



**UNIDAD ACADÉMICA:**

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

**TEMA:**

DISEÑO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE  
ORTOGRAFÍA EN NIVEL BÁSICO MEDIO BASADOS EN JUEGOS  
TRADICIONALES ECUATORIANOS.

**Tesis de Grado previo a la obtención del Título de  
Magister en Ciencias de la Educación.**

**Línea de investigación, innovación y Desarrollo principal:**

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Caracterización técnica del trabajo:**

Desarrollo

**Autor:**

Braulio Antonio Arcos Andrade

**Director:**

Fredy Leonardo Ibarra Sandoval, Mg.

Ambato – Ecuador

Julio 2015

# **Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos.**

Informe de Trabajo de Titulación  
presentado ante la  
Pontificia Universidad Católica del  
Ecuador Sede Ambato

por

Braulio Antonio Arcos Andrade

En cumplimiento parcial de los requisitos  
para el Grado de Magister en Ciencias de la  
Educación



**Departamento de Investigación y Postgrados**  
Julio 2015

# **Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos**

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD  
Presidente del Comité Calificador  
Director DIP

Enma Leiva Sánchez, Mg.  
Miembro Calificador

Fredy Leonardo Ibarra Sandoval, Mg.  
Miembro Calificador  
Director de Proyecto

Eulalia Becerra, Mg.  
Miembro Calificador

Dr. Hugo Altamirano Villaroel  
Secretario General

Fecha de aprobación:  
Julio 2015

## **Ficha Técnica**

**Programa:** Magister en Educación Básica

**Tema:** Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos.

**Tipo de trabajo:** Tesis

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Autor:** Braulio Antonio Arcos Andrade

**Director:** Fredy Leonardo Ibarra Sandoval, Mg.

### **Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

### **Resumen Ejecutivo**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, existen algunos tropiezos tanto para estudiantes como para maestros, debido a la utilización de metodologías que muchas veces ya no resultan funcionales para los estudiantes, dificultando así los procesos y la calidad educativa. Para realizar el trabajo se tomó como punto de partida la situación actual de los niños del nivel básico medio, quienes han presentado dificultades en el aprendizaje de ortografía. También se han tomado en cuenta las necesidades de los maestros para realizar una clase más dinámica e interactiva. La metodología usada consistió en el desarrollo de varias etapas: Levantamiento de información de campo; análisis de conceptos por medio de autores relevantes; análisis, resultado y conclusiones; enmarcado en una metodología general, descriptiva.

La propuesta se basa en el rescate de juegos tradicionales ecuatorianos por medio de los cuales se permitan enseñar ortografía de una manera diferente y divertida pero con cambios significativos, pretendiendo así que los estudiantes tomen conciencia de sus raíces y al mismo tiempo logren el aprendizaje deseado. El resultado final es un aporte de actividades que facilitan la comprensión y el buen uso de la ortografía e invitando a los niños a mejorar su aprendizaje de manera innovadora.

## **Declaración de Originalidad y Responsabilidad**

Yo, Braulio Antonio Arcos Andrade, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 1803426327, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Braulio Antonio Arcos Andrade

180342632-7

*Mi trabajo, fruto del esfuerzo  
y sacrificio lo dedico a mis  
niños con quienes he compartido  
mi vida y por los cuales lucho  
cada día.*

## **Reconocimientos**

A través de estas líneas es mi deseo reconocer la gran labor del tutor de mi trabajo, el Mg. Fredy Ibarra, por su guía y ayuda invaluable para la elaboración del mismo.

A la institución educativa Abel Sánchez, que me abrió las puertas para realizar la investigación y de manera especial al Señor Director Lic. Patricio Carrera por toda su colaboración y apertura.

A todos mis maestros y maestras de la PUCE- Sede Ambato, gracias a quienes he alcanzado este éxito profesional, a través de sus conocimientos y dedicación.

Mi reconocimiento para todos ustedes.

## Resumen

La educación es el motor que desarrolla la vida de los seres humanos, en cada una de las circunstancias que conllevan superación y autonomía. La propuesta de estudio pretende cubrir en parte, las deficiencias ortográficas en los niños. Las dificultades para aprender ortografía se deben en gran parte a la utilización de metodologías que no despiertan el interés en los estudiantes. Se tomó como punto de partida el diagnóstico a los niños de nivel medio del Centro Educativo Abel Sánchez de San José de Poaló, cantón Píllaro, provincia de Tungurahua para conocer su situación actual, con respecto al aprendizaje de la ortografía. Tras haber conocido las situaciones de conflicto, se pretende realizar por medio de la propuesta, un aporte para la enseñanza – aprendizaje en ortografía para escolares de nivel básico medio, a fin de tratar en forma preventiva, correctiva y constructiva, las dificultades más comunes y, tomando en cuenta que el saber ortográfico se adquiere de forma secuencial, al desarrollar patrones perceptivos, visuales, auditivos, de memoria y otras habilidades cognitivas. En este entorno, se fundamenta la necesidad de diseñar actividades lúdicas innovadoras, mediante la fusión de juegos tradicionales con aspectos culturales que motiven, interioricen, dinamicen, pero sobretodo, faciliten la enseñanza de la ortografía. Todo esto en busca de la calidad educativa y por ende los éxitos personales a futuro. La metodología usada consistió en el desarrollo de varias etapas: Levantamiento de información de campo; análisis de conceptos por medio de autores relevantes; análisis, resultado y conclusiones; enmarcado en una metodología general, descriptiva. El resultado final es un aporte de actividades lúdicas que facilita la comprensión y el uso de la ortografía, rescatando y aplicando juegos tradicionales ecuatorianos, enmarcados en las reglas ortográficas, diseñadas para utilizar en el aula y en los exteriores. Existe el convencimiento que estas actividades producirán cambios significativos en la enseñanza ortográfica y podrán ser referencia para profesores e investigadores.

**Palabras claves:** educación, desarrollo, metodología, comprensión, aprender, ortografía, innovadores juegos, faciliten enseñanza.

## Abstract

Education is the engine that develops the life of human beings in every circumstance involving overcoming and autonomy. The study proposal intends to partly cover the spelling deficiencies of children. The difficulties of learning spelling are caused mostly by the use of methodologies that do not awaken students' interest. This thesis began with the diagnosis of middle school children from Abel Sánchez School located in San José de Poaló in the city of Píllaro, province of Tungurahua in order to get to know their current situation concerning the learning of spelling. After getting to know the conflict situations, the intention of the proposal is to create a support for the teaching and learning of spelling for middle school students in order to deal with the most common difficulties in a preventative, corrective and constructive way, taking into consideration that the knowledge of spelling is acquired sequentially upon developing perceptual, visual, hearing, memory patterns as well as other cognitive skills. With this background the need is established to design innovative ludic activities by mixing traditional games with cultural aspects that motivate, internalize, invigorate, but above all, facilitate the teaching of spelling. All of this in search of educational quality and therefore future personal successes. The methodology used consisted of the development of several steps: collection of field information, analysis of concepts by means of relevant authors, analysis, results and conclusions, framed within a general descriptive methodology. The end result is a contribution of ludic activities that facilitate the comprehension and use of spelling by rescuing and applying traditional Ecuadorian games framed within spelling rules and designed for use both in and out of the classroom. It is believed that these activities will cause significant changes in the teaching of spelling and may be a reference for other teachers and researchers.

**Keywords:** education, development, methodology, comprehension, learning, spelling, innovative games, facilitate education.

## Tabla de Contenidos

<b>Ficha Técnica.....</b>	<b>iii</b>
<b>Resumen Ejecutivo .....</b>	<b>iii</b>
<b>Declaración de Originalidad y Responsabilidad .....</b>	<b>iv</b>
<b>Reconocimientos.....</b>	<b>vi</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>vii</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>viii</b>
<b>Tabla de Contenidos.....</b>	<b>ix</b>
<b>Lista de Tablas .....</b>	<b>xii</b>
<b>Lista de Figuras .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Capítulo 1 .....</b>	<b>1</b>
Introducción.....	1
1.1. Presentación del trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
<b>Capítulo 2 .....</b>	<b>3</b>
Planteamiento de la Propuesta de Trabajo .....	3
2.1. Información técnica básica .....	3
Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo .....	3
2.2. Descripción del problema.....	3
2.3. Preguntas básicas.....	4
2.5. Objetivos.....	5
2.6. Delimitación funcional.....	5
<b>Capítulo 3 .....</b>	<b>6</b>
Marco Teórico .....	6
3.1. Definiciones y conceptos.....	6

3.2.1. Ortografía.....	6
3.2.2. Actividades lúdicas.....	6
3.1.3 Tipos de juegos lúdicos.....	7
3.1.4 Enseñanza.....	10
3.1.5 Aprendizaje.....	11
3.1.5.1 Tipos de aprendizaje.....	11
3.1.6. Pedagogía.....	12
3.1.7. Juegos.....	14
3.1.8. Juegos Tradicionales.....	15
3.1.9. Tipos de juegos.....	16
3.1.10. Reglas ortográficas.....	20
3.1.11. Importancia de la ortografía.....	24
3.3. Estado del Arte.....	25
<b>Capítulo 4.....</b>	<b>29</b>
Metodología.....	29
4.1. Diagnóstico.....	29
a. Encuestas a docentes.....	29
4.2 Métodos aplicados.....	36
4.3 Materiales.....	37
4.4. Población y muestra.....	37
<b>Capítulo 5.....</b>	<b>38</b>
Resultados.....	38
5.1.- Producto final.....	38
5.2.- Evaluación preliminar.....	49
5.3.- Análisis y Resultados.....	49
<b>Capítulo 6.....</b>	<b>53</b>
Conclusiones y Recomendaciones.....	53
6.1. Conclusiones.....	53

6.2. Recomendaciones .....	54
APÉNDICES.....	46
Apéndice A: Indicadores de Evaluación.....	46
Apéndice B: Encuesta dirigida a maestros Escuela Abel Sánchez.....	47
Apéndice C: Encuesta dirigida a estudiantes Abel Sánchez .....	50
Referencias .....	52

## Lista de Tablas

1. Importancia de la ortografía en la enseñanza básica .....	29
2.Frecuencia con que se utilizan los juegos tradicionales .....	31
3.Importancia de la ortografía en la formación académica .....	33
4.Juegos que utilizan los maestros para enseñar ortografía.....	34
5.Nivel de conocimiento de ortografía .....	35
6.Importancia de la ortografía en el desarrollo de las actividades.....	36
7.Dificultad para aprender ortografía .....	36
8.Tablero de la Perinola de la Acentuación.....	42
9.Apoyo para el docente.....	42
10.Páreme la mano .....	44
11.Rayuela de fonemas parecidos. ....	49
12.Perinola de la acentuación.....	50
13: El florón de la puntuación .....	51

## Lista de Figuras

1.Actividades lúdicas para enseñar ortografía.....	30
2.Juegos tradicionales con los que se podría enseñar ortografía .....	31
3.Dificultad para enseñar ortografía .....	32
4.Razones por las que les gusta la ortografía.....	33
5.Preferencia de juegos tradicionales.....	34
6.Práctica de conocimientos de ortografía.....	35
7.Rayuela de fonemas parecidos.....	41
8.Perinola de la acentuación .....	42
9.El florón .....	45
10.Piedra papel o tijera.....	47
11.Páreme la mano .....	50
12.Pares o nones de la ortografía .....	51

## **Capítulo 1**

# **Introducción**

El tema del presente trabajo investigativo es: “Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos”, el mismo que se ha llevado a cabo a través de un análisis sobre las dificultades que han presentado los estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela Abel Sánchez.

El objetivo que se propone es el estimular la utilización de actividades lúdicas en el aula como una herramienta de aprendizaje, que facilite las actividades escolares y que tanto maestros como estudiantes no encuentren dificultades en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de la ortografía se refiere.

### **1.1. Presentación del trabajo**

La investigación se ha basado en las dificultades de aprendizaje de ortografía en los niños de los quintos años de educación básica, entendiéndose que es una parte fundamental de su formación académica, ya que de la forma de escribir se puede hacer una clara deducción de la formación profesional.

Ante las necesidades presentadas por los estudiantes y los maestros en cuanto se refiere al aprendizaje y enseñanza de la ortografía respectivamente, se realizó la adaptación de algunos juegos tradicionales que nos han servido como base para aplicar la propuesta que posteriormente arrojó resultados alentadores en cuanto al desarrollo de la investigación se refiere

Se pretende, además, dar una directriz en cuanto a la manera de implementar nuevas formas de enseñanza utilizando juegos tradicionales de nuestro país, contribuyendo así a rescatar nuestra identidad por medio de ellos.

## **1.2. Descripción del documento**

El presente trabajo se ha dividido en capítulos para su mejor comprensión, de esta manera: en el Capítulo 1, describe la introducción y la descripción breve del documento, en el Capítulo 2 se trata el planteamiento de la propuesta.

El capítulo 3 trata todo lo referente al marco teórico, el cual también se encuentra dividido en secciones pedagógicas, juegos tradicionales, actividades, ejemplos y ejercicios de aplicación que servirán para aclarar de mejor manera la problemática planteada.

La Metodología se encuentra en el capítulo 4, donde se abordan los métodos y técnicas de la investigación, se levantó información en este caso particular en base de 80 niños de 5to año y 12 maestros.

En el capítulo 5, se diseñó actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales como: La rayuela de fonemas parecidos, la perinola de la acentuación, par y non de la ortografía, entre otros.

En el capítulo 6, se encuentran las Conclusiones y Recomendaciones.

Para finalizar el trabajo y complementarlo se encuentran el apéndice A, B donde se puede revisar los instrumentos de investigación (encuestas), que fueron aplicados a maestros y estudiantes.

## Capítulo 2

# Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

### 2.1. Información técnica básica

**Tema:** Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza - aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos.

**Tipo de trabajo:** Tesis

**Clasificación técnica del trabajo:** Desarrollo

**Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo**

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Secundaria:** Identidad, cultura y/o lenguaje

### 2.2. Descripción del problema.

La escritura de la lengua castellana por sí misma es compleja; exige el aprendizaje de normas y reglas convencionales de difícil asimilación. Algunas de ellas se las aprende fácilmente por la exigencia de su uso, otras no muy usadas se las puede aprender pero se olvida con facilidad.

Seguramente en más de una oportunidad se ha planteado interrogantes que se refieren a los propósitos más importantes de la educación; sin lugar a duda existe variedad de respuestas, alguna de las cuales tendrán como preocupación común la necesidad de que los estudiantes comprendan lo que se enseña.

Gran parte de establecimientos educativos priorizan estrategias que desarrollan conocimientos momentáneos, dando como resultado estudiantes memoristas he improductivos, varias de ellas utilizadas al inicio del aprendizaje de los niños: La escritura en [3] expresa su debida importancia en la construcción del conocimiento. El inicio del proceso de la escritura cursiva, por ejemplo, conlleva dificultades en los rasgos lectores, y por ende en

la identificación de letras en la escritura y ortografía. La mala posición al escribir es otro factor que afecta el asociar el conocimiento y el aprendizaje.

