

El aprendizaje de la norma ortográfica comienza cuando el alumno toma contacto con la escritura, puesto que constituye un elemento esencial para poder comunicarnos y entendernos, haciendo ver la importancia tanto en los textos formales como en los informales: un cambio ortográfico puede suponer que la palabra cambie totalmente de significado, pudiendo llevar a la incompreensión.

La ortografía contribuye al fortalecimiento de la unidad de un idioma, pero, sobre todo, a que ésta permite comprender con exactitud lo que se lee y facilita la exposición de lo que se quiere expresar.

Es importante inculcar al alumnado el interés por la lectura, mirándola como una necesidad: es un factor que contribuye al aprendizaje de la ortografía. No libros como tal, sino con temas de su interés desde sus dulces favoritos, un periódico, carteles, revistas: las palabras se forman en nuestra memoria al verlas una y otra vez, siendo un ejercicio constante pero no tedioso que resulte llamativo.

Gómez Palacios (citado por Rodríguez, 2005) señala tres razones por lo que es importante saber expresarse adecuadamente por escrito; en primer lugar, considera que en la medida que la expresión escrita se domine mejor, las posibilidades de convencer y obtener una respuesta positiva, en su caso, aumentará. En segundo lugar, la mayor parte de las evaluaciones académicas de los alumnos se llevan a cabo mediante actividades o ejercicios escritos. La tercera razón es que a través de la escritura se pueden expresar ideas y sentimientos.

El cambiar las reglas ortográficas generarían una problemática en las personas, además de ser un freno para la lectura, provocando dificultad en el entendimiento de los textos: difícilmente se podría entender los textos con faltas ortográficas, en consecuencia, se impide una comunicación eficaz, al leer un texto en voz alta con faltas ortográficas, se notaría de inmediato que requiere auxiliares.

En la enseñanza de la ortografía es importante conocer la existencia de las rutas en la producción de palabras escritas: vía fonológica y ortográfica. La vía fonológica (indirecta o no léxica), esta es la que utiliza las reglas de correspondencia para obtener la palabra escrita, requiere el uso del análisis oral de las palabras, segmento fonemas y establecer la conexión de sus grafemas correspondientes. Rodríguez (2005) argumenta que se puede errar en la representación correcta al trabajar las palabras irregulares, homófonas y de las que contienen fonemas que se pueden representar con más de un fonema (polígrafas), por lo cual la única manera para saber cuál es la palabra adecuada, es haberla escrito con anterioridad, en la representación en su almacenamiento dentro de la memoria de largo plazo.

La vía ortográfica (directa, visual o léxica) se apoya en el almacén, el léxico ortográfico o gráfico, donde se encuentran almacenadas las representaciones ortográficas, palabras que con anterioridad han sido procesadas, en consecuencia, resulta útil: que no es unívoca.

Tomando como referencia lo descrito anteriormente, el idioma necesita de la correcta escritura de las palabras, es decir, de la ortografía, siendo el texto la unidad superior de la comunicación y de la competencia organizacional del hablante; pues bien, es importante tener en cuenta que la mayor parte del tiempo los alumnos no se comunican de manera escrita, y es necesario ayudarlos a organizar su pensamiento para transitar de la imagen acústica de las palabras a su escritura, donde las grafías tienen como soporte lo visual. Sin embargo, la ortografía no sólo es un problema escolar, pertenece a la vida, como al realizar una carta, un trabajo de investigación, un currículo, memorándums, oficios, etc.

Para algunas personas la ortografía no tiene mucha importancia, pero se le debe relativizar en la escuela para impulsar distintas habilidades, como trabajar en conjunto con la lectura y por consiguiente en la producción de textos. El problema es que no todos los maestros dedican el tiempo a la enseñanza de la ortografía, mostrándose rutinarios y haciendo que los alumnos se aprendan las reglas de una manera memorística; por el contrario, las reglas ortográficas se explican mejor cuando se representan promoviendo las habilidades, la argumentación y la alusión a las ideas.

Por esta razón, los errores cometidos por los alumnos, más que estar relacionadas con la infracción de las reglas gramaticales por falta de memoria, tienen su origen en la omisión y descuido por una evidente ausencia de estrategias y de hábitos de escritura.

El desarrollo de la expresión escrita en el alumnado que cursan la educación primaria se ha ido convirtiendo uno de los principales objetivos de los planes de estudio, donde se espera alcanzar las competencias lingüísticas y comunicativas que permitan a los dicentes continuar con sus estudios y demostrar sus competencias en situaciones reales. De aquí la importancia de analizarla, considerando relevantes algunos instrumentos inherentes a ella, como es el uso de las normas ortográficas para la correcta escritura de las palabras.

Por ello, no solo es importante la enseñanza directa de la ortografía, sino a mayor dominio a la hora de leer y escribir, ya que da como resultado distintas habilidades que llevan a un uso del lenguaje y la comunicación para el desarrollo de competencias comunicativas que sostiene el campo de formación (SEP, 2011), donde se espera que el alumnado aprenda y desarrolle habilidades para hablar:

- Escuchen e interactúen con los otros.
  - Identifiquen problemas y soluciones.
  - Comprendan, interpreten y produzcan diversos tipos de textos, los transformen y creen nuevos géneros y formatos; es decir, reflexionen individualmente y en colectivo acerca de ideas y textos. (SEP, 2011, p. 279).

A través del desarrollo de estas habilidades se obtiene como resultado el avance armónico de otras habilidades, como en los campos de lectura y producción de textos, además no sólo eso, sino una correcta escritura en todas las asignaturas, aunque se enfoca un poco más en la de Español, pues da pie a las competencias de las demás asignaturas; tal es el caso en la materia de Matemáticas: al tratar de resolver un problema matemático, si está escrito correctamente, ayuda a una mayor comprensión del problema, por consiguiente se tiene mayor posibilidad que se resuelva correctamente. De tal manera que exista un equilibrio en dentro de las competencias marcadas dentro del programa de estudios.

La importancia que tiene la expresión escrita radica en el peso de esta habilidad como herramienta del pensamiento, siendo de alto valor académico y social, por lo que es vital para conocer los niveles de aprendizajes del alumnado, así como los avances que van obteniendo con el paso del tiempo al ser abordados los contenidos.

Resaltando que el objeto de estudio es la correcta escritura en las palabras en un texto para una mayor expresión y claridad del escritor y una mejor comprensión del lector, no solo porque se considere que es un componente de gran importancia en la relación de textos, sino que es un elemento que integra la habilidad de la comprensión escrita, y es de esta manera como debe analizarse y estudiarse.

Se considera que la corrección ortográfica debe fortalecerse durante el proceso de la producción de textos, proceso que debe ser guiado por los docentes y abordado dentro las planificaciones, cumpliendo con las competencias para que de esta manera se generen habilidades de un mayor nivel cognitivo, y así poder llegar a los aprendizajes esperados, permitiendo al escritor cumplir con su función comunicativa.

Con referencia a lo antes descrito, el INEE (2008) hace énfasis en siete razones por las cuales tiene que ser evaluada la ortografía de los alumnos de Educación Básica:

1. Los contenidos ortográficos forman parte de los planes y programas de estudio de la asignatura de Español vigentes en todos los grados de la educación básica.

2. La ortografía es un componente importante de la comunicación eficaz de los mensajes, ya que elimina ambigüedades semánticas, léxicas y sintácticas: el dominio de las convenciones ortográficas facilita la comprensión entre lectores y escritores.

3. La habilidad ortográfica es altamente apreciada dentro del mundo de la cultura escrita; un dominio inadecuado de la ortografía lleva como corolario un nivel bajo de formación y cultura de un individuo, y como tal, es un indicador que va asociado a la valoración de su vida académica, profesional y laboral.

4. No se tiene conocimiento de una evaluación válida y confiable del dominio de la ortografía en los alumnos de educación básica que haya sido realizada en muestras representativas, a nivel nacional, y en diferentes grados escolares en México.

5. Debido a que las investigaciones efectuadas en ortografía se han llevada a cabo en muestras pequeñas, no se tiene certeza de cuáles son los tipos de errores ortográficos más comunes ni se tienen identificadas las palabras que con mayor frecuencia escriben incorrectamente los alumnos en los diferentes grados de la educación básica.

6. No se cuenta con una medida clara y precisa que permita evaluar el dominio que tiene un estudiante en esta habilidad, ni que permita valorar el grado de avance que alcanzan los estudiantes en esta área a través de su paso por la escuela.

7. Se desconoce, para el caso de los estudiantes mexicanos, el papel que juega la ortografía en el concierto de los demás componentes de la lectura y la escritura, y tampoco cómo éstos se afectan mutuamente. (p. 14)

Existen dos puntos centrales en la ortografía: el primero se compone de lo más complejo de la expresión escrita, y el segundo por el sistema arbitrario de convenciones, “por como escribes es el segmento de la sociedad, poder y prestigio”.

Con lo antes mencionado, cabe resaltar que el sistema ortográfico juega un papel muy importante dentro del idioma, entre otras características posee de un carácter normalizador, lo cual se refiere a que en cada país existe una organización que dirige y orienta cómo deben ser escritas las palabras, dando la base de la escritura para que el texto pueda ser entendido, de lo contrario no se aplicará y de esta manera existiría una amplia variedad lingüística, así como escrita, la cual solo sería entendida únicamente en un país e inclusive en un grupo restringido de personas, fijando de esta manera la lengua.

Dado que son las convenciones ortográficas las que faciliten la comunicación, se convierte en un instrumento de cohesión. En resumen: mejorando la ortografía mejora la comprensión entre lectores y escritores.

El dominio de la ortografía es una habilidad muy apreciada en la comunicación; un bajo nivel ortográfico implica un bajo nivel de formación y cultura de un individuo, y como tal, es un indicador que va asociado a la valoración de su vida académica, profesional y laboral de las personas (INNE, 2008).

### **2.3 Enseñanza de la ortografía en Educación Primaria**

El alumnado de Educación Primaria interactúa con los demás a través del lenguaje y cada vez lo hace más a través de la escritura, por lo que ante todo hay que tener en cuenta que la ortografía tiene como soporte una imagen visual, la cual es aprendida por etapas, y si en las primeras no es

enseñada correctamente, al ser escritas las palabras incorrectamente tanto dentro como fuera de la escuela, el texto corre el riesgo de ser rechazado por las personas alfabetizadas, aunque por otro lado no necesariamente las personas alfabetizadas conocen la correcta escritura en todas las palabras. Sin embargo, esto no es sólo presión social, sino es una necesidad impuesta al ojo del lector, revalorizando lo que está escrito y lo que se puede leer.

Existe una normalización del lenguaje a través de las reglas ortográficas para conservar el equilibrio dinámico entre los principios visuográficos (forma de la palabra escrita) y fonográficos que caracterizan a cualquier sistema de escritura, obteniendo como resultado la aceptación de una manera implícita de los pertenecientes a la comunidad lingüística en un periodo histórico: se van normalizando con el paso del tiempo algunas palabras que influyen en ese momento. Por tanto, si queremos avanzar en una didáctica de la ortografía tenemos que comenzar por aceptar que el manejar aceptablemente el lenguaje hablado no garantiza la escritura correcta de las palabras, ya que el niño al principio no tiene conciencia de cómo se segmentan las palabras que pronuncia ni cuál es su signo preciso, sobre todo en el caso de palabras que pueden escribirse de diferente manera y parecen sonar igual, como aquellas que se escriben con *b* y *v*, o las que se escriben con *s*, *c* y *z*. Saussure ya había señalado la diferencia entre lenguaje hablado y escrito en su Curso:

Se acaba por olvidar que se aprende a hablar antes que, a escribir, y la relación natural queda invertida. (Saussure, 1994, p. 53)

En la enseñanza de la ortografía en Educación Básica no bastan con los dictados ni con repeticiones continuas, sino que es necesario encontrar un puente entre la imagen acústica de la palabra y su representación gráfica, al mismo tiempo que las normas para escribir correctamente las palabras deben ser asimiladas mediante un aprendizaje significativo, de otra manera, se olvidarán fácilmente.

El lenguaje es la forma más completa y total de la expresión humana, abarcando desde la expresión de los propios pensamientos, sensaciones y sobre todo los pensamientos; de la misma manera, recibir la respuesta por parte de las demás personas y corresponder de la misma manera para establecer un diálogo o conversación es lo que hace que el lenguaje esté siempre vivo. Es por ello que las reglas ortográficas tampoco son estáticas, van cambiando con el tiempo y según el

momento histórico, así que su aprendizaje no tiene que ser rígido, sino partir de la necesidad de comunicarse que tiene todo ser humano. Es decir, la enseñanza de la ortografía debe de contextualizarse y centrarse en el aprendizaje del alumnado, no son reglas aplicables a todo mundo; además, tiene que practicarse con base en métodos y procedimientos que sean significativos, para lo cual se debe poner a disposición situaciones que permitan establecer una conexión con la realidad del alumnado a través de la escritura.

Lo que se quiere dar a entender con lo antes descrito es que, al momento de expresarse con el lenguaje, ya sea hablado o escrito, se construye el mundo interior de las personas, siendo la expresión lingüística lo que las hace aptas para asumir lo que nos rodea, ya que permite interpretar y deducir lo que vemos y observamos en los demás y en el mundo que nos rodea. Por ello es que se dice que la ortografía contribuye a desarrollar habilidades intelectuales:

Uno de los ámbitos más importantes de la lengua es la enseñanza de la ortografía, el cual permite desarrollar habilidades intelectuales y, a través del que el alumnado desarrolla destrezas y hábitos para conformar su aparato ortográfico. Es por ello que la ortografía no solo se enseña, sino que también se aprende. (Fernández-Rufete, 2015, p. 9)

Retomando sobre los procedimientos que tienen que realizar los docentes para establecer las situaciones contextualizadas en la realidad del alumnado, es necesario alejarse de la visión tradicionalista de los ejercicios interminables, mirando desde un enfoque socio-constructivista la adquisición de la ortografía y dentro de un enfoque comunicativo, donde además se visualicen los errores como áreas de oportunidad para mejorar, transformándolo no como fracaso sino como un elemento para aprender, integrando estas habilidades en conjunto con la comprensión y producción textual. El enfoque comunicativo funcional pertenece al enfoque de la enseñanza del Español en Educación Primaria en el Programa de Estudios 2011.

## **2.4 Enfoques en la enseñanza de la ortografía**

Al hablar de lenguaje hablamos de la inclusión de la lectura debido a que existe una estrecha relación con la expresión por medio de la escritura. El enfoque constructivista sostiene que, al iniciar la lectura, el niño ya maneja un cierto número de palabras, y trae consigo un conocimiento previo acerca del idioma y su uso, el cual se aprende poco a poco al relacionar y asociar el sonido

de las palabras con las graffías que las representan, estableciendo una relación mental dentro del niño con el símbolo, y es ahí donde se inicia la enseñanza de la ortografía con las primeras palabras escritas. Este proceso puede comenzar en la primaria, pero no necesariamente, puede incluso ocurrir en el hogar, es decir, el aprendizaje de la escritura correcta de las palabras puede suceder incluso antes de la etapa escolar. Estamos acostumbrados a considerar el aprendizaje de la lectura y la escritura como un proceso de aprendizaje que tiene lugar en la escuela, que es difícil llegar a reconocer que el desarrollo de la lecto-escritura comienza mucho antes de la instrucción escolar (Ferreiro, 1997).

Cabe resaltar que el escribir es una actividad cotidiana que a veces no se le presenta la atención que necesita, pero está presente día con día en situaciones reales y dentro de su contexto, como diarios, cartas, oficios, registrar ventas, recetas, mandar recados, en los trabajadores al anotar instrucciones, poeta y escritor, e inclusive en el hogar al anotar los pendientes, etc.

