



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

(FECYT)

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

“METODOLOGÍAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA 9 DE JULIO”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Educación Básica

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor (a): Vanessa Lizbeth Bravo Cañamar

Director: MSc. Silvio Fernando Placencia Enríquez.

Ibarra- Febrero - 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art.144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1727593947	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Bravo, Cañamar Vanessa Lizbeth	
DIRECCIÓN:		Rocafuerte e Imbabura	
EMAIL:		vanelizbravo@outlook.es	
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0986786057

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Metodologías lúdicas para mejorar la ortografía en estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa 9 de Julio”.
AUTOR (ES):	Bravo, Cañamar Vanessa Lizbeth
FECHA: AAAAMMDD	2024-02-16
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRAD <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	O Msc. Fernando Placencia

CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 16 días, del mes de febrero de 2024

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Vanessa Lizbeth Bravo Cañamar

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 9 de Febrero de 2024

MSc. Fernando Placencia

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

MSc. Fernando Placencia

C.C.: 100/62181-0

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "METODOLOGÍAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA 9 DE JULIO" elaborado por Bravo Cañamar Vanessa Lizbeth, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



MSc. Milton Mora

Presidente del Tribunal

C.C.: 5002589453



MSc. Fernando Placencia

Director

C.C.: 100162181-0



PhD. Luz Marina Pereira

Asesora

C.C.: 1757127939

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación en primer lugar a Dios por brindarme, salud, fuerza y vida, porque sin el nada hubiese sido posible, en segundo lugar esta dedicatoria está dirigida con todo mi amor a mi madre Laura Cañamar, porque ha sido mi motor y mi aliento en todo mi proceso, ella siempre estuvo a mi lado consolándome en mis peores momentos y celebrando mis triunfos.

A mi padre Cristian Bravo porque desde pequeña me enseñó a creer en mí y me demostró que con dedicación y perseverancia los sueños se cumplen.

A mi hermano menor Pablo Fernando por todos sus consejos y motivaciones que me dio en toda mi etapa universitaria, él siempre me demostró que se sentía orgulloso de mí y que si me proponía lo iba a lograr.

A mi pareja William Hernández Ortega, por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento, me generó muchas sonrisas en mis días grises, gracias por sus consejos y palabras de aliento, hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañó en mi meta.

Vanessa Bravo

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por brindarme sabiduría y perseverancia en todo mi proceso, por acompañarme en mi camino y permitirme llegar bien a casa, por darles salud y vida a mis papitos que eran mi apoyo para que yo siga con mis estudios.

Quiero agradecer a mi familia amada por su apoyo y espera, porque siempre creyeron en mí y lucharon para que yo salga adelante, de ellos sentí su apoyo económico y moral, el cual estaré eternamente agradecida.

Agradezco a mi abuelita y a mis abuelitos que ya no están, pero sé que se sentirían muy orgullosos de mí, porque pensando en ellos fue que no me podía rendir fácilmente a pesar de los obstáculos que se presentaron en el camino, ellos fueron mi motor para culminar lo que empecé.

Quiero agradecer a mi tutor MSc. Fernando Placencia, por su guía y apoyo constante durante todo el proceso de investigación, gracias por su paciencia y dedicación, que fueron fundamentales para culminar con la investigación.

Y por último quiero agradecer a mi asesora, PhD Luz Marina Pereira por sus valiosas sugerencias y comentarios constructivos que enriquecieron el desarrollo de esta investigación.

Vanessa Bravo

RESUMEN

La enseñanza de la ortografía es un tema constante e importante que siempre está presente en los estudiantes, pero que sin embargo cada estudiante siempre lleva ciertos vacíos en cualquier regla, lo que le complica a escribir correctamente, por lo que en esta investigación el objetivo primordial es determinar metodologías lúdicas que mejoren la ortografía en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio”. Por ende esta investigación es de carácter mixta, de alcance descriptivo, no experimental; se utilizó una encuesta dirigida a 31 estudiantes del Séptimo Año y una entrevista a la docente tutora a lo que, como resultados se pudo evidenciar que los estudiantes llevan ciertos errores de ortografía y que no están acostumbrados a utilizar métodos que les ayude a mejorarla, de igual forma como ventaja los docentes si llevan capacitaciones cada doce meses, sin embargo el tiempo es el enemigo de poder acceder a varios métodos y trabajarlos en clases, de igual forma por parte de la docente dio a conocer que es una excelente idea el trabajar con una guía, ya que permite la organización de cualquier tema, por lo tanto se elaboró 7 guías didácticas que incluyen herramientas tecnológicas y ayude al estudiante a mejorar la ortografía de una forma divertida y diferente.

Palabras clave: Métodos, Ortografía, Juego, Aprendizaje significativo, lúdica.

ABSTRACT

The teaching of spelling is a constant and important topic that is always present in students. However, each student tends to have certain gaps in any rule, making it challenging for them to write correctly. Therefore, the primary objective of this research is to determine playful methodologies that improve spelling in Seventh Grade students at the "9 de Julio" Educational Unit. Consequently, this research is of a mixed nature, with a descriptive, non-experimental scope. A survey was conducted among 31 Seventh Grade students, and an interview was held with the tutor teacher. The results revealed that students make certain spelling errors and are not accustomed to using methods to help them improve. On the other hand, teachers do receive training every twelve months, but time constraints hinder the implementation of various methods in class. The teacher also expressed that working with a guide is an excellent idea as it allows for the organization of any topic. Therefore, seven didactic guides were developed, incorporating technological tools to help students improve spelling in a fun and different way.

Keywords: Methods, Spelling, Game, Meaningful learning, Playful

ÍNDICE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	x
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Motivación para la Investigación.....	1
Problema de Investigación.....	1
Justificación	2
Impactos de la Investigación que Generará	2
Objetivo General.....	2
Objetivos Específicos.....	2
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 Metodología Lúdica.....	4
1.1.1 Definición	4
1.1.2 Tipos de Metodologías Lúdicas.....	4
1.1.3 Características del Juego.....	5
1.1.4 La Lúdica como Herramienta o Juego	6
1.1.5 La Lúdica cómo Aprendizaje Significativo	7
1.2 Lúdica	8
1.2.1 Concepto de Lúdica	8
1.2.2 Importancia de la Lúdica	8
1.2.3 Jugar y Aprender.....	9
1.2.4 Tipos de Juegos Lúdicos.....	10
1.3 Ortografía.....	10
1.3.1 Definición de la Ortografía	10
1.3.2 Importancia de la Ortografía.....	11
1.3.3 Reglas Ortográficas.....	12
1.3.4 Características de la Ortografía.....	13
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	14
2.1 Tipo de Investigación.....	14
2.2 Métodos	14

2.2.1 Inductivo	14
2.2.2 Deductivo.....	14
2.2.3 Analítico.....	14
2.3 Técnicas	14
2.4. Instrumento	15
2.5. Preguntas de Investigación.....	15
2.6 Matriz de Relación Diagnóstica.....	15
2.7 Participantes.....	16
2.8 Procedimiento	16
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	17
3.1. Encuesta dirigida para los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio”	17
3.2 Entrevista a la Docente tutora del Séptimo Año de la Unidad Educativa “9 de Julio”. 24	
3.2.1 Dimensión Metodologías lúdica	24
3.2.2 Dimensión: Ortografía	26
CAPÍTULO IV: PROPUETA.....	28
4.1 Introducción	28
4.2. Objetivo de la Guía.....	28
4.3 Características	28
CONCLUSIONES	18
RECOMENDACIONES	19
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20
ANEXOS	25

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Matriz de operacionalización de variables.....</i>	15
Tabla 2 <i>Alfa de Combrach.....</i>	17
Tabla 3 <i>¿Con qué frecuencia practica su ortografía con juegos?.....</i>	17
Tabla 4 <i>¿Corrige su ortografía cuando realiza cualquier escrito?.....</i>	19
Tabla 5 <i>¿Con qué frecuencia comete errores ortográficos en las tareas educativas?.....</i>	21
Tabla 6 <i>¿Marque los métodos que le gustaría emplear para mejorar su ortografía?</i>	21
Tabla 7 <i>¿Con qué frecuencia su docente revisa su ortografía?</i>	23

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para mejorar su ortografía?</i>	18
Figura 2 <i>¿Con qué frecuencia su docente utiliza los juegos tradicionales donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?</i>	20
Figura 3 <i>¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?</i>	22
Figura 4 <i>¿Con qué frecuencia procura escribir correctamente en redes sociales?</i>	24

INTRODUCCIÓN

Motivación para la Investigación

La motivación a realizar este trabajo de investigación ha sido en base a las vivencias y experiencias obtenidas en el transcurso de la carrera de Educación Básica, así como los aportes, consejos y sugerencias que los docentes han compartido, por ende se realizó el trabajo para que influya en la educación, además de que es necesario en el contexto educativo, ya que aporta metodologías lúdicas en la básica elemental, que sirven para mejorar la ortografía y manejar correctamente sus reglas, con el fin de lograr una escritura y estructura correcta, permitiendo una excelente comprensión de textos. La investigación abarca un nexo educativo que sirve de mucho, tanto para los docentes como para los estudiantes, debido a que involucra a los juegos que permiten el aprendizaje de la ortografía.

Cabe recalcar que esta investigación se realizó en la ciudad de Cayambe provincia de pichincha en la Unidad Educativa “9 de Julio” parroquia Cayambe que pertenece a la Distrital de apoyo, seguimiento y regulación Educativa 17D10 Cayambe-Pedro Moncayo. Como dato importante se cuenta con el apoyo de las autoridades de la Institución para la elaboración de este trabajo investigativo con la problemática planteada.

Problema de Investigación

La enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas en los niños, desde tiempo atrás ha sido bastante habitual, lo que ocasiona que los estudiantes presenten mayor desinterés al querer aprender ortografía y mejorarla, ya que con la clase poco llamativa hace que pierdan el interés por estudiar, además la poca práctica, ocasiona que los estudiantes tenga un escaso nivel de conocimiento sobre lo que son las reglas de ortografía, de igual forma por parte de los padres, el abandono, más el restringido seguimiento de la tareas provoca como consecuencia que existan trabajos deficientes o inexistencia en la presentación.

Por otro lado, Gonzales (2020) explica que las faltas de ortografía son una realidad común frente a la que los docentes se sienten a menudo impotentes, además sin saber muy bien cómo actuar ante los problemas de escritura que presenta cada niño, tomando medidas que desde los anteriores años ellos han ido aprendiendo, lo cual son estrategias monótonas y aburridas. Por parte de los docentes tienden a tener limitadas estrategias al momento de impartir la enseñanza de la ortografía, realizando dictados sin poner puntuación o a guiar a los niños en dónde va el acento de cada palabra y cómo se les reconoce a cada una de ellas, como puede ser graves, esdrújulas, sobresdrújulas entre otras, dejando así de lado lo que es la práctica, la incentivación en la lectura en sí, para que puedan retener una enseñanza es importante la práctica sobre todo si se trata de un niño que recién está empezando a escribir

La pregunta a la problemática presentada es básicamente la siguiente:

¿Qué metodologías lúdicas mejoraran la ortografía en los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 9 de Julio?

Justificación

Esta investigación se justifica por dar a conocer y tener presente la importancia de la ortografía y las metodologías lúdicas que existen para motivar a los estudiantes a aprender reglas ortográficas, vocabulario, entre otros aspectos. La importancia de esta investigación es porque se infiere en cómo aprende a escribir correctamente y las nuevas metodologías existentes para que haya un aprendizaje significativo e innovador al aprender reglas ortográficas en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica.

Para que haya una buena escritura es necesario que el estudiante tenga conocimiento y dominio de las reglas ortográficas, además de que el aprendizaje de cada regla lo haga a través de métodos distintos dejando de lado lo que es la memorización, así pueda entender la importancia que tiene el saber escribir correctamente.

Vahos (2019) expone que la educación del siglo XXI requiere apreciar los logros alcanzados mediante la educación y promover una revisión y cambio de actitud de los docentes para obtener resultados favorables con modificaciones en los currículos.

El proyecto de investigación beneficia directamente a niños y docentes, indirectamente a los padres de familia y a otras personas en general. La ortografía ayudará a todos a poder entender las palabras que están presentes en el ámbito estudiantil y laboral, como también a poder manejar correctamente las palabras, sonidos y puntuaciones desarrollando el sentido gramatical

Impactos de la Investigación que Generará

Este trabajo de investigación generará un impacto educativo, en la Unidad Educativa 9 de Julio, ya que gracias a la intervención de la guía didáctica el personal docente del Séptimo Año podrá mejorar su práctica docente, así mismo generará la motivación por parte de los estudiantes a querer mejorar la ortografía, utilizando recursos didácticos que como resultado se dé un aprendizaje entretenido y duradero.

Objetivo General

Proponer siete metodologías lúdicas que mejoren la ortografía en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 9 de Julio.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la situación actual de los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio” en el aprendizaje de la ortografía.

Sustentar las bases teóricas que faciliten el aprendizaje de la ortografía a través de la metodología lúdica.