Actualmente, varias escuelas de educación básica experimentan un proceso de transformación educativa y académica, tratando de adoptar de manera progresiva el protagonismo de los educandos y permitiéndoles ser parte activa del conocimiento, con la aplicación de una metodología educativa ligada a la adopción de auto relación. Los juegos didácticos y las actividades lúdicas son enfocados en [8] a despertar el interés y la participación en los actores del proceso educativo.

La formación y actitudes de los docentes repercuten positiva o negativamente el desarrollo intelectual de los dicentes, puesto que todo ser humano interioriza un conocimiento de una forma particular; así en [4], en la teoría de las inteligencias múltiples *“no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de, distinciones e independencias”*. Se considera la inteligencia como una potencialidad combinada que puede desarrollarse y crecer (o decrecer) a lo largo de la vida del individuo. Se la define en [4] como *“la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”* y de manera más efectiva si el conocimiento está ligado al interés del educando.

En este sentido, se ha observado que a pesar de fructíferos aprendizajes de ortografía [10], en la mayoría de estudiantes se evidencia el desgano y desmotivación por aprender a escribir correctamente. Y en verdad les cuesta hacerlo. Por esta razón se propone una alternativa de aprendizaje basada en juegos tradicionales.

### **2.3. Preguntas básicas.**

#### **¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?**

- Por los deficientes resultados de los estudiantes y la baja auto estima para aprender ortografía de forma tradicional.
- Las actividades que se aplican en clase no relacionan conocimientos y la vida cotidiana.
- Las metodologías, técnicas y actividades utilizadas por los docentes para enseñar ortografía, en ocasiones, son tediosas y aburridas.

**¿Por qué se origina?** No aplica.

**¿Qué lo origina?** La falta de entusiasmo, interés y conciencia de los estudiantes por aprender ortografía y la deficiente creatividad en los docentes para motivar el aprendizaje, además se da importancia al tema sólo cuando existe la necesidad.

**¿Cuándo se origina?** No aplica.

**¿Dónde se origina?** No aplica.

**¿Dónde se detecta?** En el trabajo diario con los estudiantes. Se evidencian escritos sencillos con faltas ortográficas, redactadas por estudiantes e incluso profesionales.

## **2.4. Formulación de meta.**

**Meta:** Mejorar el autoestima de los estudiantes y facilitar el trabajo de los maestros, suministrando herramientas que motiven el aprendizaje de ortografía con resultados óptimos.

## **2.5. Objetivos.**

### **Objetivo General.**

- Diseñar actividades lúdicas para la enseñanza- aprendizaje de la ortografía en el nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos.

### **Objetivos Específicos.**

- Analizar la situación actual de los estudiantes de nivel básico medio en el aprendizaje de ortografía.
- Realizar una investigación bibliográfica de estrategias que faciliten la enseñanza a través de juegos tradicionales ecuatorianos.
- Construir los elementos de las actividades lúdicas.

## **2.6. Delimitación funcional**

### **Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?**

- Lo principal de las actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales ecuatorianos será facilitar el aprendizaje ortográfico y rescatar algunas tradiciones del país.
- A través de los juegos se logrará que los estudiantes sean capaces de asimilar reglas ortográficas y consigan la utilidad de conocer las mismas a la hora de escribir.
- Al ser capaces de escribir sin faltas ortográficas se elevará la autoestima de los estudiantes.

### **Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?**

No se podrá abarcar todas las reglas de ortografía a través de juegos, por lo extenso del material, sin embargo, tratará de incluir las principales.

## Capítulo 3

# Marco Teórico

### 3.1. Definiciones y conceptos.

#### Introducción

La ortografía se ocupa del uso correcto de las letras, de los signos y de las palabras en la escritura. En las palabras de [16] la ortografía es la escritura obligada, es decir la determinada forma, aceptada por la comunidad de los hablantes en la que siempre debe escribirse una palabra.

Es verdad que se puede vivir sin saber leer y escribir, al igual que es posible el leer y escribir de maneras inadecuadas. Sin embargo no hay que olvidar que la lengua es el instrumento que los hombres necesitamos para comunicarnos y para una persona es muy importante saber si un uso gráfico es correcto o incorrecto, sobretodo hoy en día.

#### 3.2.1. Ortografía

La ortografía es parte de las reglas y normas que rigen un sistema de escritura habitual en una lengua estándar, para ello [11] menciona que la ortografía es la forma de escribir correctamente las letras y signos de una lengua. Es la estructura fundamental para que una sociedad se comunique de manera audiovisual, de acuerdo a un conjunto normativo de símbolos escritos que le permiten identidad y perdurabilidad.

Por otro lado, para [12] la ortografía como parte de la gramática, es uno de las principales ramas que abarca la *“profesión de primeras letras”* y es imposible sin su enseñanza saber escribir con acierto y propiedad. En el mismo sentido la definición de ortografía según [13] es *“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. 12). En conclusión, se podría decir que la ortografía es parte del sistema de escritura que enseña la escritura correcta de las palabras.

#### 3.2.2. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas de acuerdo a los manifestado por [14] se presentan en el marco de las consideraciones docentes como una situación privilegiada del aprendizaje, pero encuentra

limitaciones en los formatos que caracterizan la actividad escolar y en las condiciones de trabajo que en ella se ponderan.

### **Las actividades lúdicas y de simulación**

El juego es siempre un actividad que nos permite ir conociendo los objetos y las diferentes relaciones entre los estudiante ya que son capaces de asumir la función de otro personaje. Con el juego el estudiante puede aprender a controlar sus impulsos y deseos por medio del cumplimiento de reglas.

De acuerdo con [15] los juegos, las canciones, el teatro y la danza han sido transmitidos de generación en generación como parte de un medio para inculcar y perpetuar las creencias y valores en las nuevas generaciones, ya que se ha comprobado que las actividades lúdicas promueven en todo sujeto su capacidad de imaginación, en especial si estos se encuentran en edad adulta. Por lo expresado, es necesario que el educador recurra a espacios y momentos adecuados durante las horas clase para llevar a cabo actividades que despierten el interés de los estudiantes por medio del juego, contribuyendo de esta forma al aprendizaje recreativo y a la aplicación de normas que desarrollen las normas, los valores y la conducta social.

Según el punto de vista de [15], los profesores y otras personas inmersas en la educación y la asistencia de los niños pequeños deben abordar estas preguntas, analizando eficaz y profundamente sus propias ideas respecto del juego, el papel y rango que le asignan.

Después de la investigación se puede decir que el juego es una forma eficaz para enseñar siempre y cuando se adopte a lo que busque inculcar, teniendo en cuenta el interés del estudiante. Por consiguiente el juego es una forma eficaz para enseñar, pero siempre y cuando se lo adopte a lo que se busque incluir, teniendo en cuenta el interés del estudiante.

#### **3.1.3 Tipos de juegos lúdicos.**

En la actualidad se pueden identificar una serie de actividades lúdicas que involucran juegos de movimiento, de búsqueda, de habilidades sociales, de estrategias, de imaginación, de expresión corporal entre otros. Sin embargo, para lograr un mejor entendimiento se ha procedido a clasificar los juegos en dos grandes grupos, a) libres o imaginativo, y b) regulados o sistemáticos, los cuales contribuyen a desarrollar la espontaneidad, el aprendizaje y la comprensión a través de actividades interesantes y emotivas para los estudiantes.

Los juegos según [18] otorgan la oportunidad de que estos se lleven a cabo dentro de un contexto de práctica controlada como de práctica libre lo cual los hace versátiles al momento de

su aplicación debido a que se ajustan a las necesidades del educador y los estudiantes, contribuyendo de este modo al desarrollo de conocimientos lingüísticos y socioculturales.

Las estrategias de aprendizaje permiten que estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.

Entre los juegos tenemos el juego de observación y memoria que es el con ponente lúdico que se puede aprovechar como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas de enseñanza aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva puesto que permite una comunicación real dentro del aula. El juego de deducción y lógica es una estrategia cognitiva porque en [29] el juego habrá que deducir. Inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas memorización, es un juego de creatividad con operaciones matemáticas.

El juego con palabras es el que ofrece al estudiante la posibilidad de convertirse en un ser activo de practicar la lengua en situaciones reales, y ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. Los tipos de juegos resultan indispensables para poner en marcha el cambio metodológico que se empezó a desarrollar en los años 80; además favorecen la autonomía del alumno haciendo responsable y dirigiéndose a sí mismo en su propio proceso, evaluándose y reflexionando sobre su forma de aprender. Cuando mayor sea su competencia mayor será su competencia comunicativa, que es al fin y al cabo el objeto último que se pretende conseguir. Ante ello Labrador [17] menciona que:

*“El MCER [Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación] en su capítulo 7 detalla la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas y destaca dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua. Asimismo indica que el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma, pero se limita al ámbito educativo.” (p. 76).*

Dentro de este marco referencial también se puede nombrar a los juegos de fantasía, en los cuales se destaca el binomio fantástico, la piedra en el estanque, entre otros juegos e historias que se adecúan a las necesidades del docente. De igual manera el juego de palabras puede ser tomado como parte del proceso de aprendizaje lingüístico ya que dentro de este apartado se encuentran presentes elementos como la motivación, la imaginación, la creatividad, la necesidad de competencia, entre otros.

Finalmente según [29] tanto el lenguaje como el proceso del habla contribuyen con la expresión de formas de comportamiento fácilmente observables, esto debido a que la mayor parte de los recursos fonéticos y gramaticales son recursos que se emplean en los estudiantes al momento de desarrollar un proceso de aprendizaje significativo y motivador.

### **La dramatización y el teatro.**

Considerando que los niños son entes en gran parte prácticos y activos durante el proceso de enseñar aprendizaje es importante utilizar la dramatización como un mecanismo o estrategia didáctica ya que permite fortalecer la expresión oral de los estudiantes ayudando a fortalecer un dialogo entre dos o más personas creando una comunicación real y así de esta manera tener un aprendizaje significativo por medio de actitudes que se debe tomar de cada personaje de la obra y así de esta manera ayudada a la expresión oral

Ante ello [17] expresa que la dramatización puede ser considerada como parte de las actividades lúdicas que pueden ser desarrolladas dentro del aula de clase a causa de que esta no solo fomenta la expresión lingüística, sino que también contribuye con la expresión corporal, la expresión plástica y la expresión rítmico – musical, por lo tanto, la finalidad de esta técnica se basa en lograr la expresión total del estudiante. Por otro lado este tipo de actividad otorga la capacidad de que el estudiante se enfrente ante realidades desconocidas para él, motivándolo a planificar e interpretar situaciones y personajes insospechados que contribuirán con el desarrollo de su espontaneidad.

En el mismo sentido, se podría afirmar ampliamente que el teatro eleva los niveles de interés en los estudiantes para que logren desarrollar su expresión oral y por ende la escrita, ya que pueden llegar a sentirse motivados por redactar ciertas situaciones y experiencias que posteriormente podrán poner en escena a través del proceso de la dramatización. De igual manera es importante recordar que el teatro tiene sus bases en la dramatización y por consiguiente también contribuye a que se despierten sentimientos, experiencias vividas, con este tipo de ejercicios queremos desarrollar en el alumno los valores que desarrollaríamos en el estudiantes.

A través del empleo de esta técnica será posible desarrollar en los estudiantes la capacidad para comunicarse siempre y cuando ésta sea aplicada de forma recurrente, ya que el estudiante incrementará sus niveles de expresión corporal a través de ciertas herramientas como: marionetas, títeres, juegos, siluetas, entre otros.

Las dramatizaciones, como ya se había dicho anteriormente, podrán ser llevadas a cabo a través de textos previamente redactados o a través de textos elaborados por los propios estudiantes desarrollando de esta manera un proceso de aprendizaje significativo dentro del aula, llevando a cabo situaciones que previamente no había imaginado interpretar.

### **3.1.4 Enseñanza.**

Hablar de enseñanza es hablar de desarrollo integral del ser humano continuamente psicomotriz y afectivamente, para lograr lo antes mencionado es necesario tener el conocimiento por eso [21] expresa que:

*“La enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha” (p. 23).*

Ante ello se podría manifestar que los métodos de enseñanza se encuentran fundamentados sobre la teoría del proceso de aprendizaje y ante ello uno de los retos más importantes para la pedagogía moderna ha sido la de estudiar de manera experimental la eficiencia de dichos métodos a medida que se ha ido construyendo su formulación teórica. De igual manera, se podría decir que dentro de este campo pedagógico sobresale la teoría psicológica, en la cual se hace un especial énfasis al proceso de enseñanza – aprendizaje la cual se halla representada por un reflejo condicionado entre la relación existente de respuesta – estímulo.

Por lo tanto, se podría decir que el docente a cargo es el encargado de dar lugar a dicho estímulo con el propósito de obtener la respuesta en el individuo durante su proceso de aprendizaje. Según investigaciones llevadas a cabo por [30] este tipo de teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, el cual resulta ser parte de un proceso básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que logre colocar a máximo sus potenciales; de igual manera el estudio de la motivación forma parte de los factores orgánicos de toda conducta y por lo tanto, no solo resulta ser un deber, sino que también resulta ser parte de la condición humana lo cual facilita a los medios de enseñanza.

Por lo tanto, la tendencia actual de la enseñanza se encuentra orientada hacia la disminución de la teoría y el incremento de la práctica. Dentro de este campo existen varias herramientas y métodos a considerarse como los audiovisuales, salas de clase adecuadas, área de lectura, área de juegos, entre otros, con el fin de lograr una contribución en la autonomía del aprendizaje del individuo. De igual manera se podría decir que el empleo de los multimedia también representa una forma adecuada dentro del proceso de aprendizaje, sin embargo este tipo de herramienta posee niveles de costo más elevados, por lo que requiere ser previamente consensuada.

### **3.1.5 Aprendizaje**

El aprendizaje nos permite adquirir conocimientos y que esta beneficie el aprendizaje de los estudiantes en la cual lo demuestran con su conducta es por eso [21], los cuales está constituido por principios, teorías los que nos permiten comprender el aprendizaje humano y así de esta manera adecuar estrategias para enseñar a los estudiantes durante sus diferentes etapas

*“El aprendizaje es importante para la supervivencia del organismo. El ser humano puede aprender de la experiencia. Los animales más simples pueden aprender asociaciones simples. Los animales más complejos pueden aprender asociaciones más complejas, en especial las que provocan resultados positivos.”(p. 54).*

Como podemos observar el [23] *“El aprendizaje tiene un carácter adaptativo. No todos los organismos tienen la misma capacidad de aprendizaje, esta depende de nuestra genética y nuestro entorno. El aprendizaje por asociación es el aprendizaje más común.” (p. 32).* Considero que es muy importante conocer las teorías del aprendizaje y como se lleva a cabo este ya que existen tantas formas de pensar como individuos y a veces es complicado encontrar la manera adecuada de transmitir los conocimientos a los demás y una buena manera de hacerlo es conociendo el cerebro, sus partes y cada una de sus funciones para de esta manera comprender como recibe y procesa la información, y así entender los procesos del cerebro y poder maximizar el aprendizaje en los alumnos e involucrarlos en el conocimiento.