Para comunicarnos eficazmente es necesario elaborar mensajes de manera correcta y comprensible, pues a veces con una palabra que se escriba mal el sentido que se quiere expresar puede cambiar. Sin embargo, los estudiantes tienden a mostrar muchas deficiencias en la correcta escritura de las palabras debido al desconocimiento de las reglas ortográficas, además del desinterés de la lectura, incidiendo en una producción de textos deficiente.

A través del tiempo el lenguaje va cambiando por diversas situaciones como modismos y la adopción de vocablos de otros idiomas; por ello, su estudio necesita de la ortografía, sobre todo porque el texto es la unidad superior de la comunicación y de la competencia organizacional hablante.

Gracias a la tecnología, la mayoría de las tareas escolares ahora se realizan en computador con algún procesador de texto, los cuales incluyen corrector ortográfico que en ocasiones no sabemos que existe y los alumnos no lo utilizan debidamente, trayendo como consecuencia los errores ortográficos. De aquí que pensamos que la ortografía no solo es un problema escolar, pertenece a la vida, sobre todo en una sociedad donde abundan los textos.

La escritura se concibe como la transcripción gráfica del lenguaje oral, como la imagen que equivale a dosificar lo escrito en sonido. Es por esto por lo que en ningún sistema de escritura existe una total coincidencia entre habla y ortografía, comenzando así con la ortografía regular, es decir,

palabras donde la grafía coincida con la pronunciación. De esta manera los principios no se plantean sólo como posturas metodológicas, sino que responden a concepciones psicológicas precisas.

En efecto, la escritura no se basa únicamente en el conocimiento, la experiencia y la memoria, sino tiene que ver también con la percepción profunda y la comprensión sinérgica de los objetos, elementos relacionados con la posibilidad de la intuición y la comprensión de un problema de manera instantánea.

En muchos casos, tal como hoy se emplea y se enseña la escritura es de forma mecánica, es decir, dicho proceso creativo cognitivo a nivel pedagógico está siendo mal utilizado. Y en los casos que se atiende el estudio de la ortografía, al ser mecánica y poco reflexiva, se pretende introducir el purismo del lenguaje, olvidando que la enseñanza de la palabra debe servir para comprender nuestro mundo.

Los métodos más comunes para la enseñanza de la ortografía son los siguientes:

- a) *Enseñanza por memorización de reglas.* El estudio de las reglas tiene gran relevancia; primero se dan a conocer éstas y después se realizan ejercicios, es decir, se parte de lo más abstracto y luego se procede a la práctica concreta.
- b) *Ejercicios repetitivos.* Aquí entra el llenado de listas de palabras escritas una y otra vez, conocidos como “llenar planas”. Es uno de los métodos más simples.
- c) *Aprendizaje mediante ejercicios programados.* Dado que leer una palabra mal escrita puede resultar más perjudicial que benéfico, ya que en la memoria puede quedar grabada ésta en vez de la palabra correcta, en esta metodología se realizan ejercicios donde ya se sabe qué letra se debe colocar en los espacios que se dejan en las palabras que se practican; así, mediante la repetición continua, se espera que quede grabada en la memoria la forma correcta de escribir, aun cuando al final de cada ejercicio se enuncia la regla.
- d) *Reflexión sobre la ortografía.* Las reglas son discutidas y analizadas, pero sobre todo se trata de que el alumno las deduzca después de haber realizado ejercicios con el empleo de una letra; se pide entonces al alumno que ponga atención a lo que escribió y trate de

llegar a una generalización. Entonces se concluye con la regla y se trata de reflexionar sobre ella o buscar ejemplos cercanos a la realidad del alumno. Se basa en la metacognición, partiendo de lo concreto para acceder paulatinamente en lo abstracto o general, es decir, la regla.

- e) *Ortografía divertida*. Autores como Nora Mutzenbecher, Carlos Sánchez Lozano o Diana Guardiola han llamado así a sus propuestas, que se basan en ejercicios lúdicos donde el alumno no se preocupa ni por las reglas ni por cometer errores, sino simplemente juega; poco a poco va reflexionando la forma en que están escritas las palabras, las reflexiona y trata de llegar a una generalización. No se espera que el alumno obtenga resultados inmediatos, sino que practique constantemente la ortografía mientras se divierte.

**Capítulo 3**  
**La pedagogía lúdica**



En este capítulo se revisarán algunas concepciones de pedagogía lúdica, sus fundamentos, principales representantes, sus ventajas, así como también su aplicación con niños de Educación Primaria. Se parte del supuesto de que el niño aprende naturalmente mediante el juego, y, por tanto, cuando se incorpora éste al estudio de una materia, se facilita el aprendizaje.

### **3.1 Definición de ludismo**

El significado del término ludismo hace referencia al significado del lado del vocablo relacionado con el juego. Etimológicamente, el término ludismo es la combinación de dos conceptos del latín; se compone por *ludus*, que significa juego, acompañado del sufijo *ismus*, que indica tendencia. En otras palabras, abarca todas aquellas actividades realizadas por el ser humano con un fin recreativo.

Hablar de juego es hablar de una actividad placentera para el ser humano, la cual suele realizarse en momentos de ocio o como método de distensión; el realizar cotidianamente actividades rutinarias, pesadas, complejas o difíciles al final resultan abrumantes, estresantes, y por consecuencia se genera desinterés por tales actividades. Chavira (2015) sostiene que duele descubrir nuestras torpezas, pero al realizarse con un enfoque lúdico su desarrollo es divertido, entretenido y placentero.

El aprendizaje lúdico llena vacíos y proporciona equilibrio en las aulas que seguían estructuras tradicionales. Por ejemplo, aunque la escuela es generalmente ordenada y tiene un horario, una agenda y una cultura establecidos, el juego es desordenado, arriesgado, atemporal e involucra a los estudiantes a cargo y creando su propia cultura. Estos valores fortalecen muchas de las habilidades para la vida que se han convertido en lo más esperado de los niños de hoy.

La importancia que para los individuos reviste la actividad lúdica, así como su contribución a una formación efectiva del desarrollo global e integral del hombre en sociedad, es que la actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, pero dentro de un contexto seguro y divertido, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio

en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego (Chavira, 2015).

La actividad lúdica suele ser vista como la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad (diversión). Una de las principales funciones del componente lúdico es la capacidad de auto ordenamiento que le brinda a la psique.

El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales, llamado zona transicional, a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación. Para Zizzias (s/a), el juego va más allá de la simple diversión, ya que tiene que ver con la misma esencia de lo humano:

- El juego es un modo de ser existencial del hombre y de los animales superiores.
- El juego, como actividad creadora, sólo se da a nivel humano.
- Arte, ciencia y religión son a menudo “juegos serios”.
- El juego es la primera trama de la relación madre-hijo.
- El hombre juega creativa y libremente.
- El niño aprende jugando (experiencia vivencial).

En el ludismo entran en juego numerosos factores. Los juegos pueden ser individuales, de dos jugadores y también grupales. La actividad que se desarrolle en cada juego puede ser física o mental; en cualquiera de los dos casos, consiste en el ejercicio de alguna destreza o capacidad. Muchas veces en el juego tiene lugar la competencia, ya sea contra una persona, una máquina o contra uno mismo. Esto constituye un fabuloso estímulo para el desarrollo mental o físico. Este aspecto, además, resulta favorable para la salud del organismo.

### **3.2 El ludismo en la vida del niño**

El concepto del juego ha sido estudiado por psicólogos, pedagogos, filósofos, antropólogos, sociólogos, etc. Cuando se le aborda desde un enfoque meramente experimental o parcial, se corre

el riesgo de analizarlo desde un punto de vista reduccionista, lo cual hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego, ha sido entendido como un espacio asociado a la interioridad de la persona, y según las perspectivas con la que se estudie, se han destacado diferentes aspectos dentro de su riqueza, por ejemplo:

- un espacio con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, según Vigotsky,
- como un estado liso y plegado (Deleuze),
- como un lugar donde no está en cuestión la realidad psíquica interna ni la realidad exterior (Winnicott),
- como algo cometido a un fin (Dewey),
- como un proceso libre separado, incierto, improductivo, reglado y afectivo (Callois),
- como una acción o una actividad voluntaria realizada en ciertos límites ligados de tiempo y lugar (Huizinga),
- conducto de la acción a la representación, evolucionando desde el ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación (Piaget),
- para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

El juego es la forma natural y espontánea que manifiestan los niños, quienes viven la mayor parte de su cotidianeidad a través del éste; es por eso por lo que para Vélez (2003) se debe potencializar el juego para que de esta manera se propicie la creatividad.

### **3.3 El juego según los autores**

García y Llull (2009) indican que la palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, para referirse a múltiples situaciones, emociones, sentimientos o pensamientos, con significados muy diversos. En diferentes situaciones y vivencias que día con día se juega con algo en algún momento, viéndose como una necesidad como un modo de distracción o por entretenimiento, por aprender algo nuevo.

Los niños juegan por el mismo motivo que los adultos: necesitan aprender, manipular, tiran objetos para comprender cómo son y cuáles son sus características, expresan sentimientos y sensaciones, viven en la fantasía transformando objetos, así como su realidad, conocen su cuerpo y posibilidades físicas. Con lo antes mencionado se hace énfasis que se encuentran un sin fin de ejemplos de lo que implica la actividad del juego en el ser humano. Jugar es una actividad primordial para el niño y la niña e inclusive, aunque los adultos ya no lo hacen como tal, estos también lo necesitan.

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. (García y Llull, 2009, p.8)

En la Antigüedad los griegos llamaban al juego *paideia* (παιδεία) para hacer referencia a las acciones de los niños y a las «niñerías»; distinguían entre *paidia* y *agón* (αγων); el primero con el sentido de frivolidad, para referirse a muchas expresiones espontáneas del juego, como las peleas, los tumultos, las bromas; en cambio, *agón* hacía alusión a la contienda o desafío que proponen los juegos de competición y lucha entre varios que se habían puesto previamente de acuerdo sobre las normas (García y Llull, 2009).

El juego, además de producir la creatividad, produce la felicidad, es decir, se juega con un fin y deja de ser juego para convertirse en un ejercicio para la vida. Los niños controlan un fragmento de la realidad manipulándolo a su criterio de tal forma que ellos tengan el control a través del “como si”, el cual es un entrenamiento para cuando se enfrenten a la realidad, en consecuencia, juego se convierte en que los niños y niñas toman bastante en serio.

Gómez (2000) señala que el juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el niño; esto es fundamental en el juego y esto se garantiza con un acompañamiento.

Los expertos señalan las características del juego, entre las cuales se destacan las siguientes:

- Se hace simplemente por placer.
- Es elegido libremente.
- Exige una activa participación del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.

- Favorece el desarrollo social y la creatividad
- Se halla en la base misma de la cultura. (Gómez, 2000, p. 5)

Sin dejar de lado que el juego posibilita al niño a desarrollar su creatividad, la cual beneficia en una amplia cantidad de acciones favorables para su vida como: la solución de conflictos y la creación de relaciones, refiriéndonos que éstas serán determinantes en su vida.

Aquí conviene hacer énfasis en la creatividad, siendo una característica propia del ser humano, mirándose como una etapa que se guía mediante el andamiaje: ésta tiene que ser propiciada para ser mejor desarrollada, en consecuencia, se puedan afrontar a una solución de conflictos y de esta manera poder asumir su vida de la mejor manera.

Según Piaget, (citado por Garaigordobil, 1995, p. 166) “la creatividad es una manifestación de la inteligencia, se trata de un proceso relacionado estrechamente con el pensamiento, cuyo desarrollo se basa en los procesos de asimilación y acomodación.”

El juego contribuye al desarrollo de todas las áreas de personalidad: intelectual, física, social y emocional o afectiva. Esto en consecuencia estimula el desarrollo, de la coordinación del cuerpo, de las estructuras mentales, siendo un medio de expresión y socialización, favoreciendo un equilibrio afectivo, además, constituye un recurso para iniciar o consolidar aprendizajes dentro y fuera del aula. Torres (2007) define al juego como una actividad que implica acción y activa participación, el cual es un proceso y actividad divertida, aunque a la vez es una actividad seria: si observamos al niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad.

Algunas de las aportaciones, como lo marca Pecci (2010), al desarrollo cognitivo es que favorece habilidades que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento; de igual manera, contribuye al desarrollo social. El juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad –dar y recibir– y la empatía. En cuanto a las aportaciones al desarrollo motor, el juego estimula el desarrollo motor del niño, constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada.

Dentro del informe de Baquix (Pérez, 2010, p. 45) se señalan estas características del juego:

- Es una actividad espontánea y placentera.
- Favorece el aprendizaje.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Permite el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzos.
- Se localizan en unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisados en el momento del juego.
- No exige la utilización de un material específico.
- Evolucionan con el desarrollo del niño.
- Es catártico, pues permite liberar tensiones.
- Es integradora y compensadora de dificultades.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Favorece la socialización y la comunicación.
- Permite al niño afirmarse como persona independiente de las otras.
- Favorece la observación y la exploración del entorno.
- Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que debe dar una solución.
- Se elige libremente, los niños y niñas no se sienten obligados a jugar.
- Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
- Es un recurso educativo atractivo y motivador que permite el aprendizaje.
- Representa la realidad.

Vygotsky defiende que el juego nace como necesidad, pues es un factor básico para el desarrollo del niño; al mismo tiempo, considera el juego como acción espontánea de los niños con un gran valor socializador: a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. En relación con lo anterior, se afirma que los niños para jugar necesitan de la imaginación, y a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación del trabajo escolar, sin dejar de lado que utiliza la “zona de desarrollo próximo” (ZDP), la cual se refiere a lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende, donde los niños disponen de los recursos necesarios que tengan, entre ellos principalmente las personas en su entorno.

A través de este «jugar a...», el niño va experimentando y dando significación a todo aquello que vive, selecciona aquellos aspectos de la realidad que le son útiles, comprende el esfuerzo de producción que requiere elaborar las cosas, e interioriza lo vivido. La adopción de una postura crítica, la orientación personal ante los hechos, la emergencia de valoraciones, e incluso la expresión

de opiniones y actitudes, son algunas de las consecuencias del proceso educativo que tiene lugar durante la actividad lúdica. (García y Llull, 2009, p. 11)

CUADRO 3.1: RESUMEN DE LAS TEORÍAS CLÁSICAS DEL JUEGO.

Teoría	Autor representativo	Ideas clave
<i>Energía sobrante</i>	Herbert Spencer y Friedrich Schiller	El juego permite liberar o derrochar el excedente de energía que no consume en satisfacer las necesidades humanas básicas.
<i>Relajación</i>	Moritz Lazarus	El juego aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.
<i>Recapitulación</i>	Stanley Hall	Basándose en las teorías de Darwin, sostiene que el niño imita y rememora actividades de la vida de sus antepasados, reflejando la evolución de la especie humana.
<i>Preejercicio</i>	Karl Gross	El juego constituye un entrenamiento de habilidades, sirve para practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta.

Fuente: adaptación de García y Llull, 2009, p. 17.

### 3.4 Tipos de juego

Según Piaget, el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del niño porque constituye una asimilación funcional de la realidad en las diferentes etapas evolutivas. Este autor consideró una división de los tipos de juego: de ejercicio, simbólico y reglado.

El juego de ejercicio las acciones repetidas dar como resultado un placer inmediato; acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, gatear, balbucear son considerados como juegos de ejercicio, ya sean acompañados de juguetes o sin ellos. Los juegos de ejercicio son esenciales: contribuyen al desarrollo de los sentidos y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.

### **3.4.1 El juego de ejercicio.**

Los juegos de ejercicio, según sostiene Pecci, (2010) son propios del estudio sensoriomotor, y por lo tanto son los primeros dos años de vida son los que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato.