Diseñar una guía de metodologías lúdicas para la ortografía en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica

Estructura o Contenido

El presente trabajo de investigación está dividido en cuatro capítulos, asignados de la siguiente manera:

El trabajo de investigación inicia con el marco teórico, en el cual se presenta la investigación documental que se realizó antes y durante el proyecto, se plasman los temas y subtemas que sustentan la investigación y la propuesta, posteriormente, se presentan los materiales, métodos y técnicas que se utilizaron durante el proceso, como tercer capítulo se encuentran los resultados obtenidos de las entrevistas y la encuesta a la docente, finalmente, se presenta la guía para los docentes con 7 estrategias de ortografía finalizando con las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Metodología Lúdica

1.1.1 Definición

La metodología lúdica se basa en las nuevas estrategias donde involucra el juego creativo haciendo que el entorno en el aula sea divertido por añadidura armonioso. Facilita al estudiante en su desarrollo, ya que se trabaja en aspectos emocionales, físicos, sociales e intelectuales, consintiendo que el estudiante desarrolle su pensamiento crítico, por tanto, pueda resolver conflictos internos, disminuyendo pensamientos negativos de la persona.

Mayorga y Merchán (2016) afirman que: la metodología lúdica reconforta el pensamiento y el desarrollo del niño para que construya un pensamiento crítico e individual, que favorezca de manera a los estudiantes facilitando la expresión, los sentimientos y emociones, lo que proporciona al docente identificar las reacciones que tiene el niño al momento de recibir un nuevo aprendizaje, así como también le permita resolver problemas a futuro, desarrollando la personalidad de cada uno.

Por otro lado, Álvaro (2019) expone que la metodología lúdica es considerada como un instrumento educativo que es indispensable en el aula para un mejor aprendizaje, más no como una pérdida de tiempo, por sí mismo implica en el aprendizaje constructivo, llamativo e innovador. A través del juego el niño experimenta, investiga y descubre nuevos conocimientos significativos, lo que hace que el niño sea el mismo y evite aglomeraciones como la timidez o el miedo al relacionarse con los demás, permitiendo desarrollarse mentalmente, por consiguiente la experiencia que va tendiendo a través de lo lúdico, el niño hace que para los docentes les sea visible el poder ver los estados de ánimo de cada estudiante, y así poder brindarles el estilo de aprendizaje que los estudiantes necesitan.

En resumen, a lo que mencionan los autores las metodologías lúdicas influyen mucho en el aula, ya que no solo ayuda a los estudiantes, sino también a los maestros haciendo así que, las clases de día a día sean diferentes a una clase monótona tradicionalista, produciendo así una clase diferente divertida, además significativa.

1.1.2 Tipos de Metodologías Lúdicas

Existen varios tipos de metodologías lúdicas, lo cual significa que estas se basan en diferentes formas de poder recrear una clase por tanto motivarla. Entre ellas están los diferentes tipos de juegos que pertenecen a una metodología lúdica es decir a un instrumento.

El juego: Al juego se estima como una actividad esencial porque involucra los objetivos académicos como es el pensamiento lógico o el desenvolvimiento entre otros. En la opinión de Gallardo (2018) el tener al juego en práctica adquiere de principios, ética y reglas imprescindibles, para llevar una buena convivencia. En los niños y jóvenes consiente ejecutar una necesidad vital, en los adultos mayores permite vivenciar los momentos de la niñez sin perder la condición adulta. Si bien el juego desde la antigüedad se ha integrado en

la vida cotidiana de cada persona ayudando a tener una mejor relación familiar, material, social y cultural, el juego es una actividad que contiene una complicada categorización. A través del juego se presentan las reglas y guías de un comportamiento social despertando la curiosidad en cada niño. Habría que añadir que el aprendizaje que los niños sostienen desde una temprana edad es debido a las experiencias que les concede la diversión, ya que desde niños han ido experimentando nuevas cosas, dando un fin a realizar actividades divertidas, del mismo modo tiene un enfoque en el aprendizaje significativo y un aprendizaje experimental.

El juego como metodología al poner en práctica en el aula es importante tomar en cuenta que el estudiante viene a ser el protagonista y es ahí donde el docente debe facilitar los instrumentos adecuados, los cuales les permita construir su propio conocimiento, a través del descubrimiento que les aporta el juego, de la misma manera ayude al estudiante a conocer nuevos aprendizajes de una forma distinta y divertida.

Ruiz (2017) destaca que los juegos enseñan no solo se enfocan en mejorar los temas dados en clase y les facilitará a tener un aprendizaje relacional beneficiando al maestro, ya que conocerá mucho más la personalidad del niño, su forma de aprender por añadidura es lo que más se le dificulta en el aprendizaje, ya que cada estudiante tiene diversas formas de estudio y diferentes mundos en los que viven. Se recalca que uno de los aspectos importantes en la enseñanza es la motivación que genera el docente hacia el alumno, que a través de ello haga que el estudiante se interese y no pierda la concentración ni la curiosidad por conocer nuevas cosas. Para lograr motivar a los estudiantes es importante que como docente analice el mundo de cada integrante de clase, ya que mediante la convivencia en el aula van conociendo, que es lo que los motiva a los estudiantes y cuáles son sus dificultades, ya que en clase presentan problemas de aprendizaje, dependiendo del sistema en el que vive o la necesidad que tiene, desde el hogar o el aula.

Las funciones del juego como aprendizaje lúdico: Actúa en distintos ámbitos, en ellas hay un aprendizaje más dinámico y llamativo para el estudiante, despertar el interés en las materias incluidas en las que parecen ser más aburridas, aprender diferentes temas según instrumentos, dinámicas, o juegos relacionados con el tema en este caso la ortografía Calderón (2021). El autor menciona varias funciones que conlleva el poner en práctica al juego en la clase es más una de ellas es que se consigue tener la confianza del niño y un aprendizaje mucho más rápido y duradero, adicional a esto unos de los beneficios del juego es que ayuda a olvidarse de los conflictos que lleva cada estudiante o, así como también ayuda a resolverlos.

1.1.3 Características del Juego

Para Carrasco (2022) el juego presenta varias características, lo que hace que brinde varias oportunidades en diferentes ámbitos como:

Evadir: Una de las características principales que propone el juego es que permite vivir al ser humano a conocerse el mismo y aislarse de los problemas que lleva en su mente es decir

que la imaginación pueda estar presente más aún en el momento de la realidad del mundo, haciendo que cumpla diferentes roles a lo que cada uno vive, dando un significado al placer de la descarga y liberación de tensiones que permita evadir cualquier tipo de problemas que cada persona tenga.

Educación: Al hablar de educar se refiere a edificar nuevas cosas a descubrir y experimentar, por lo que se le considera al juego uno de los mejores métodos para educar y tener resultados rápidos y eficaces.

Una actividad lúdica es la primera forma que ayuda a adaptarse a un mundo real; después la experiencia que se va teniendo con el pasar del tiempo al elaborar diferentes actividades lúdicas que permite el desarrollo de la personalidad. El juego y la educación van de mano, en concreto el educar va mucho más que el juego, pero es muy poco sin que participe en la educación.

Motivar: El juego tiene muchos roles en ellos está la concentración, la coordinación, la atención y la diversión, generalmente en los seres humanos es común que tengan curiosidad frente a cualquier situación que conocen, además que los humanos en la vida cotidiana estos días frente a cualquier reto o competencias con los que les rodea, hacen lo posible por querer ganar o de cierta forma hay una motivación en medio, además trabajan en todos los ámbitos. Ejemplo: El ámbito educativo el cual hace que busque una meta, culminando con cualquier desafío.

Divertir: La mayoría de los niños o jóvenes, por lo general cuando algo les atrae o les gusta, suelen repetirlo porque les causa placer, es uno de los beneficios del juego, ya que por la diversión que recibe tienen la cadena de repetir varias actividades bastante fructíferas y ventajosas.

1.1.4 La Lúdica como Herramienta o Juego

Gonzales (2020) en su trabajo de investigación menciona que el juego desde la antigüedad permite recrear momentos alegres compartiendo con otras personas u objetos, de igual forma el juego no tiene reglas como tal, al contrario, cada ser humano lo puede concretar, es decir eso hace que las personas tengan libertad al expresar su pensamiento, más aún puedan reflejar su necesidad. El juego por lo que brinda al ser humano distintos ámbitos y tiene elementos importantes, en ellos están actividades productivas, que producen placer, alegría y curiosidad, por tanto, momentos culturales. Por ejemplo: El teatro, juegos infantiles, juegos tradicionales, la danza o la música. Plantea una cierta integración en la persona con el ambiente y con las personas que los rodean, dando una dimensión libre, crítico por consiguiente activo. Mora (2021) expone en su investigación que al juego opta como herramienta que influye muchos factores en el desarrollo del niño en ellos esta las dimensiones de cada uno, lo cognitivo emocional, coordinación, el lenguaje la lingüística, espiritual, ético por tanto moral permitiéndole compartir sus experiencias. La lúdica interviene en el ser humano desde temprana edad, se divierte con el juego, empezando con movimientos simples desentendiendo a la edad, sin embargo este proceso a lo largo del

tiempo se presenta más complejo, pero que eso permite al niño a poder desarrollar su pensamiento y encontrar soluciones para lo que se le presente, así como también mantiene activa su imaginación, desarrollando el pensamiento de cada uno es decir el niño podrá resolver los problemas cotidianos, puesto que a través del juego puede ver la forma del mundo, los problemas que siempre se presenta y se pueden solucionar. Una vez mencionado lo que ofrece el juego da a entender que es ahí donde la lúdica pasa a ser una herramienta indispensable, dado que mejora el desarrollo de la maduración psicomotriz el cual forma parte fundamental para mejorar la comunicación de los niños por eso el juego se le considera como herramienta fundamental, por motivo que los niños aprenden nuevas habilidades a través de la experiencia.

1.1.5 La Lúdica cómo Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo viene desde la teoría planteada por Ausubel en 1963 con el propósito de que se aprenda lo que se descubre es decir una enseñanza aprendizaje basada en el descubrimiento, que cumpla con los requisitos de que el estudiantes se relacione con el material de una manera cognoscitiva y no reglamentaria, sino más bien el niño tenga un manejo libre del material, utilizando sus experiencias por añadidura su propio pensamiento crítico, adicional a lo mencionado en el aprendizaje significativo es importante que como docente conozca el proceso cognitivo de cada estudiante, empezando desde su estado de ánimo que lleva. Uno de los puntos clave que menciona Ausubel (1963) es que el niño no aprenda desde cero sino ya a lo largo del sistema educativo, él pueda poner en práctica las experiencias que haya tomado en otro tiempo. De igual forma mantenga una cierta flexibilidad en clase además la participación activa.

Candela (2020) sostiene la lúdica como aprendizaje significativo mantendrá al estudiante interesado en la clase, dado que sí, como docente realiza un cambio en el aula es decir empezando en el ambiente, la estructura del aula, hará que se responda a las necesidades que cada niño tiene, despertando así el interés de cada uno, brindando armonía en cada clase, dado que a diferencia de una clase y aula tradicional donde lo único que ofrece es una pizarra común y una aula cerrada, donde hasta el color no es llamativo, solo hace que el niño se duerma en la clase y no pueda tener un aprendizaje significativo. A diferencia de que tomen en cuenta la lúdica y lo creativo, empezando desde el color que caracteriza el aula hará que cada niño desarrolle su propio pensamiento crítico, por tanto, construya su propio aprendizaje dejando de lado el aprendizaje a corto plazo, por consiguiente, memorístico.

Es considerada a la lúdica como una herramienta que brinda varios beneficios a los estudiantes. Por Ejemplo: La lúdica brinda control y dominio de equilibrio entre otros aspectos importantes que permite que obtengan un aprendizaje significativo, permitiendo adquirir nuevos conocimientos, asimismo conciencia de su propio cuerpo.

1.2 Lúdica

1.2.1 Concepto de Lúdica

Yagüe (2018) menciona que la lúdica es el desarrollo del ser que impulsa la formación de la personalidad, el control a los niños dentro del ambiente escolar, además el desarrollo psicosocial a través de actividades lúdicas propicia el placer, el valor, la alegría, el dinamismo, asimismo la autoestima de cada estudiante

Es importante la relación que establece la lúdica con el juego y el papel que tiene en la educación, ya que se considera como una estrategia educativa motivadora, adicional trabaja desde el ámbito social cotidiano y ámbito educativo es decir incorpora la técnica de disciplina como por ejemplo los valores que los inculcan desde un hogar.

La lúdica cumple un papel con la cotidianidad de cada persona al tratarse de un juego es por eso que hace un mundo propio donde se trabaja un pensamiento individual y creativo, hace que a través de lo lúdico se pueda integrar con las demás personas interviniendo el dialogo, la razón más aun el reflexionar, construyendo así un pensamiento continuo, eso da a entender que: mientras se comparte el pensamiento que cada persona tiene, la idea va ir creciendo y aclarándose, y si en alguna razón la persona está equivocada ira corrigiendo.

Desde la historia antigua la lúdica ha venido presentándose no solo en el ser humano, sino en otras especies que han presentado comportamientos lúdicos, eso da entender que la lúdica ha sido práctica desde la prehistoria, ya que tiene un beneficio importante que se le adiciona a esta investigación que es la resolución de problemas, tanto en la vida cotidiana como problemas que se presentan en la escuela, los docentes como guías de los estudiantes son los encargados de que el juego esté presente en la enseñanza aprendizaje y los beneficios que tiene como el desarrollo cognitivo y la expresión de los sentimientos con libertad (Candela & Benavidez, 2020).