#### **3.1.5.1 Tipos de aprendizaje**

Las habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, valores es el resultado de estudio, los mismos que se pueden ser analizado desde diferentes tipos de aprendizaje con el cual se puede

relacionar con la enseñanza – aprendizaje ya que es un proceso que el ser humano adquiere mediante situaciones que se nos presenta; es decir el aprendizaje va con la persona es por eso que se puede dar a conocer en [24] las siguientes tipos de aprendizaje.

La Exposición nos sirve para conocer cómo aprenden los estudiantes de acuerdo a la metodología de enseñanza aplicar al momento de aprender para ajustar la metodología de enseñanza a las características de cada grupo. Un estudiante tiene preferencia por el canal visual cuando confía en el sentido de la vista por encima de los otros y es por este canal por donde adquiere más fácilmente un conocimiento.

La lluvia de ideas favorece la interacción en el grupo en la cual promueven la participación y la creatividad de los integrantes del grupo.

El Aprendizaje basado en problemas, favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de información. Permite el desarrollo de actitudes positivas ante problemas. Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización. En la estrategia de juego de roles abre perspectivas de acercamiento a la realidad. Desinhibe. Motiva. Fomenta la creatividad. En los foros de discusión da a conocer a un grupo diferentes orientaciones con respecto a un tema. El Método de proyectos se convierte en incentivo Motiva a aprender. Estimula el desarrollo de habilidades para resolver situaciones reales. Elaboración de mapas conceptuales se considera una metodología interesante. Motiva a aprender los conceptos de una forma diferente. Permite la retroalimentación cognitiva. Desarrolla la habilidad para análisis y síntesis.

Todos estos métodos ayudan a reforzar aprendizajes por lo cual es muy importante que después del juego empleado para enseñar ortografía se refuerce aplicando estas formas.

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes como ya lo mencionamos, cabe recalcar que no en todos los contextos se aprenda de la misma manera, es decir un ejemplo claro sería la enseñanza en el colegio, cuyo aprendizaje se enfoca a la formación personal, en cambio la universidad está enfocada a la formación meramente profesional. En fin sea cual sea el tipo de aprendizaje este siempre será de vital importancia ya que nos enseña a reconocer que somos capaces de hacer lo que antes no podíamos hacer aprender a aprender, y ello es una de las actividades más importantes que podemos realizar en nuestra vida

### **3.1.6. Pedagogía**

La pedagogía como teoría y práctica en la enseñanza aprendizaje en la cual propone principios, métodos, medios con el objeto de facilitar el aprendizaje de los estudiantes ya que

toda persona dedicada a la enseñanza, a la formación, debe poseer bases pedagógicas que garanticen la eficacia de su obligación como docente.

Según los estudios de [20], *“se puede definir a la pedagogía como una actividad humana, sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos que son sus elementos constitutivos.”* (p. 12). Por lo tanto, la pedagogía tiene por objeto, el aspecto sistemático de la actividad humana conductora de las acciones educativas y de formación, como lo manifiesta [20], quien dice que como toda actividad humana, tiene sus principios y sus métodos; define una función humana, describe una conducta específica, socialmente construida, principalmente en la escuela y en las instituciones formadoras.

Finalmente se podría decir que la pedagogía participa en los cambios y evoluciones a las que estamos asistiendo; sin embargo, la pedagogía tiene también su propia historia y su propia cultura: de las prácticas, de las maneras de pensar y la sus propios modelos.

### **Estrategia Didáctica**

La técnica didáctica no posee suficiente valor por sí misma ya que esta debe ser manejada y organizada como parte de una estrategia de aprendizaje dirigido hacia el desarrollo de los estudiantes. A continuación según [23] se darán a conocer las estrategias didácticas desde la perspectiva de diferentes autores.

*“La estrategia didáctica son procedimientos flexibles que pueden incluir técnicas u operaciones específicas. Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y las seleccione de forma inteligente de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que le planteen, de la complejidad del contenido, situación académica en que se ubica y su autoconocimiento como aprendiz. Su empleo debe realizarse en forma flexible y adaptativa en función de condiciones y contextos y la aplicación es intencionada, consciente y controlada. Las estrategias requieren de la aplicación de conocimientos metacognitivos, de lo contrario se confundirán con simples técnicas para aprender”.* (p. 32).

Para definir la didáctica se mencionará el punto de vista de quien se refiere a todos los actos favorecedores del aprendizaje. Existen tres estrategias didácticas importantes: a) los métodos

didácticos, b) organización racional y c) práctica de los medios, técnicas y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los estudiantes hacia los resultados deseados. La técnica de enseñanza, son los instrumentos que se pueden usar a lo largo del recorrido propio de cada método.

Procedimientos didácticos, que se refieren a cada actividad que se realiza para llevar a cabo el conocimiento y la manera de ponerlos en práctica según el entorno. El uso de estrategias está influido por factores motivacionales-afectivos de índole interna por ejemplo, metas de aprendizaje, procesos de atribución, expectativas de control y autoeficacia, entre otros y externa situaciones de evaluación, experiencias de aprendizaje, entre otros.

De igual manera a continuación se dará a conocer las estrategias de aprendizaje que han sido divididas previamente en tres bloques conforme al tipo de aprendizaje requerido.

Revisión y recirculación de la información contribuye al aprendizaje asociativo para lograr la reproducción eficaz de un material que de forma regular es parte de una información verbal. Por otro lado, la elaboración forma parte de una estrategia dirigida a la construcción de significados por medio del empleo de metáforas o analogías. Dentro del desarrollo de esta técnica se encuentra la elaboración de palabras clave, imágenes, rimas, abreviaturas, códigos, analogías entre otras actividades que involucre la interpretación de textos.

Por otro lado se podría decir que la organización utiliza estructuras cognitivas más complejas a través del empleo de relaciones de significados. De igual manera es importante que la estrategia didáctica empleada dote a los estudiantes de motivación, información y orientación adecuada para llevar a cabo sus aprendizajes otorgando información adecuada proveniente de libros, sitios Web, artículos científicos, entre otros. Por otro lado resulta importante el considerar un adecuado tratamiento de los errores adquiridos para que estos sean tomados como puntos de partida de nuevos aprendizajes.

Finalmente se podría decir que dentro del proceso de organización se deben emplear categorías de redes de conceptos, redes semánticas, estructuras textuales adecuadas, entre otros. De igual manera se debe considerar que la estrategia didáctica que el docente pretende aplicar debe estar relacionada con una serie de actividades que contemplen la interacción de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje con determinados contenidos.

### **3.1.7. Juegos.**

El juego es de mucha importancia ya que es el medio que forma parte del aprendizaje en el cual se relaciona con diferentes materias de estudio entre ellas las matemáticas, lengua y

literatura, entre otras, además los juegos recoge, agrupa en beneficio al aprendizaje de los estudiantes.

En [20] se define al juego como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada y ficticia. Jugar requiere poner en práctica procedimientos. Estos tienen que escogerse y ponerse a prueba en el curso del desarrollo del juego

### **Objetivos del juego.**

El objetivo general de los juegos en el salón de clases es obtener la integración de todo el alumnado ya que así de esta forma se podrá experimentar la socialización del grupo es por eso que en [17], es ayudar en el proceso de aprendizaje de un estudiante de una forma divertida. Los juegos proveen una variedad de maneras de impartir conocimiento a través de actividades creativas, interactivas e interesantes. Los juegos del salón de clases pueden ayudar a los estudiantes con una materia en específico o a desarrollar habilidades importantes esenciales para la vida y el aprendizaje como el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.

### **3.1.8. Juegos Tradicionales.**

Los juegos tradicionales por lo común no están escritos en ningún libro especial, ni tampoco en revistas, ni se pueden comprar en ninguna bazar o en una juguetería (lo que podemos comprar será algunos elementos o materiales que necesitemos para dicho juego y nada más) como manifiesta [20].

Los juegos tradicionales aparecen en diferentes momentos o épocas del año (Navidad, Semana Santa, vacaciones, o Fiestas Tradicionales de nuestra tierra), que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

*“Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Estas actividades nos permiten recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer*

*costumbres y tradiciones de los pueblos, y que estos han sido transmitido de forma oral de generación en generación, se debe explotar los juegos tradicionales”(p. 1).*

Por lo tanto, se podría decir que los juegos tradicionales son aquellos que forman parte de los aspectos culturales de cierta región, mismos que se van transmitiendo de generación en generación hasta lograr su permanencia en el tiempo, o hasta que finalmente se pierdan a causa de factores indeterminados.

### **3.1.9. Tipos de juegos.**

Hay diferentes juegos en los se manifiestan de una actividad física más o menos reglamentada para la su ejecución es necesario la creación de una estrategia para el dicho juego que se emplea en el aprendizaje se obtenga resultados eficaces y ayude al estudiante en su enseñanza – aprendizaje ya que según [30] existen los siguientes tipos de juegos:

**“Juegos de ejercicio:** son los que pueden adaptarse a alguna forma de ejercicios gimnásticos: por ejemplo Simón Dice, Adivina quién es el director.

Los juegos activos: son aquellos que implican gran actividad muscular: por ejemplo la cadena, relevos.

**Juegos de opción:** requieren gran actividad muscular y no se pueden jugar entre más de dos jugadores, ejemplo: pato, pato, oca.

**Juegos inactivos:** generalmente se juega sentados o de pie, formando círculo y se practican en el aula. Ejemplo: El perro y el hueso, pobre gatito.”

Si logramos una buena coordinación de todos los tipos de juegos lograremos activar a los estudiantes y motivarlos para inducirles al conocimiento.

#### **Juegos de lengua de carácter social:**

- Orales
- Escritos ( juegos de deletro)
- Audiovisuales (el bingo a través de la implementación de imágenes visuales)
- Juego de tablero y cartas (Pictionary)
- Caras y gestos

#### **Juegos de actividades individuales:**

- Crucigramas, sopa de letras, adivinanzas

- Juegos de televisión y radio (cifras y letras, pasapalabra...), desde nuestro punto de vista no son individuales.

### **Juegos de palabras**

- Anuncios publicitarios (parame la mano)
- Titulares de los periódicos (
- Búsqueda (Sopa de letras)

En cuanto a los usos estéticos de la lengua hay que tener en cuenta la indicación del MCER en [29] en la que manifiesta que: *“Los usos imaginativos y artísticos de la lengua son importantes tanto en el campo educativo como en sí mismos. Las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación, y pueden ser orales o escritas”* (p. 15). Por lo tanto, el implementar técnicas que incluyan recursos imaginativos y artísticos mejora el desempeño del aprendizaje de los estudiantes y es ahí donde estas técnicas elevan de manera considerable sus niveles de importancia. A continuación se darán a conocer las actividades que envuelven a la presente técnica según [29].

- Cantar canciones provenientes de diferentes géneros musicales
- Contar y escribir historias.
- Redactar textos imaginativos
- Emplear recursos como audiovisuales, historietas, cuentos, imágenes, entre otros.
- Representación de obras de teatro a través de guiones escritos por los propios estudiantes

Por lo tanto, cuando el docente logre llevar a cabo una buena coordinación de todos los tipos de elementos de enseñanza – aprendizaje se logrará motivar en los estudiantes el interés por realizar actividades antes no practicadas. Por otro lado, en cuanto a los usos estéticos el MCER [17] aclara que:

*“Aunque es un resumen de lo que tradicionalmente ha sido muy importante, y puede parecer superficial, no se pretende que sea así. Porque las literaturas nacionales y regionales contribuyen a la herencia cultural europea, que el Consejo de Europa considera «un patrimonio común valioso que hay que proteger y desarrollar». Los estudios literarios cumplen muchos más fines educativos, intelectuales, morales, emocionales, lingüísticos y culturales que los puramente estéticos. Los usuarios del Marco de referencia determinarán qué usos lúdicos y estéticos de la lengua tendrá que aprender el alumno, cómo se le capacitará para ellos o qué se le exigirá al respecto”* (p. 77)

En el mismo sentido otro tipo de clasificaciones emplean al medio utilizado sea este radio, cine, informática entre otros, al igual que hace referencia al nivel de competencia a los objetivos propuestos, los métodos de juego empleados, y las destrezas. A continuación se dará a conocer la clasificación en cuanto al momento de su utilización.

- Juegos de iniciación
- Juegos exploratorios de nivel
- Juegos de introducción o revisión de un contenido
- Juegos complementarios de la U. D.
- Juegos de evaluación

Por lo tanto, al momento de dar inicio a una clase en la que los estudiantes aún no han interactuado entre ellos se pueden llevar a cabo actividades relacionadas con la búsqueda de datos para llenar una ficha, llevar a cabo la redacción de una historia para luego exponerla, describir a su compañero, adivinar el personaje, entre otros.

De igual manera para llevar a cabo un proceso de revisión gramatical o de vocabulario se podrían llevar a cabo actividades relacionadas con: la lectura, la exposición de temas de interés, la descripción de un lugar, entre otros.

Por otro lado, para lograr el proceso de aprendizaje de los estudiantes, es importante el implementar un proceso de repetición con el propósito de interiorizar los conocimientos anteriormente adquiridos y por lo tanto, para que este proceso no resulte molesto, será importante el evitar repeticiones mecánicas a través de la aplicación de actividades lúdicas, reforzando de esta forma a las actividades llevadas a cabo con anterioridad. Entre dichas actividades se pueden implementar juegos de adivinación, de completación de frases, entre otros.

En cuanto a los juegos de evaluación se refiere, se puede llevar a cabo dinámicas relacionada con juegos informáticos que contribuyan con la interacción y la atención del estudiante, sin embargo se podría decir que todos los juegos pueden ser empleados para evaluar al estudiante en un momento determinado, sin embargo elegir el juego adecuado es trascendental para dirigir la evaluación del conocimiento hacia el área deseada, sea esta vocabulario, estructuras gramaticales, fonética, fluidez verbal, entre otros.

En cuanto a los juegos para aprender se refiere [31] manifiesta que este tipo de juego debe tener un objetivo específico implícito o explícito para lograr el nivel de aprendizaje deseado, ante ello manifiesta que:

*“En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los microjuegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo”. (p. 20).*

Por lo tanto, el juego educativo se encuentra diseñado y pensado para que los niños logren interiorizar algo específico a través de un objetivo externo contemplando cierta meta de aprendizaje. Es por ello que al momento de lograr la identificación de un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje pasará a ser trabajo o tarea escolar. En consecuencia se podría decir que el juego educativo forma parte extrema del juego espontáneo en los niños ya que el mismo sigue una secuencia y se encuentra enmarcado dentro de objetivos específicos que exigen que el estudiante cumpla con ciertos requerimientos para interiorizar el aprendizaje.