Beneficios del juego de ejercicio:

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebé (que los objetos no desaparecen, que las cosas suceden por causa-efecto, que los objetos se pueden combinar entre ellos, etc.).
- La autosuperación: cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.

En este primer ciclo se trata de un juego de gran medida espontaneo para el niño. Torres (2007) considera que debe ser planificado desde un proyecto curricular, incluyendo objetivos tan importantes como el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, de las habilidades perceptivas y motoras, de manipulación, la utilización de formas de comunicación y representación para expresarse.

Añadiendo a lo anterior son conductas que deben ser analizadas en los primeros dos años de vida: las adquisiciones son muy rápidas en el juego funcional o de ejercicio.

### **3.4.2 Juego simbólico.**

Es el juego que implica la representación de un objeto por otro (Socop, 2014), el cual simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Este tipo de juego comienza a observarse a los 2 años, y conforme aumentan en edad cada vez va siendo más complejo. En los primeros años se centra en la vida más próxima del

niño (la familia, los animales, la escuela, los juguetes) y luego en entornos más alejados; a partir de los 8 años, la importancia del juego simbólico disminuye el interés.

Este tipo de juego pertenece a estadio preoperacional y consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no se encuentran en el momento del juego. Es considerado como el más representativo de la infancia.

Existen algunos beneficios del juego simbólico que aporta al desarrollo del niño, como lo marca Pecci (2010):

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollar el lenguaje, que ya los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecer también la imaginación y la creatividad. (p. 33)

A través de este tipo de juego el niño comienza a identificar objetos y escenas de la vida diaria; esto demuestra que cada vez entiende mejor la vida del adulto, es decir, refleja un conocimiento de la realidad que lo rodea, entre más conozca sobre la realidad, más argumentos típicos, como jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes.

El juego simbólico empieza mediante la imitación que inicia la diferenciación entre significado y significante. Cuando esta diferencia es clara y ha sido interiorizada aparece la imagen mental que es la imagen del concepto, así lo marca Bofarull (2014) en su propuesta de investigación *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en los alumnos*. En conjunto resalta un cuadro elaborado a partir de la teoría evolutiva de Piaget, en la cual representa los tipos de juego.

CUADRO 3.2: TIPOS DE JUEGO SEGÚN JEAN PIAGET. FUENTE: BOFARULL, 2014.

<p><b>Juego del ejercicio</b> (periodo sensorio-motor de 1-2 años)</p>	<p>Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos (ej. esconderse y aparecer)</p>
<p><b>Juego simbólico</b> (Pre-operatorio de los 3-6 años)</p>	<p>Aparece el simbolismo mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real y ejercita los papeles sociales y los roles.</p>
<p><b>Juego de reglas y de construcción</b> (operaciones concretas de los 6 años en adelante)</p>	<p>Etapa social, aprenden a respetar las reglas del juego. Aparece el juego de construcción, donde el niño acepta que los objetos tienen formas concretas.</p>

### 3.4.3 Juego de reglas.

La regla está presente en el juego del niño mucho antes que el niño llegue al periodo de operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años; los niños comienzan a realizar otros juegos reglados, ya sea o no con la participación de un adulto.

En los juegos de reglas se integran y combinan todas las destrezas adquiridas, así como el símbolo reemplazó al ejercicio; cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo como: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

Los juegos de reglas se constituyen de los 4 a los 7 años y sobre todo de 7 a 11 años, su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueven los pequeños, de los modelos que tengan a su disposición. (...) En la regla además de la regularidad hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos. (Rain, 2017, p. 15)

Así las reglas incluirán, además, entre la edad y el colegio esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad. Comenta Piaget (2019), “la regla, tan diferente del

símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica” (p. 159).

Pecci (2010) hace referencia a que la obligatoriedad de las reglas, a partir de los 6 años, tiene que tener un carácter de verdad absoluta, cree que sólo existe una manera de jugar los juegos o como ellos lo conocen, en consecuencia, opinan que no se pueden alterar las reglas. Al ir adquiriendo práctica, llega a descubrir que cada juego se puede jugar de un modo diferente y toma conciencia de que las reglas son la formación explícita de acuerdos, lo cual solo es posible a partir de los 11 ó 12 años.

Algunos beneficios del juego reglado son los siguientes:

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
    - Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
    - Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y reflexión.
- (Pecci, 2010, p. 37)

### 3.4.4 Juego de construcción.

Este aparece en el primer año y se trabaja en simultaneidad con otros tipos de juego, el cual va evolucionando con el paso del tiempo.

CUADRO 3.3: TIPOS DE JUEGO QUE CORRESPONDEN A CADA ETAPA SEGÚN PIAGET.

De los	Etapa de desarrollo	Tipos de juego
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

Es decir, como se muestra en la tabla anterior este tipo de juego acompañado de la mano con los demás tipos de juego. Pecci, (2010) hace énfasis que primero, los niños apilan un objeto

encima de otro, el cual lo van perfeccionando la acción. En seguida la construcción se hace, en ocasiones para realizar una forma simbólica; después de los 6 años, el niño suele construir para ejercitar otras capacidades cognitivas. Además de argumenta algunos beneficios acerca del juego de construcción:

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación óculo-manual.
- Aumenta el control corporal durante las acciones.
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cuidado.
- Aumenta la capacidad de atención y concentración.
- Si no hay modelo presente, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo. Dentro-fuera, a un lado-al otro, encima-debajo.
- Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

### **3.5 ¿Qué es la pedagogía lúdica?**

La pedagogía es una ciencia que estudia múltiples disciplinas, cuya tarea es estudiar los fenómenos educativos y brindar soluciones de forma sistemática e intencional, con la finalidad de apoyar a la educación en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano (<https://pedagogia.mx/concepto/>), pero a la vez es muy compleja, por lo que debe ser vista con cuidado: estudia todo lo relacionado con la educación y posición de los valores del conocimiento del ser humano.

Derivada del griego paidos (παιδος), que significa “niño”, y gogía (γωγία) que quiere decir “conducir”, siendo una palabra que nos hace referencia a su visión, referente a la formación de métodos que garanticen una educación de alto valor. Se trata de una actividad humana sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos, los cuales son sus elementos constitutivos. En

concordancia con lo descrito antes, es una aplicación constante de procesos de enseñanza-aprendizaje que se caracteriza principalmente por su carácter interdisciplinario.

Cuando se habla de pedagogía en una institución se está haciendo un estudio analítico de los procesos de enseñanza que existen, para reforzar o elaborar mejores estrategias que le ayudarán al estudiante a absorber la máxima cantidad de conocimiento posible. Por otro lado, permite explicar y plantear de manera eficaz los fenómenos educativos y sus procesos desde sus vertientes culturales, filosóficas, psicológicas, biológicas, históricas y sociales.

Un biólogo y epistemólogo suizo hizo grandes aportaciones a la pedagogía, aun cuando ésta no era su centro de interés, sino la génesis del conocimiento en el niño. Reconocido a nivel mundial por su trabajo en psicología evolutiva, Jean William Fritz Piaget concluyó que existen diferentes estadios de desarrollo por los cuales atraviesa el niño, a saber:

- Sensorio-motor (de 1 a 2 años).
- Preoperatorio (de 2 a 7 años).
- Operaciones concretas (de 7 a 11 años).
- Operaciones formales (de 12 años en adelante).

Por otro lado, la pedagogía se vale de la lúdica para incidir con mayor profundidad en los procesos de aprendizaje, esto cuando se parte de la idea de que el juego es una oportunidad importante para aprender, no sólo aspectos cognitivos, sino también afectivos y motrices; de hecho, se considera al juego como la forma por excelencia en la que aprende el niño.

La lúdica lleva a cabo la creación de situaciones imaginarias en un lugar y tiempo determinados; también realiza la construcción de símbolos que se relacionan con objetos o situaciones reales.

Para Chavira (2015) la lúdica, especialmente en la modalidad del juego, suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica; sin embargo, cada vez existen más investigaciones donde de manera seria se evidencia la correlación significativa que existe entre el juego, el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional.

El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida, la cual tiene bastante importancia: denota la alegría cuanto se practica y para quienes lo practican. Un de los procesos fundamentales del juego el “como si”, es decir, una actividad dentro de una simulación, manejando situaciones o roles imaginarios basados en las experiencias y relaciones que se viven en el entorno del individuo, algo así como una manera pequeña parte de la realidad o recorte donde la puedan manipular los que juegan sin las amenazas reales.

Por otra parte, el juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano: permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través de él se potencializa las emociones, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el desarrollo humano.

En concordancia con lo antes descrito, la lúdica lleva a cabo la creación de situaciones imaginarias de algún lugar, así como de un tiempo determinado, trabajando en conjunto con una construcción de símbolos que relacionan con objetos y situaciones reales. Para llevar a cabo una experiencia lúdica es necesario tener en cuenta el predominio de la realidad interna, logrando despertar la emotividad, y, sobre todo, ser entretenida, desarrollándose en un ambiente de flexibilidad y disposición, siendo los protagonistas los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

Por consiguiente, en virtud y relación con lo antes escrito, la pedagogía lúdica tiene un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas, es decir, se sostiene la necesidad de repensar con mayor profundidad la importancia del juego y un clima lúdico, mirándose como un ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. Para (Zizzias) en su investigación *Pedagogía lúdica* entroniza que todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa, a partir de la cual se pueda elaborar de una manera racional esquemas de contenidos. Por consiguiente, el juego es creador de campos de posibilidades, abriendo caminos (horizontes), permitiendo el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar un aspecto de la realidad en forma plástica, es decir, el sujeto puede variar las posibilidades de abordar la representación de la realidad que se eligió en el juego, pero si la amenaza que representaría hacerlo de forma real. Así, en la pedagogía lúdica coexisten varios caminos / vías:

- Relación

- Situación (contexto)
- Clima (espacio/ tiempo)
- Motivación (significatividad)
- Expresión (comunicación)
- Interacción
- Aprendizaje globalizador
- Diversión (gozo, alegría)
- Democratización

Para la pedagogía lúdica, el juego (actividad creadora) se convierte en una función educativa plena de sentido y significación, implicando una experiencia libre y creadora. Sin embargo, el abordaje pedagógico del juego es complejo.

Huizinga en su obra *Homo Ludens* ubica al juego en los comienzos de la cultura. Plantea que el hombre primitivo crea y juega con figuras y metáforas. Mira el marco de la cultura primitiva como un campo de juego.

Ya en la Carta 15 de su obra *Cartas para la formación estética del hombre*, Schiller había planteado el tema de la seriedad del juego: “entre todas las disposiciones del hombre es justamente el juego, y sólo el juego el que lo hace completo y despliega de una vez su doble naturaleza”.

Justamente la pedagogía lúdica intenta lograr el aprovechamiento de las habilidades naturales de observación, búsqueda y relación que todo ser humano posee de manera innata, logrando de este modo un aprendizaje vivencial y significativo. Este paradigma involucra el pensamiento, el razonamiento, la percepción y la motivación como proceso educativo en que cada experiencia lleve a la construcción de significados y al desarrollo cronológico de la inteligencia sensorio motriz, social y finalmente el pensamiento hipotético deductivo. Asimismo, también la pedagogía lúdica promueve la metacognición, que es

la capacidad que tenemos las personas de autorregular nuestro propio aprendizaje, es decir de planificar qué estrategias se han de utilizar en cada situación de aprendizaje, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para que de esta manera se puedan detectar posibles fallos y como consecuencia (...) transferir todo eso a una nueva acción o situación de aprendizaje (Orozco, 2013).

Este tipo de pedagogía se origina en la necesidad de ofrecer nuevos horizontes educativos, procurando la permanencia de habilidades lúdico-creativas que tienen los infantes y que con la influencia de un sistema educativo rígido se van perdiendo.

La UNICEF (2014), en su escrito *Construyendo cerebros capaces*, hace referencia a dos factores principales la *crianza* y la *genética*, las cuales interactúan de manera constante y conjunta en el desarrollo personal del niño y la niña en su futuro. Los genes son los que determinan el patrón del desarrollo cerebral, se añade que el ritmo de desarrollo cerebral es más rápido en los primeros años de vida.

En los niños y niñas pequeños, las neuronas forman conexiones a un ritmo asombroso de 700 a 1000 nuevas conexiones por segundo. Estas conexiones sinápticas tempranas constituyen la base de la neuroplasticidad, que subyace a la salud mental y física del niño y a su capacidad a lo largo de la vida de aprender, adaptarse a los cambios y adquirir resiliencia psicológica.

El desarrollo cerebral se basa en una diversidad de experiencias. El estímulo y la interacción temprana con los padres y otros cuidadores son un impulso esencial para el desarrollo cerebral y para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Aprendemos más sobre cómo los cuidados, la socialización y las prácticas disciplinarias a una edad temprana influyen en la conducta del niño y son predictores del comportamiento, la agresividad y el funcionamiento en la vida adulta. Estos factores pueden influir las predisposiciones genéticas al modificar la expresión de los genes, literalmente encendiendo o apagando el gen y su función relacionada.

El cerebro humano está programado para buscar experiencias y espera determinados estímulos durante períodos críticos, que a veces son muy breves. Cuando la expectativa de recibir un cuidado sensible y estimulante no se satisface, el cerebro no sabe qué hacer o cómo organizarse a sí mismo, porque depende de las señales del cuidado para crear conexiones neuronales.

Se resaltan dos principales datos claves sobre el desarrollo cerebral según la UNICEF (2014):

- Durante los primeros años de vida, las neuronas forman conexiones a un ritmo asombroso de 700 a 1000 nuevas conexiones por segundo (Shonkoff, 2009). Ni siquiera un tweet viral sobre los premios Oscar se mueve a ese ritmo.
- A los 7 años, la neuroplasticidad desciende a cerca del 50 por ciento de los niveles anteriores (Nelson, 2000). (p. 12)

### **3.6 Ludismo en Educación Primaria**

Jugar en educación es controvertido. Aunque es ampliamente aceptado que los niños muy pequeños necesitan jugar, a medida que avanzan en el sistema escolar, el enfoque se mueve rápidamente para medir el aprendizaje. Y a pesar del hecho de que el juego es beneficioso durante toda la vida, apoyando la creatividad y la felicidad, muchos aún lo ven en la educación como una pérdida de tiempo frívola y no realmente relevante para el aprendizaje adecuado.

Los enfoques de aprendizaje lúdico fomentan el desarrollo de aprendices lúdicos no solo mediante el uso de juguetes y juegos, o incluso enfoques de enseñanza basados en el juego, sino a través del desarrollo de valores lúdicos fundamentales (libertad, creatividad, felicidad, etc.). El juego es clave para crear espacios para el “fracaso” positivo, algo que el sistema educativo actual ignora, con su régimen implacable de pruebas de alto riesgo desde una edad temprana.

Además, el juego es parte integral del entorno académico. Asegura que el entorno escolar atienda al desarrollo social y emocional de los niños, así como a su desarrollo cognitivo. Se ha demostrado que ayuda a los niños a adaptarse al entorno escolar e incluso a mejorar la preparación para el aprendizaje, los comportamientos de aprendizaje y las habilidades de resolución de problemas de los niños.

Muchos maestros aprecian plenamente el valor del pensamiento lúdico, pero el sistema escolar no facilita el apoyo al cambio de mentalidad que engendra el juego. Están limitados por objetivos, pruebas e inspecciones.

El juego tiene un carácter muy importante; se desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir en el aula.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto tiene un carácter recreativo, debemos tener en cuenta su importancia para llevarlo a cabo se introducción dentro del salón de clase para aprovechar su carácter intrínseco y como una fuente de motivación para los alumnos; además, si se lleva a cabo en la escuela para tratar temas que generalmente se les ha abordado en forma árida, entonces veremos que surgirá un nuevo interés.