1.2.2 Importancia de la Lúdica

La lúdica favorece el desarrollo del pensamiento de los más pequeños a los más grandes. En la edad temprana la lúdica forma parte importante en el niño, debido que le permite ir conociendo nuevas cosas, como ir experimentando con cada objeto e ir corrigiendo los errores por si solos y por último poner limitaciones propias.

Hernández & Silva (2020) hacen referencia que la lúdica fomenta un compartimiento placentero en un individuo porque le permite relacionarse con diferentes objetos educativos, aprueba conocerlos y usarlos a su manera desarrollando su propio pensamiento crítico, es ahí la importancia que tienen los juegos o instrumentos lúdicos en el ámbito educativo además cotidiano, ya que son incentivos en el aprendizaje. La Lúdica se encuentra presente desde una temprana edad, desde pequeños los niños están en un constante movimiento es más es ahí donde ellos obtienen seguridad de sí mismos, van conociendo sus capacidades por añadidura fomentando el trabajo en grupo.

Noy & Jaimes (2019) mencionan que la lúdica es importante en el ser humano, puesto que brinda varias actividades que se adaptan a la necesidad de cada persona, por ejemplo: la destreza de entender los objetivos que conlleva el juego, entre otros aspectos. La práctica de la lúdica hoy en día ya no está solo presente en los pequeños si no en todas las edades de los más pequeños a los más grandes porque la lúdica es un símbolo de convivencia por añadidura comunicación con los demás.

Piaget (1991) en su psicología hace referencia de cómo los juegos fluyen en el compartimiento de los niños, los autores mencionados anteriormente decían también que el juego hace que en el aula o en la vida cotidiana se vayan formando valores, por lo que, Piaget da a conocer que a través del juego se forma la igualdad, así mismo el juicio moral de cada uno es decir eso hace que con las reglas que ponen en los juegos les sirve para que a futuro entiendan el concepto de las reglas sociales que presentan en la sociedad para mejorar la convivencia.

1.2.3 Jugar y Aprender

Calderón (2021) menciona que el jugar y aprender tiene una función positiva, además productiva en el ámbito educativo, asimismo cotidiano, debido a que al jugar se le considera como una pieza clave al aprendizaje, este les abre muchas puertas a los niños por añadidura una de ella es la confianza que llegan a tener en todo el espacio donde se encuentran, un claro ejemplo es que mejora la convivencia con los demás porque muchos niños o incluso adolescentes tienen miedo hablar en público o a relacionarse con los que le rodean, dado que por parte de los docentes mantienen una enseñanza aprendizaje cerrada sin incluir la participación, por lo que se le considera al juego como un instrumento fundamental que permite la construcción de un aprendizaje propio en cada individuo y que se sientan libres de compartir su criterio.

Dattari (2018) expone que el juego es de naturaleza, debido a que desde los primeros meses de un bebe está presente, desde muy pequeños ellos empiezan a interactuar con diferentes objetos por curiosidad, a ellos les gusta ver, oler, oír además palpar todo lo que les rodea a través de ello pueden conocer y aprender, como por ejemplo su idioma. Cada día que experimentan algo a futuro lo utilizan es decir en las escuelas ellos ya tienen en mente lo que es saltar, reírse comer, diferenciar lo que es el sol, la lluvia en si cosas básicas, a través de ello van obteniendo un a aprendizaje en base a su experiencia.

La intervención del juego en el aprendizaje depende del docente, de cómo elabora las actividades y realiza la intervención del juego haciéndolo conocer, el docente es el encargado de que presente su clase a los estudiantes como una clase atractiva y armoniosa bastante divertida, el cual cambie el punto de vista de los niños hacia lo que es el juego, porque muchos de ellos están acostumbrados a ver una clase aburrida, asimismo pensar de que la clases son estresantes, además esperan a que el tiempo pase rápido para salir a jugar y poder distraerse, por lo que es ahí donde debe haber un cambio, adicional de que el docente se

encargue de poder integrar al juego en la clase, por tanto despierte una motivación en los niños por ir a la escuela.

1.2.4 Tipos de Juegos Lúdicos

Los juegos lúdicos se presentan en diferentes grupos uno de ellos se clasifica en imaginativos por consiguiente creativos y el otro grupo se clasifica en juegos estructurales que llevan ciertas reglas, sin embargo, cada uno cumple con diferentes actividades como es el movimiento, la imaginación por tanto el desarrollo de habilidades motrices de cada uno es más entre otras características adicionales, el cual beneficia a cada ser humano en su aprendizaje.

Para Kaadora (2018) el juego cumple con diferentes emociones entre ellas la dimensión social que hace que el niño se relacione con los demás, debido a que existen juegos que trata de conformar equipos y compartir diferentes reglas de cada actividad, otro aspecto que presenta es la dimensión sensorial donde recibe una información a través de los cinco sentidos el cual los organiza, asimismo da respuesta, finalizando con la dimensión cognitiva el cual ayuda a que el cerebro trabaje mejor y reciba información.

El juego debido a las distintas dimensiones que presenta beneficia a todos los estudiantes y a los tipos de aprendizaje que tiene cada niño, es decir existen juegos de los cuales se trabaja todos los sentidos o exclusivamente solo uno. Hay juegos que solo se utiliza las manos, luego se basan que solo en la concentración y memoria o solo se aplica el uso de los pies, pero que tienen el mismo objetivo el cual es el obtener un aprendizaje en cualquier tema, por lo que, como conclusión, del docente depende de que promueva una metodología lúdica nueva e innovadora en el aula y que cada tipo de juego se vaya adecuando a las necesidades que el estudiante presenta en la clase, despertando el ingenio de cada uno. Según Rabia y Vargas (2017) mencionan que el papel del docente es el que, mediante una planeación innovadora, cambia la importancia de la lúdica, considerando el aprendizaje significativo.

1.3 Ortografía

1.3.1 Definición de la Ortografía

La ortografía es un conjunto de reglas que concede una escritura correcta y coherente haciendo que cualquier escrito sea entendible, además que la persona que lo maneja bien no presente complicaciones en los escritos a futuro, tanto en los niños, adolescentes o incluso profesionales.

La ortografía es una parte fundamental en la escritura, debido a que ayuda a poder redactar ensayos, cartas, trabajos académicos entre otros, por esta razón el mensaje que el escritor este realizando sea entendible y comprensible, la ortografía en si lleva varias reglas una de ellas son similares, pero con significado distinto como por ejemplo las palabras homófonas, que depende del mensaje que quiere hacer llegar, de igual forma, hay otras reglas de la ortografía que se debe dar buen uso, ya que la ortografía sigue ciertos parámetros que desean

realizar una modificación en ella presenta una alteración en la escritura asimismo también en el habla, así como existen reglas en la ortografía española, de la misma forma existen ciertas reglas en todas las lenguas del mundo, por lo que depende de ello a que ofrezca una comunicación adecuada por tal razón con la diferentes lenguas que existen en el mundo la ortografía se apoya de razones extralingüísticas (Rojas, 2017).

Tanto la ortografía como la gramática llevan un trabajo conjunto, fijan reglas que permitan el uso de palabras bien escritas, frases, párrafos u oraciones bien puntuadas. Según Batallas (2022) expone que es importante su puntuación como principal aspecto dentro de la ortografía, ya que depende de ello es que le da sentido a lo que el mensaje ofrece, tanto el signo de punto aparte, comas, signos seguidos, puntos o acentos en cada palabra, ya que cumplen con objetivos propios dentro de un párrafo, así como da a conocer de qué es lo que trata y de la diferencia que lleva cada palabra en sus distintos tiempos.

1.3.2 Importancia de la Ortografía

La ortografía es un aprendizaje que está presente en el estudiante desde una temprana edad donde sus comienzos es aprender a leer y a escribir, por lo que a esta se le considera importante porque es un proceso que interviene la ruta fonológica, esta se refiere al grafema o fonema donde los niños están aprendiendo a identificar las letras es más separarles por el sonido que cada una tiene, tomando en cuenta su acento (Ávila, 2021). Otra de las importancia que tiene la ortografía es que existen diferentes dialectos en ellos es el modismo común, lo que hoy en día manejan los jóvenes debido a las redes sociales que acogen modas nuevas, por lo que deben tomar en cuenta de que están transmitiendo el mensaje correctamente al receptor, cabe recalcar muchas de las veces los receptores son un grupo de personas de varias o pocas, por lo que es importante tomar en cuenta de que el mensaje este claro y pueda entender todo el grupo de personas que están recibiendo, es decir la ortografía no solo es importante para enseñar a los niños, solo en lo educativo si no que interviene también en la sociedad, por lo que define a la ortografía con comunicación, escrito o verbal. Según Espinosa (2021) menciona que es importante tomar en cuenta el desarrollo de componentes que conforman un discurso por tanto que brinde nuevos significados, permitiendo la eliminación de equivocaciones que se pueden estar presentando en el mensaje.

Se considera importante la ortografía para la comunicación verbal además escrita, pero si se habla de comunicación verbal en esta existe apoyo en la persona que comunica el mensaje porque toma en cuenta los gestos que expresa en cada momento, pero hay que considerar que, a diferencia de una comunicación escrita, es muy importante si están colocados los puntos, las comas igualmente los acentos en las palabras que les corresponde, ya que en esta forma de comunicación no se puede apoyar en el lenguaje corporal. Es por eso que a la ortografía viene a representar la imagen de cada persona. Por consiguiente, demostrar el nivel de conocimiento que lleva con las reglas ortográficas y la cultura que maneja en cualquier comunicación que se le presente, sobre todo en la comunicación escrita.

1.3.3 Reglas Ortográficas

Son reglas que están planteadas para mejorar la comunicación escrita y verbal de lo simple a lo complejo por lo que se considera indispensable tomar en cuenta las reglas que plantea la Real Academia de la lengua para definir una escritura correcta, empezando desde las oraciones simples. Pérez (2019) menciona que es importante tomar en cuenta los fonemas de las palabras y la pronunciación correspondiente que tiene cada palabra, respetando los signos de puntuación como menciona cada regla. Depende del docente a que plantee distintas estrategias metodológicas para enseñar más aún mejorar la ortografía en los estudiantes, ya que con la enseñanza que han tenido en la escuela tradicional se ha enfocado solo en la repetición de palabras igualmente la memorización que deben tener, por lo que como resultado ha sido bastante tedioso hacerlo.

Uso de la letra “v” y “b”:

Para Carrasco (2019) menciona que el sentido de estas letras ha variado por el mismo sonido pero que tienen distintas reglas de uso como: Vaca – baca; Vate-bate.

Reglas del Uso de la b:

Carrasco (2019) da a conocer las reglas que plantea el uso de la b a continuación:

- El uso de la B se plantea en las palabras que finalizan con el sonido bir. Ejemplo: Escribir prohibir, suscribir.
- Después de la consonante m Ejemplo: combo, cambio, hombres.
- La palabra que empiezan con la letra bi. Ejemplo: Bicicleta, bisemanal, bilabial.
- Las palabras que empiezan con bl y br. Ejemplo: blando y bronco

Reglas del uso de v:

González & Uyaguari (2020) mencionan que la regla de la letra V son las siguientes:

- Se escribe con la V después de que tengamos la consonante “n” Ejemplo: envuelto, envase, invadir.
- Se escribe la letra V después del grupo “ol” Ejemplo: resolver, olvidar.
- Palabra que comienzan con “lla” Ejemplo: lluvia, llover, llamadera, llanura.

Reglas de la letra h

- Las palabras que empiecen con hie, hui hua. Ejemplo hielo, huido, hiato.
- Las palabras que se escriben con h, por ejemplo: héroe, hueso, huracán.

El uso correcto de la “j”

Esta consonante se utiliza en cualquier parte de una palabra, sea al principio o al final, sin embargo, mantienen ciertas reglas que se debe seguir en ella es:

- Toda palabra que contenga ja, jo y ju como jabalí, jovial, jirafa.

- Toda palabra que finalice en “aje” o “eje” como: ajetrear, garaje.
- Toda palabra finalizada en “jería” como: brujería, granjería, mensajería.

1.3.4 Características de la Ortografía

La ortografía tiene un enfoque principal en el acento de las palabras y la lengua oral, el cual representa sonidos de consonantes y vocales que tienen una cierta similitud de sonidos en el sentido de la ortografía español, ya que en esta se caracteriza por tener solo un fonema a diferencia de la ortografía del inglés que tienen dos fonemas en una solo vocal o consonante.

Las características principales que considera la ortografía son:

Letras: Símbolos grupales coherentes que forman una lingüística asimismo no pueden dividirse en unidades pequeñas.

Grafías: Es la representación de diferentes sonidos en especial la representación de la letra o el signo gráfico.

Silabas: Son distintos sonidos presentados pero que están en un solo acento de voz que por lo general forman una vocal.

Acento: Es la fuerza que toma una silaba en específico, lo que le da sentido a la palabra en esta se puede encontrar palabras como agudas, o esdrújulas y graves.

Diptongo: Se trata del conjunto de dos vocales, abiertas y cerradas diferentes que mantienen la misma fuerza de voz.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Tipo de Investigación

Esta investigación tiene un enfoque mixto, porque se usan métodos tanto cualitativos y cuantitativos con el fin de obtener una investigación amplia y profunda (Ortega, 2018).