Por otro lado, el juego de diversión según [22] forma parte esencial de la vida del niño y por lo tanto, cultivarlo y motivarlo resulta primordial durante su desarrollo. Es importante conocer que el niño juega por necesidad ya que necesita despejarse de la energía que lo envuelve y caracteriza. De igual manera el niño juega porque su naturaleza así lo requiere, sin embargo durante este proceso también es importante que el docente exija ciertos niveles de disciplina, comportamiento y buenos tratos hacia el resto de sus compañeros.

Finalmente, luego de investigado sobre los diferentes tipos de juegos el estudiante de esta manera podrá aprender a trabajar en equipo ya que con la colaboración de los compañeros el estudiante podrá relacionarse con los demás y a si buscar formas de aprender con el fin del beneficio de los demás ya que es propio hacer labor conjunta. Aprenderá a aceptar la derrota con deportividad, con caballerosidad, creando en él estímulos de superación.

### **Importancia de los juegos tradicionales.**

En cuanto a la importancia de los juegos tradicionales se refiere [20] menciona que este tipo de actividades contribuyen a los estudiantes a desarrollar sus capacidades y destrezas. A continuación según [20] se dará algunas de las razones por las cuales los juegos tradicionales son considerados como importantes.

- Favorece al compañerismo

- Facilita la integración a través de actividades recreacionales que generalmente se llevan a cabo al aire libre.
- Fortalecen la comunicación y el lenguaje}
- Contribuyen a la curiosidad y al interés por el lugar en el cual viven
- Promueven el altruismo y el desarrollo de la autoestima
- Promueven la comunicación
- Los estudiantes aprenden el valor de ganar y perder

Por todo lo anteriormente dicho, por otras características que no se han dado a conocer en el presente escrito, se considera que los juegos tradicionales forman parte de una tradición relevante de buenas costumbre que inculca la participación y el dinamismo en grupo.

### **3.1.10. Reglas ortográficas.**

Uno de los propósitos de la enseñanza de la lengua es fortalecer las destrezas lingüísticas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir, de forma correcta. Se tiene claro que si falta el aprendizaje de la lengua, fallarán los demás aprendizajes. ¿Cómo se aprende biología, historia, física y demás asignaturas? En buena medida, leyendo. Muchas veces escribiendo y hablando. No habrá profesor que no solicite leer y escribir resúmenes, trabajos monográficos, ensayos, etc. A continuación se dará a conocer una lista de reglas ortográficas llevada a cabo por [10] la misma que contendrá las reglas más importantes que permiten escribir correctamente y evitar errores:

#### **Uso de la B**

- Los infinitivos de los verbos terminados en bir y todos los tiempos de estos verbos. Se exceptúan los verbos hervir, servir, vivir y los derivados de estos. Ejemplo: obvio, concebir, escribir, cohibir.*
- Se escriben con B las palabras que empiezan con al. Ejemplo: alba almíbar alfabeto albañil*
- Usaremos la B, siempre, antes de una L o una R (Nablús, broca)*
- Escribiremos siempre con B las partículas Bi, Bis, o Biz.*
- Emplearemos siempre la B en las palabras cuyos comienzos deriven de Bibli (de Biblión: libro, en griego), como biblioteca, biblioteconomía, etcétera.*
- Siempre que una palabra termine en Ble o en Bilidad, esa última partícula la escribiéremos con B (cuestionable, habilidad).*
- Siempre que una palabra termine en Bundo o Bunda, la escribiremos con B (tremebundo, abunda).*

- h) *Todas las terminaciones del pretérito imperfecto de la primera conjugación de indicativo (Aba, Abas, Aba, Ábamos, Abais, Aban) se escriben con B, siempre (buscaban, jugaban, medraban).*
- i) *La regla anterior es también aplicable a un verbo de la tercera conjugación, como Ir (ibais, iban, ibas...)*
- j) *Determinadas partículas, como Abs, Ob, Obs y Sub, siempre se escriben con B (absoluto, obtuso, obsceno, subterráneo).*
- k) *Se escriben con B todas las terminaciones de verbos de la primera conjugación cuyo infinitivo finalizaba en Bir (concebir, percibir). Cuidado con confundir aquí la B y la V: no utilizaremos la B con los verbos de esa misma conjugación que terminen en Vir (hervir, vivir, servir).*
- l) *Las partículas que significan bondad, como Bene y Bien, siempre van con B (benefactor, bienhechor).*

### **Uso de la C**

- a) *Los verbos terminados en cer, menos ser, coser y toser.  
Ejemplos: hacer, mecer, obedecer, cocer.*
- b) *Las palabras terminadas en encia y ancia. Menos ansia.  
Ejemplos: conciencia    tendencia            infancia    paciencia*
- c) *El plural de las palabras terminadas en Z, que cambian la Z en Cy se añade la sílaba    es.*

*Ejemplos:*

avestruz	avestruces
lápiz	lápices
antifaz	antifaces
cruz	cruces
albornoz	albornoces

- d) *Delante de la vocal    e, en los tiempos de verbos que lleven    Z en el infinitivo.*

*Ejemplos:*

cazar	cacemos
izar	icé
rezar	recen
realizar	realicemos
tropezar	tropiecen
gozar	gocemos

- e) *Las terminaciones cito - cita; cillo - cilla; cico - cica; cecito - cecita; cecillo - cecilla.*

*Ejemplos: piedrecita, lucecilla, pastorcico, piececito, hombrecillo.*

- Excepciones: Cuando provienen de otras palabras que llevan S.*
- De pulso    pulsito*
- De condesa    condesita*
- De manso    mansito*
- f) *Las terminaciones    ancia - encia.*  
*Ejemplos: fragancia    clemencia*  
*Paciencia    vagancia.*
- g) *Las terminaciones    icia - icio - icie.*  
*Ejemplos: calvicie, delicia, vicio, molicie, noticia, adventicio.*  
*Excepción:    alisios.*
- h) *Las palabras terminadas en    ción, menos las comprendidas en las Reglas 12, 13 y 14 de la letra S.*  
*Ejemplos: combinación, modificación, satisfacción, nación, condición, invitación, porción, revelación, dedicación, etc.*
- i) *Los comienzos    cerc - circ.*  
*Ejemplos: cercenar, circular, circunferencia, cerciorar, cerca, circo, circunstancia.*
- j) *Los verbos terminados en    cer - ceder - cender; cir - cibir - cidir - cindir.*  
*Ejemplos: hacer, conceder, descender, producir, recibir, decidir, prescindir.*  
*Excepciones: ser, presidir, toser, asir, residir, y otros.*  
*Las terminaciones    cismo - cida.*  
*Ejemplos: catolicismo, suicida, homicida, exorcismo.*  
*Excepciones: preciosismo, francesismo, nerviosismo, marxismo, paroxismo.*
- k) *Las terminaciones    cero - cera.*  
*Ejemplos: lapicero, crucero, pecera, acero, etc., con algunas excepciones, como: grosero, manisero, pulsera, pordiosero, mísero.*
- l) *La terminación    cidad, cuando proviene de palabras que terminen en Z.*
- Ejemplos.    De feliz    felicidad*
- De precoz    precocidad*
- De tenaz    tenacidad*
- De capaz    capacidad*

## **Uso de la Z**

*El sonido z se escribe z cuando aparece ante a,o,u y al final de la sílaba.*

*Ejemplo: zapatero, zopenco, zulú y faz.*

*Hay excepciones en palabras de origen extranjero (zepelín, neozelandés y las onomatopeyas (zis-zas, zig-zag).*

*Se escriben con Z, las palabras terminadas en anza/o y azgo.*

*Excepciones: gansa/o, mansa/o.*

*Ejemplos: adivinanza, mudanza, panza, hallazgo, danza, alabanza, almirantazgo.*

*Se escriben con Z, las terminaciones ez, eza, az, oz, de los nombres abstractos.*

*Ejemplos: belleza, voraz, pereza, fugaz, rigidez, atroz, palidez, paz, torpeza, rapaz, timidez, eficaz.*

*Se escriben con Z, las terminaciones azo, aza que denotan aumento, golpe.*

*Ejemplos: manaza, carrazo, ojazos, codazo, puertazo, mujeraza*

*Se escriben con Z, las terminaciones iz, ez, oz, az, de los nombres patronímicos.*

*Ejemplos: Rodríguez, Ruiz, Sánchez, Muñoz, Ramírez, Ortiz, Villalaz.*

*Se escriben con Z, las terminaciones zuela, zuelo, que denotan disminución o desprecio.*

*Ejemplos: mujerzuela, ladronzuelo, portezuela, jovenzuelo.*

*Se escriben con Z, algunos verbos en infinitivo terminados en zar y sus conjugaciones delante de las vocales a, o.*

*Ejemplos: analizar - analizo / a, paralizar - paraliza / a, aterrorizar - aterrorizo / a, canalizar - canalizo / a.*

*Se escriben con Z, las palabras terminadas en izo, iza.*

*Ejemplos: mestiza, cobrizo, plomizo, movediza, enfermiza.*

#### **REGLAS DEL USO DE LA Z**

##### **Regla 1**

*Los sustantivos y los adjetivos que terminan en az y oz .*

*Ejemplo. Audaz, eficaz, voz, paz.*

##### **Regia 2**

*La mayor parte de las palabras terminadas en anza,*

*Ejemplo. venganza, adivinanza, esperanza*

##### **Regla 3**

*Los aumentativos que expresan idea de golpe, si terminan en azoy aza.*

*Ejemplo: martillazo*

##### **Regla 4**

*Los sustantivos abstractos y otras palabras terminadas en ez y eza. excepto :cortes envés, interés.*

*Regla 5*

*Las palabras terminadas en izo,iza,izar*

*Ejem:rizo.*

*Regla 6*

*Las terminaciones zuelo ,zuela excepto condesuela y mocosuelo.*

*Regla 7*

*Regla has palabras agudas terminadas en zon excepto: artesón, camisón, blasón.*

Después de haber investigado las reglas ortográficas de algunas letras, se puede afirmar que las faltas de ortografía es una cuestión que preocupa a todos los docentes de enseñanza y, especialmente, a los que impartimos la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Con los métodos pedagógicos actuales es difícil encontrar una respuesta para explicar el gran número de errores ortográficos cometidos por los escolares cuando intentan expresarse por escrito.

Esta situación, tan normal en nuestras aulas, viene a poner de manifiesto carencias más estructurales que coyunturales en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde los primeros niveles de escolarización. El caos ortográfico que existe actualmente en el ámbito escolar requiere una inmediata toma de conciencia exacta de la gravedad de un problema cuya solución no es sólo competencia de la autoridad educativa.

No obstante, aunque como venimos diciendo, la ortografía se encuentra en una situación de menosprecio, no todos los ámbitos que abarca son tratados por igual; es decir, normalmente nos centramos en mejorar los hábitos ortográficos relacionados con la correcta escritura de las grafías, mientras que nos olvidamos de aspectos tan importantes como el correcto uso de la ortografía.

### **3.1.11. Importancia de la ortografía.**

Dentro de la educación el docente debe tener siempre presente la importancia que tiene la ortografía en la enseñanza - aprendizaje ya que este se la desarrolla con reglas y estrategias de comprensión así el estudiante además el dominio y manejo adecuado de la Ortografía es muy importante como lo manifiesta [19], quien opina al respecto que su dominio es trascendental porque:

- Muestra nuestro orden mental
- Otorga carácter profesional a nuestro trabajo
- Muestra el trato que damos a los demás.
- Sirve como ejemplo para los demás

- Brinda seguridad
- La ortografía es el primer síntoma de cultura. Una persona de mala ortografía no es de fiar.
- La UNESCO cuyo fin es estudiar las caídas y fines de las culturas humanas dice que siempre aparecen errores de ortografía como preámbulo a la caída y desaparición de grandes civilizaciones.
- La buena ortografía abre las puertas.  
Como podemos apreciar la ortografía de cada ser humano muestra la personalidad, su profesionalismo y muchos aspectos más de las personas.

### **3.3. Estado del Arte**

Cada ser humano para desenvolverse eficazmente en sus labores profesionales debe saber escribir correctamente en [33], manifiesta hay divertidas alternativas para aprender y practicar la ortografía así tenemos la poesía, fabulas, crucigramas, cruza letras, sopas de letras, las mismas que facilitan los aprendizajes de reglas ortográficas, a sabiendas que una regla se aprende memo ricamente. La forma como se enseña hace que el contenido sea útil y practico en el diario vivir.

La aportación de esta publicación da la pauta para que nuestra investigación toma el rumbo correcto y se identifica la operatividad en el trabajo.

Las poblaciones son el reflejo de sus estudios y una manera de manifestar el nivel de los mismos es mediante la forma de comunicarse por medio de las letras para [34], el modelado, percepción, la representación o evocación son las formas más comunes para enseñar la utilidad de las letras en un dialogo con efectividad, pero el mejor canal para captar la ortografía es el visual.

Como se pudo apreciar en esta investigación lo fundamental es trabajar con ejemplos prácticos tanto como modelado, representaciones que permitan asimilar percepciones y visualizar palabras con facilidad. Con lo expuesto en este trabajo se puede corroborar que la investigación esta enrumbada adecuadamente a su propósito.

Los juegos se convierten en herramientas que posibilitan el desarrollo de un conjunto de circunstancias y técnicas lógicamente coordinadas que si son utilizadas correctamente llegan a ser una forma de enseñar en [6], para dirigir el aprendizaje del estudiante hacia determinados objetivos. A través de los juegos se plantearán metas dentro del aprendizaje de la ortografía, así éste, no será tedioso ni monótono.

Pues como podemos apreciar en el estudio realizado el planteamiento de metas mediante juegos facilita los aprendizajes, por consiguiente esta investigación consolida nuestra propuesta.

A partir de [6] se señala que la mayoría los juegos tradicionales ecuatorianos como el trompo, la rayuela, entre otros, implican una planificación previa intrínseca: tienen un objetivo, reglas, tiempos, etc. que permiten la interacción, diversión sana, pero también miden destrezas y aptitudes. En este sentido se desarrollarán estrategias que permitan la enseñanza de reglas ortográficas de manera sencilla, pero que genere un efecto profundo en la conciencia de los estudiantes

Tomando en cuenta lo argumentado en seis se puede evidenciar que los juegos como el trompo, la rayuela y otros enseñan involuntariamente reglas, turnos y convivencia, por esta razón nos atrevemos a decir que si son canalizados con intencionalidad educativa y más específicamente en ortografía lograrán el aprendizaje significativo y funcional esperado.

En base a [2] se puede argumentar que el uso de juegos como principal herramienta para la enseñanza en los niños de edad escolar, ayuda a la asimilación, refuerzo y operatividad de las destrezas y habilidades mientras ellos se divierten. Categorizando por edad y materia, estos juegos pueden ser enseñados con un propósito específico curricular, unidad de estudio o por simple diversión.