El juego se puede trabajar de dos formas, tanto de manera vertical, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma horizontal en todos los niveles y cursos o grados. Pero en ambas situaciones, no sólo se trata de “poner un juego”, sino de vivir realmente un ambiente lúdico:

Rescatar el juego como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica es el objeto de mi investigación. Intento proponer un enfoque renovado y a la vez de síntesis, sobre la situación de enseñanza-aprendizaje, entendida como una actividad ambiental, en la que el educador y el educando se relacionan para interactuar en un clima lúdico. (Zizzias, s/a, p. 1)

En relación con lo anteriormente descrito, cabe destacar que dentro del aula es importante la adaptación del juego, abordándolo como acción pedagógica dentro de esta, de tal manera que así se justifica la necesidad de su aplicación dentro de las actividades didácticas.

- Aun cuando el juego surge de manera espontánea en el niño, es fuente de placer, impulsa los aprendizajes y no requiere de un montaje complejo, su implementación en la educación se enfrenta a varios obstáculos, entre los que se pueden mencionar los siguientes: La disminución de la capacidad lúdico-creativa del niño en el nivel de escolaridad primaria, del adolescente y del adulto.
- La dificultad de la familia para crear ámbitos de juego.
- La actitud de los docentes frente a las actividades lúdicas.
- La separación/división entre juego y trabajo.
- La creciente agresividad/violencia de los niños y los adolescentes.
- La soledad del niño.
- El avance de una tecnología lúdica roja (videojuegos, máquinas electrónicas, la realidad virtual, etc.) con lenguajes de violencia.
- El incremento de las patologías socioculturales.

Estas son algunas de las variables que debemos tomar en cuenta familia y educadores, en el complejo mundo en que vivimos al final del milenio. Para la educación significa que la planificación se realizará creando un objetivo para cada área de desarrollo, es así como la teoría pedagógica hoy enfatiza la necesidad de utilizar la actividad lúdica como elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades motoras que forman parte del proceso educativo y desarrollo integral del niño y la niña en la educación, siendo la SEP quien dé los lineamientos.

Monsalve *et al.* (2006) en su tesis *Lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje* exhorta que se debe abordar la lúdica como estrategia para el aprendizaje dentro del aula, lo cual renueva e impone un nuevo planteamiento al ambiente de la enseñanza; es aquí donde entra el rol de docente donde realiza sus acciones dirigidas hacia los estudiantes, las cuales abarcan y completan todos los niveles logrando un avance en el aprendizaje. Asimismo, la implementación de estrategias pedagógicas estimula la creatividad y motivación en el alumnado a partir de experiencias y actitudes. Esto en consecuencia genera un modo de trabajo más eficaz para afrontar la problemática de la obtención de un aprendizaje significativo, por consiguiente, esto evitará la desmotivación por ambas partes, es decir, tanto del alumno como del docente. Utilizar la lúdica

como una estrategia metodológica promueve por consiguiente el aprendizaje significativo y autónomo. Es por ello por lo que la lúdica dentro de la educación tiene un rol de vital importancia: sea el alumnado el que muestre un interés autónomo, acercándose por agrado, confianza y actitud positiva a los contenidos temáticos de las áreas de formación que se trabajen.

García y Llull (2009) indican que la utilización de las actividades lúdicas es considerada como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia por diversas razones: porque así lo han definido numerosas teorías y corrientes pedagógicas, porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizajes. Algunos autores hablan incluso de la necesidad de favorecer una pedagogía lúdica en las aulas que permita la creación de un clima positivo y motivador, caracterizado por actividades que despierten la imaginación.

El aula es uno de los lugares en que el alumnado tiene la mayor posibilidad de interacción con otros de su misma edad; la implementación del juego generará un sinnúmero de posibilidades didácticas que se tiene que aprovechar. Asimismo, el uso de juguetes en el aula se ha convertido en una práctica habitual desde que pedagogos como María Montessori apreciaron su importancia como instrumentos facilitadores de los procesos de descubrimiento y aprendizaje, claro que para ello el docente debe proporcionar espacios acondicionados, tiempo para jugar, una selección de juguetes y materiales que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimiento, destrezas y ritmos de desarrollo de los niños y las niñas.

Las técnicas lúdicas no son más que el conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes. El uso de técnicas lúdicas se da entre los profesionales que usan el juego como la principal estrategia metodológica para el desarrollo o adquisición de capacidades, actitudes, aprendizajes, valores o conductas en los niños y niñas.

Echeverri y Gómez (2009) afirman que la lúdica es la disposición que se tiene al realizar ciertas actividades que producen en el ser humano el interés de ejecutar lo que se le presente de una manera, grata que satisface la necesidad de compartir y disfrutar determinada actividad o acción. A partir de ello, se identifican diferentes enfoques de la lúdica, los cuales son los siguientes:

- a) La lúdica como instrumento para la enseñanza: Son todas aquellas razones que se agrupan y posturas que ven en la lúdica como una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.
- b) La lúdica como expresión de la cultura: Se reconoce a la lúdica como una manifestación humana, la cual resalta en las interrelaciones en contextos sociales el cual ha producido legados culturales y nuevas experiencias humanas que se especifican dentro del contexto específico de la sociedad.
- c) La lúdica como herramienta o juego: Se considera como una herramienta pedagógica, ya que éste va unido y es complemento del juego, ambos términos son complemento.
- d) La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana.

Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues son acciones y actitudes frente a la vida esta puede estar asociada al juego o no.

Toda actividad lúdica es inseparable de la vida del niño, siendo una de sus principales fuentes la experiencia que vivencian dentro de las actividades; en efecto, produce agrado, y lo aleja de la tensión o monotonía en su vida cotidiana.



## **Capítulo 4**

### **Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía**



En los ejercicios propuestos en este trabajo es importante practicar constantemente la forma correcta de escribir las palabras, por eso, al abordarlas en forma lúdica, se favorece la práctica sin perder la motivación. Según García y Llull (2009).

Para que el niño madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y del entrenamiento, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de capacidades. (p. 27)

En este capítulo se presentan las estrategias con las que se pretende mejorar la ortografía de los alumnos de 6º grado, grupo “A” de la Escuela Primaria “Benito Juárez”, ubicada en el municipio de Santiago Tianguistenco. Con ellos se puede elaborar un programa según las necesidades del grupo, es decir, se puede aplicar en el orden que determine el docente tomando en cuenta las características de su grupo.

#### **4.1 Presentación de las estrategias**

Una estrategia es un procedimiento o recurso utilizado por los docentes en forma intencional, consciente y para llegar un objetivo de aprendizaje (Monereo, 1998, p. 23). Guárate y Hernández (2018) la definen como un conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo pedagógico y/o andrológico por: contenidos, objetivos y/o competencias para las cuales las elabora y desarrolla.

Las estrategias se llevan a cabo dentro de la planificación didáctica: se tienen que crear, construir y aplicar, las cuales están sujetas a cambios, y esto depende de cómo se manifiesten en el proceso para poder obtener los resultados deseados. La Universidad Estatal a Distancia (UNED) define estrategia didáctica como

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un

sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. (Universidad Estatal a Distancia, s/f, p. 1)

Díaz (citado por Flores, 2017) las define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p.13).

Por tanto, aquí se proponen estrategias para que el docente pueda elegir las que le permitan alcanzar sus objetivos en Ortografía en forma planificada y que los aprendizajes sean significativos. Estas estrategias se componen de ejercicios lúdicos; los ejercicios son un trabajo práctico, continuo, sistemático que si se realizan de la manera adecuada se puede llegar al objetivo deseado, aunque si se aplican sin una adecuada planificación se corre el riesgo de caer mecanización, rigidez y técnica; es por ello por lo que deben estar enmarcadas en una estrategia donde lo lúdico esté presente. Cabe destacar que los ejercicios algunos son diseños de propia autoría, basados en los libros de *Ortografía divertida* de Nora Mutzenbecher y de la docente Ana Lilia Serafín Villamares. Se trata de una propuesta y por tanto son flexibles y sujetos a cambios adaptados a las necesidades del alumnado que pueden o no llegar al propósito esperado.

Esta estrategia se conforma por varios ejercicios ortográficos, los cuales presentan las siguientes características:

- La mayor parte se presenta en hojas impresas que se resuelven por lo general de manera individual.
- El tiempo destinado es de 10 a 15 minutos máximo.
- Tienen un enfoque lúdico, es decir, la actividad presentada es llamativa, divertida, entretenida y placentera para el alumnado.
- Toman en consideración los canales perceptuales (principalmente el visual, kinestésico).
- Son innovadores y variados.
- Su aplicación fue continua y sistemática.

- Hacen uso del método inductivo: el vocablo se visualizaba con anterioridad como unidades particularidades, posteriormente se iban relacionando unas con otras, de esta manera se iba accediendo a la regla ortográfica.

En conclusión, estas estrategias tienen como propósito mejorar la ortografía en el alumnado con base en la práctica continua, basando las necesidades e intereses identificados en el grupo. A continuación, se presenta el resumen de ejercicios lúdicos.

CUADRO 4.1: EJERCICIOS LÚDICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA.

NP	Nombre de la actividad	Temática que aborda	Objetivo
1	Atravesando los puntos	Uso de la “b”.	Reforzar la regla de b antes de consonante.
2	Descubriendo palabras	Uso de la “b”.	Repasar la regla ortográfica de todas las palabras que llevan las sílabas <b>bra, bre, bri, bro, bru</b> y <b>bla, ble, bli, blo, blu</b> .
3	El detective palabras	Uso de la “v”.	Repasar la regla ortográfica de palabras que llevan <b>eva, eve, evo, evi</b> .
4	Descifrando palabras	Uso de la “v”.	Repasar la regla ortográfica “se escribe <b>v</b> ”
5	El jardín jear-jar	Uso de la “j”.	Repasar la regla ortográfica de la j
6	Cocinando palabras	Uso de la “j”.	Repasar la regla ortográfica “se escribe <b>g</b> ”
7	Encuentra a letra	Uso de la “g”.	Repasar la regla ortográfica “se escribe <b>g</b> ”
8	Basta con Mayúsculas	Uso de las mayúsculas.	Repasar las palabras que tienen que llevar mayúscula.
9	Chapuzón de palabras	Uso de la “s”.	Repasar la regla ortográfica “se escribe <b>s</b> ”
10	Delineando los puntos	Uso de la “sc”.	Repasar la regla ortográfica de la “sc”.

<b>NP</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Temática que aborda</b>	<b>Objetivo</b>
11	El payaso	Uso de la “z”.	Repasar la regla ortográfica “se escribe “z”
12	g y j	Uso de la “g y j”.	Repasar la regla ortográfica con “g” y “j”
13	La competencia divertida	Uso de la “y o ll”.	Repasar la regla ortográfica “y” o “ll”
14	Los animalitos	Los animalitos	Repasar la clasificación de agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.
15	mp,mb,nv,nf	Uso de la “mp,mb,nv,nf”.	Repasar la regla ortográfica de la escritura en las palabras con mp, mb, nv, nf
16	Palabras clave	Uso de la “sc”.	Repasar la regla ortográfica con “sc”.
17	s o c	Uso de la “s y c”.	Repasar la regla ortográfica “s” o “c”
18	¿Qué regla es?	Uso de la “g y j”.	Repasar la regla ortográfica de la “g” y “j”
19	Uso de la h	Uso de la “h”.	Repasar las palabras de dudosa escritura.
20	¿Quién con quién?	Uso de la “j”.	Reforzar el uso de la “j”.

## **4.2 Propuesta de ejercicios de ortografía para trabajar con alumnos de sexto grado.**

En este apartado se presentan las actividades para practicar la correcta escritura de las palabras y ayudar a que el alumno reflexione sobre las regularidades en el uso de determinadas letras y, por tanto, le sea más fácil deducir una regla, la cual posteriormente aprenderá. Se trata de una propuesta con un enfoque lúdico, donde lo principal es que el alumno aprenda por descubrimiento y al mismo tiempo se divierta; por tanto, el docente puede hacerles los ajustes necesarios para lograr los objetivos de su grupo.

### **4.2.1 Actividad 1: “Atravesando los puntos”.**

**Descripción:** Consiste en delinear palabras escritas con **b**.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe **b**” antes de una consonante.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración y recomendaciones:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**b**” después de una consonante.

Las palabras están escritas con líneas punteadas y se le pide al alumnado que delinee con color rojo la letra **b**. La actividad tiene un enfoque lúdico al permitir que el alumno se interese, entretenga y divierta al realizarla. La actividad no presenta realmente una dificultad para el alumnos, por lo tanto, no es importante evaluar el desempeño, sino que practique,

visualice y tome conciencia del uso de la *b*. Se puede pasar el dedo índice sobre la palabra y esa sería otra forma de hacer el ejercicio, en este caso para reforzar el canal kinestésico. También se puede escribir toda la palabra con otro color, pero la letra *b* debe quedar siempre en rojo al momento de escribir, el niño pronuncia la palabra, entonces se completarán los tres canales principales: el visual, el auditivo y el kinestésico.

### Atravesando los puntos

**Instrucciones:** Sigue las líneas punteadas y delinea con rojo la letra "b" de cada una de las palabras.

blusa brújula

cerebro bruja

diablo hablar

brecha pueblo

**Instrucciones:** Inventa una frase utilizando las palabras anteriores.

---

---

---

¿Qué semejanza tienen todas estas palabras? \_\_\_\_\_

Completa la regla: Las sílabas \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ se escribe con \_\_\_\_\_.

#### 4.2.2 Actividad 2: “Descubriendo palabras”.

**Descripción:** Consiste en completar las palabras y con base en ellas realizar un cuento.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de todas las palabras que llevan las sílabas **bra, bre, bri, bro, bru** y **bla, ble, bli, blo, blu**.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

**Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

**Valoración y recomendaciones:**

El diseño de esta actividad se realizó para fortalecer el uso de las palabras que llevan las sílabas **bra, bre, bri, bro, bru** y **bla, ble, bli, blo, blu**.

Las palabras se encuentran incompletas y se le pide al alumnado que las completen con según las sílabas **bra, bre, bri, bro, bru** y **bla, ble, bli, blo, blu**. La actividad tiene enfoque lúdico y pone a pensar al alumno para identificar la palabra correcta. Puede trabajarse en parejas y los niños tienen la indicación de a ver quién encuentra primero la palabra buscada. A partir de este ejercicio, y para reforzar las reglas, el docente puede poner en el pizarrón otras palabras para descubrir, es decir, incompletas y con los guiones bajos para escribir las letras faltantes, haciendo concursos por filas o equipos.

## USO DE LA B

### Descubriendo palabras.

**Instrucciones:** Completa la palabras según corresponda.

\_\_ \_\_ úrbuja.

\_\_ \_\_ oma.

Ca \_\_ \_\_ e.

\_\_ \_\_ anco.

\_\_ \_\_ azo.



\_\_ \_\_ usa.

bi \_\_ \_\_ ioteca.

\_\_ \_\_ illo

a \_\_ \_\_ azar.

Ha \_\_ \_\_ ar.

Todas las palabras que llevan las sílabas **bra, bre, bri, bro, bru** y **bla, ble, bli, blo, blu** se escriben con **b**, ejemplo:  ,  ,  ,

Las palabras que comienzan con **bibli** (del griego biblión) se escriben con **b**:

### Continúa la historia...

Había a una vez un niño que le gustaba hacer bromas...

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Se escriben con **b**  
las terminaciones  
en copretérito de  
la primera  
conjugación (**ar**) y  
de del verbo ir

### 4.2.3 Actividad 3: “El detective palabras”.

**Descripción:** Consiste en colorear las primeras tres letras de cada palabra.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de palabras que llevan **eva, eve, evo, evi**.