Lo que relaciona el enfoque cualitativo de tipo investigación acción, buscó resolver la problemática que evidencia en la variable metodologías lúdicas para mejorar la ortografía.

Por otra parte es cuantitativa de carácter descriptivo, porque busca las características esenciales de “Mejorar la ortografía a través de metodologías lúdicas” en el Séptimo Año de la Unidad Educativa 9 de Julio. Según Ortega (2018) se caracteriza por un diseño de investigación descriptiva, porque calculan variables organizando y calculando percepciones únicas.

Se establece que también es una investigación cualitativa de investigación acción porque buscó la solución de la problemática que presentaba en la descripción de la variable.

2.2 Métodos

2.2.1 Inductivo

Este método fue aplicado en el capítulo de análisis y discusión para llegar a conclusiones adecuadas tomando en cuenta las variables principales que menciona la investigación.

2.2.2 Deductivo

Este método fue aplicado en el capítulo de la propuesta, debido a que permite utilizar los conocimientos previos que facilite el uso de las metodologías lúdicas, recalcando el diseño de la propuesta como propio, ya que está diseñado para el Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio”

2.2.3 Descriptivo

Este método fue utilizado en el Marco Teórico, ya que se descompuso el tema general de metodologías lúdicas para mejorar la ortografía, primero se dividió en las variables importantes como el significado de lo que es metodología lúdica, ortografía, y los temas que la integran, a ello se tomó en cuenta fuentes confiables y menciones de distintos autores.

2.3 Técnicas

a. Entrevista

Se realizó una entrevista semi estructurada a la docente tutora del Séptimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio” con el objetivo de recolectar información que contribuya a la investigación acerca de las metodologías lúdicas para mejorar la ortografía.

b. Encuesta

Se aplicó una encuesta a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en el mes de mayo, con el objetivo de recolectar información relevante que contribuya con la investigación.

2.4. Instrumento

Los instrumentos como se mencionaron fueron el cuestionario y las preguntas dirigidas de la entrevista.

2.5. Preguntas de Investigación

¿Cuál es el diagnóstico la situación actual de los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio” en el aprendizaje de la ortografía?

¿Cuáles son las bases teóricas que facilitan el aprendizaje de la ortografía a través de la metodología lúdica?

¿Se puede diseñar una guía de metodologías lúdicas para fortalecer la ortografía en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica?

2.6 Matriz de Relación Diagnóstica

Tema: “Metodologías lúdicas para mejorar la ortografía en estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa 9 de Julio”

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICA	FUENTES DE INFORMACIÓN
	Importancia de las Reglas ortográficas		Estudiante
Ortografía	Importancia de las Reglas ortográficas		Estudiante
	Acompañamiento		Estudiante
	Reglas ortográficas	Encuesta	Estudiante
	Capacitación		

Lúdica	Nivel de conocimiento	Entrevista	Docente
	Uso y Aplicación de Estrategias Lúdicas		Docente
	Uso y aplicación de Estrategias lúdicas de evaluación.		Docente
	Estrategias Empleadas		Docente

Nota: Elaboración Propia.

2.7 Participantes

La población que fue investigada constituye de 31 estudiantes y una docente tutora del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio” ubicada en la ciudad de Cayambe de la provincia de Pichincha.

2.8 Procedimiento

El diseño del instrumento se basó de la matriz de operacionalización de las variables, posteriormente se pasó a la revisión de una experta en el área, además se realizó una prueba piloto a una población de 10 estudiantes con el fin de medir la confiabilidad de tipo consistencia interna de una escala, para la elaboración de las preguntas se planteó a través de la escala de Likert de cinco ítems, posteriormente se subió tanto las preguntas y resultados a la aplicación de SPSS y así se realizó su validez con el cual se obtuvo un ALFA DE CROMBACH de 0,85 equivalente a muy bueno.

Según la interpretación de Oviedo & Campo (2005) tiene una confiabilidad aceptable porque se encuentra en el rango 0.70-0.90, por lo que se concluye que la consistencia interna es apto y se procedió a su aplicación, luego con la respectiva autorización de la directora del plantel se aplicó las técnicas de investigación, que consisten en una entrevista a la docente y una encuesta a los estudiantes, se dio a conocer el objetivo de la encuesta en 3 minutos y 15 minutos para cumplirla, culminando con el cuestionario se procedió a explicar al docente tutor del Séptimo Año de Educación Básica el motivo de la entrevista y se aplicó las 9 preguntas en 15 minutos. Los datos del test fueron ingresados al SPSS versión 27.0.

Tabla 2
Alfa de Crombach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de Preguntas elementos (Ortografía, Lúdica)
,859	9

Nota: Elaboración Propia.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Encuesta dirigida para los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “9 de Julio”

Tabla 3
¿Con qué frecuencia practica su ortografía con juegos?

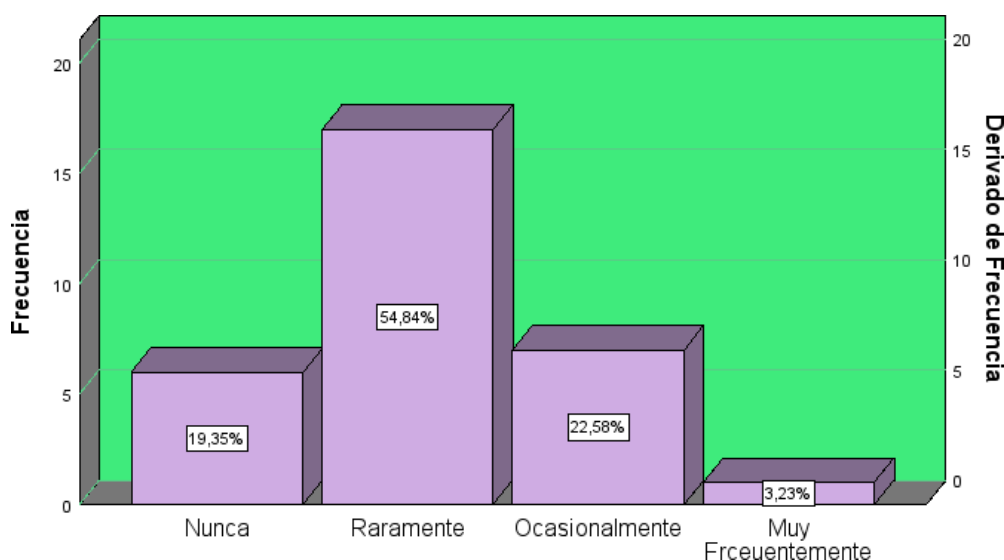
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	13	41,9	41,9	41,9
Raramente	2	6,5	6,5	48,4
Ocasionalmente	7	22,6	22,6	71,0
Frecuentemente	6	19,4	19,4	90,3
Muy Frecuentemente	3	9,7	9,7	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: De acuerdo al análisis que se realizó con los resultados obtenidos de los estudiantes, existe un porcentaje alto de (41,9%) que señala que nunca practican su ortografía con juegos, el cual se entiende que no forma parte como herramienta educativa para la práctica de la ortografía, esto vendría a ser que hay un limitado conocimiento de la existencia de los juegos educativos que hay para la práctica de la ortografía y el desconocimiento que tienen de los beneficios que brinda el juego en ámbito educativo, dado que el juego proporciona una variedad de estímulos y experiencias, este desempeña un papel crucial en el desarrollo psíquico, social y motivacional del niño, ofreciendo innumerables oportunidades para el crecimiento cognitivo, emocional y conductual. Martínez (2020) menciona que el juego en los últimos años se considera una herramienta útil y natural para los niños, ya que trabaja las emociones de cada uno convirtiendo al aprendizaje un momento armonioso y diferente a lo acostumbrado desde años anteriores.

Figura 1

¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para mejorar su ortografía?



Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: El resultado más alto de esta pregunta es un 54.84 % que señala que rara vez la docente use lo que son juegos en línea, que por el límite de tiempo que ocupa es difícil trabajar todo lo planificado y culminar en un día, pero que es favorable saber que, si lo trabaja, ya que la tecnología, los estudiantes están a un ritmo moderno y eso hace que capte la atención de los estudiantes, ya que en las planificaciones está presente lo que es el juego online. Peralvo (2018) menciona que los juegos en línea o las plataformas que ofrecen diferentes juegos para cualquier área, forman parte importante de una gran herramienta

educativa, de hecho es considerada como una herramienta bastante actualizada que ofrece varias facilidades a los estudiantes, incluso unos de los beneficios que brindan los juegos online es de que a cualquier hora el niño o niña pueda practicar a través de los juegos educativo en línea, sin necesidad de que haya una exigencia por parte de la docente, debido a que los juegos online es considerada como una atracción para todos (Polan, 2021).

Tabla 4

Según su opinión ¿Las clases de Ortografía le parecen divertidas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	12	38,7	38,7	38,7
Raramente	11	35,5	35,5	74,2
Ocasionalmente	5	16,1	16,1	90,3
Frecuentemente	2	6,5	6,5	96,8
Muy Frecuentemente	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

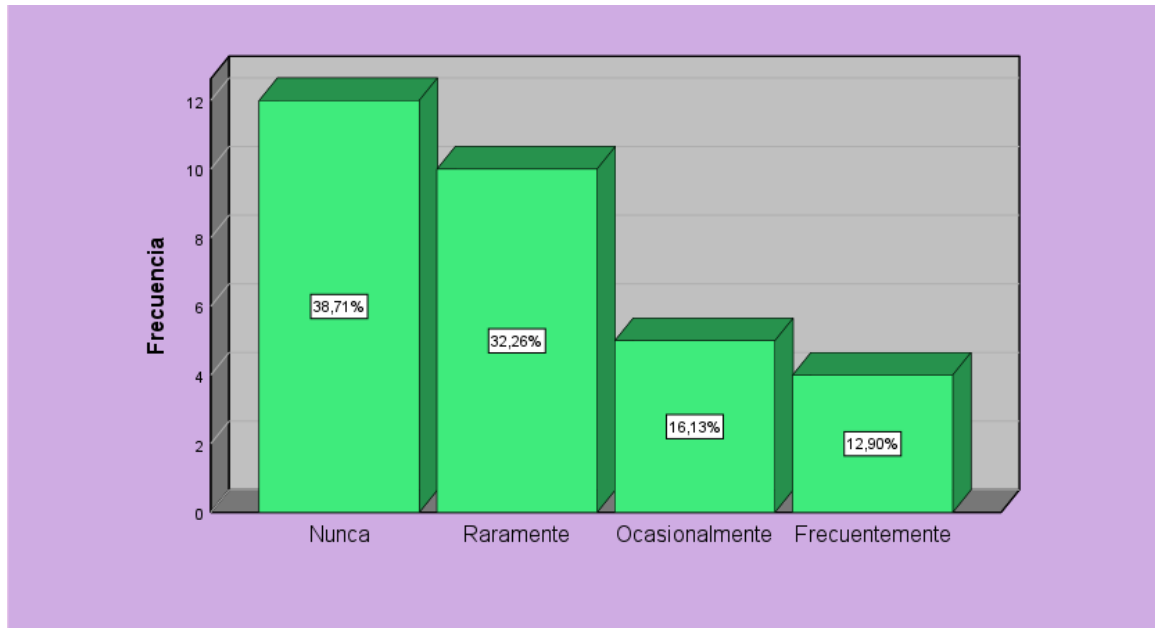
Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: Los resultados obtenidos en la tabla 4 muestra claramente que el 38,7% de estudiantes señalan que las clases de ortografía nunca son divertidas, siendo un valor negativo dentro del programa educativo, lo que puede obstaculizarse el aprendizaje del estudiante, causándole aburrimiento y desinterés por aprender, dándole la sensación de que es un tiempo extenso en el aula.

Quintero (2020) en su investigación expone que el aburrimiento es un fenómeno para el proceso enseñanza aprendizaje, ya que su efecto en el estudiante es producirle desinterés, direccionándolo a otras actividades como: el distraerse y conversar con los demás compañeros o el abandono a las clases, etc. Los estudiantes que se encuentran aburridos persisten de dificultades para concentrarse en clase, limitándoles su participación activa y afectándoles negativamente en su rendimiento académico.

Figura 2

¿Con qué frecuencia su docente utiliza los juegos tradicionales donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?



Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: Los resultados obtenidos en la figura 2 señalan que el 38,71% de los estudiantes encuestados, nunca han utilizado juegos tradicionales en la clase para el aprendizaje de la ortografía, por lo que viene a ser un resultado negativo, ya que no tienen conocimiento de la eficiencia que tienen los juegos tradicionales en relación con el estudio de las reglas ortográficas.

Los juegos tradicionales ofrecen varios beneficios a los niños, ya que su enfoque es lo creativo, cognitivo y social, por lo que viene a ser una ventaja el utilizarlo como herramienta en el proceso educativo. Navea & Tosina (2020) mencionan que los juegos tradicionales son familiares para los niños y que las reglas que algunos juegos presentan, también los niños lo conocen lo que es favorecedor para el maestro en aplicarlo, ya que no solo brinda diversión si no también trabaja el desarrollo psicomotriz del niño permitiendo la interacción de cada uno.