Este estudio menciona como argumento principal al juego como medio de enseñanza lo que denota que un juego planificado para impartir un conocimiento predispone al estudiante y despierta el interés para aprender.

Según la investigación de [11], afirman que la ortografía "*es un ámbito social*". Así, en tiempos pasados, se distingue una clase sociolingüística culta, de la que se espera una corrección y precisión en la escritura, y una clase más débil culturalmente, que no alcanzaba dicha corrección. Esta situación ha cambiado y ya no se distinguen estas dos clases. El contenido de la ortografía no es solo la correcta escritura de los grafemas, sino de las sílabas que constituyen las palabras y los textos con su correspondiente puntuación y estructura. También afirma que la enseñanza de la mencionada época consistía en la memorización de reglas ortográficas lo cual da como conclusión que para dicha época la enseñanza estaba acorde, pero que para la actualidad es necesario buscar nuevos mecanismos para facilitar los aprendizajes.

Los esquemas mentales de las personas son difíciles de cambiar es por tal motivo que los seres humanos nos resistimos a los cambios en [9] manifiesta: la preparación docente aún es insuficiente para que puedan realizar transformaciones en el proceso pedagógico en torno a una metodología innovadora, en la que se considere la utilización de juegos y herramientas

educativas lúdicas. El mismo que propone alternativas innovadoras como las mencionadas anteriormente ya que en sus estudios realizados las actividades lúdicas dinamizan y facilitan los aprendizajes en las distintas áreas. Tomando en cuenta que la mayoría de docentes, en cierta edad, se resisten al cambio de paradigmas tradicionales. Por esta razón se plantea enseñar ortografía de manera eficiente, utilizando recursos lúdicos, innovadores, en armonía con juegos propios de las tradiciones ecuatorianas. De esta manera se preserva parte de la cultura tradicional y se aprovecha la didáctica del juego para enseñar ortografía, y ponerla en práctica, utilizando las mismas estrategias lúdicas.

La influencia que tienen los juegos recreativos en [7] y [8], son herramientas lúdicas encaminadas adecuadamente como recursos didácticos que revelan la capacidad de generar en el estudiante una respuesta positiva, ante circunstancias que no causan interés como son los contenidos de estudio por ende dicho estudio menciona que al alternar situaciones de estudio y juegos recreativos facilitan la concentración de tal forma que logran afianzar los contenidos con mayor facilidad, siempre y cuando sea enfocado según la edad de los estudiantes. La correcta utilización de juegos didácticos, permiten generar procesos de aprendizaje.

Por lo mencionado en siete y ocho se puede concluir que nuestro trabajo está bien encaminado puesto que nuestro fin es nuevas formas de enseñar ortografía.

Si recordamos nuestra infancia podremos siempre relacionarnos con algo triste o alegre en [14] se identifica que los juegos educativos tienen la característica de ofrecer al niño un objeto susceptible de relación al desarrollo de ciertas funciones mentales. Los juegos son una etapa que se inscriben en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, constituirán una lección, aunque ilustrada, tan inadecuada como todas las lecciones de educación clásica. Los juegos educativos representan un pedaleo importante del conocimiento. El trabajo en mención pone como manifiesto la relación entre dos cosas en este caso juego y estudio y propone que si relacionamos estas actividades en el proceso enseñanza- aprendizaje se logra mayor productividad en los estudiantes.

Se puede identificar que en este estudio adentran las operaciones intelectuales como la codificación y la decodificación que no es más que la relación objeto y sujeto.

La práctica consiste en elevar un mayor número de ejercicios de la forma más variada posible y de distintos grados de dificultad, a fin que en cada paso se elijan los más adecuados. En algunos de estos ejercicios [12], van unidos lo ortográfico con lo léxico. Se considera que el conocimiento de vocabulario es indispensable para poseer un dominio de la ortografía, por lo que es conveniente trabajar con un buen diccionario en cada actividad que se realice.

En [13] *“el uso de las distintas letras que pueden generar un conflicto entre ellas generan una falta ortográfica, mismas que afean un escrito, pero sobre todo nos descubre tan descarnadamente a una persona como la repetición de faltas ortográficas, lo que repercute en la imagen que transmite de una cultura mediocre, que sin duda, no siempre corresponde con la realidad”*. Entonces, la falta de hábito de escritura y lectura genera faltas ortográficas reiteradas.

Los grafemas de difícil enseñanza y comprensión como: Ch, H, Ñ, Q, Z, W, K, entre otras, se tornarán más factibles de aprender con la utilización de juegos y rondas tradicionales ecuatorianas, debido a que dentro de los dialectos se las utilizan considerablemente. Con respecto a este punto, se mencionan trabajos realizados con anterioridad en [12], los mismos que servirán de base en la presente investigación.

## Capítulo 4

# Metodología

### 4.1. Diagnóstico

El enfoque de esta investigación se fundamenta en los lineamientos de la investigación-descriptiva, conocida también como investigación participante, misma que se deriva del paradigma cualitativo, por medio de la cual se analizaron los principales aspectos que dificultan el aprendizaje de ortografía. Luego de la observación realizada, también se aplicaron encuestas dirigidas a los maestros y estudiantes de los quintos años de educación básica del Centro Educativo Abel Sánchez de San José de Poaló, para que, por medio de los resultados que estas arrojaron, se pueda tener una idea clara de las necesidades que se presentan en el momento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Además sirvieron como punto de partida para diseñar actividades lúdicas. A continuación los resultados de las encuestas realizadas a 12 docentes y 80 estudiantes de la unidad educativa Abel Sánchez, de la parroquia Paoló del cantón Píllaro:

#### a. Encuestas a docentes

##### Tema N° 1

**Tabla 1:** Importancia de la ortografía en la enseñanza básica

Preguntas	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
¿Es Interesante la ortografía?	3	2	7	0	0
¿La ortografía es necesaria para continuar con los estudios?	8	2	2	0	0
¿Crees que es importante la ortografía por cultura general?	9	0	3	0	0
¿La ortografía es Atractiva?	0	6	3	3	0
¿Crees que la ortografía es útil para la formación profesional?	9	0	3	0	0

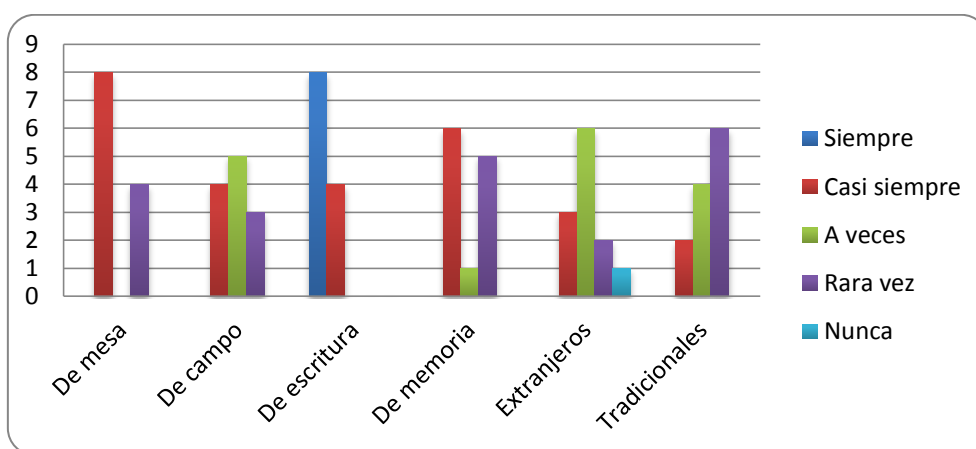
**Fuente:** Encuestas aplicadas.

### Análisis:

De acuerdo a la tabla 1, los resultados más altos dan a notar que la ortografía es importante para la formación profesional y también por cultura general. En tercer lugar la ortografía es necesaria para continuar los estudios; con lo cual se puede confirmar el valor de la ortografía en la preparación de los estudiantes.

### Tema N° 2

**Figura 1:** Actividades lúdicas para enseñar ortografía



**Fuente:** Encuestas aplicadas

### Análisis:

En la Figura 1, se puede observar que la mayor parte de actividades lúdicas que se utilizan para enseñar ortografía son de mesa y de escritura. Es decir se realizan dentro del aula; lo que denota que los docentes tienen afinidad por actividades lúdicas de escritorio.

### Tema N° 3

**Tabla 2:** Frecuencia con que se utilizan los juegos tradicionales

Juegos	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada	Total
Canicas				10	2	10
Rayuela		6	4	2		12
El Florón				2	10	2
Macateta					12	0
Perinola			3	5	4	8
Las escondidas		5	2	1	4	8
Trompos		2	4	3	3	9
El pan quemado				8	4	8
Páreme la mano	4	6	2			12
50 al palo			3	2	7	5

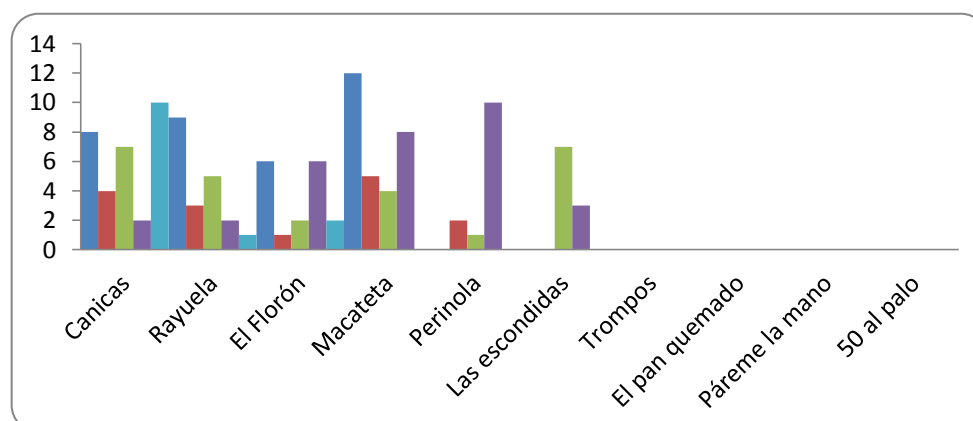
**Fuente:** Encuestas aplicadas

#### Análisis:

Por medio de la Tabla 2, se puede apreciar que en este centro y en el medio cercano, los juegos que con más frecuencia se utilizan son la rayuela y páreme la mano, además existen juegos que no los conocen como las canicas y la macateta, por lo tanto se puede pensar que las reglas de algunos de estos juegos, son conocidas. Lamentablemente hay juegos tradicionales que están perdiendo con el tiempo.

### Tema N° 4

**Figura 2:** Juegos tradicionales con los que se podría enseñar ortografía



**Fuente:** Encuestas aplicadas

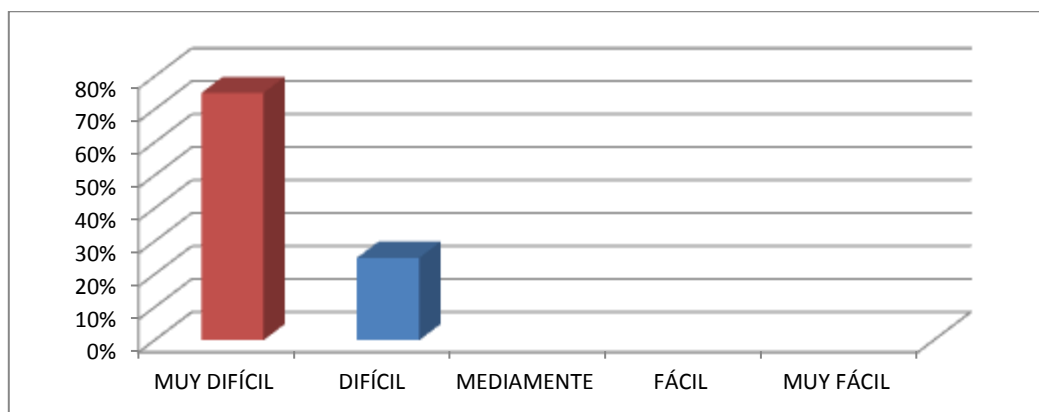
**Análisis:**

En la figura 2 podemos apreciar que los docentes tienen una idea de los juegos tradicionales útiles para la enseñanza de ortografía y los más recomendados: páreme la mano, la perinola, la rayuela y el florón.

Estos resultados corroboran en que los juegos tradicionales son herramientas útiles al momento de enseñar ortografía; sin embargo es necesario difundirlos más.

**Tema N° 5**

**Figura 3:** Dificultad para enseñar ortografía



**Fuente:** Encuestas aplicadas.

**Análisis:**

La Figura 3, nos indica que de 12 maestros encuestados, 9 responden que es muy difícil y 3 difícil enseñar ortografía. Se demuestra entonces, que gran parte de docentes tienen dificultades para enseñar ortografía; por lo cual es necesario buscar formas o estrategias para remediar dicha dificultad.

## Tema N° 6

**Tabla 3:** Importancia de la ortografía en la formación académica

	RANGO				
	Muy importante	Importante	Medianamente importante	Poco importante	Nada importante
Docente					
12	9	3	0	0	0

**Fuente:** Encuestas aplicadas

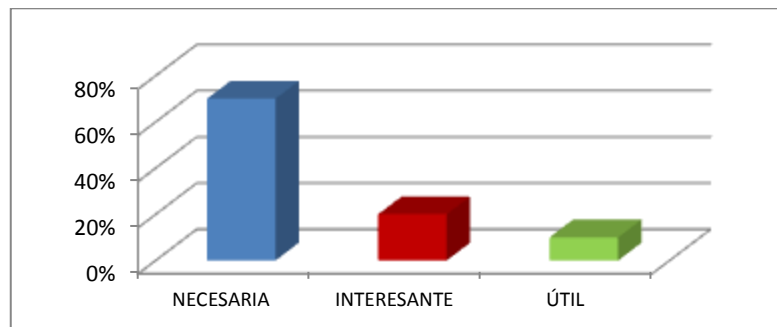
### Análisis:

La tabla 3, nos indica que para 9 de los encuestados es muy importante el aprendizaje de ortografía y para 3 es importante; con estos datos se puede afirmar el papel que desempeña la ortografía en la formación académica de los estudiantes, y por ende el rol del maestro y su preparación para enseñar ortografía debe ser clave para el aprendizaje de la gramática castellana.

### b. Encuesta dirigida a estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela Abel Sánchez:

## Tema N° 7

**Figura 4:** Razones por las que les gusta la ortografía



**Fuente:** Encuestas aplicadas

### Análisis:

La figura 4, indica que de 80 encuestados 56 responden que es necesaria, para 16 es interesante y para 8 es útil. Lo que indica el grado de responsabilidad que debemos tener al momento de la enseñanza de la misma.