**Materiales:** Hojas impresas y lápices de colores.

**Tiempo:** 20 min. aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

**Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

**Valoración:**

El diseño de esta actividad se realizó para fortalecer el uso de las palabras que llevan sílabas **eva, eve, evo, evi**.

Las primeras tres letras de la palabra se encuentran sin relleno y se le pide al alumnado que las coloren de rojo para trabajar la actividad de una manera kinestésica y poder deducir la regla.

La actividad tiene un enfoque lúdico con la utilización diseños y colores llamativos, ayudando a que la información entre por el canal visual.

**Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se sugiere reforzar con una actividad grupal a manera de repaso mediante la mención de una palabra por alumnos sin que esta sea repetida. Al final, es conveniente que el docente pida a los alumnos que mencionen otras palabras con las raíces trabajadas (evo, ava, eve, eva, evi...).

## USO DE LA V

### "El detective palabras"

Instrucciones: Colorea con rojo las primeras tres letras de cada palabra.

evocar

evaluar

evitar

evento

Evelin

evidencia

evidente

evitable

evolucionar

evacuar



Completa la regla.

Las palabras que comienzan con \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_.

Se escriben con: \_\_\_\_\_.

Son excepciones: ébano, ebanista.



#### **4.2.4 Actividad 4: “Descifrando palabras”.**

**Nombre:** “Descifrando palabras”.

**Descripción:** Consiste en ordenar las palabras

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe v”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 10 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.

Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “b”.

Las palabras están escritas silábicamente en desorden y se le pide al alumnado que las ordenen para posteriormente deducir la regla. La actividad fomenta la flexibilidad mental porque el alumno hace mentalmente combinaciones con las sílabas para buscar la respuesta correcta y eso lo mantiene interesado y motivado. Asimismo, tiene dibujos que son de su interés permitiendo que disfrute la actividad al realizarse.

Cuando un alumno no puede segmentar las palabras, por ejemplo por sílabas, generalmente se le dificulta la correcta escritura de las mismas. Por ello, este ejercicio ayuda a que los alumnos practiquen la división silábica, la segmentación de las palabras y mentalmente puedan ordenar éstas. Si a un alumno se le dificulta esta tarea, entonces el docente deberá poner especial atención en ese niño.

**Recomendaciones:**

Se puede comisionar a los alumnos que traigan 5 palabras con *v* y que estén divididas en sílabas y luego revueltas las mismas. O bien, un equipo escribe palabras con *v* con las sílabas revueltas para que el otro equipo las ordene.

## USO DE LA V

### "Descifrando palabras"

**Instrucciones:** Coloca las sílabas en orden.

\_\_\_\_\_

no - vier - in

tar - vi - in

\_\_\_\_\_

vi - do - ol

can - vol

\_\_\_\_\_

vo - gi - ti - fu

Pro - ve - cho

\_\_\_\_\_



Después de las sílabas

usamos **V**, son excepciones: probar, prebenda, probeta, probable.

Las terminaciones  
**avo, ava, ave, iva,**  
**ivo, evo, eve y eva**  
se escriben con **v**

#### **4.2.5 Actividad 5: “El jardín jear-jar”**

**Nombre:** “El jardín jear-jar”

**Descripción:** Consiste en completar palabras con las terminaciones jear-jar

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de la j

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 10 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**j**” con palabras en terminaciones jear-jar.

Las palabras jear-jar están en el centro de una flor y se le pide al alumnado que escriban las palabras en los pétalos resaltando la **j** de color rojo. La actividad que tiene un enfoque lúdico.

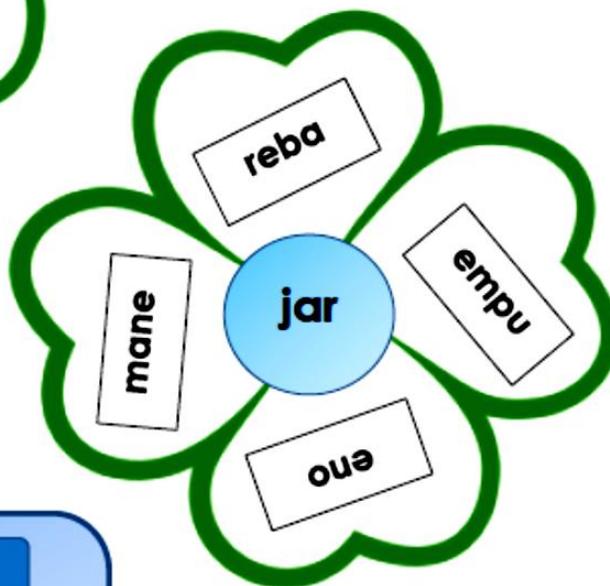
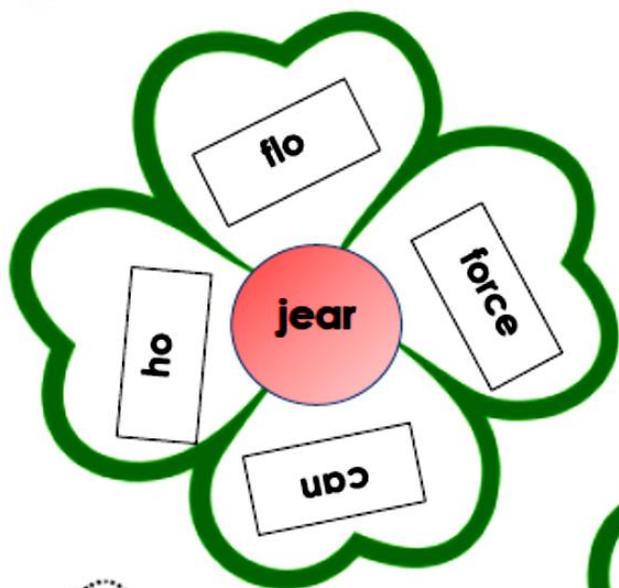
Pedir a los alumnos que hagan otras “flores” similares al ejercicio con la terminación jear, jar, es una manera de averiguar si comprendieron la regla.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se sugiere retomar palabras con las mismas terminaciones descifrándolas de manera grupal, con las cuales irán creando más flores de distinto diseño, poniendo en práctica su imaginación la cual resulta ser de su interés, obteniendo como resultado más flores con distintas palabras.

"USO DE LA J"  
"El jardín jear-jar"

**Instrucciones:** Reflexiona y forma los verbos, completa con algunos de ellos la regla.



Se escriben con  los verbos terminado en  y .

Ej:  y .

#### **4.2.6 Actividad 6: “Cocinando palabras”**

**Nombre:** “Cocinando palabras”

**Descripción:** Consiste en la reflexión de palabras que se escriben con g

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe g”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual

**Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.

Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio

**Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “g”.

Las palabras están escritas en un apartado de las cuales se le pide al alumnado que las lea y a partir de eso deducir la regla de la cual se escribirán las letras con g de color rojo. Esta actividad representa un reto para los niños y eso los mantiene atentos e interesados. Su diseño tiene un personaje muy conocido, y hace que la actividad sea divertida.

**Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda repasar dos veces por semana puede incluir un juego de repaso de manera grupal con la mención de palabras con esas terminaciones. Se puede dejar de tarea hacer un texto con una historia que incluya varias de las palabras que se trabajaron.

“Uso de la g”

“Cocinando palabras”

**Instrucciones:** Observa cada palabra, a partir de la **g**, reflexiona y forma la regla.



Aligerar    exagerar    encoger

escoger    dirigir    mugir    surgir

desprestigiar    prodigioso    virginal

región    religión    lógico    nostálgico

homogéneo    ingenio    astrológico

mugir    ferruginoso    sexagenario

Llevan **g** las palabras  
que terminan en:




#### **4.2.7 Actividad 7: “Encuentra a letra”**

**Nombre:** “Encuentra a letra”

**Descripción:** Consiste en la reflexión de palabras que se escriben con g

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe **g**”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual

**Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.

Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio

**Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**g**”.

Las palabras están escritas y se le pide al alumnado que les completen con la letra g de color rojo, además se buscan cuatro palabras con las cuales se deduce la regla ortográfica. En general, las sopas de letras interesan mucho a los niños, además de que les permite mejorar su concentración, de tal manera que el docente puede aprovechar esta técnica para seguir reforzando las reglas ortográficas.

**Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda que esta actividad se dirija por el docente o grupos para facilitar a decodificación del mensaje, se puede realizar un juego en parejas o equipos, donde la primera pareja o equipo que logre descifrar el mensaje gana el juego.

## Uso de la "g"

### "Encuentra la letra"

Instrucciones: Completa letras faltantes.



refu\_\_io.

ali\_\_erar.

refu\_\_iar.

agre\_\_ado.

conta\_\_o.

elo\_\_iar.



Encuentra las cuatro palabras, anótalos en los renglones y deduce la regla.

H J U S Q K P F R K A U R R  
W B R F W A X C K I L N O L \_\_\_\_\_  
U E L O G I A R U I R K I S \_\_\_\_\_  
Y N G D Z N C I S O R D X M \_\_\_\_\_  
B E O W T X Q V Q I E J V U \_\_\_\_\_  
F Q U F V V J T V X F T P J \_\_\_\_\_  
O N D R L I F O D Z R L R E \_\_\_\_\_  
V P C O R R E G I R I O O V \_\_\_\_\_  
P D K N L S Q F Q U G L T Z  
H V P H R J E R G G E D E T  
Q W P A S R O R F V R U G Y  
N T V U B I V H H C A H E P  
V Q M K C U K C E L R W R N  
Z O E P O U Q V Z P Y O L N

Las terminaciones \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, y \_\_\_\_\_ se escriben con **g**

Algunas excepciones son tejer y crujiir.

#### **4.2.8 Actividad 8: “Basta con mayúsculas”.**

**Nombre:** “Basta con mayúsculas”.

**Descripción:** Consiste en poner mayúscula a las palabras que les corresponde.

**Propósito:** Repasar las palabras que tienen que llevar mayúscula.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual/en parejas

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de las mayúsculas en la escritura.

Tiene seis columnas, las cuales se le pide al alumnado que en parejas realicen el juego y anoten las palabras que corresponde con mayúsculas. Con esta actividad el niño puede jugar en equipo, reforzando sus habilidades sociales, al mismo tiempo que se divierte.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Realizarse esta actividad en parejas para poder contar y revisar el puntaje a manera de coevaluación.

### ¡Basta de mayúsculas!

Instrucciones: En parejas realicen el juego de basta aplicando las reglas de mayúsculas, el primero en terminar dirá: ¡basta!



Nombre	Apellido	Animal	Escuela Universidad Secretaría	Ciudad Estado País	Total



#### **4.2.9 Actividad 8: “Chapuzón de palabras”.**

**Nombre:** “Chapuzón de palabras”.

**Descripción:** Consiste en delinear palabras escritas con **s**.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe **s**”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**S**” en la escritura de las palabras.

Las palabras están escritas de las cuales se clasifican según su terminación y la reacción con algún sustantivo, resaltando letra **s**. El dibujo en la hoja de la actividad puede ser iluminado, lo cual hace que ésta sea más atractiva para los niños. En general, combinar palabras con imágenes o dibujos para iluminar, e incluso crear dibujos propios, hace que el ejercicio sea más divertido.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se puede hacer un juego con letrero con las palabras las cuales dividirán silábicamente, agrupándolas con sus mismas terminaciones.

## Un chapuzón de palabras

Busca las palabras que se relacionen y únelas con líneas de diferentes colores. Cópialas en el lugar que les corresponde.

so  
\_\_\_\_\_

sor  
\_\_\_\_\_

sible  
\_\_\_\_\_

sivo  
\_\_\_\_\_

sión  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Escribe el sustantivo que se relaciona con cada adjetivo. Fíjate en el ejemplo.

convulso → convulsión

difuso → \_\_\_\_\_

invasor → \_\_\_\_\_

agresor → \_\_\_\_\_

remisible → \_\_\_\_\_

previsible → \_\_\_\_\_

adhesivo → \_\_\_\_\_

subversivo → \_\_\_\_\_

Piensa, recuerda y completa la regla.

Se escriben con \_\_\_\_\_ los sustantivos terminados en \_\_\_\_\_, relacionados con adjetivos terminados en \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ o \_\_\_\_\_.

#### **4.2.10 Actividad 10 “Delineando los puntos”**

**Nombre:** “Delineando los puntos”.

**Descripción:** Consiste en delinear palabras escritas con **sc**.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de la “sc”.

**Materiales:** Hojas impresas

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

**Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

**Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**sc**” después de una consonante.

Las palabras están escritas con líneas punteadas y se le pide al alumnado que delinee con color rojo las letras “**sc**”. La actividad resulta atractiva al incluir dibujos que son conocidos por los niños, además de que el remarcado de las letras refuerza los canales visual y auditivo. Así, al marcar en este caso las letras “**sc**”, es más fácil que queden en la memoria a largo plazo.

Delineando los puntos

**Instrucciones:** Sigue las líneas punteadas y delinea con rojo la letra "sc" de cada una de las palabras.

escena

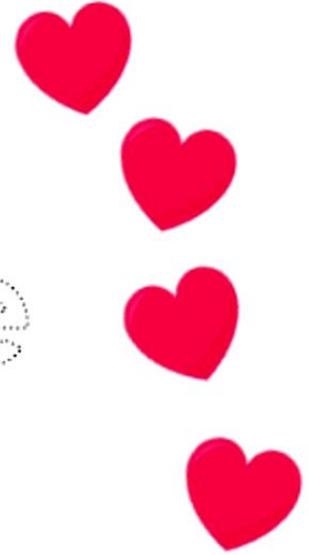
adolescente

miscelánea

descender

absceso

disciplina



¿Qué tienen en común todas estas palabras?

---

---

---

#### **4.2.11 Actividad 11: “El payaso”.**

**Nombre:** “El payaso”

**Descripción:** Consiste en delinear palabras escritas con **z**.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “se escribe **z**”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “**z**”

Las palabras están escritas en la lengua del payaso de las cuales se le pide al alumnado que complementará el texto resaltando la letra **z** con color rojo. La actividad que tiene un enfoque lúdico y puede complementarse con un dictado utilizando las palabras practicadas.

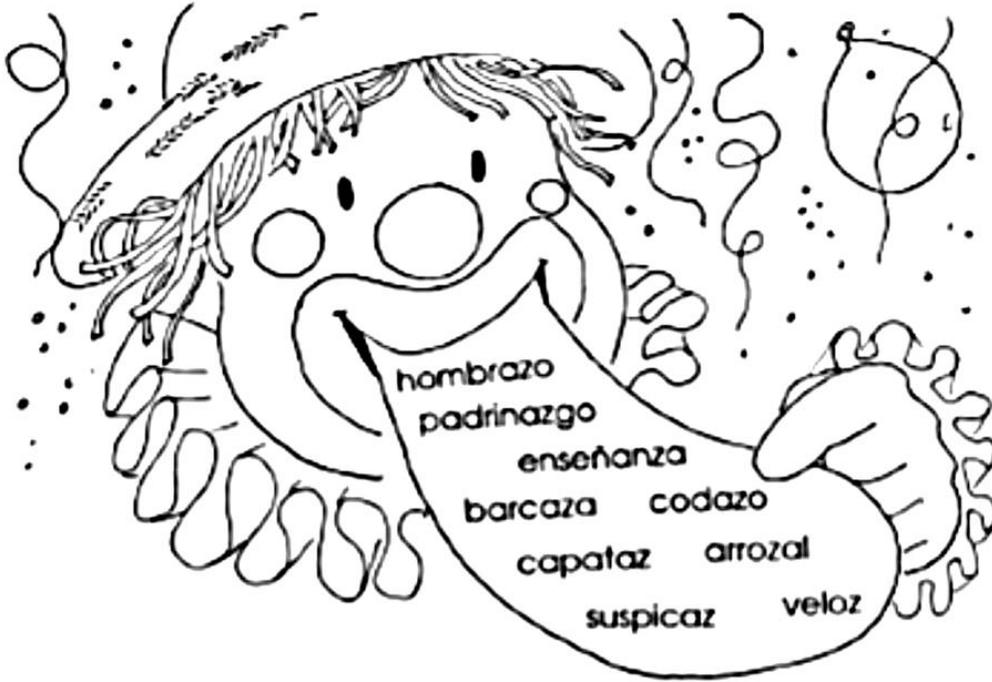
#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Este ejercicio el dibujo surge nuevamente como recurso visual con enfoque lúdico, el cual atraerá al alumno.