Tabla 5*¿Con qué frecuencia comete errores ortográficos en las tareas educativas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	6,5	6,5	6,5
Raramente	6	19,4	19,4	25,8
Ocasionalmente	5	16,1	16,1	41,9
Frecuentemente	11	35,5	35,5	77,4
Muy Frecuentemente	7	22,6	22,6	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: Como se manifiesta, en la tabla 5 el mayor porcentaje de los estudiantes encuestados que representan el 35,5% señala que frecuentemente cometen errores ortográficos, por lo que es un resultado negativo, ya que son tareas en el cual aportan al promedio de su rendimiento académico. León & Tamayo (2019) opina que la ortografía tiene varias reglas, pero que se les considera como un tema propio sin embargo el autor menciona que existen varias actividades de trabajo para los niños que los docentes deben tomar en cuenta, y sobre todo las actividades que de por medio incluyen a la lúdica haciendo que el cuerpo completo realice su respectivo ejercicio como el uso del oído, la vista, el uso de las manos, permitiendo que el cerebro se ejercite y pueda retener las reglas de ortografía y la motivación por aprenderlas.

Tabla 6*¿Marque los métodos que le gustaría emplear para mejorar su ortografía?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Tarjetas de estudio	2	6,5	6,5	6,5
Juegos en línea	6	19,4	19,4	25,8
Libros creativos	5	16,1	16,1	41,9
Juegos tradicionales	10	32,3	32,3	74,2
Dinámicas	de 8	25,8	25,8	100,0
Parfraseo				
Total	31	100,0	100,0	

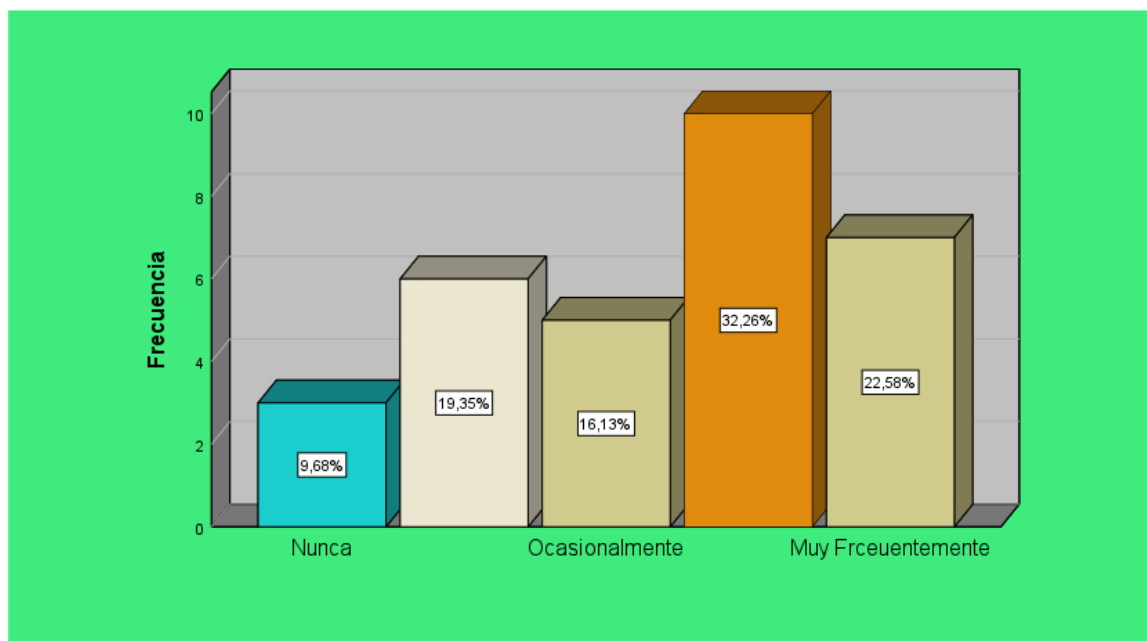
Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: En esta pregunta hay un alto porcentaje en los juegos tradicionales, por lo que a los estudiantes les interesa mejorar su ortografía con algo nuevo, motivador e interesante como el juego más aún si son juegos ya conocidos en su infancia. Palacios (2017) considera que los juegos van a un ritmo amplio donde permite a los estudiantes curiosos más

que quieran repetir el juego hasta poder ganar, pero que estas estrategias deben considerar lo que es el docente tutor o el docente del área de lengua y Literatura si no deberían considerar a todos los docentes de todas las áreas, porque en todas las áreas se realizan trabajos escritos o dictados en el cual es importante un buen escrito.

Figura 3

¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?



Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: Los resultados que marcan la figura 3 son positivos, debido a que el 32,6% de los estudiantes encuestados señalan de que si existe un acompañamiento y refuerzo en cuanto a lo que es ortografía, por lo que se concluye que es favorable este resultado, dado que existe interés y preocupación por parte de la docente hacia el uso adecuado de las reglas ortográficas de los estudiantes. Villamizar (2020) afirma que el trabajo en una institución educativa es un trabajo en grupo es decir entre estudiante y docente porque se encarga de enseñar la ortografía correcta al estudiante, además que dependiendo del problema el cual sea la razón que cause que el estudiante presente errores de ortografía, el docente se encargue de cambiar los métodos que está reanalizando o que los anteriores docentes lo hayan realizado, por ejemplo, una clase poco dinámica o bastante monótona.

Tabla 7*¿Con qué frecuencia su docente revisa su ortografía?*

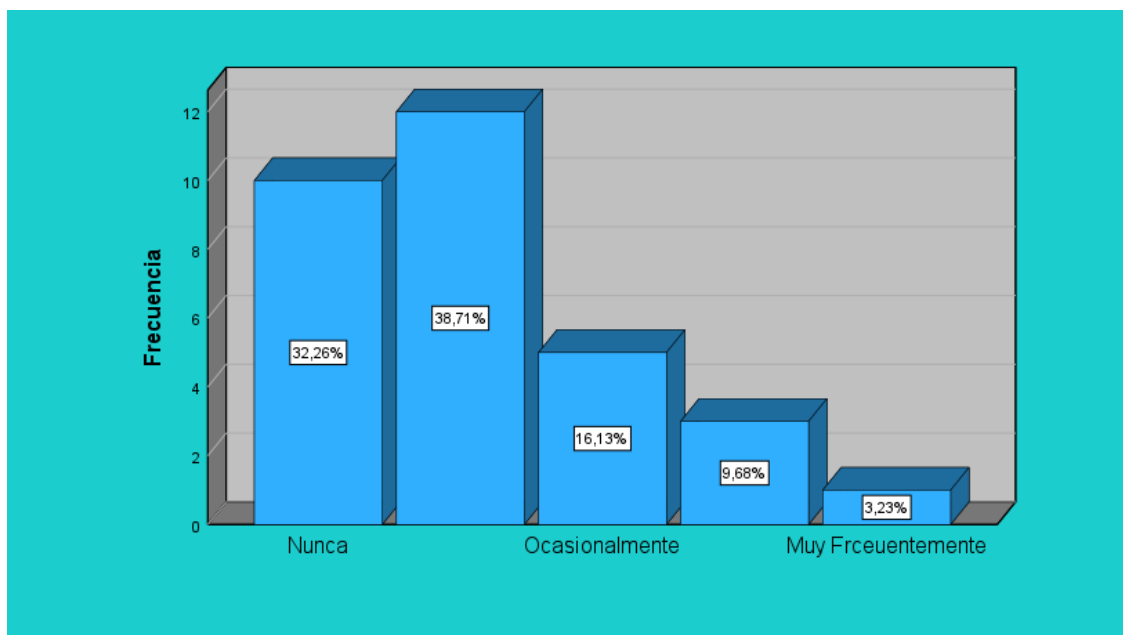
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	9,7	9,7	9,7
Raramente	3	9,7	9,7	19,4
Ocasionalmente	5	16,1	16,1	35,5
Frecuentemente	12	38,7	38,7	74,2
Muy Frecuentemente	8	25,8	25,8	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: La tabla 7 muestra que el 38,7% de estudiantes señalan que la docente revisa su ortografía frecuentemente, el cual es un resultado positivo, por lo que se entiende la importancia del docente que tienen hacia la escritura correcta de sus estudiantes, puesto que así realiza correcciones a tiempo y sirve como una gran guía para el estudiante permitiéndole reconocer los errores de ortografía que presenta. Aguado (2022) Considera que el trabajo del docente es precisamente estudiar cuales son las causas que provocan errores de ortografía en los estudiantes y que de esa manera el docente busque estrategias que estén conforme a las necesidades de cada alumno, siempre y cuando las estrategias que el docente escoja sean estrategias actuales y no tradicionales como por ejemplo el dictado que es un método escolar tradicional pero que en el maestro esta, cambiarlo de diferente forma a la actividad haciéndola así más emotiva.

Figura 4

Según su opinión ¿Considera escribir correctamente en sus redes sociales utilizando todas las reglas ortográficas que conoce?



Nota: Elaboración Propia.

Interpretación: Como se observa en los resultados obtenidos de la figura 4 . Paredes (2020) explica que las redes sociales en la actualidad son bastante rutinarias y que, así como trae ventajas también trae desventajas porque es un lugar donde se expresa a través de escritos todo lo que sienten y piensan pero que se expresa con libertad, es decir puede ser formal, e informal o se utiliza abreviaturas modernas lo que esto afecta la escritura de la persona, dándole una mala costumbre a escribir correctamente.

3.2 Entrevista a la Docente tutora del Séptimo Año de la Unidad Educativa “9 de Julio”

3.2.1 Dimensión Metodologías lúdica

Pregunta 1. *¿Considera importante incluir metodologías lúdicas en el aula para mejorar la ortografía a los estudiantes? ¿Por qué?*

La docente Montenegro (2023), explica que las metodologías lúdicas son muy importantes en el aula porque mejora el ambiente del aula y el estima de los estudiantes hacia lo que aprenden considerando una participación activa y colaborativa, de hecho las metodologías lúdicas por lo que ofrece debería estar presente en todas las asignaturas y en cualquier tema dado no solo en la ortografía, ya que es un gran método natural del aprendizaje que trabaja con el desarrollo del niño, mejorando su desarrollo cognitivo.

En respaldo a lo que la docente explica Parraga (2022) menciona que al juego no se le considera solo como un simple motivador, sino que al contrario a pesar de que también es

armónico está encargado de construir un aprendizaje significativo permitiendo al estudiante a que a través de dudas y desafíos investigue, conozca y construya su propio criterio.

Pregunta 2. *¿Utiliza metodologías lúdicas para mejorar la ortografía en sus estudiantes? ¿Cuáles?*

La docente Montenegro (2023), explica que si trabaja con estrategias Lúdicas para mejorar la ortografía en sus estudiantes y que si les ayudado de alguna manera poder mejorar, ya que al principio del año en la tareas que realizaban los estudiantes presentaban muchas faltas de ortografía en los trabajos que realizaban por lo que la docente consideró buscar formas de que los niños practiquen y que no sea solo por un día, la docente mencionó que en las estrategias que más utiliza son las tarjetas educativas que elaboran los propios estudiantes con imágenes y con el significado que cada uno tiene como ejemplo vaso y baso que llevan diferentes significados pero que tienen una pronunciación igual, la maestra mencionaba que en esas palabras conocidas como palabra homófonas, la mayoría de estudiantes cometen equivocaciones, luego otras de las estrategias que la docente realiza es la lectura del libros que lo deja a criterio libre y que cada semana revisa su avance de lectura, la docente menciona que la lectura es un método que ayuda a conocer la forma correcta de una palabra y adicional su significado.

En refuerzo a lo que la docente menciona, Gonzales (2020) explica que el docente está en toda responsabilidad de realizar sus planificaciones integrando nuevas estrategias que respondan al problema de los estudiantes con la finalidad de como verdaderos educadores apoyar la educación y mejorarla, por otro lado, recalca que el solo tratarse de lúdica da por entendido que brinda varias oportunidades académicas construyendo un clima virtuoso.

Pregunta 3. *¿Ha tenido alguna capacitación del uso de metodologías lúdicas?*

La docente Montenegro (2023) explica que las capacitaciones en la institución en todo el año lectivo los maestros realizan cada dos meses y que son capacitaciones bastantes constantes que de igual forma la docente realiza cursos online gratuitos que le ayuda a ella a poder mejorar el aprendizaje del alumno, ya que ella considera que como docente la capacitación es un tema bastante importante en todos los docentes porque de eso depende que el estudiante reciba una educación de calidad, sin embrago Guarnizo (2019) menciona que en el análisis que el autor realizó, los docentes solo dedican un mínimo de tiempo a trabajar con los que son las estrategias lúdicas y que algunas de las actividades como dictados trabajan de forma tradicionalista por lo que es una de las consecuencias del estudiante que no pueda mejorar la ortografía.

Pregunta 4. *¿Considera importante el uso de una guía didáctica basada en metodologías lúdicas para mejorar la ortografía? ¿Por qué?*

La docente Montenegro (2023) considera que, si es importante que cada docente trabaje con una guía didáctica porque permite llevar las actividades bastante organizadas, facilitando al docente a poder encaminar al estudiante a un trabajo autosuficiente y permitir que pueda

comprender y manejar los temas presentados en clase, así los docentes mediante una guía podrán dividir y organizar actividades relacionadas con el tema que se presentará, mejorando el trabajo en equipo del aula entre docente y alumno. En refuerzo a lo que la docente entrevistada menciona, Irua (2022) explica que una guía didáctica tiene varias ventajas para la educación que, así como se puede trabajar en clases presenciales también se puede trabajar en clases online, por el motivo que ofrece varias ventajas entre ellas es el desarrollar nuevos ingenios en el estudiante en ellos está el investigar y el auto aprender.