## Tema N° 8

**Tabla4:** Juegos que utilizan los maestros para enseñar ortografía

Juegos	Siempre	A veces	Nunca
De mesa	0	0	0
De campo	0	0	0
De escritura	68	0	0
Extranjeros	0	0	0
Tradicionales	0	12	0

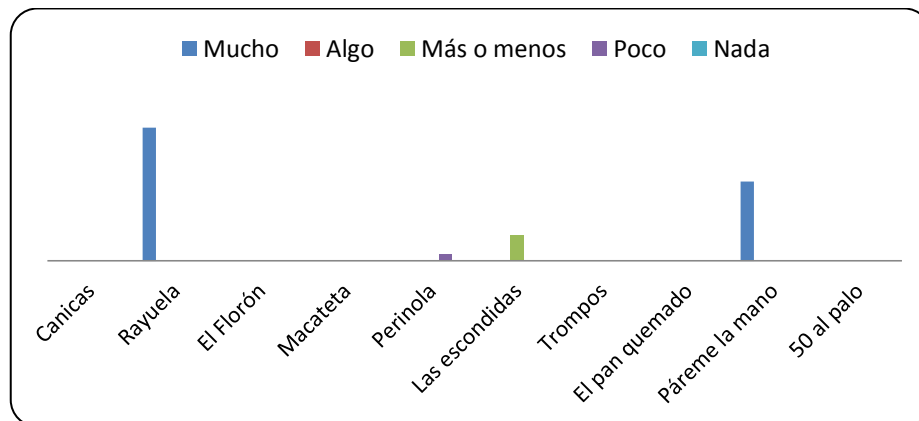
**Fuente:** Encuestas aplicadas

### Análisis

A través de la tabla 4 se pudo observar la visión de los estudiantes, quienes describen que los docentes utilizan siempre juegos de escritura y sólo en ocasiones juegos tradicionales. Si relacionamos con la fig. 1. Los estudiantes concuerdan con lo descrito por los mismos profesores. Podemos identificar claramente la tendencia de los maestros por los juegos de escritura; pero lamentablemente, la falta de otras propuestas, hicieron de éstos monótonos, aburrimiento y poco interesantes.

## Tema N° 9

**Figura 5:** Preferencia de juegos tradicionales



**Fuente:** Encuestas aplicadas

### Análisis:

El gráfico 5 nos muestra que para 47 de los encuestados la rayuela es su juego preferido, 25 optan por el juego del páreme la mano y los 8 restantes por las escondidas. De estos juegos, muy rara vez se ha usado como instrumentos para enseñar; alguna vez, páreme la mano. Los juegos tradicionales han sido, en las últimas décadas, propios de la cultura anti académica, únicamente

para distracción. Pero originalmente se construyeron con el afán de enseñar y dar a conocer contenidos, cuando no había aún la tecnología ni la escritura.

### Tema N° 10

**Tabla 5:** Nivel de conocimiento de ortografía

Estudiantes	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
80	0	2	36	22	20

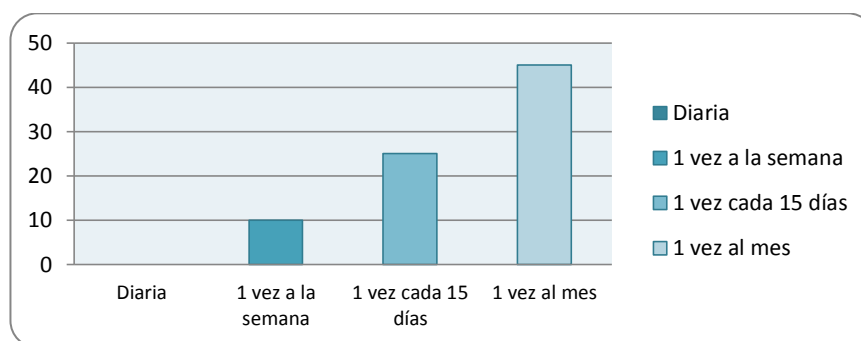
**Fuente:** Encuestas aplicadas

#### Análisis:

La tabla 5 nos muestra que 36 alumnos tienen un buen conocimiento de ortografía, 22 un conocimiento regular y para 20 su conocimiento es malo. Por tanto es indispensable buscar mecanismos para mejorar estos niveles, los juegos tradicionales adaptados para enseñar ortografía son una alternativa.

### Tema N° 11

**Figura 6:** Práctica de los conocimientos de ortografía



**Fuente:** Encuestas aplicadas

#### Análisis:

La figura 6, nos indica que se practica 1 vez al mes para 45 de los encuestados, 1 vez cada 15 días para 25 niños, y 10 lo hacen 1 vez por semana. Con referencia en estos datos se puede afirmar que es necesaria la aplicación constante en de los conocimientos adquiridos; por tal motivo es menester interrelacionar todos los conocimientos en las distintas áreas de estudio.

## Tema N° 12

**Tabla 6:** Importancia de la ortografía en el desarrollo de las actividades

Estudiantes	Muy importante	Medianamente importante	Poco importante	Nada importante
80	0	56	16	8

**Fuente:** Encuestas aplicadas

### Análisis:

La tabla 6, muestra que para 56 estudiantes es medianamente importante, para 16 es poco importante y para 8 nada importante. Por consiguiente es necesaria la concientización de la importancia de la ortografía en los estudiantes, puesto que diariamente necesitamos comunicarnos y gran parte de ella es gramaticalmente.

## Tema N° 13

**Tabla 7:** Dificultad para aprender ortografía

Estudiantes	Muy Fácil	Fácil	Moderado	Difícil	Muy difícil
80	0	0	29	40	11

**Fuente:** Encuestas aplicadas.

### Análisis

La tabla 7 arroja los resultados que nos muestran que para 40 estudiantes es difícil aprender ortografía, para 29 es moderado y para 11 resulta muy difícil; esto demuestra que las estrategias para enseñar ortografía deben ser llamativas y motivadoras para captar el interés al escolar.

## 4.2 Métodos aplicados

El desarrollo de la propuesta de trabajo se realizó utilizando el método descriptivo, el mismo que contempló los siguientes pasos:

Delimitación del problema:

El problema en mención se ha limitado a los estudiantes de quintos años de educación básica del Centro Educativo Abel Sánchez de San José de Poaló, donde por medio de la observación de campo se pudo recoger datos importantes en el mismo lugar donde suceden los hechos, determinando las necesidades que los estudiantes presentan durante el periodo actual de clases.

Estudio del material bibliográfico:

Para la ejecución de la investigación se utilizó la siguiente modalidad, bibliográfica ya que esto permitió encontrar la guía y las respuestas a varias interrogantes que se suscitaron en la investigación. Además nos permitió sustentarla a través de la exploración de otros trabajos que ya se han realizado con anterioridad llevándonos a profundizarlos con ayuda de fuentes documentales como libros.

Elaboración de los datos:

Los datos, se clasificaron e interpretaron a través de tablas y figuras que permitieron evidenciar los resultados de las encuestas y el grado de dificultad o entendimiento de la asignatura, lo que motivo a la búsqueda de herramientas para remediar dichas falencias identificadas.

Redacción del informe:

Como parte de la solución se propuso el diseño de actividades lúdicas en base a juegos tradicionales para enseñar ortografía y una vez realizada la propuesta se aplicó un simulacro para evidenciar los resultados.

#### **4.3 Materiales**

Se utilizaron cuentos ecuatorianos, apuntes propios, revistas, que se encuentran evidenciados en la Referencia bibliográfica. Además, se pueden evidenciar en [22], algunos juegos como: juego de la rayuela, páreme la mano, las escondidas, el trompo, piedra papel o tijera, la perinola, los quemados, las canicas, el florón, macateta el pan quemado, 50 al palo y cuentos recolectados.

#### **4.4. Población y muestra**

La población 300 y muestra 92 pertenecen a la escuela de educación básica Abel Sánchez de la Provincia de Tungurahua del Cantón Píllaro de la parroquia San José de Poaló. Los 80 estudiantes tomados como población pertenecen a los quintos grados y su edad oscila entre 9 y 10 años, así también los 12 docentes encuestados.

## Capítulo 5

# Resultados

### 5.1.- Producto final

#### **Diseño de actividades lúdicas basados en juegos tradicionales ecuatorianos.**

**Introducción.-** Para lograr una enseñanza adecuada se requiere de mucha creatividad y habilidad la misma que será probada al impartir los conocimientos y en la capacidad de integrar adecuadamente la teoría y la práctica.

En cuanto se refiere al problema de estudio de la investigación se pretende solucionar las dificultades que se presentan al enseñar y aprender la materia de ortografía ya que en ciertos casos se vuelve tediosa y complicada para memorizar las reglas. Por estos motivos se pensó incluir la aplicación de juegos tradicionales tales como la rayuela, el florón, páreme la mano, pares o nones y el juego de la perinola como una herramienta que los maestros podrán utilizar para cambiar d ambiente y colaborar con el proceso de aprendizaje de manera activa y divertida.

Las actividades lúdicas son muy importantes para lograr procesos educativos de calidad y facilitar el trabajo del maestro en el aula, los juegos diseñados se pueden realizar tanto dentro como fuera del aula y podrán ser ejecutados por todos los niños.

Consideramos también que es importante rescatar nuestras tradiciones y potenciarlas a través de actividades que permitan su conocimiento y por tanto la aplicación en nuestras actividades diarias.

Los juegos escogidos responden a la necesidad de reforzar las áreas de mayor dificultad de aprendizaje como la s, c y z por ejemplo, las reglas d acentuación de las palabras agudas, graves y esdrújulas, entre otros. Además se los puede modificar según las necesidades que el maestro o el estudiante tengan dentro del aula de clase, es decir son flexibles adaptándose a cualquier situación y dan ocasión al desarrollo de la sociabilidad y compañerismo entre los estudiantes, fomentan la sana competencia y la clase se tornará más dinámica y divertida.

## **Objetivos**

- Facilitar a los docentes una herramienta que les permita generar conocimientos en el aula de manera activa, para enseñar ortografía.
- Lograr en los estudiantes un cambio de actitud con respecto al aprendizaje de la materia de ortografía para mejor comprensión de las reglas.
- Desarrollar en los niños la capacidad de aprendizaje por medio de la acción.
- Despertar el interés de los estudiantes en los juegos tradicionales para auto aprender ortografía

## **Reglas generales**

Las reglas para ejecutar en los juegos son simples, basadas en el respeto y buena convivencia. Pueden realizarse unos dentro del aula y otros en espacios abiertos. Las reglas tradicionales del juego, pero deben conservar, sin embargo el objetivo es aprender ortografía y por esta situación variarán un poco en su forma, más no en su fondo. El profesor debe motivar al grupo la predisposición para aprender de una nueva forma y el entusiasmo será lo más importante dentro del juego. Cada juego deberá durar el tiempo de una hora de clases es decir aproximadamente de 45 a 60 minutos y se los puede realizar tanto dentro del aula como fuera de ella (canchas, patios, parques).

## **Cómo elegir el juego**

Se elegirá de acuerdo al lugar donde se encuentran, la actividad lúdica será referente al tema que se esté estudiando y también según las dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de la clase.

## **Cuando usarlos**

Se los utilizará para darle más impulso y fortalecer las clases de ortografía, ya que será de gran utilidad innovarlas para mejorarlas. Además serán utilizados cuando un estudiante no ha logrado llegar a satisfacer su conocimiento en el área de ortografía de manera adecuada.

Después de haber investigado los diferentes tipos de juegos que existen hemos visto en la necesidad de clasificarlos de la siguiente manera para nuestra utilidad:

- Juegos de inicio
- Juegos de refuerzo

- Juegos de consolidación

Los juegos de inicio tienen como finalidad motivar y afianzar al estudiante para predisponerle a la enseñanza aprendizaje, asimilar el conocimiento nuevo. Juego de refuerzo consiste a reafirmar el conocimiento adquirido mediante la relación conocimiento adquirido y juego. Juegos de consolidación esta direccionado a llevar a la práctica el conocimiento adquirido y reforzado mediante el juego.

## **Juegos para realizarlos en el exterior**

### **Juego 1: Rayuela de fonemas parecidos.**

Este juego sirve para que el alumno pueda identificar la importancia del uso de la letra y su utilidad en la escritura.

#### **Objetivo**

Reforzar los conocimientos adquiridos en el aula sobre ortografía, y potenciarlos a través de la práctica del juego de rayuela.

#### **Materiales**

Una hoja de puntuación, lápiz, tiza, ficha para jugar; espacio libre fuera del aula.

#### **Reglas del juego**

- Dividir a los alumnos del aula en grupos de 5
- Explicar las reglas del juego
- El maestro (a) actuará como moderador puede pedir apoyo a otro maestro (a).
- El juego se realizará enfrentando de dos en dos a los grupos.

#### **Desarrollo**

- El juego puede ser en forma de avión dividido en 8 cajones y cada uno de ellos se escribirá una letra.
- Al saltar en cada cajón, deberá decir una regla ortográfica y un ejemplo de ella que corresponda al uso de la misma.
- Si el participante no se equivoca podrá regresar saltando por caja cajón de manera libre, sin decir ningún ejemplo ortográfico, de lo contrario deberá salir del juego.
- Ganará el equipo cuyos integrantes hayan tenido menores equivocaciones
- El juego ganará el equipo cuyos participantes hayan tenido menores equivocaciones.

**Figura 7:** Rayuela de fonemas parecidos

	G	
	J	
C	S	Z
	V	
	B	

Diseño adaptado por el autor

### **Juego 2: Perinola de la acentuación**

Con la ayuda de este juego se logró la asimilación de acentuación de palabras correctamente.

#### **Objetivo**

Utilizar el juego de la perinola para memorizar las reglas sobre la acentuación de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.

#### **Materiales**

Hoja de puntuación, perinola gigante (puede ser hecha de cartulina), espacio libre dentro o fuera del aula.

#### **Reglas del juego**

- Dividir a los alumnos del aula en grupos de 5
- Se jugará tomando un representante de cada fila o de manera individual
- El maestro actuará como moderador.

#### **Desarrollo**

- El representante de la fila girará la perinola.
- Deberá responder la pregunta que la perinola hace.
- Los demás miembros de la fila tienen que dar un ejemplo con la regla ortográfica en mención, uno por cada uno.
- Si se equivoca deberá pagar una penitencia.

**Nota:** Las peticiones de la perinola pueden variar de acuerdo a lo que se necesite dentro del aula. Por ejemplo: Reglas de uso del paréntesis, de uso de la b y v, reglas de uso de puntos, entre otros.

**Figura8:** Perinola de la acentuación



Tomado de: Antaño 2012.