Se pueden utilizar dividir silábicamente y clasificar si estas son agudas, graves y esdrújulas, solicitando que coloreen la sílaba tónica.

## El payaso

Lengualarga te da las palabras clave con las que podrás completar las reglas. Ejemplificalas.



Llevan \_\_\_\_ los adjetivos que terminan en \_\_\_\_, \_\_\_\_ y algunos sustantivos; por ejemplo: veraz, feroz, antifaz, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_. La mayoría de las palabras terminadas en \_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_; por ejemplo: \_\_\_\_\_.

Son excepciones: **gansa, cansa, mansa.**

También llevan \_\_\_\_ las palabras terminadas en \_\_\_\_, menos **rasgo**; por ejemplo: \_\_\_\_\_.

Los aumentativos con terminación \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ llevan \_\_\_\_\_; por ejemplo: \_\_\_\_\_.

También llevan **z** las palabras que expresan idea de golpe; por ejemplo: \_\_\_\_\_.

Existen otras palabras que también terminan en \_\_\_\_ y \_\_\_\_; por ejemplo: pedazo, espinazo, pelmazo, terraza.

Se escriben con \_\_\_\_ las palabras, que terminan en \_\_\_\_; por ejemplo: \_\_\_\_\_. Se exceptúan: **fresal y sal.**

Continúa esta historia en tu cuaderno.

'Había una vez una zorra sinvergüenza que...'



#### **4.2.12 Actividad 12: “g y j”.**

**Nombre:** “g y j”

**Descripción:** Consiste en completar palabras con la letra g y j

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica con g y j

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “g y j”

Las palabras están escritas de manera incompleta por lo que se le pide al alumnado que las complete con la letra **g** o **j**. Con esta actividad los niños podrán reconocer familias de palabras que derivan de una raíz (por ejemplo: *trabajo* – trabajar, trabajito, trabajoso, trabajador, etc.).

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se puede realizarse por parejas a manera de concurso, donde la pareja que tenga más palabras correctamente escritas gana el juego.

7. Completa la regla:

Se escriben con **j** los verbos terminados en **\_\_ y \_\_**.

8. Termina los derivados:

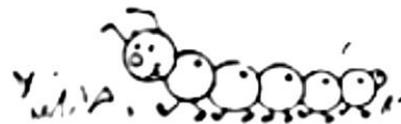
trabajo    t r     a   i t  

caja        c a   e   a

ejemplo    e   e   p l i     c   r

9. Continúa como en el ejemplo:

corregir → corrijo  
 escoger → \_\_\_\_\_  
 fingir → \_\_\_\_\_



10. Recuerda las reglas del uso de **g** y **j** y sus excepciones; completa correctamente las siguientes palabras.

án__el	flo__era	__eometría	e__ercitar
la__uito	__eneral	__enuflexión	ho__ear
__eógrafo	pin__üino	conta__io	agu__oro
force__ear	a__encia	le__ible	mena__ería
bendi__ese	reli__ión	diri__ir	te__er
esco__er	contra__e	prodi__ioso	in__enio
le__ía	le__ísimos	sur__ir	reco__i
pasa__ero	__esticulación	ob__etar	le__endario
__uirnalda	__uerrero	len__üita	bendi__e
a__enjo	here__ía	__estor	le__islación
astroló__ico	traba__ito	ore__era	__en__ibre
cru__ir	le__ión	exa__erar	reba__ar
mane__ar	prote__er	prote__ería	carrua__e
bu__ía	__énero	e__ecutar	__eología
pota__e	li__ero	e__ercer	ob__etivo
extran__ero	ali__erar	ele__í	homo__éneo

#### **4.2.13 Actividad 13: “La competencia divertida”.**

**Nombre:** “La competencia divertida”

**Descripción:** Consiste en completar palabras con y o ll

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “y o ll”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.

Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer la escritura con “y” o “ll”.

Las palabras están escritas de manera incompleta y se le pide al alumnado que completen según la letra que les corresponda con color rojo “y” o “ll”. La actividad se encuentran diversificadas dentro de la misma, es decir, se resuelve la complementación de palabras con guiones bajos, la deducción de reglas, el diminutivo y despectivo de palabras; al ser variadas esto mantiene los alumnos interesados en la actividad, evitando la monotonía de los ejercicios de ortografía tradicionales.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Puede realizarse por parejas a manera de concurso, donde la pareja que tenga más palabras correctamente escritas gana el juego.

## La competencia divertida

### Juega con algún compañero.

1. Completa la regla.

Los \_\_\_\_\_ conservan la ortografía de las palabras de donde proceden.

2. Escribe ejemplos de la regla anterior.

pillo \_\_\_\_\_ capilla \_\_\_\_\_

3. Escribe dentro de la sombrilla la regla que se aplica a la palabra **sombrilla**.



4. Escribe una **V** si es verdad y una **M** si es mentira.

\*Muchas de las palabras que empiezan con **ye, yo, yu**, se escriben con **y**\*...

5. ¿Con **ll** o con **y**?

\_\_\_olanda    membri\_\_\_o    \_\_\_eguada  
ori\_\_\_a    pa\_\_\_asu    influ\_\_\_en  
a\_\_\_udar    \_\_\_orar    \_\_\_uquilla  
\_\_\_unque    ani\_\_\_o    \_\_\_esca  
baru\_\_\_o    \_\_\_esero    meda\_\_\_a



6. Completa correctamente.

Diminutivo de muñeca =   
Despectivo de hombre =   
Diminutivo de abeja =   
Despectivo de escuela =



#### **4.2.14 Actividad 14: “Los animalitos”.**

**Nombre:** “Los animalitos”

**Descripción:** Consiste en dividir las palabras silábicamente y clasificarlas en agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.

**Propósito:** Repasar la clasificación de agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.

**Materiales:** Hojas impresas

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para clasificación de las palabras en agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. Se muestran imágenes de animalitos, los cuales se solicita al alumnado que escriban su nombre de manera silábica y debajo su clasificación correspondiente. (Agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas).

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Puede realizarse un juego donde se realicen equipos y pasará un integrante de cada equipo a deletrear algún animal, decir a que clasificación corresponde, el equipo que logre hacer más puntaje gana.

Se sugiere realizar un juego en equipos o por filas, donde se realizará un competencia en la cual se plantean distintas palabras de animales para dividir las silábicamente y escribir la respuestas para determinar si se trata de agudas, graves, esdrújulas o sobresdrújulas, obteniendo un punto por cada uno si es correcto. El que acumule más puntos gana.

**"Los animalitos"**

**Instrucciones:** Coloca el nombre de cada animal silábicamente y debajo anota si la palabra es aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula.



_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

#### **4.2.15 Actividad 15: “mp, mb, nv, nf”.**

**Nombre:** “mp, mb, nv, nf”

**Descripción:** Consiste en la escritura de palabras con *mp, mb, nv, nf*.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de la escritura en las palabras con *mp, mb, nv, nf*.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer la escritura con *mp, mb, nv, nf*.

Se muestra un crucigrama y la escritura de unas palabras incompletas y se le pide al alumnado que las coleteen donde escriban con color rojo la escritura de *mp, mb, nv, nf*. La actividad permite que el alumnado muestre interés al escribir las palabras que quiera siempre y cuando se respete la regla, además puede trabajarse la escritura libre de un cuento en el cual se reflejará qué tanto maneja la regla.

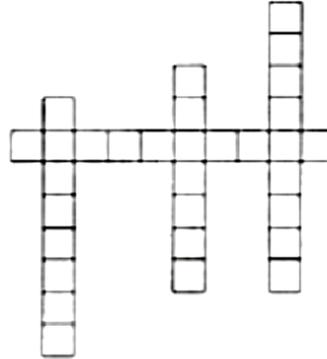
#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda aplicar esta actividad después del recreo, usando diversos colores que permitan distinguir las palabras y el uso de “**mb**” en ellas.

Además, es recomendable la utilización de un diccionario para saber el significado de las palabras que escribieron de manera libre y de esta manera reforzar la memoria de la correcta escritura de la palabra.

Distribuye las siguientes palabras en el crucigrama:

enfermedad, compañero, invierno y bombero.



Piensa, recuerda y completa las reglas.

Antes de **p** y **b** se escribe \_\_\_\_.  
Antes de **v** y **f** se escribe \_\_\_\_.



Escribe tú los ejemplos.

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

¡Adivina las palabras!

co\_\_ \_\_ leta \_\_ent\_\_  
e\_\_ \_\_idio\_\_o

no\_\_ \_\_re  
i\_\_fie\_\_no

Escribe una aventura en tu cuaderno; utiliza las siguientes palabras.

convento    inválido    combate    tómbola    invierno    embarcar

#### **4.2.16 Actividad 16: “Palabras clave”.**

**Nombre:** “Palabras clave”

**Descripción:** Consiste en descifrar el mensaje escrito, rescatando las palabras que llevan “sc”.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica con “sc”.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad es para fortalecer la escritura con palabras con “sc”

Las palabras están escritas en desorden de manera silábica y se le pide al alumnado que descifre el mensaje resaltando con color rojo las letras “sc”. El dibujo en la hoja de la actividad puede ser iluminado, lo cual hace que ésta sea más atractiva. Además se valida que al copiar las palabras las escriban de manera correcta.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda aplicar esta actividad antes del recreo con apoyo de un diccionario para su resolución. Se añade que se puede abordar el tema de la adolescencia trabajando en conjunto con la regla ortográfica.

Forma palabras, utiliza la clave.

8 1 4

13 1 4

8 10 6

2 10 7 14

13 3 5 12

11 10 9

¿Qué tienen en común las palabras que formaste?

---



---

Aquí hay tres palabras que llevan sc. Cópialas y busca en el diccionario su significado.

---



---



---



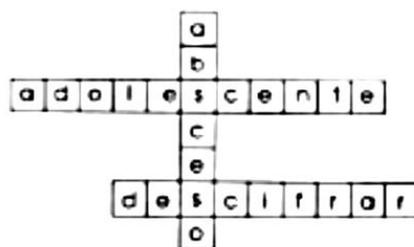

---



---



---



Investiga y desarrolla en tu cuaderno el tema: La adolescencia.

#### **4.2.17 Actividad 17: “S o C”.**

**Nombre:** “Descifrando palabras”

**Descripción:** Consiste en ordenar la palabra y completar las que faltan con “s” o “c”.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica “s” o “c”.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “s” o “c”.

Las palabras están incompletas o desordenadas por lo cual se le solicita al alumnado que les ordenen y completen según corresponda su letra “s” o “c”. La actividad que tiene diversificaciones dentro de la misma, además el descubrimiento de reglas pone al alumnado a prueba con la comprensión de la misma.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda aplicar de manera grupal para la deducción de la regla. La regla se puede reforzar con el apoyo de una actividad similar a ésta con la escritura de otras palabras con las mismas terminaciones.

Ordena las sílabas para formar palabras y escribe dentro de las pompas de jabón la última sílaba de cada palabra.



li - cia - di - gen = \_\_\_\_\_  
 cie - vi - cal = \_\_\_\_\_  
 pe - tra - cio = \_\_\_\_\_

Con base en el ejercicio anterior, deduce la regla.

---



---



---

Completa con s o c; recuerda las excepciones o consulta el diccionario.

avari___ia	Ru___ia	superfi___e	
cari___ia	espe___ie	vigilan___ia	
servi___lo	A___ia	benefi___lo	
vi___lo	pacien___ia	gimna___ia	
su___lo	agen___ia	igle___ia	nego___lo

Completa las siguientes palabras; utiliza la terminación correcta.

<input type="text" value="ancia"/>	<input type="text" value="ancio"/>	<input type="text" value="encia"/>
<input type="text" value="encio"/>	<input type="text" value="uncia"/>	<input type="text" value="uncio"/>

sust <input type="text"/>	paci <input type="text"/>	Fid <input type="text"/>
vigil <input type="text"/>	cans <input type="text"/>	den <input type="text"/>
dec <input type="text"/>	an <input type="text"/>	sil <input type="text"/>



Completa la regla.

Las palabras que terminan en \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_.

Son excepciones: **ansia, hortensia y Hortensia.**

#### **4.2.18 Actividad 18: “¿Qué regla es?”.**

**Nombre:** “¿Qué regla es?”

**Descripción:** Consiste en completar las palabras con “g” o “j” y deducir su regla.

**Propósito:** Repasar la regla ortográfica de la “g” y “j”.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer el uso de la “g” o “j” y posteriormente deducir su regla.

Las palabras se encuentran incompletas por lo que se le pide al alumnado que les complete con la letra que le corresponde “g” o “j” y deduzca a la regla que corresponde. La actividad tiene un personaje muy reconocido con colores llamativos, se abordan dos reglas dentro de la misma, el completar las palabras para su correcta escritura y deducir a cual pertenece, con eso se valida la verificaron de la escritura.

#### **Recomendaciones/sugerencias/variantes:**

Se recomienda reforzar las reglas decir una palabra al azar con la participación de algún alumno para que deduzca a que regla corresponde.

Se añade que de manera grupal con el apoyo de palmadas para encontrar la sílaba tónica.

## USO DE LA G O J

“¿Qué regla es?”

1. Se escriben con **g** las palabras que comienzan con **geo-**. Ejemplos: **Geometría, geométrica, geopolítica**
2. Se escriben con **g** las palabras que llevan **-gía, gie, -gié,** o terminan en **gio, -gión**. Ejemplos: odontología, efigie, colegio, religión. Se exceptúan: Bujía, herejía, apoplejía
3. Se escriben con **j** las palabras terminadas en **-jar y -jear**. Ejemplos: pujar, masajear.