3.2.2 Dimensión: Ortografía

Pregunta 5 *¿Considera usted que es importante el uso de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes ¿Por qué?*

La docente Montenegro (2023) considera que es muy importante el que los estudiantes sepan escribir correctamente, porque de una correcta ortografía depende que el mensaje sea entendido por las otras personas, recalando que la ortografía es un tema que desde muy niños es importante que aprendan a escribir bien, porque la ortografía no se basa solo de lo educativo, sino también de lo social, conforme la formación que realizan y en la posición que esta da una imagen buena una escritura sin errores y más si se trata de un ámbito laboral donde tienen que escribir informes, cartas o solicitudes a otras personas de otros lugares, con una mala escritura el mensaje no será entendible. Nieto (2018) considera que la causa de una mala ortografía es la poca práctica de la lectura lo que como consecuencia no pueden tener familiarización de cómo va escrita correctamente una palabra, por lo que considera como pieza clave la lectura continua y que por parte de los docentes exista el acompañamiento y guía en los estudiantes, así como también como docentes demuestren tener una excelente ortografía.

Pregunta 6. *¿Por qué cree usted que los estudiantes presentan errores ortográficos?*

La docente Montenegro (2023) explica que los estudiantes no le dan mucha importancia y eso hace que los estudiantes escriban así y que las actividades para la casa las hacen otras personas, que no hay apoyo de los padres de familia, que envía consultas para que lean y pueda escribir resúmenes de lo que entendieron, y a poner en práctica la ortografía y la retención de información.

En refuerzo a lo que menciona la docente, Nieto (2018) considera que para mejorar la ortografía de los estudiantes deben considerar las reglas de ortografía existentes y que dependiendo de cada regla los docentes deben elaborar refuerzos, según la estructura de cada uno, como considerar los signos de puntuación, tildes, entre otras reglas. El autor considera que en esta generación escribir correctamente se ha complicado más porque los jóvenes se basan más en las redes sociales y hacen llegar los mensajes a través de emoticones, lo que comparte que deberían aprovechar y usarle mejor considerando las redes sociales como sistema de comunicación, mejor que practicar las reglas de ortografías en un sistema actual.

Pregunta 7. *¿Cómo evalúa la ortográfica de sus estudiantes?*

La docente Montenegro (2023) explica que los espacios para calificar la ortografía en sus estudiantes son los foros escritos que realizan tres veces a la semana, y dictados que forman parte de la materia de lengua y Literatura por lo que adiciona como una nota más de pruebas escritas pero que de igual forma en las tareas realizadas, pruebas o exámenes de todas las áreas principales que está encargada para la docente es importante que le entreguen un trabajo bien escrito, la docente menciona que por cada falta de ortografía es un 0,5 menos a la nota que recibe el trabajo del estudiante, considera que con la regla que la docente toma, los estudiantes se sentirán perjudicados y pondrán más empeño en escribir correctamente.

Sotomayor (2017) menciona que existen propuestas didácticas para enseñar la ortografía, dependiendo del grado de complejidad de cada regla, asimismo, la dificultad de cada niño, por lo que el docente debe considerar un tema bastante directo y real, lo cual su enseñanza en las escuelas debe ser clara directa, del docente depende de la motivación y necesidad del estudiante de escribir correctamente, y para ello el autor considera que es una estrategia el trabajo en equipo con los demás compañeros.

Pregunta 8. *¿Qué nivel Ortográfico tiene sus estudiantes?*

La docente Montenegro (2023) expone que el nivel de ortografía de sus estudiantes está valorado por una escala intermedia, pues es común que los estudiantes cometan ciertos errores, aunque algunos muy pocos errores y otros más, ella explica que por lo general el problema que más tienen los estudiantes de Séptimo Año es la acentuación de tildes, el reconocimiento en palabras agudas o hiatos, pero que a su experiencia como maestra en todos los años anteriores, esos han sido los errores que más cometen los estudiantes de los estudiantes, incluso en la básica superior, por lo que, menciona que la ortografía es un problema que siempre ha sido presente en todos los niveles, pues que cada estudiante presenta distinta dificultad y lleva ciertos vacíos, pero como docentes deben trabajar en ello.

Sotomayor (2017) explica que la ortografía no es fácil, ya que depende de reglas ya escritas anteriormente, reglas que si existen cambios ya no llevan el mismo significado y que los demás no lo entienden más, sobre todo si son escritos académicos o profesionales, por lo que es importante considerar la ortografía desde el punto de vista comunicativo social.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Introducción

La propuesta nace por la necesidad de utilizar un material determinado educativo que brinde al estudiante comodidad y motivación, para que trabaje en clase, por tanto, le sirva como refuerzo en casa, es importante que los estudiantes tengan la facilidad de desarrollar solos de manera que puedan potenciar el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico, ayudándolo así a poder resolver los problemas con facilidad que presenta en la vida cotidiana. Gracias a los resultados de los instrumentos aplicados en esta investigación se pudo conocer la necesidad de la metodología lúdica que debe estar en el aprendizaje, puesto que brinda una variedad de beneficios para el desarrollo de los conocimientos, lo cual ayudaría bastante tomarle en cuenta en las planificaciones diarias, ya que son instrumentos accesibles para los estudiantes y para los maestros, adicional que los docentes vendrían a ser una guía de los estudiantes para que puedan dirigirles de cómo se utiliza cada actividad. El Propósito de esta guía es brindar una herramienta que ayudará a los docentes que pertenezcan a los Séptimos Años a mejorar sus métodos de enseñanza, permitiéndole cambiar de un modelo tradicionalista a un modelo constructivista, rescatando características específicas de cada uno, por ejemplo: la memorización, motivación, pausa activa, preguntas, participación y sobre todo el material manipulable. El instrumento que se detalla a continuación está construido con un lenguaje claro y sencillo, donde se aporta con metodologías lúdicas que relacione los juegos tradicionales y juegos en línea, además que también pueden ser trabajados en casa.

4.2. Objetivo de la Guía

Objetivo general

Diseñar una guía lúdica para mejorar la ortografía a través de juegos en estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa “9 de Julio”.

Objetivos Específicos

Seleccionar actividades lúdicas para el aprendizaje de la ortografía, a través de la búsqueda en diferentes fuentes o sitios web.

Facilitar una guía docente de estrategias lúdicas que contengan actividades y recursos necesarios para el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de Séptimo Año de la Unidad Educativa 9 de Julio.

4.3 Características

La propuesta de esta investigación consta de estrategias lúdicas que los docentes pueden adaptar según la realidad académica que se presenta en el aula, para la elaboración se tomó en cuenta las características que tienen los juegos tradicionales y los juegos en línea que

existen en la actualidad y que son comunes, cada actividad se desglosa de la siguiente forma: las diferentes actividades tienen un propósito con los diferentes temas de ortografía donde sirve como aportación para el docente y pueda utilizar como actividades de refuerzo en las planificaciones diarias, seguidamente se tiene el tiempo, los recursos utilizados, donde se propone un material concreto, y como evaluación los desafíos que disponga el docente o las penitencias, ya que se tratan de juegos comunes para que los estudiantes estén familiarizados y conozcan las reglas.

Planificaciones de la guía didáctica “Me divierto y aprendo”



Autora: Bravo Vanessa

Director: MSc. Fernando Placencia

Planificación Micro curricular

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre de la Institución:	“Unidad Educativa 9 de Julio”	Nombre del docente:	
Grado / cursos:	SÉPTIMO	Fecha:	10/01/2024 Inicia: 7:20
Año de Educación General Básica		Termina:	8:00

APRENDIZAJE DISCIPLINAR:

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Conocer las reglas de la Ortografía, a través de juegos lúdicos (Acentos y tildes)

Eje Transversal: Cooperativismo, respeto, Honestidad

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
	. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos,	• TEMA: APRENDIENDO LAS TILDES	Técnica: Observación.

<p>Leer con fluidez y entonación los diversos contextos. Ref. LL.3.3.8.</p> <p>Aplicar los conocimientos lingüísticos. Ref. LL.3.3.11.</p>	<p>semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. Ref. I.LL.3.4.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencia • Dinámica: “Yo tengo una casita” <p>El docente será el moderador en dar las indicaciones de la dinámica donde se basa de una pequeña canción que debe ir cantando y que los estudiantes deben seguir. Con el objetivo de despertar la motivación de los niños.</p> <p>https://youtu.be/Z8jYwmNNee4?si=a8OhoaRKvdC3TZwn.</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Presentación de video de conocimientos</p> <p>https://youtu.be/lrip3KhMndU?si=XCK1w73SIhNRN2Ju</p> <p>Como tercer paso es realizar un conversatorio previo sobre el significado de la acentuación ortográfica en base al video presentado.</p> <p>Concluyendo con las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es importante escribir con tildes en un recado? • ¿Por qué? 	<p>Instrumento:</p> <p>Uso de herramientas tecnológicas.</p> <p>Utilizar la plataforma de WORDWALL para el desarrollo de un juego llamado “El ahorcado”</p> <p>a) https://wordwall.net/es/resource/64991181</p> <p>b)</p>
--	---	---	--

- ¿Cuál de las reglas mencionadas en el video conocía?
- ¿Cuál es la diferencia de una palabra con acento y una palabra con tilde?

CONCEPTUALIZACIÓN

- En este apartado se desarrollará el juego de “**El valor de las palabras**”
- Para este juego se dividirá en grupos de cinco. En el cual en cada grupo se elegirá un representante para que escoja una palabra, en los cinco papeles estará escrito, las palabras con tilde y las palabras sin tilde, en cada tarjeta. Por lo que el estudiante que le salga la palabra sin tilde procederá a desarrollar un cuento de cualquier tema con su grupo donde deberán ir solo palabras que no lleven tildes, de igual forma a la persona que le salga con tilde, será el mismo proceso. El docente ira contando el tiempo, ya que a partir de que termine un grupo solo deberá contar hasta 10 para finalizar la actividad.

Luego de finalizar se contará con el docente el número de palabras que lograron rellenar en cada grupo y ganará el grupo que lleve más palabras. Obsequiándoles un punto extra.



Sin tilde

Con tilde


APLICACIÓN

Cada integrante de un grupo pasará a dar a conocer lo que escribieron y por qué escribieron ese tema.

Luego el docente pedirá a cada grupo un dibujo de un animal que lleve tilde y que no, dependiendo como les corresponda cada grupo.

Recursos

-  Tarjetas
-  Hojas
-  Esferos
-  Colores
-  Plataforma.

<p>Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares. Ref. LL.2.4.5.</p>	<p>Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4.</p>	<p>TEMA: PALABRAS HOMÓFONAS</p> <p>Experiencia</p> <p>El docente dialogará con los estudiantes sobre las palabras homófonas, dando de ejemplo a las palabras: Hay, ¡Ay! y Ahí, que son las más comunes. Realizando una pequeña lluvia de ideas donde cada estudiante dará un ejemplo de las palabras que conocen y que se les hace iguales al pronunciarlas.</p> <p>Reflexión</p> <p>Video de las palabras ¡Ay! ahí y hay.</p> <p>https://youtu.be/lrip3KhMndU?si=XCK1w73SIhNRN2Ju</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través del juego tingo tango, se usará una pelota para que seleccione a un estudiante que dé un ejemplo conformado por dos oraciones en una, con cualquier palabra homófona que conozca. Puede utilizar las palabras del video. • Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Habría que decirle a tu padre como ese chico te abría la puerta del taxi. 	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Preguntas en la plataforma Kahoot</p> <p>https://kahoot.it/sol/o/?quizId=648bebd9-b161-4a63-8bb8-0795b98858c7</p> 
--	---	---	--

Conceptualización

Elaboración de un collage.

El docente dará la indicación de que se formen grupos de cinco.

Cada grupo se le entregará un papelote, para luego el docente en forma de dictado, ir dando oraciones cortas en general, el cual cada grupo deberá dibujar o escribir las palabras que el docente mencione y como corresponda.

Como pista el docente alzaré la voz en las palabras que son, para que sea una ayuda a los estudiantes. por dibujo será cinco minutos, en el que deben demorar.

Al final el grupo que haya completados todos los dibujos, de las oraciones dada por el docente. Será beneficiado con un punto extra.

Recursos


- ✚ Papelote
- ✚ Materia didáctica
- ✚ Lápiz
- ✚ Esferos
- ✚ Colores
- ✚ Plataforma.


Homófonos


son palabras que se pronuncian igual, pero tienen significados diferentes.

 Ellos van de paseo en su **bote** nuevo.


 Se espera que el grupo **vote** hoy.


 Roberto **calló** y aceptó el consejo.

 El niño se **cayó** y está llorando.


 La bandera ondea en su **asta**.