### Tema N° 13

**Tabla8:** Tablero de la Perinola de la Acentuación

Fin	Inicio	1 ¿Qué es una palabra Aguda?	2 Siga al puesto siguiente	3 Palabras esdrújulas	4 Avance 3 puestos	5 ¿Qué son Palabras Graves?	6 Comodín Casa segura	7
Diga 10 palabras graves sin tilde.		Un mito indica que la perinola tiene origen judío, sin embargo, en documentos y figuras romanas, se distinguen algunas perinolas entre los miembros del ejército romano de la antigua Roma.					Diga ejemplo de palabras agudas en un minuto	

**Elaborado por:** Braulio Antonio Arcos Andrade

### Tema N° 14

**Tabla 9:** Apoyo para el docente

Reglas de la acentuación	Respuestas
Palabras agudas	Son las palabras que se tildan en la última sílaba
Siga al puesto siguiente	Avanza 1 puesto
Ejemplo de palabras esdrújulas	Esdrújula
4	Avance 3 puestos
Palabras graves	Son las palabras que se tildan en la antepenúltima sílaba
6	Puede utilizarlo para quitarse una penitencia.
7	Si el jugador cae en este lugar y no cumple el pedido debe retroceder tres puestos

**Elaborado por:** Braulio Antonio Arcos Andrade

## Juegos para realizarlos en espacios internos

Este juego tiene la finalidad de reforzar los conocimientos adquiridos de la utilización de las letras según su utilidad.

### Juego 3: Páreme la mano

#### Objetivo

Fortalecer lo aprendido en el aula, en forma general, sobre las reglas ortográficas.

#### Materiales

Una hoja de puntuación, lápiz, cronómetro

#### Reglas del juego

- Se juega de forma individual
- No se puede borrar ni tachar
- El que termina primero grita páreme la mano y todo deberán dejar de escribir.
- El moderador tomará el tiempo del jugador que lo hizo más rápido.
- El maestro actuará como moderador.
- Si el estudiante se equivoca, como se puede observar en la figura 2, se entenderá que pierde el punto de esa casilla.

#### Desarrollo

- Cada jugador deberá tener una hoja de papel
- El moderador dicta una letra y, cada participante deberá escribir lo que se le pide en el papel. Por ejemplo: Letra F  
Nombre: Fabiola, Apellido: Fabara, Ciudad/país: Francia, etc.
- Cuando uno termina se empieza a leer lo que han escrito
- Si está mal escrita la pregunta se anulará
- Se calificará con 10 a quien tenga todo correctamente escrito y a quienes tengan mal escritas las repuestas se les hará pagar una penitencia.
- Ganará el juego quien obtenga más puntos.

## Tema N° 15

**Tabla10:** Páreme la mano

Numero	Letra	Nombre	Apellido	Ciudad o País	Cosa	Color	Fruta	Animal	Total
1	F	Fabiola	Flores	Florencia	Foto	Fucsia	Fresa	Foca	10
2	A	Ana		Ambato	Haro	azul		ardilla	7
3									
4									
5									
6									

**Elaborado por:** Braulio Antonio Arcos Andrade

### **Juego4: El florón de la puntuación**

Con este juego se logra memorizar reglas ortográficas muy importantes para la escritura.

#### **Objetivo**

Recordar las reglas del uso de signos de puntuación y realizar ejercicios con ellas mientras se desarrolla el juego, para reforzar lo aprendido.

#### **Materiales**

Una hoja de registro de puntuaciones, el florón, espacio libre dentro o fuera del aula.

#### **Organización**

- Se juega en forma individual
- Los niños se sentarán en fila con las manos juntas palma con palma, luego
- Se debe escribir en un papel regla ortográfica sobre signos de puntuación que se desea que los niños digan. Por ejemplo: ¿Qué significan los puntos suspensivos? , ¿Cuándo se usan signos de exclamación?, éste papel pasará de mano en mano.
- El maestro actuará como moderador

## Desarrollo

- Se deberá escoger un niño que será el que lleva el florón que al ritmo de la canción:

*“El florón está en mis manos  
De mis manos ya pasó,  
Las monjitas Carmelitas  
se fueron a Popayán  
A buscar lo que han perdido  
Debajó del arrayán.  
Don....de...  
Está....  
El flo....rón”*

- El niño pasa de mano en mano el florón y a quien le deposite en las manos deberá decir la regla sobre los signos de puntuación.
- Los niños deberán escribir un ejemplo del uso del signo de puntuación que se ha descrito.
- Se puede variar con respecto a lo que se pide en el florón, por ejemplo: el florón solicita que de escriban 5 palabras con j, la siguiente fila 5 palabras con g, que se explique el uso de las mayúsculas y se pida al grupo que cada uno escriba un ejemplo, etc.

## Tema N° 16

**Figura 9:** El florón



Tomado de: Antaño 2012.

## **Juego5: Los pares y nones de la ortografía**

Con el juego ejecutado se logró medir los conocimientos adquiridos sobre ortografía.

### **Objetivo**

Dar un repaso general de todas las lecciones ortográficas aprendidas durante el año lectivo.

### **Materiales**

Una hoja de registro de puntuaciones, espacio libre dentro o fuera del aula.

### **Reglas del juego**

- Se juega en parejas
- Cada jugador escogerá si desea jugar por los pares o por los impares (nones)
- Colocan sus manos hacia atrás
- Deben jugar con una sola mano
- El perdedor será quien diga la regla ortográfica que el ganador pregunte, además se pedirá que le escriba dos ejemplos de la misma.

### **Desarrollo**

- Se escoge si quiere par o impar
- Los niños se colocan frente a frente
- con las manos hacia atrás, cerradas, haciendo puño
- Uno de los dos dice: "Pares o nones"
- Uno de los debe elegir: Si elige par, la otra alternativa es para el contrincante y viceversa.
- Se cuenta hasta 3 y deben sacar al frente las manos simultáneamente, al mismo tiempo.
- Se suma los dedos de los 2 niños, y se determina si es par o impar.
- Gana de acuerdo a la cantidad que sume, para o impar.
- El perdedor deberá responder una pregunta sobre ortografía, por ejemplo: reglas sobre el uso de la tilde en palabras esdrújulas y dos ejemplos.
- Si responden erróneamente deberán hacer como penitencia una tarea correspondiente a la regla que han dicho de manera equivocada.

## Tema N° 17

**Figura10:** Piedra papel o tijera.



Fuente: Tomado de Antaño 2

### **Juego 6: Juego de barajas ortográficas**

Dicho juego sirvió para hacer el conocimiento significativo y útil en el aprendizaje.

#### **Objetivo**

Afianzar el conocimiento del uso de las letras con sus reglas mediante el juego de cartas.

#### **Materiales**

- Cartas adecuadas con reglas ortográficas
- Gráficos
- Letras
- Cartulinas

#### **Reglas del juego**

- El juego se lleva a cabo entre cuatro personas.
- Se reparten u barajas a cada jugador iniciando desde la derecha

#### **Desarrollo**

- En cada juego de baraja existen de dos a tres dificultades ortográficas que se destacan.
- El juego puede desarrollarse con una o más barajas.
- El juego lo inicia el que está a la derecha de quien repartió las cartas
- Si los participantes creen tener una buena jugada pueden decir “me planto”, si nadie se planta cada jugador deja una carta, boca abajo, y toma otra del mazo.

- Así continúa el juego. Si se acaban las cartas del montón se barajan, siempre boca abajo, hasta que alguno “se planta”.
- Ahora todos ponen las cartas boca arriba y se ve quién tiene la mejor jugada. Las jugadas, de mejor a peor son éstas:

1. Póquer: Cuatro cartas con igual dificultad ortográfica (V,V,V,V,...)

2. Trío: tres cartas de igual dificultad: (X,X,X).

3. Doble pareja. Ej. (BB-JJ) (HH-YY).

4. Pareja: (GG). En el caso de jugar con dos o más barajas pueden repartirse cinco cartas y formar ya jugadas más complejas: 5 iguales, 4 iguales, 3+2, etc. En las cartas con más de una letra dudosa (Vegetales, extravagantes, vajilla, etc.) el jugador puede aplicar a sus combinaciones la letra que más le convenga. En caso de empate en la jugada gana el que es mano (quien debe repartir).

## Tema N° 18

**Figura 11:** Baraja Ortografía



**Fuente:** Manuel Sanjuan Nájera

## 5.2.- Evaluación preliminar.

Se realizó un simulacro para poder identificar que los juegos tradicionales adaptados a la enseñanza- aprendizaje de ortografía demuestren su funcionalidad, pudiendo evidenciar que los estudiantes se interesan y realizan las actividades requeridas con entusiasmo, las mismas que potencializan su capacidad para activar las operaciones intelectuales en ellos, como son la introyección y la proyección las cuales facilitan el aprendizaje y lo hacen significativo.

De esta manera podemos afirmar que los juegos tradicionales son una herramienta útil en la enseñanza de ortografía. Los juegos diseñados para los niños fueron aplicados para lograr obtener los resultados que nos permitan comprobar que los juegos tradicionales son aplicables para lograr la enseñanza de los dicentes; los mismos que lograron creatividad y captar la esencia del juego y aprender ortografía mientras jugaban y se divertían.

De los resultados que han arrojado las encuestas podemos observar que en el análisis se verificó que el conocimiento se realiza de mejor forma cuando se utiliza estrategias como el juego para poder llegar a los niños.

## 5.3.- Análisis y Resultados

Con el fin conocer si la propuesta tiene impacto en los niños, se realizaron cinco preguntas básicas orientadas a obtener una información real de los estudiantes de los quintos años de educación básica de la Escuela Abel Sánchez. Se aplicó una encuesta (ver tabla 8), la que sirvió para conocer la aceptación y aptitudes o gustos frente a los juegos propuesto:

### Tema N° 16

**Tabla 11:** Rayuela de fonemas parecidos.

<b>Rayuela de Fonemas Parecidos</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
¿Te gustó el juego?	84%	16%
¿Te pareció fácil el Juego?	90%	10%
¿Aprendiste más rápido con el juego que de la forma tradicional?	86%	14%
¿Preferirías aprender ortografía de esta manera?	89%	11%

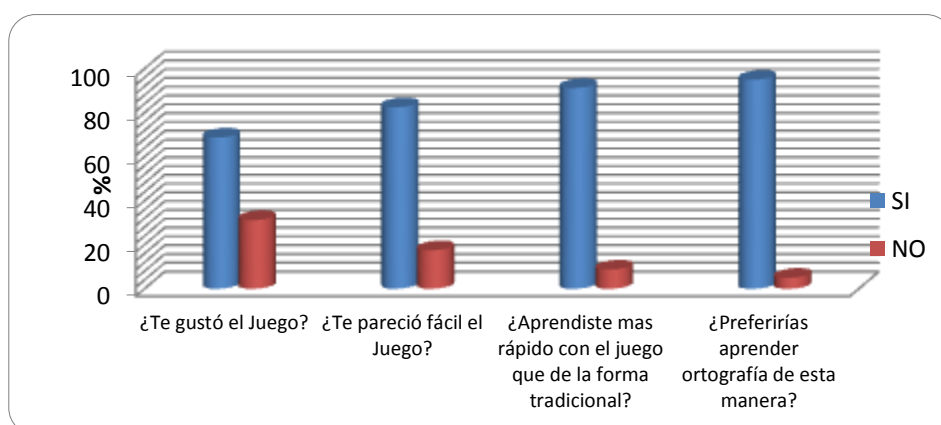
**Fuente:** Encuesta aplicada

### Interpretación de resultados

De los 80 estudiantes encuestados los porcentajes de aceptación del juego de la rayuela son altos, ya que el 80% de promedio de los estudiantes se han divertido con él, les ha parecido fácil y han aprendido de mejor manera la ortografía.

### Tema N° 17

Figura 11: Páreme la mano



Fuente: Encuestas aplicadas

### Interpretación de resultados

De los 80 estudiantes encuestados los porcentajes de aceptación del juego propuesto están sobre el 90%, debido a su gran facilidad, a la práctica ágil del mismo y a la diversión que ha propiciado en los estudiantes el aprender de manera lúdica la ortografía.

### Tema N° 18

Tabla 12: Perinola de la acentuación

Perinola de la Acentuación	S I	N O
¿Te gustó el juego?	7 5%	2 5%
¿Te pareció fácil el Juego?	8 8%	1 3%
¿Aprendiste más rápido con el juego que de la forma tradicional?	8 5%	1 5%
¿Preferirías aprender ortografía de esta manera?	8 8%	1 3%

Fuente: Encuestas aplicadas

### Interpretación de resultados

Los alumnos con los que se realizó esta práctica han arrojado los siguientes datos con respecto al juego: el 75% es el de más baja aceptación, han coincidido que les parece fácil y atractivo a pesar que no conocen el juego de la perinola y recién lo están descubriendo, sin embargo al aplicarlo los resultados fueron muy aceptables.

#### Tema N° 19

Tabla 13: El florón de la puntuación

El florón de la puntuación	SI	NO
¿Te gustó el juego?	50%	50%
¿Te pareció fácil el Juego?	83%	18%
¿Aprendiste más rápido con el juego que de la forma tradicional?	88%	13%
¿Preferirías aprender ortografía de esta manera?	93%	8%

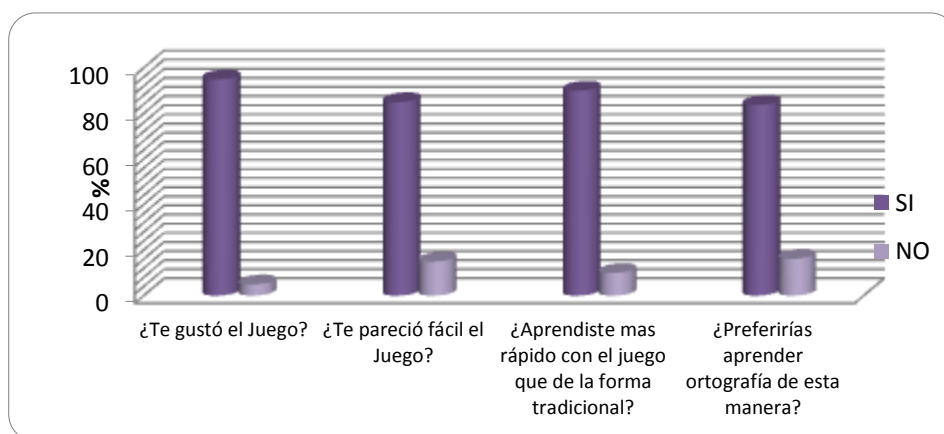
Fuente: Encuestas aplicadas

### Interpretación de resultados

De los 80 estudiantes encuestados los porcentajes de aceptación del juego propuesto son altos, ya que al 90% de los estudiantes les gustó, reforzaron sus conocimientos y les ha parecido muy fácil y divertido practicar la ortografía de esta manera.

#### Tema N° 20

Figura 12: Pares o nones de la ortografía



Fuente: Encuestas aplicadas

De los 80 estudiantes encuestados, un mínimo porcentaje no se halla a gusto con el juego porque no se han familiarizado con él, sin embargo los porcentajes de aceptación son altos

sobrepasando el 90%, quienes han aprendido de mejor manera la ortografía y se sienten cómodos con esta manera de realizar sus actividades en la escuela.