Completa cada una de las palabras siguientes con **g** o **j** y escribe el número de la regla que corresponde.

ba\_\_ar \_\_\_\_\_

calle\_\_ear \_\_\_\_\_

reli\_\_ión \_\_\_\_\_

psicolo\_\_ía \_\_\_\_\_

\_\_eometría \_\_\_\_\_

ata\_\_ar \_\_\_\_\_

ciru\_\_ía \_\_\_\_\_

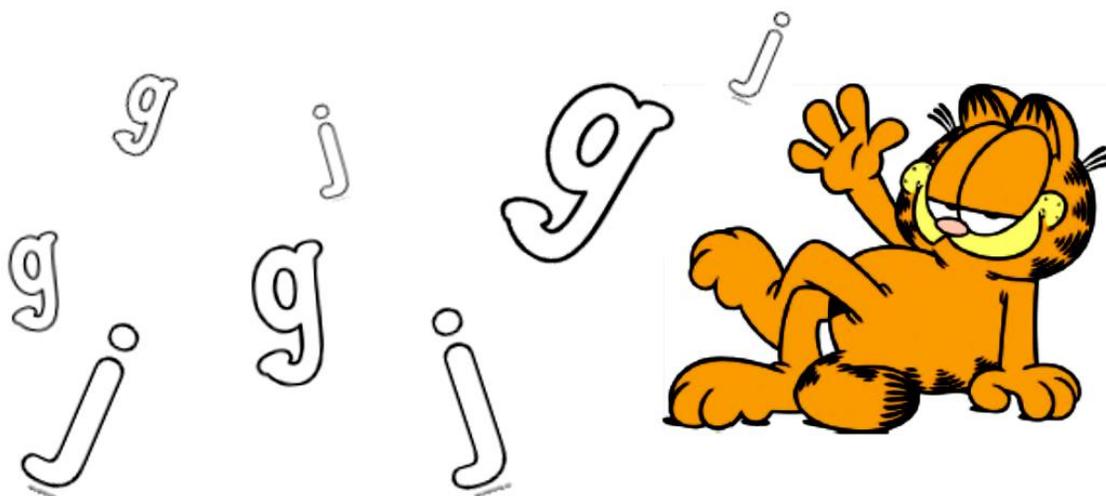
elo\_\_io \_\_\_\_\_

via\_\_ar \_\_\_\_\_

gran\_\_ear \_\_\_\_\_

sur\_\_ió \_\_\_\_\_

biolo\_\_ía \_\_\_\_\_



#### **4.2.19 Actividad 19: “Uso de la h”.**

**Nombre:** “Uso de la h”.

**Descripción:** Consiste en colocar h a las palabras que corresponden.

**Propósito:** Repasar las palabras de dudosa escritura.

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer la escritura de las palabras de dudosa escritura, es decir si llevan o no “**h**”.

Las palabras están escritas por toda la hoja y se le pide al alumnado que las palabras que llevan “**h**” se las coloquen con color rojo. La actividad que tiene colores llamativos, lo cual retiene la atención y la memoria del alumnado.

#### **Sugerencias:**

Se recomienda trabajar por equipos, los cuales tienen que escribir todas las palabras que comiencen con *h*, el equipo que tenga más palabras gana.

## "Uso de la h"

**Instrucciones:** Las palabras que lleven **h** colócalas y las que no la lleven **h** subráyalas.

ermano      ipo      unificar      orror      abía  
ayudar      umor      orgullo  
hidratado      ueso      umano  
hierba      orchata      ormiga  
ostilidad      Ormiguero      ervido  
establo      estrella      águila  
ueco      ostigamiento      uir  
umildemente      ombligo      olvidar  
Umanismo      iel  
ejemplo      unido      ambre

#### **4.2.20 Actividad 20: “¿Quién con quién?”**

**Nombre:** “¿Quién con quién?”

**Descripción:** Consiste unir los verbos que se relacionan

**Propósito:** Repasar las palabras con “g y j”

**Materiales:** Hojas impresas.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente.

**Modalidad:** Individual.

#### **Desarrollo:**

- Entregar al alumnado una copia del ejercicio.
- Leer las instrucciones de manera grupal.
- Solicitar al alumnado que resuelvan la hoja de manera individual.
- Socializar de manera grupal las respuestas dadas al ejercicio.

#### **Valoración:**

El diseño de esta actividad se hizo para fortalecer la escritura de las palabras con “g y j”

Las palabras están escritas en dos columnas y se le pide al alumnado que las unan con un verbo correspondiente. Los personajes son bastantes reconocidos, los cuales captan de inmediato la atención del alumnado. Siendo una actividad sencilla la cual se valora al deducir la regla para la escritura de esas palabras.

### Uso de la j

“¿Quién con quién?”

**Instrucciones:** Une con una línea con el verbo según corresponda.

1. agasajo

2. canjeo

3. bajo

4. deajo

5. gorjeo

6. cojeo

7. rebajo

8. ojeo

9. despojo

10. granjeo

agasajar

ojear

rebajar

granjar

ojear

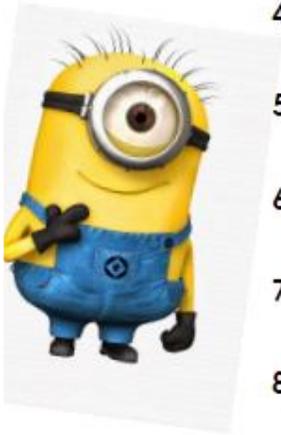
dejar

despojar

canjear

bajar

gorjear



Se escriben con **j** los verbos terminados en \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_  
en todas las formas de conjugación.



#### 4.2.21 Estrategia N° 1.

**Nombre:** “SEGA”.

**Objetivo:** Que el alumnado identifique la clasificación de las palabras. (agudas, graves, esdrújulas o sobresdrújulas)

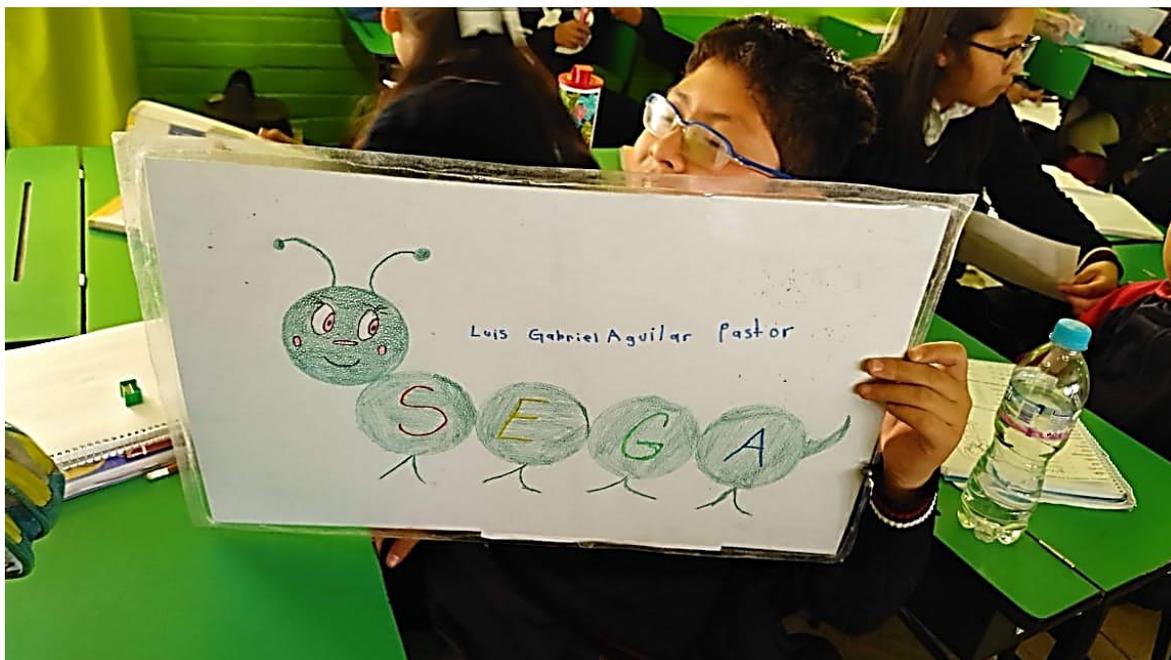
**Tiempo:** 10 minutos aproximadamente.

**Material:** Tablero SEGA.

#### **Desarrollo:**

Además, se implementó otra estrategia del gusanito llamado **SEGA**, el cual consiste en cuatro círculos que son parte de su cuerpo en que cada uno tiene escrita una letra formando la palabra SEGA, cada letra hace referencia la clasificación de las palabras, en el caso de la **S** corresponde a las sobresdrújulas, la **E** para las palabras esdrújulas, la **G** para las graves y la **A** para las agudas.

Esta estrategia sirve para identificar las palabras ya sean: sobresdrújulas, esdrújulas, graves o agudas con la división silábica de las palabras, al dividirse de una manera silábala se van colocando debajo de cada letra, en este caso de la S, E, G y A.



La anterior fotografía muestra un ejemplo de cómo se manejó dentro del aula con el alumnado, cabe resaltar que cada uno tenía el propio.

En experticia, el escuchar al alumnado decir en una conversación normal sin que el docente interviniera, al mencionar alguna palabra, se detenían, la repetían analizándola al mismo tiempo diciendo lo siguiente “esa palabra es...” señalando su clasificación. Es bastante satisfactorio.



En esta fotografía se muestra cómo se abordaba de manera grupal para el apoyo o duda sobre alguna palabra.

#### 4.2.22 Estrategia N° 2.

**Nombre:** “Camino de habilidades”.

**Objetivo:** Evaluar los avances en el aprendizaje del uso de una letra o de una regla.

**Modalidad:** Grupal.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Material:** Fichas de manos y pies para representar el camino.

#### **Desarrollo:**

Se añade la estrategia llamada “camino de habilidades” siendo una actividad en la que se demostraban y estimulaban la coordinación, lo cognitivo y físico. Todo trabajando en conjunto en este juego, fue uno de los más satisfactorios: se mostró bastante interés, colaboración y voluntad para la actividad.

Se destinó un área específica dentro del aula, cabe resaltar que se le daba distintos usos en las diferentes materias y temas.

Se utilizaba a manera de refuerzo en el conocimiento del tema, de esta manera el conocimiento le era más significativo.



### 4.2.23 Estrategia N° 3.

**Nombre:** “Fichero”.

**Objetivo:** La consulta rápida de la escritura de alguna palabra

**Tiempo:** 3 minutos aproximadamente.

**Material:** Fichero en forma de llavero.

#### **Desarrollo:**

Otra estrategia implementada fue el fichero, el cual cuenta con las reglas ortográficas donde de las cuales se notaron mayor deficiencia dentro del diagnóstico aplicado. Las cuales se utilizaban en cualquier momento: eran bastante prácticas para su uso, el alumnado consultaba en cualquier momento a la hora de escribir un texto. Además, se revisaban de manera grupal por si no se llegase a comprender la regla del todo con algunos ejemplos.

 <p>GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO EDOAMÉX</p> <p>ESCUELA PRIMARIA LIC. BENITO JUÁREZ</p> <h2>Reglas de Ortografía</h2> <p>Nombre: _____</p>	<p><b>USOS DE B</b></p> <p>1. Siempre se escribe con <b>b</b> el <b>copretérito</b> de los <b>verbos terminados en -ar</b>, de donde resultan las terminaciones verbales <b>-aba, -abas -ábamos, -aban</b>.</p> <p>Ejemplos: estudi<u>aba</u>, compr<u>aban</u>, pint<u>ábamos</u>.</p>
<p><b>USOS DE B</b></p> <p>2. Siempre, antes de consonante se escribe <b>b</b>. (la <b>v</b> sólo puede ir antes de una vocal)</p> <p>Ejemplos: <u>ab</u>domen, <u>ab</u>stracto, <u>br</u>incar, <u>cu</u>brir, <u>ob</u>sequio, <u>ob</u>servar, <u>ob</u>nubilar, <u>ob</u>vio, <u>re</u>cobrar, <u>so</u>mbra, <u>su</u>bsidio, <u>vo</u>cablo.</p>	<p><b>USOS DE B</b></p> <p>3. En toda palabra en la que <b>antes de b</b> (y de p) deba ir una <b>n</b> o <b>m</b>, siempre se pondrá <b>m</b> (por tanto, siempre y sin excepción, antes de <b>v</b> va una <b>n</b>: <u>mv</u>).</p> <p>Ejemplos: <u>com</u>batir, <u>emb</u>ellecer, <u>nom</u>brar, <u>hamb</u>urguesa, <u>zum</u>bar.</p>
<p><b>USOS DE B</b></p> <p>4. Casi siempre se escribirá con <b>b</b> el vocable <b>bu</b>, no importa que esté al inicio, en medio o al final de la palabra.</p> <p>Ejemplos: <u>bu</u>che, <u>bu</u>eno, <u>bu</u>scan, <u>ab</u>undar, <u>abu</u>mir, <u>abu</u>sar, <u>tab</u>ú, <u>trib</u>u, <u>tro</u>le<u>bus</u>.</p>	<p><b>USOS DE B</b></p> <p>5. Se escribe con <b>b</b> la terminación <b>-bilidad</b> que proviene, principalmente, de verbos con el sufijo <b>-ble</b>. Excepciones: <u>movi</u>lidad, <u>civi</u>lidad.</p> <p>Ejemplos: <u>cont</u>able, <u>cont</u>abilidad, <u>am</u>able, <u>am</u>abilidad, <u>culp</u>able, <u>culp</u>abilidad</p>

#### 4.2.24 Estrategia N° 4.

**Nombre:** “Rótulos digitales”.

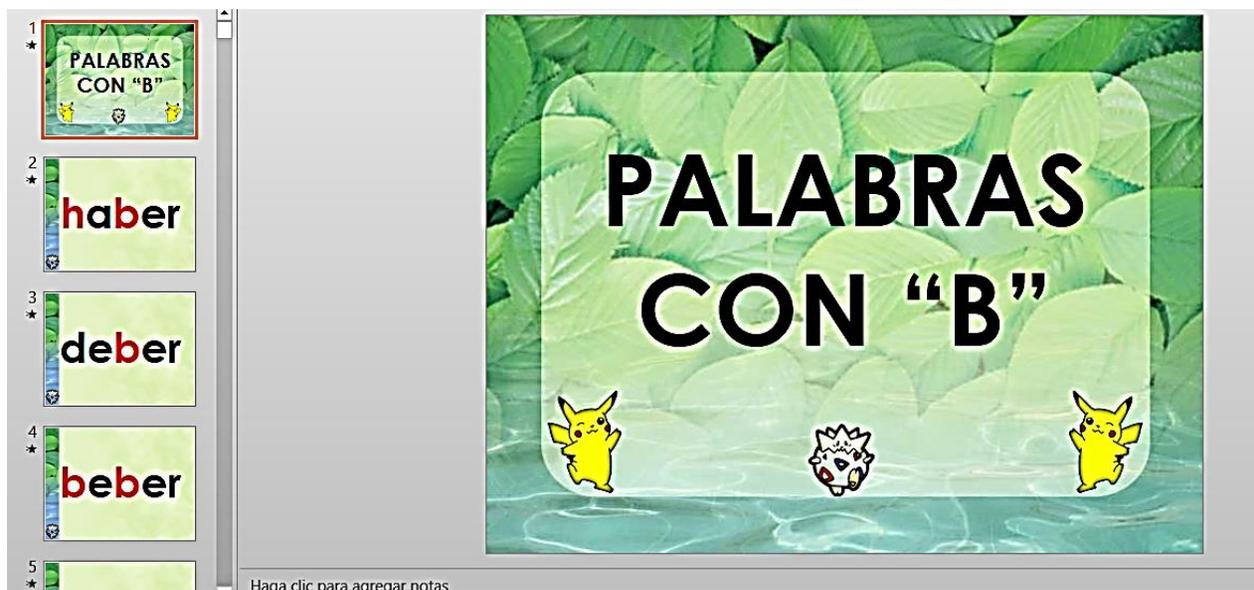
**Objetivo:** El repaso inmediato de palabras con alguna regla ortográfica.

**Tiempo:** 5 minutos aproximadamente.

**Material:** Presentación en PowerPoint

#### **Desarrollo:**

Se presentaban por las mañanas y en la entrada después del recreo se les mostraba por unos instantes las palabras, leyéndolas de manera grupal, donde dependiendo de la regla se resalta con color rojo letra que se pretende aprender.



En esta fotografía se muestra como son las diapositivas que se les presentaba al alumnado.

## Conclusiones

Una vez concluido el trabajo, y después de haberse aplicado actividades y estrategias para la mejora de ortografía en alumnos de sexto grado, con base en la experiencia vivida durante las prácticas de observación y conducción en la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez” se llegó a las siguientes conclusiones:

El desconocimiento de las reglas ortográficas es una problemática que existe en gran parte de la población que cursa la Educación Primaria y esto mismo fue observado en el grupo de estudio.