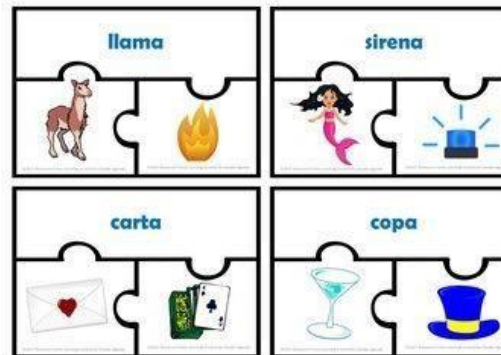
 Carmen lleva a María **hasta** su salón.

 En la pared colocaron un **tubo** nuevo.

 José **tuvo** que perdonar a su hermano.

 Una **ola** gigante se acercó a la playa.

 El niño saludó con un "**hola**" cariñoso.



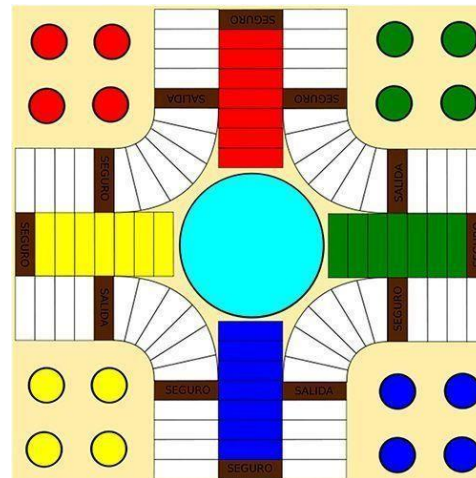
- **APLICACIÓN.**

Ya culminada la actividad los estudiantes decorarán el cartel y pintarán los dibujos conforme a su creatividad.

		De igual forma el docente preguntará si existen dudas aún para ser explicadas.	
Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web. Ref. LL.2.3.7.	Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4.	<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: EL RINCÓN DE LA J Y G • EXPERIENCIA. • Presentar una dinámica llamada el reloj descompuesto. Frase “Julia y Alejandro se divierten dibujando el jardín y el gallo que tiene su abuela. • Luego de finalizar el juego el docente preguntará • 1 ¿Cuántas j encontramos en la frase? • Cuantas g encontramos en la frase • Un ejemplo de una frase utilizando la j y la g • REFLEXIÓN. • Video de conocimientos sobre las reglas de la g y j https://youtu.be/wi9w4ZCn1M8?si=eF7r0jO9g2GI-7IW • CONCEPTUALIZACIÓN. 	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Preguntas de Relleno.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/886391-uso-de-la-g-y-la-j.html</p>

En esta Actividad se desarrollará el juego del parchís que será colocado en el pizarrón del Aula, donde se utilizará marcadores de diferentes colores.


Descargar la siguiente plantilla:



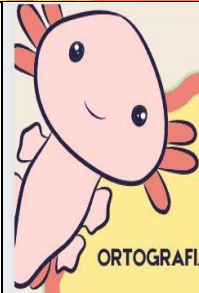
Luego se dividirán en grupos de 10 estudiantes, el cual deben colocarse por columnas y llamarse por un nombre icónico.

Recursos

- Material Didáctico
- Marcadores
- Plataforma
- Pizarra



		<p>El Docente llevará la hoja de ejercicios e ira colocando en la pizarra las diferentes actividades, para que los grupos vayan resolviendo respondiendo, el que finalice primero, ganará e ira pintando los cuadritos del parchís hasta llegar al centro, y si pierde un integrante del grupo retrocederá.</p>	
--	--	---	--



ORTOGRAFIA DE LA "G" Y DE LA "J"

Elaborado por: Bravo Vanessa

Forma palabras derivadas siguiendo el ejemplo: montar → montaje:

- 1.- Peregrinar →
- 2.- Arbitrar →
- 3.- Aterrizar →
- 4.- Cronometrar →
- 5.- Aprender →
- 6.- Rodar →
- 7.- Ensamblar →
- 8.- Abordar →



Completa las palabras con las letras g o j.

- Dibu _ o
- _ astar
 - _ ato
 - _ efe
 - _ arro
 - _ ardin
 - Ami _ o
 - _ oven
 - _ allo
 - _ ubilado



Busca sinónimos que terminen en -aje o -aje de las siguientes palabras:

- 1.- Vestido → R _ _ _ _
- 2.- Bebida → B _ _ _ _
- 3.- Panorama → P _ _ _ _
- 4.- Maletas → E _ _ _ _
- 5.- Carroza → C _ _ _ _
- 6.- Valentía → C _ _ _ _



• APLICACIÓN.

		<p>Se desarrollará un pequeño resumen entre todos, conjuntamente con el docente, se sacará una conclusión de cuando utilizamos la j y la g.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una evaluación en una plataforma tecnológica. 	
<p>. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras. (Uso de la mayúscula y minúscula) Ref. LL.3.4.12</p> <p>Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC Ref. LL.3.4.14.</p>	<p>Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: Letra Mayúscula y minúscula • Experiencia <p>Para empezar el docente presentará una pequeña dinámica llamada yo tengo un tic</p> <p>Consiste en repetir las indicaciones que da el docente realiza. Para despertar el interés en los estudiantes.</p> <p>Video de la dinámica</p> <p>https://youtu.be/vFufce-Oeo4?si=aHhbj8UKx0sqNXv</p> <p>Finalizando la dinámica, el docente dará a conocer el tema que irá a tratar, empezando con la pregunta ¿Qué conocen ustedes de las mayúsculas y minúsculas?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Uso de medio tecnológico</p> <p>Evaluación en la siguiente plataforma:</p> <p>https://bastaonline.net/g/AF4AHBRZUI</p>

Recursos

- Hojas de papel boom
- Esferos
- Colores.

- **REFLEXIÓN**

Presentación de un video sobre las mayúsculas y minúsculas.

Explicación breve del docente acerca del tema.

https://youtu.be/THvUOATQ_jA?si=CqV39nFOCcfMmhr

Preguntas después del video

- ¿Cuándo utilizamos las mayúsculas?
- ¿Cuándo utilizamos las minúsculas?
- Ejemplos de una mayúscula y una minúscula

- **CONCEPTUALIZACIÓN**

Juego de stop

En esta actividad será individual, ya que se utilizará una hoja de papel boom por estudiante y colores, constará de ir llenando conforme el docente escoja una letra al azar, en la hoja se elaborará un cuadro con columnas y filas, donde cada fila llevará, Nombre de una persona, Nombre de un animal, nombre de una cosa, una fruta, un color, un país, una ciudad, y el total.

Cuando finalice un estudiante ira contando hasta diez, con la canción de para me la mano 1 para me la mano 2 etc. Esto se hará con cada letra que el docente pida, es decir si da la letra M, se empezará un nombre con m, una fruta, y las demás ya mencionadas.

El docente será el moderador e ira revisando cuando el primer niño en finalizar termine de contar hasta 10.

Una vez finalizado se hará el respectico conteo Cada casillero valdrá 100, si tienen iguales, es decir dos personas tienen María, será la mitad, y así sucesivamente. Para finalizar las letras que el docente pide, se realice un conteo y haya uno o dos ganadores, dependiendo la cantidad.

- **APLICACIÓN**

- En este apartado el docente preguntará si existen dudas aún y compartirá una pequeña hoja donde están las definiciones, pueda anotarlas en el

pizarrón o irle compartiendo la hoja a cada niño en base de copias para que lo recorten y le peguen en su cuaderno de apuntes, ya dependerá de cómo desean los estudiantes.

Uso de mayúsculas

1 Al principio de un escrito.
Érase una vez...

2 Títulos de dignidades, autoridades o atributos divinos
Secretario, Santo

3 Después de punto y seguido, punto y aparte.
...se hizo de día. La gente entró...

4 Nombres de Instituciones
Secretaría de Educación Pública

5 Nombres de personas y lugares geográficos
Carlos, María, México, El Sol, Europa...

6 Nombres de ciencias
Pedagogía, Psicología...

7 Títulos de obras
"El Caballero de la Armadura Oxidada"

8 Después de los signos de interrogación y admiración.
¿Cómo te llamas? Yo me llamo...

9 Nombres dados a animales y sobrenombres designadas personas.
"Finlalis", Juan Carlos El Salvador

10 Números romanos
I, V, X, L, C, D, M

-
-

<p>Comunicar ideas con eficiencia partir la aplicación de letras. (s,c,z). Ref. LL.12.</p> <p>Apoyar el proceso de escritura colorativo e individual mediante el uso de diferentes recursos de las TICS. Ref. LL.3.3.14.</p>	<p>Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: EL USO DE LA C, Z, S • EXPERIENCIA. El docente empezará con un saludo, y con la presentación del tema que se va a tratar. Luego realizará una pregunta a todos los estudiantes, de Es importante escribir correctamente. Permitiendo la participación de los estudiantes. • REFLEXIÓN. En este apartado se presentará un video de conocimiento sobre las letras a tratar. https://youtu.be/Ch3jzmZ1NPw?si=o8fuA9jythbFwa1S Finalizando el video se realizará las siguientes preguntas, para generar la participación de cada estudiante. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué palabra se escribe con (z)? • ¿Cuándo utilizamos la ©? • ¿Cuándo utilizamos la (s)? • Explicación del docente con ejemplos. • CONCEPTUALIZACIÓN. • 	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Evaluación la plataforma cebriti</p> <p>https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/reglas-de-la-c--s-y-z</p> <div data-bbox="1758 794 2078 1145" style="background-color: #00AEEF; color: white; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <ul style="list-style-type: none"> 📄 Plantilla De La Oca 🎲 DADO 📱 Plataforma tecnológica </div>
--	--	---	---

La Oca de la Ortografía

Esta actividad el docente como materia debe descargar la siguiente plantilla y tener un dado. Consta que a través de la dinámica tingo tanga. El estudiante que se seleccionado deberá lanzar el dado y realizar las actividades que constan en la plantilla.

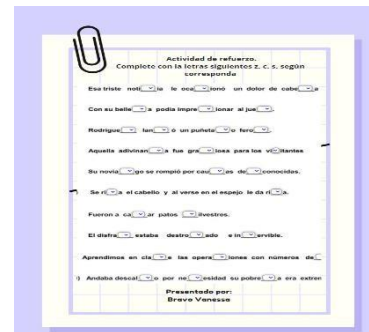
Es decir, si le sale 3 y en la casilla tres esta la indicación de que debe seleccionar el animal que empecé con z deberá hacerlo, si lo hace correctamente seguirá continuando. Hasta llegar a la meta y ser el ganador.



- **Aplicación**

En este apartado el docente preguntará si existen aún ciertos vacíos del tema para explicarlo.

De no serlo es opcional trabajar la siguiente actividad de refuerzo ya sean en clase o en casa. Desarrollar la siguiente actividad en parejas. Y calificarse ellos mismo intercambiando con otras parejas.



<p>Comunicar ideas con eficiencia partir la aplicación de letras.</p> <p>Apoyar el proceso de escritura colorativo e individual mediante el uso de diferentes recursos de las TICS (h). Ref. LL.12.</p>	<p>Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: APRENDIENDO LA H • EXPERIENCIA. <p>Dinámica interactiva “Yo tengo un gusano”.</p> <p>Video de la dinámica</p> <p>https://youtu.be/TKm3c7XSMFI?si=XeQnCeQlvzHJZ3SR</p> <p><u>El docente dará a conocer el tema que se va a tratar, y empezara con una pequeña pregunta.</u></p> <p><u>¿Es importante saber que palabras van escritas con h y por qué?</u></p> <p><u>Contará solo con tres participaciones.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • REFLEXIÓN. <p>VIDEO</p> <p>De conocimientos previos</p> <p>https://youtu.be/dNHa3p1py5s?si=cd8Y4WBOwjO8ucGb</p> <p>Preguntas realizadas por el docente después del video interactivo. Para incentivar la participación de los estudiantes.</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Word wall.</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/21637100</p>
---	--	--	--

- ¿Cuáles fueron las reglas de la h?
- ¿Ejemplo de palabras que llevan h y por qué?
- **CONCEPTUALIZACIÓN.**

Brincos de la H

Se dividirán grupos de 7 en filas cada grupo tendrá dos botellas recicladas de diferente color y las respectivas tarjetas que el docente ira entregando.

El juego consta de hacer uso de un costal e ir saltando hasta las botellas con la tarjeta que el docente entregue a cada grupo, sí lo que menciona en la tarjeta está escrita correctamente colocaran en la botella de color azul y si está mal en la verde. Cuando finalice uno se irán intercambiando con los siguientes integrantes que están en grupo perteneciente hasta finalizar, el grupo que finalice rápido. Será el ganador. A lo que el docente recompensará

- **Aplicación**

Recursos

-  Costales
-  Botella
-  Cuchilla
-  Materia Didáctica
-  Tarjetas.

El docente compartirá una pequeña hoja de refuerzo para recortar y pegar en el cuaderno de actividades. Esta hoja consta de las reglas de la h y pocas palabras de ejemplos, de igual forma si existe necesidad de reforzar con alguna explicación pueden hacerlo.