Pudo observarse a través de la aplicación de los juegos que el resultado obtenido era muy alentador, ya que los niños se identificaron plenamente con los juegos, aprendieron y al mismo tiempo se divirtieron, de otra manera, mucho más sana que usando la tecnología. Además se consolidó el conocimiento con la práctica lúdica que fue muy interesante y resultó atractiva para los niños.

Las actividades diseñadas para el simulacro han servido para tomar una pauta y desarrollar actividades lúdicas tanto en la escuela como en la casa para poder lograr el objetivo que es el aprendizaje por medio de la acción y la experiencia.

Para llegar a nuestro propósito se solicitó la ayuda competente de los maestros, quienes pudieron evaluar el desempeño de los niños dentro de las actividades lúdicas. Se logró demostrar que si el maestro utiliza correctamente las estrategias lúdicas tendrá resultados positivos y los estudiantes recibirán de mejor manera los conocimientos, dando resultados positivos que se reflejarán en el rendimiento escolar.

## Capítulo 6

# Conclusiones y Recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

- Luego de haber realizado la investigación se ha podido concluir que la ortografía es una materia que genera dificultades en su aprendizaje, por lo que se propuso buscar nuevas alternativas de enseñanza, incluyendo en la metodología la aplicación de actividades lúdicas [23] que proporcionen mayor facilidad en el aprendizaje y en la enseñanza de esta materia.
- El diseño de las actividades lúdicas se fundamentó en juegos tradicionales ecuatorianos. Se evidenció un alto nivel de entendimiento de ortografía en la mayoría de actividades planteadas, y se comprobó en el desarrollo, que la aplicación de los juegos ayudó a retener las reglas ortográficas.
- En el diagnóstico inicial realizado a los estudiantes, a través de la aplicación de escrituras, dictados, relatos, se pudo evidenciar un desempeño bajo en la mayoría de ellos, se denotó un nivel desfavorable en lo que se refiere a la asimilación de reglas y conceptos ortográficos y cierto miedo a la materia; mientras al insertar juegos lúdicos se evidenció des complicación y mayor interés por aprender; algunas palabras mientras más veces jueguen mayor relación tendrán con ellas, así como con las reglas ortográficas. Sin embargo ha sido muy corto el tiempo para lograr determinar cuánto se ha logrado mejorar o simplemente se ha cambiado de metodología.
- Al ser la ortografía una asignatura que no es considerada de mucha importancia para los estudiantes, fue imperiosa la necesidad de buscar un método que permita su aprendizaje significativo y además que logre la aceptación de los niños.

## 6.2. Recomendaciones

- Tras haber realizado la investigación se puede recomendar el uso frecuente de los juegos lúdicos; a constancia ayudará a la asimilación de las reglas y palabras con mayor dificultad. Realizar las actividades ortográficas a través de juegos en el aula o en el patio o cualquier espacio abierto, ya que su utilización permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El docente está en capacidad de cambiar algunas reglas o modificar los patrones de conocimiento en el tiempo, con el fin de abarcar mayores conocimientos, e incluso personalizarlos, para cada caso. Motivar a los estudiantes a utilizar las relaciones posibles que podrían facilitar la captación y aplicación de reglas y conceptos, a fin de hacer suyo el conocimiento.
- Trabajar con juegos acordes a la edad de los estudiantes en post de la participación activa de los mismos, que les permitan entender e interiorizar la utilidad de la ortografía en el diario vivir.
- Utilizar, de manera progresiva juegos tradicionales para activar habilidades de la memoria a largo plazo.
- Diseñar una variedad de juegos para trabajar acorde a la necesidad del estudiante y atrapar con facilidad la atención, concentración y potenciar el aprendizaje.

## APÉNDICES

### Apéndice A: Indicadores de Evaluación

INDICADORES	Valoración cualitativa																				Valoración cuantitativa ¿Facilidad y utilidad de la enseñanza - aprendizaje de ortografía?								
	UTILIDAD DE LOS JUEGOS					ENSEÑANZA DE ORTOGRAFÍA					PEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE REGLAS					VOCABULARIO			FUNCIONALIDAD DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS										
Propuesta de Cambios	Antes		Después			Antes			Después			Antes		Después			Antes			Después			Antes	Después					
	Uso Libre	Por diversión	Dirigido	Productivo	Objetivo	Aburrida	Monótona	Rígida	Divertida	Activa	Flexible	Inadecuado	Tradicional	Poco activo	Adecuado	Practico	Significativo	Muy amplio	Repetitivo	Selecto	Fluido	Para Juegos	Discontinua	Inusual	Enseña contenidos	Continua	Permanente		

## Apéndice B: Encuesta dirigida a maestros Escuela Abel Sánchez

**Objetivo:** Recopilar información sobre el uso de actividades lúdicas con motivo del desarrollo de una tesis en educación para realizar el trabajo investigativo para conocer el uso de actividades lúdicas en el aula.

**1.- De las siguientes opciones, califique las razones por las que considera que la ortografía es importante en la enseñanza básica.**

Preguntas	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
¿Es Interesante la ortografía?					
¿La ortografía es necesaria para continuar con los estudios?					
¿Crees que es importante la ortografía por cultura general?					
¿La ortografía es Atractiva?					
¿Crees que la ortografía es útil para la formación profesional?					

**2.- ¿Qué tipos de actividades lúdicas utiliza en el aula para enseñar ortografía?**

Juegos	Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
De mesa					
De campo					
De escritura					
De memoria					
Extranjeros					
Tradicionales	0	2	4	6	0

3- De la siguiente lista, elija los juegos tradicionales que ha utilizado en clases y su frecuencia:

Juegos	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
Canicas					
Rayuela					
El Florón					
Macateta					
Perinola					
Las escondidas					
Trompos					
El pan quemado					
Páreme la mano					
50 al palo					

4.- ¿Con cuál de los siguientes juegos tradicionales considera podrían utilizarse para enseñar ortografía?

Juegos	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
Canicas					
Rayuela					
El Florón					
Macateta					
Perinola					
Las escondidas					
Trompos					
El pan quemado					
Páreme la mano					
50 al palo					

5.-Califique el grado de dificultad que tienes para enseñar ortografía en una escala de 1 a 5.

Fácil	
Medianamente fácil	
Regular	
Medianamente difícil	
Difícil	

6.- Califque el grado de importancia que tiene la ortografía en la formación académica de un niño, en una escala de 1 a 5.

Muy importante	Importante	Medianamente importante	Poco importante	Nada importante

## Apéndice C: Encuesta dirigida a estudiantes Abel Sánchez

Objetivo: Recopilar información para realizar el trabajo investigativo.

Solicitud explícita

No ponga su nombre

1.- De las siguientes opciones califique las razones por las que le gusta la ortografía.

	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
Interesante					
Necesaria					
Fácil					
Atractiva					
Útil					

2.- ¿Qué tipos de juegos utilizan tus profesores para enseñar?

	Siempre	A veces	Nunca
De mesa			
De campo			
De escritura			
Extranjeros			
Tradicionales			

3.- Califique su preferencia de los siguientes juegos tradicionales que se nombran a continuación:

Juegos	Mucho	Algo	Más o menos	Poco	Nada
Canicas					
Rayuela					
El Florón					
Macateta					
Perinola					
Las escondidas					
Trompos					
El pan quemado					
Páreme la mano					
50 al palo					

4.- Cómo defines tu nivel de conocimiento de ortografía siendo 5 el puntaje más alto y 1 el más bajo.

Excelente	Muy	Bueno	Regular	Malo

5.- ¿Con qué frecuencia pones en práctica los conocimientos adquiridos en la escuela sobre ortografía?

Diaria	
1 vez a la semana	
1 vez cada 15 días	
1 vez al mes	

6.- Califique el grado de importancia que tiene la ortografía en el desarrollo de sus actividades diarias, en una escala de 1 a 5.

Muy importante	Medianamente importante	Poco importante	Nada importante

7.- Califique el grado de dificultad que tienes para aprender ortografía.

Muy Fácil	Fácil	Moderado	Difícil	Muy difícil

## Referencias

- [1] Alvarado M. Proyecto de factibilidad para la creación e implementación de un centro de servicios de cuidado infantil a domicilio para la ciudad de Loja. (2014). Recuperado de: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6233/1/Mar%C3%ADa%20Fernanda%20Alvarado%20Gonz%C3%A1lez.pdf>
- [2] Barberá, V. Didáctica de la Ortografía. Estrategias para su Aplicación, Editorial Caec, España, (2002).
- [3] Cano F.; Justicia, F. Factores académicos, estrategias y estilos de aprendizaje. Revista de Psicología General y Aplicada, 46(1)-8 9-99. (1993). Recuperado de: [http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero\\_10/articulos/Articulo05.pdf](http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_10/articulos/Articulo05.pdf)
- [4] Cascón E., Ortografía del uso a la Norma, Editorial Numen, España, (2008).
- [5] Cevallos M, Los juegos tradicionales cayambeños, una propuesta educativa para mejorar la calidad en la educación, "El Rescate de los Juegos Tradicionales Cayambeños", 2011. Recuperado de: <http://marcoeduc.blogspot.com/p/geometria.html>
- [6] Cheateau, P, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, 1988.
- [7] Decroly O. El Juego Educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz, Ediciones Morata, Madrid, (2002).
- [8] Hurtado E Ortografía Lúdica (2006). Recuperado de: [entornoallenguaje.blogspot.com/2007/10/ortografia-ludica.html](http://entornoallenguaje.blogspot.com/2007/10/ortografia-ludica.html)
- [9] Funtés J. Ortografía reglas y ejercicios, (1999). Recuperado de: [http://www.uees.edu.ec/syllabus/Archivos/2010\\_12017.rtf](http://www.uees.edu.ec/syllabus/Archivos/2010_12017.rtf)
- [10] Gabarro y Puigarnau. Nuevas estrategias para la enseñanza de la ortografía. Ediciones Aljibe (1996). Recuperado de: [https://bibliotecadelcep.files.wordpress.com/2010/.](https://bibliotecadelcep.files.wordpress.com/2010/)
- [11] García Cué, J.L. Los Estilos de Aprendizaje y las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Formación del Profesorado. Tesis Doctoral. Dirigida por Catalina Alonso García. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia. (2006).
- [12] Glosa didácticas. Revistas electrónicas. Juegos de enseñanza. Recuperado de: <http://www.doc4net.es/doc/352677030753>
- [13] Gardner, H Estructura de la mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples, Basic Books, New York, (1993).
- [14] Forero, M. El país de la escritura, Arquetipo, Grupo Editorial, Montevideo, (2008).
- [15] Hidalgo, V. Ortografía recreativa, Magisterial, Lima, (1993).

- [16] Instituto Cervantes, Plan Curricular del Instituto Cervantes, Alcalá de Henares, 1994. Recuperado de: [http://www.cervantes.es/lengua\\_y\\_ensenanza/aprender\\_espanol/plan\\_curricular\\_instituto\\_cervantes.htm](http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/aprender_espanol/plan_curricular_instituto_cervantes.htm)
- [17] Labrador M. El juego de la enseñanza de ELE. Glosas Didácticas. Revista Electrónica Internacional. (2008) Recuperado <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- [18] Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, Evaluación. Recuperado de: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- [19] Malvino, C. Educar jugando, Editorial San Marcos, Lima, (1998).
- [20] Milvia Solano de Rodríguez. 12ª edición, 1997. Impreso en Panamá, Editora Sibauste.
- [21] Myers, D.G. Psicología. Madrid. Editorial Médica Panamericana. (2006). Recuperado de: <http://www.uab.cat/guiesdocents/2013-14/g102305t2501572a2013-14iCAT.pdf>
- [22] Moyles, J. El juego en la educación Infantil Primaria, Ministerio de Educación y Cultura, Segunda edición, Madrid, (1999).
- [23] Nuestros juegos de antaño. Divertimiento y ocio en Quintanilla de Tres Barrios <http://soria-goig.com/Etnologia/juegosquintanilla2.htm>.
- [24] Papalia, D.E y Wendkos Olds, S. Psicología. México: McGraw-Hill. (1996).
- [25] Perdomo, M, La escritura y su importancia en la construcción del conocimiento, Universidad de los Andes-Trujillo, Venezuela, (2002).
- [26] Pedago Guía en miércoles, septiembre 12, 2012. Recuperado: <http://pedagoguia.blogspot.com/2012/09/el-floron.html>
- [27] Prudente, M. Los juegos tradicionales como herramienta potencializadora en el desarrollo socioeducativo del Centro de Educación Inicial Cristóbal Colón. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Manglaralto, Santa Elena, Ecuador, (2012).
- [28] Sánchez, J. Los juegos recreativos y su incidencia en la integración educativa del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Santa Ana, Sangolquí - Pichincha, Ecuador, Tesis de la Universidad Técnica de Ambato, (2011).
- [29] Ramos, S. Los juegos Didácticos Educativos para potencializar la Motivación del proceso de aprendizaje en los Estudiantes de séptimo año del Centro Educativo Albert Einstein. Ambato, Ecuador, Tesis de la Universidad Técnica de Ambato, (2010).
- [30] Romero, O. Hidalgo V, Juegos Educativos, Edición Grafica Soto, Lima, (2010).
- [31] Rivera J., Ortografía. Manual práctico para escribir mejor. Editorial RC Libros, España, (2010).

- [32] Rosal D. Tecnología educativa, enseñanza, teorías del aprendizaje. Instrucción y diseño Institucional. Recuperado de:  
[http://duniaubv.blogspot.com/2009\\_05\\_01\\_archive.html](http://duniaubv.blogspot.com/2009_05_01_archive.html)
- [33] Yalde, Manuel SanJuan Najera (1995)

## Resumen Final

Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos.

Braulio Antonio Arcos Andrade

Páginas 54

Proyecto dirigido por: Mg. Fredy Ibarra

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, existen algunos tropiezos tanto para estudiantes como para docentes, debido a la utilización de metodologías que muchas veces ya no resultan funcionales para los estudiantes, dificultando así los procesos y la calidad educativa. Para realizar el trabajo se tomó como punto de partida la situación actual de los niños del nivel básico medio, quienes han presentado dificultades en el aprendizaje de ortografía. También se han tomado en cuenta las necesidades de los maestros de realizar una clase más dinámica e interactiva.

La metodología usada consistió en el desarrollo de varias etapas: Levantamiento de información de campo; análisis de conceptos por medio de autores relevantes; análisis, resultado y conclusiones; enmarcado en una metodología general, descriptiva.

La propuesta se basa en el rescate de juegos tradicionales ecuatorianos por medio de los cuales se permitan enseñar ortografía de una manera diferente y divertida pero con cambios significativos, pretendiendo así que los estudiantes tomen conciencia de sus raíces y al mismo tiempo logren el aprendizaje deseado. El resultado final es un aporte de actividades que facilitan la comprensión y el buen uso de la ortografía e invitando a los niños a mejorar su aprendizaje de manera innovadora.