

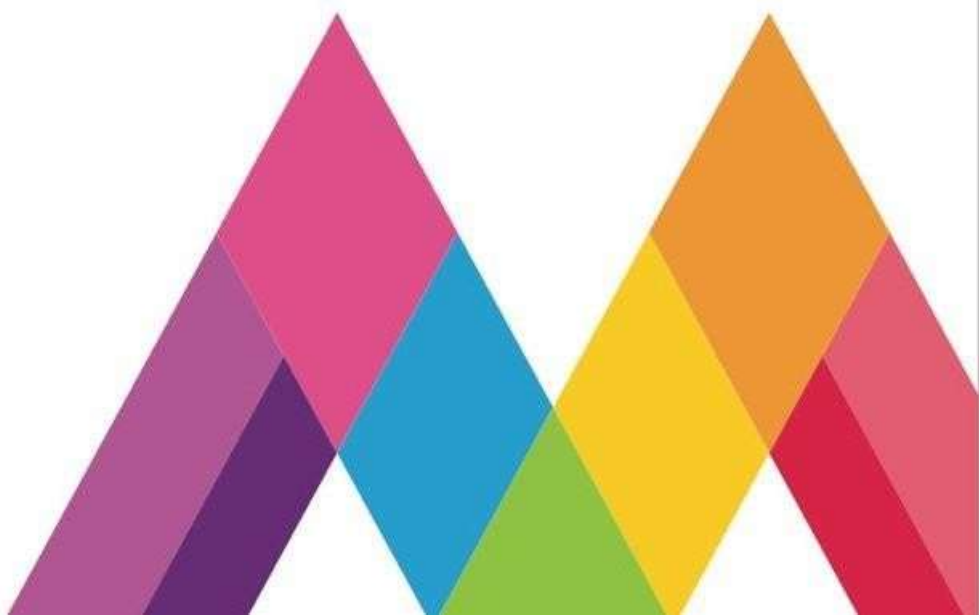


EDOMÉX
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Jugando con la ortografía

Autor(a): Ma. Guadalupe Lachino Ramírez
Escuela Primaria "Tierra y Libertad" 15EPR23280
Ecatepec de Morelos, México
15 de noviembre de 2022



INTRODUCCION

El plan y programa de estudio 2017 de Educación Básica “Aprendizajes Clave”, considera el juego como parte importante en los aprendizajes de los alumnos, no como una asignatura si no como una forma para desarrollar habilidades, retroalimentar y fortalecer al niño en su habla, aprender a trabajar de manera colaborativa. promover su curiosidad de acuerdo con su naturaleza, edad y proporcionarle un ambiente adecuado.

Los docentes juegan un papel importante en las actividades del aula, sin embargo, se puede observar que salen poco tiempo al patio o a otros espacios, el mobiliario es inadecuado para realizar ciertas actividades, el uso de material didáctico está conformado por libros de texto, cuadernos, guías y hojas impresas en su mayoría.

El presente trabajo que muestro fue elaborado en diapositivas de PowerPoint, con el objetivo de apoyar en el desarrollo de los aprendizajes a los alumnos de educación primaria en la asignatura de Español Lengua materna por medio del juego, comprender que son las letras, la ortografía, la puntuación, etc. Cabe destacar que este trabajo tiene como propósito mostrar las habilidades en el uso de la tecnología con fines educativos.

Esta organizado de la siguiente manera:

Diapositiva 1, Nombre del autor (a), clave centro del trabajo, municipio y fecha

Diapositiva 2, Nombre del juego

Diapositiva 3, Imagen de la lámina que se utilizará para realizar las actividades

Diapositiva 4, Imagen del tablero que contiene números el cual indicará que actividad realizar en el caso de que sea proyección.

Diapositiva 5, Imagen del tablero que contiene números y textos para realizar la actividad.

Diapositivas 6 a 38, presenta imagen y el texto en específico sobre lo que se tiene que realizar en la lámina de la diapositiva 3.

DESARROLLO

Jugando con la Ortografía

Esta imagen (*Figura 2*) es el tablero en caso de que el juego sea en presentación de PowerPoint, se proyectara y se le dará clic en cada número e irán presentándose las acciones que se deben realizar para que las identifiquen en la lámina de imágenes.



Figura 2. Tablero. Elaboración propia.

Esta imagen (*Figura 3*) es el tablero para trabajar la opción 2 en caso de que el juego sea en presentación de PowerPoint, y/o leyendo las tarjetas.



Figura 3. Tablero en PowerPoint. Elaboración propia.

Aquí (*Figura 4*) se muestra las acciones que realizaran los alumnos en la lámina ya sea de manera individual o grupal en la versión de hoja impresa o en proyección al momento de realizar el juego “Jugando con la Ortografía”.

Cuando salga en el dado la imagen de un pozo quedara estancado el participante y no participara 2 veces.



Figura 4. Elaboración propia.

Cuando salga la imagen (*Figura 5*) con una liebre el participante tendrá derecho a participar 2 veces seguidas.



Figura 5. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Cada alumno es como todos los demás y diferente a todos los demás en cuanto a su experiencia, aptitud, actitud, intereses, lenguaje, cultura, sexo y manera de aprender; por lo tanto, cada alumno tiene derecho a esperar del docente entusiasmo, tiempo y energía realizando modificaciones en las actividades para evitar que caigamos en una monotonía y un estancamiento queriendo seguir enseñando como la primera vez que entramos a un aula; creyendo que se prepara a los alumnos únicamente para los exámenes y no para la vida.

BIBLIOGRAFIA

- SEP. *PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO*. 2017.
- ORIENTA MEDIA GABINETE PEDAGÓGICO. *CUADERNILLO DE ORTOGRAFIA*. @orientamediagabinete.