Las estrategias diseñadas tuvieron un fin heurístico, lo cual permitió darle un enfoque lúdico, cuidando de usar la variabilidad y el carácter novedoso. Esto favoreció que las actividades y estrategias fuesen del interés del alumnado.

El principal avance obtenido con la implementación de las estrategias lúdicas fue que se logró despertar una conciencia ortográfica, de tal manera que los alumnos les tomaban mayor importancia a sus escritos y estaban atentos a cualquier observación entre ellos; esto se manifestaba por voluntad propia; al mismo tiempo, ponían gusto en practicar lo aprendido, dejándolo de ver como una obligación donde tenían que escribir para obtener una clarificación. Sin embargo, este proceso no fue inmediato, sino que se dio de manera gradual.

El alumnado se mostró entusiasta, alegre, cooperativo, atento y perseveraba en la aplicación de la mayoría de las estrategias, sobre todo en aquellas que se trabajaban a través de competencia por equipos. Asimismo, la docente en formación trató de impulsar y motivar al alumnado para que comprendiera mejor la aplicación de las reglas e hiciera uso de ellas en sus escritos de las palabras. Las normas ortográficas vistas en clase se reforzaban en la elaboración de textos de otras asignaturas, con el firme propósito de desarrollar en ellos una competencia comunicativa, esto se hizo notar en sus escritos.

A pesar de no aplicar las estrategias hasta el final como se tenía programado, se logró crear una conciencia ortográfica, la cual les favoreció en detectar con mayor facilidad sus errores. Al diseñar las estrategias se tuvo en cuenta que pudiesen ser corregidas por el mismo alumno, así como también la posibilidad de evaluarlas entre compañeros. Otro elemento que se consideró en el diseño fue que la formulación de la regla fuese por descubrimiento, llegando a su comprensión a

través de actividades divertidas y no memorización, y realmente fue eso lo que ocurrió al aplicar las estrategias.

### **Alcances y limitaciones**

Durante la aplicación de las estrategias que permitieron desarrollar en la mejora de ortografía de los alumnos de sexto grado, se presentaron algunos obstáculos y dificultades. Es preciso mencionar que las actividades y estrategias diseñadas, adaptadas y retomadas no siguieron un procedimiento rígido, sino que son flexibles, intencionadas y dirigidos a un objetivo; es por eso por lo que forman parte de una estrategia lúdica que proporciona variabilidad y dinamismo para el niño, esto se puede observar en el alcance que se logró obtener con los estudiantes.

No solo se enfrentó con la perspectiva que tenía el alumnado sobre la concepción de la ortografía, puesto que solo la tomaban como un requisito para el docente y a veces ni siquiera eso en varios alumnos. Por otro lado, la ausencia de estrategias de la ortografía en ciclos anteriores hacía que ésta se abordara con un enfoque tradicionalista en su enseñanza, siendo una de las principales limitaciones presentadas que se pudo enfrentar, sin dejar de soslayo que el aprendizaje de las reglas ortográficas no se aprende de la noche a la mañana: se requería de una constante ejercitación de las actividades y estrategias. Así, cuando se comenzó a trabajar con las estrategias, el alumnado carecía de la habilidad para utilizarlas en los diversos textos.

Cabe resaltar que la principal limitación para la implementación de las actividades y estrategias fue la pandemia presentada en el mundo llamada COVID 19, la cual obligó al aislamiento a partir del 20 de marzo, provocando que se cerraran casi todo tipo de negocios, escuelas, centros comerciales y más. Esto se hizo para evitar la convivencia con las personas y provocar contagios, lo cual ocasionó que no se desarrollaran las prácticas finales, y por consiguiente, la implementación de las estrategias no tuvo ni el tiempo ni la continuidad que debieran tener.

Sin embargo, algunos estudiantes a pesar de las dificultades y el poco tiempo, desarrollaron habilidades de manera eficiente; en cambio, para otros no fue así, al principio no les fue tan fácil avanzar. Por ejemplo, como docente se tuvo que dar a la tarea de guiar de manera más personalizada a un niño que presentaba dificultades especiales, variando el uso de las estrategias lúdicas y la

forma en como se le presentaba al resto del grupo, con la finalidad de que fuera a la par que los demás y generar una conciencia ortográfica.

En general, a pesar de las dificultades presentadas, se notó que los alumnos realizaban las actividades con gusto, y una vez ejecutadas, estaban dispuestos a reflexionar sobre las regularidades observadas y eso hacía que pudiesen asimilar posteriormente las reglas. Asimismo, el uso de fichas con reglas fue de gran utilidad para reforzar lo aprendido con las estrategias lúdicas.

## Referencias

- Bausela Herreras, E. (s/a). La docencia a través de la investigación–acción. En *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653), recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>.
- Bofarull, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en los alumnos*. Recuperado de:  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera Morgan, L. (2017) La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. En *Educación* Vol. XXVI, N° 51, septiembre 2017 / ISSN 1019-9403. Disponible en <https://doi.org/10.18800/educacion.201702.007>.
- Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. México: Educación.
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. En *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, Vol. 3, No. 1, 20 junio 2012, pp. 102-115.
- ISSN: 2215-8421
- Echeverri y Gómez (2009). *Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009.
- Fernández-Rufete Navarro, A (2015): *Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería, Investigaciones Sobre Lectura*, 4, 7-24.
- Ferreiro E. y Teberosky A. (1991). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México: Siglo veintiuno. Biblioteca Normalista.

- Ferreiro, E. (1997). *Alfabetización teoría y práctica*. México: Siglo veintiuno. Biblioteca Normalista.
- Gabarró, D. y Puigarnau, C. (2010). *Buena ortografía sin esfuerzo con PNL. Propuesta metodológica para docentes*. Wordpress.
- Guárate A.Y. y Hernández, C.A. (2018). “Qué son las estrategias de enseñanza”. En *Magisterio.com.co*, 28 agosto 2018. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-ensenanza> el 12 abril 2020.
- Hernandez, K.G. (2017). *La ludología para utilizada para mejorar la ortografía afectada por la redes sociales en los alumnos de primer grado, grupo K, de la escuela secundaria general Martin Alor de la ciudad de Cosoleacaque, Veracruz*. México. Tesis
- INEE (2008). *La orografía de los estudiantes de educación básica*. México: Informes Institucionales. Biblioteca Normalista
- Jimenez. C. A. (2007). *Neuropedagogía lúdica y competencias*. Bogotá: Magisterio
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción*. Barcelona: Graó.
- Monereo, C. (coord.) (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Secretaría de Educación Pública. Biblioteca Normalista.
- Monsalve et al. (2006) en su tesis *Lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje*
- Murillo, M. (2013). La ortografía española y su didáctica en la educación general básica. Costa Rica: recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44249256006>
- Orazábal, R. (2008). *El problema de la ortografía*. Venezuela: Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614569023>
- Pecci (2010). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de: [file:///C:/Users/acer/Documents/PROYETO%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N/CO RRECCIONES/Juego%20Infantil%20Metodolog%C3%ADa%20\(cap.%202\)%20-%20Pecci.pdf](file:///C:/Users/acer/Documents/PROYETO%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N/CO RRECCIONES/Juego%20Infantil%20Metodolog%C3%ADa%20(cap.%202)%20-%20Pecci.pdf)

- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Quinteros, G. (s/a). *El uso y función de las letras en el periodo pre-alfabético*. Recuperado de: [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a15n4/15\\_04\\_Quinteros.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a15n4/15_04_Quinteros.pdf)
- Rios, G. (s/a). La orografía en el aula. *Kañina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI (2): 181-190, 2012 / ISSN:0378-0473*.
- Rojas, E. (2007). *Ejercicios para escribir con excelencia*. México: AspAsiA.
- Socop, J. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego*. México: INFORME.
- Torres, F. (2007). *Los juguetes y los juegos en educación infantil*. Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/FRANCISCA\\_ROSA\\_PEDROSA\\_TORRES\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/FRANCISCA_ROSA_PEDROSA_TORRES_2.pdf)
- Universidad Estatal a Distancia (s/f). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* Recuperado de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf> el 28 de marzo 2020.
- UNICEF (2014). *Construyendo cerebros capaces*. Recuperado de: [https://www.unicef.org/Construyendo-cerebros-mas-capaces\\_.pdf](https://www.unicef.org/Construyendo-cerebros-mas-capaces_.pdf)
- Nelson (2000) citado en UNICEF (2014). *Construyendo cerebros capaces*. Recuperado de: [https://www.unicef.org/Construyendo-cerebros-mas-capaces\\_.pdf](https://www.unicef.org/Construyendo-cerebros-mas-capaces_.pdf)
- Rain, N.(2017). *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto mapuche en Chile*. Tesis.
- Serafín, A. (2012). *Estrategias lúdicas para fortalecer la ortografía en alumnos de sexto grado de educación primaria*. México. Tesis
- SEP (2011). *Plan de estudios 2011*. México: Autor.
- Saussure, F. (1994). *Apuntes de lingüística antropológica*. Recuperado de: <https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/1367/2.%20SAUSSURE.pdf>
- Vélez, C. (2003). *Neuropedagogía lúdica y competencias*. Bogotá: Aula abierta magisterio.

Schon (citado por Perrenoud 2007). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*.  
México: Graó.

Zizzias, B. (s/a). *Pedagogía lúdica. Teoría y praxis una contribución a la causa de los niños*.  
Recuperado de Fuente: [http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia\\_Ludica/index.htm](http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/index.htm).

## **Anexos**

## Anexo 1: Posttest

Nombre del alumno:

\_\_\_\_\_

Escuela: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Grupo:

\_\_\_\_\_

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

### ANÁLISIS ORTOGRÁFICO

1.- En las siguientes palabras, en el espacio subrayado, escribe b o v, según corresponda.

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. __isita      | 10. ha__ja     |
| 2. de__e        | 11. __eces     |
| 3. __alorar     | 12. bu__o      |
| 4. sa__er       | 13. con__ersar |
| 5. sa__emas     | 14. o__jo      |
| 6. con__enci    | 15. le__antax  |
| 7. __elleza     |                |
| 8. mara__illosa |                |
| 9. estu__o      |                |

2.- En las siguientes palabras, en el espacio subrayado, escribe s, c, z o x, según corresponda.

- |               |                 |                  |
|---------------|-----------------|------------------|
| 1. emo__ional | 8. acao__ejar   | 15. lu__jón      |
| 2. gra__ias   | 9. peque__e     | 16. apare__jó    |
| 3. fa__lita   | 10. ha__íamos   | 17. are__e       |
| 4. ha__ja     | 11. cono__camos | 18. refle__ionar |
| 5. reali__ar  | 12. pa__lea__ja | 19. bi__e        |
| 6. a__erca    | 13. reali__e    | 20. pien__a      |
| 7. a través__ | 14. agrade__co  |                  |

3.- En las siguientes palabras, ponles h a las que deban llevarla.

- |                  |                   |                    |
|------------------|-------------------|--------------------|
| 1. <u>acia</u>   | 6. <u>abran</u>   | 11. <u>oscuro</u>  |
| 2. <u>agan</u>   | 7. <u>ospedar</u> | 12. <u>acer</u>    |
| 3. <u>aa</u>     | 8. <u>echarle</u> | 13. <u>idratar</u> |
| 4. <u>abitor</u> | 9. <u>allar</u>   | 14. <u>ojalá</u>   |
| 5. <u>acemos</u> | 10. <u>ayuda</u>  | 15. <u>aber</u>    |

4.- En las siguientes palabras, en el espacio subrayado, escribe y o ll, según corresponda.

- |                   |                  |                 |
|-------------------|------------------|-----------------|
| 1. <u>apa_a</u>   | 5. <u>a_uda</u>  | 9. <u>ha_ar</u> |
| 2. <u>_ega</u>    | 6. <u>va_aa</u>  | 10. <u>le_ó</u> |
| 3. <u>_evamo</u>  | 7. <u>argu_o</u> | 11. <u>a_á</u>  |
| 4. <u>le_endo</u> | 8. <u>a_er</u>   | 12. <u>ho_</u>  |

5.- En las siguientes palabras, en el espacio subrayado, escribe m y/o n, según corresponda.

- |                      |                       |                       |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. <u>i__ediato</u>  | 5. <u>i__par</u>      | 9. <u>i__sornio</u>   |
| 2. <u>i__puntual</u> | 6. <u>si__patía</u>   | 10. <u>tra__pa</u>    |
| 3. <u>i__ortal</u>   | 7. <u>reco__pensa</u> | 11. <u>co__probar</u> |
| 4. <u>co__batir</u>  | 8. <u>co__partir</u>  |                       |

6.- las siguientes palabras, ponles el acento, según sean: agudas, graves, esdrújulas o sobreesdrújulas.

- |                     |                       |                       |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. <u>educacion</u> | 6. <u>aidas</u>       | 11. <u>hablale</u>    |
| 2. <u>capitulo</u>  | 7. <u>compartelas</u> | 12. <u>adopcion</u>   |
| 3. <u>escribia</u>  | 8. <u>actuaria</u>    | 13. <u>comprarian</u> |
| 4. <u>leermelo</u>  | 9. <u>levatelo</u>    | 14. <u>vivire</u>     |
| 5. <u>utilmente</u> | 10. <u>Raul</u>       | 15. <u>unicamente</u> |

7.- Al reverso de la hoja redacta un cuento, una historia o una anécdota, lo cual puede ser sobre lo que piensas, lo que sientes, lo que crees, o sobre el amor, la humanidad, etc., que abarque, cuando menos, siete renglones.

**ANEXO 2: Fotografías de aplicación de los ejercicios.**



En esta fotografía se muestra la resolución de una actividad en copias de una regla ortográfica.



Salón de clases de 6 “A”



En esta foto se muestra como resuelven una hoja con regla ortográfica en equipo.



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la mujer Mexicana"

## *Escuela Normal de Santiago Tianguistenco*

Asunto: se autoriza trabajo de titulación

Santiago Tianguistenco, Méx., a 26 de junio de 2020.

**DRA. GRISELDA BECERRIL POPOCA**  
**PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**  
**PRESENTE**

Por este medio **INFORMO** a Usted que con fundamento en las Orientaciones Académicas para la elaboración del trabajo de titulación, se **AUTORIZA** la tesis titulada: "**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ALUMNOS DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**", de la docente en formación **GONZÁLEZ GUTIÉRREZ ANDREA**, para que proceda a la realización de los trámites correspondientes a la sustentación del Examen Profesional.

Lo comunico a usted para su conocimiento y realice lo subsecuente.

**ATENTAMENTE**

**DR. RENÉ XICOTENCATL MUÑOZ LUNA**

**ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

AV. DEL MAESTRO No. 303, SANTIAGO TIANGUISTENCO, ESTADO DE MÉXICO, C.P. 52000

TEL. (01722) 338790



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca, emblema de la mujer Mexiquense"

## *Escuela Normal de Santiago Tianguistenco*

Oficio Núm.: 1095 /19-20  
Santiago Tianguistenco, Estado de México,  
6 de Julio de 2020

**ANDREA GONZÁLEZ GUTIÉRREZ**  
ALUMNA DE OCTAVO SEMESTRE  
DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
PRESENTE

La Comisión de Titulación, por este medio **COMUNICA** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento a las Orientaciones y Lineamientos para organizar el Trabajo de Titulación Plan de Estudios 2012, se autoriza la impresión de la Tesis: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ALUMNOS DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, ya que reúnen las características necesarias, por lo que puede proceder con trámites correspondientes.

ATENTAMENTE

**DRA. GRISELDA RECERRIL POJOCA**  
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

Vo. Bo.  
**MTRA. IRMA ESPINOSA ARANDA**  
ENCARGADA DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

AV. BUENAVISTA No. 200, SANTIAGO TIANGUISTENCO, ESTADO DE MÉXICO  
TEL. 57741144078  
www.enstia.edu.mx