SE ESCRIBEN CON H:

los prefijos hidro-, hidro-, hiper- e hipo- hidráulico, hidrógeno, hiperbole, hipocrito

- Todas las palabras que empiezan por el diptongo ue hueco, huelga, huella, huérfano, huerto.
- los prefijos hecto-, hepta-, hexa- y hemo- de las palabras compuestas hectómetro, heptálabo, hexágono, hemático.
- los compuestos y derivados de palabras que tienen h, excepto los derivados de hueso, huevo, huaco y huérfano escribimos huegusto pero osoo, óvulo, oquedad y orfandad.
- todas las formas de los verbos cuyo infinitivo lleva h: hubo, habla, honra, hurtaron.

mucho PALABRAS HOMÓFONAS

Con hache	Sin hache
parte parte del ddo	oro del verbo ser
hacer fórmula de salud	hacer movimiento del mar
hondo referido a la profundidad	hondo equivalente de ambulador
hacer del verbo hacer	hacer del verbo hacer
hacerlo muy pequeño de grande	hacerlo cambio más rápido
aprender equivalente de así	aprender adquirir conocimiento
hablar del verbo hablar	hablar del verbo decir

<p>Comunicar ideas con eficiencia partir la aplicación de letras. ("B" y "V"). Ref. LL.12.</p> <p>Apoyar el proceso de escritura colorativo e individual mediante el uso de diferentes recursos de las TICS. Ref. LL.3.3.14.</p>	<p>Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: APRENDIENDO LA B Y V • EXPERIENCIA. <p>Dinámica de Rey manda.</p> <p>El docente empezará con un saludo y con indicaciones de la dinámica. ¿El iniciará dando indicaciones como "Tocar objetos que empiecen con v? o mencionar animales que empiecen con la b.</p> <ul style="list-style-type: none"> • REFLEXIÓN. <p>Video de conocimientos de la "B" y "V"</p> <p>https://youtu.be/AMckOec_1V0?si=If8S1LhMSH1vFdK0</p> <p><u>PREGUNTAS DE REFLEXIÓN ACERCA DEL VIDEO</u></p> <p>¿Cuáles son las palbras que llevan la b?</p> <p>¿Cuáles son las palabras que llevan la v?</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONCEPTUALIZACIÓN. <p>Pato y ganso.</p> <p>Los estudiantes se colocarán en forma de un círculo y el docente escogerá un estudian en el</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Evaluación en la plataforma de Quizizz.</p> <p>https://quizizz.com/join/quiz/5f496417052b04001b45a583/start?studentShare=true</p>
--	---	---	--

que estará fuera del círculo, todos deberán cogerse las manos y sentarse, para que el estudiante escogido se dé la vuelta tocándoles la cabeza mencionando a uno pato y al que le que el desee escoger dirá ganso una vez que el escoja a otra persona deberán correr por el círculo hasta llegar al espacio donde estaba el estudiante escogido, dado así que si pierde deberá, el docente le dará una tarjeta en el que mencionará si esta correcto o no, si existe equivocación permanecerá parado, hasta que pueda, ganar en caso contrario y gane. Será beneficiado con un punto extra.

- **Aplicación**

El docente cuestionará si existen vacíos en los estudiantes sobre el tema, para reforzar, continuamente compartirá una hoja de refuerzo para que lo copien o lo tengan en el cuaderno.

Recursos

- ✚ Materia didáctico
- ✚ Tarjetas
- ✚ Plataforma tecnológica

Fecha: _____

Reglas de la B

El sonido final «-bir» de los infinitivos y todas las formas de estos verbos (excepto hervir, servir y vivir y sus compuestos).

Los prefijos bi-, bio-, bio- que significan «dos» o «dos veces».

Los prefijos bi-, bio-, bio- que significan «dos» o «dos veces».

Los prefijos bi-, bio-, bio- que significan «dos» o «dos veces».

Reglas de la V

Después de «-v» precedida por «-v».

Los prefijos vice-, villa-, villa- viciosamente, villanos, etc.

Los prefijos vice-, villa-, villa- viciosamente, villanos, etc.

Los prefijos vice-, villa-, villa- viciosamente, villanos, etc.

Adaptaciones Curriculares: No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

“Jugando Aprendo”

Guía Lúdica



í
N
D
I
C
E

• ESTRATEGIAS

- APRENDIENDO LAS TILDES CON EL JUEGO DE "EL VALOR DE LAS PALABRAS" **1**
- APRENDIENDO LAS PALABRAS HOMÓFONAS A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN **2**
- EL PARCHIS " LA "J" Y "G" **3**
- JUEGO DEL STOP " MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS **4**
- EL JUEGO DE LA OCA "C" "Z" "S" **5**
- BRINCOS DE LA H **6**
- EL JUEGO DEL PATO O GANSO " L A "V" Y "B " **7**



Actividad 1

Nombre del Juego “El valor de las palabras”

Tildes

INSTRUCCIÓN

- Para este juego se dividirá en grupos de cinco. En el cual en cada grupo se elegirá un representante, para que escoja una palabra, en los cinco papeles estará escrito, las palabras con tilde y las palabras sin tilde, en cada tarjeta.

Por lo que el estudiante que le salga la palabra sin tilde, procederá a desarrollar un cuento de cualquier tema con su grupo donde deberá ir solo palabras que no lleven tildes, de igual forma a la persona que le salga con tilde, será el mismo proceso. El docente ira contando el tiempo, ya que a partir de que termine un grupo solo deberá contar hasta 10 para finalizar la actividad.


Luego de finalizar se contará con el docente el número de palabras que lograron rellenar en cada grupo y ganará el grupo que lleve más palabras. Obsequiándoles un punto extra



Reglas

**Trabajar en
equipo**


Tarjetas

 Hojas



 Esferos



 Colores



Con tilde

Sin
Tilde

Actividad 2

Nombre del juego: Aprendo a través de “La ilustración”

Palabras Homófonas

Instrucción

Elaboración de un collage.

- ✚ El docente dará la indicación de que se formen grupos de cinco.
- ✚ Cada grupo se le entregará un papelote, para luego el docente en forma de dictado, ir dando oraciones cortas en general, el cual cada grupo deberá dibujar o escribir las palabras que el docente mencione y como corresponda.
- ✚ Como pista el docente alzaré la voz en las palabras que son, para que sea una ayuda a los estudiantes. Por dibujo será 1 minutos, en el que se deben demorar.
- ✚ Al final el grupo que haya completados todos los dibujos, de las oraciones dada por el docente.

Recursos

✚ Papelote



✚ Esferos



✚ Colores



Reglas

- ✚ Trabajar en equipo.
- ✚ Se Honesto con
- ✚ Escuchar con atención
- ✚

MATERIAL A UTILIZAR



Homófonos

son palabras que se pronuncian igual, pero tienen significados diferentes.



Ellos van de paseo en su **bote** nuevo.



Se espera que el grupo **vote** hoy.



Roberto **calló** y aceptó el consejo.



El niño se **cayó** y está llorando.



La bandera ondea en su **asta**.



Carmen lleva a María **hasta** su salón.



En la pared colocaron un **tubo** nuevo.



José **tuvo** que perdonar a su hermano.



Una **ola** gigante se acercó a la playa.



El niño saludó con un **“hola”** cariñoso.

Actividad 3

Nombre de Juego: **El Parchís**

“La J y G”

Instrucción

En esta Actividad se desarrollará el juego del parchís que será colocado en el pizarrón del Aula, donde se utilizará marcadores de diferentes colores.

Luego se dividirán en grupos de 10 estudiantes, el cual deben colocarse por columnas y llamarse por un nombre icónico.

El Docente llevará la siguiente hoja de ejercicios e ira colocando en la pizarra para que los grupos respondan, el que responda gana e ira pintando los cuadros del parchís hasta llegar al centro, si pierde un integrante del grupo retrocederá.

De igual forma cada grupo llevará un solo color en ellos está el azul, el rojo, el amarillo y el verde.

“OJO” descargar las plantillas agregadas

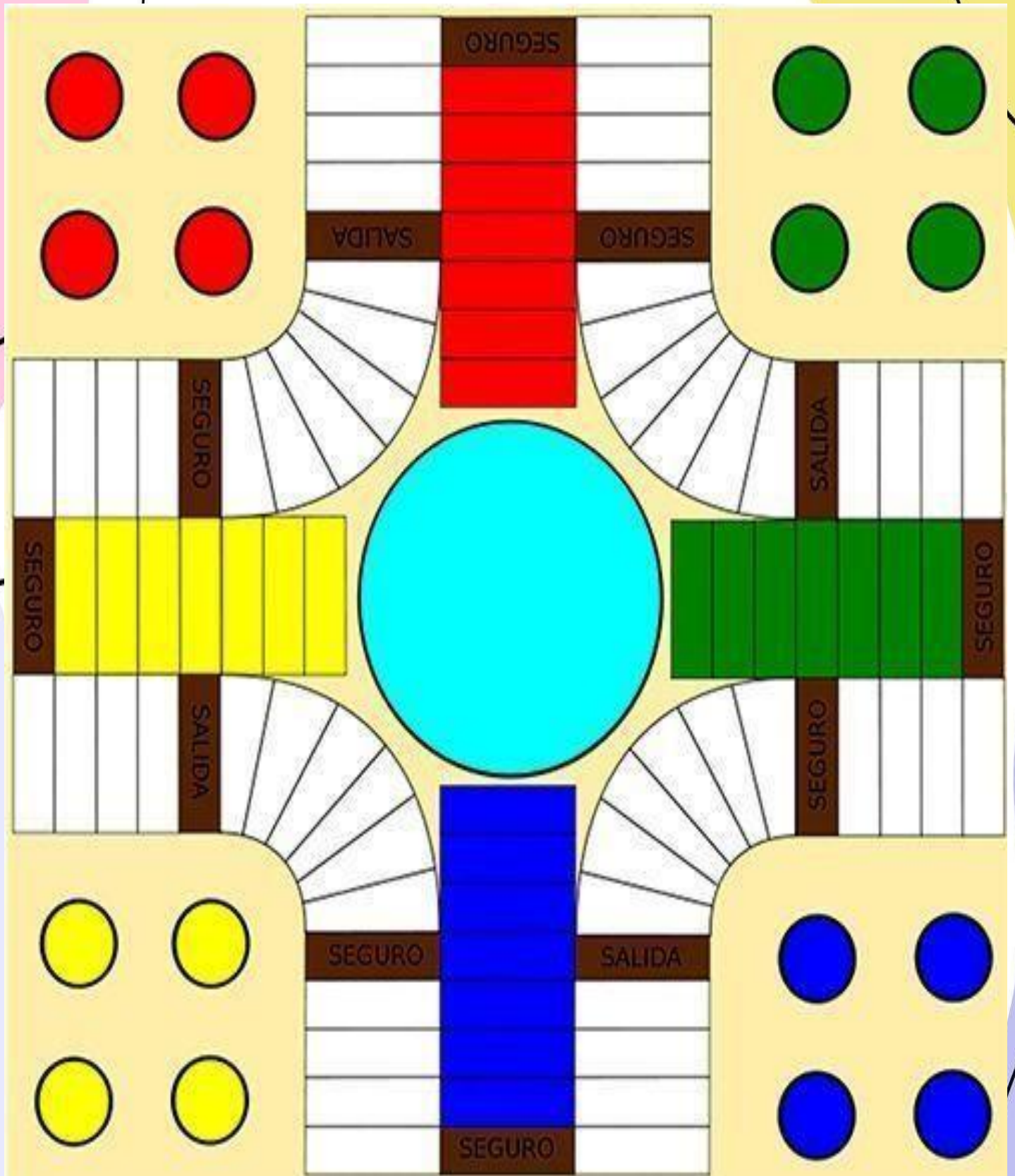
Reglas

- Respetar su turno
- Trabajar con cuidado
- Utilizar los colores correspondientes a cada grupo.
- Las casillas que llevan estrellas son seguras.
- Si se llegan a topar en una casilla, el que estaba antes ahí pierde.



- Recursos
- Plantilla del juego.
- Marcadores
- Dado

Descargar Plantillas





ORTOGRAFIA DE LA "G" Y DE LA "J"

Elaborado por: Bravo Vanessa

Forma palabras derivadas siguiendo el ejemplo: montar → montaje:

- 1.- Peregrinar →
- 2.- Arbitrar →
- 3.- Aterrizar →
- 4.- Cronometrar →
- 5.- Aprender →
- 6.- Rodar →
- 7.- Ensamblar →
- 8.- Abordar →



Completa las palabras con las letras g o j.

Dibu _ o

- _ astar
- _ ato
- _ efe
- _ arro
- _ ardin
- Ami _ o
- _ oven
- _ allo
- _ ubilado



Busca sinónimos que terminen en -aje o -eje de las siguientes palabras:

- 1.- Vestido → R _ _ _ _ _
- 2.- Bebida → B _ _ _ _ _
- 3.- Panorama → P _ _ _ _ _
- 4.- Maletas → E _ _ _ _ _
- 5.- Carroza → C _ _ _ _ _
- 6.- Valentía → C _ _ _ _ _



Se puede elaborar más tarjetas o solicitar más ejemplos.

Actividad 4”

Nombre del juego: STOP

“MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS

Instrucción

En esta actividad será individual, ya que se utilizará una hoja de papel boom por estudiante y colores, constará de ir llenando conforme el docente escoja una letra al azar, en la hoja se elaborará un cuadro con columnas y filas, donde cada fila llevará, Nombre de una persona, Nombre de un animal, nombre de una cosa, una fruta, un color, un país, una ciudad, y el total.

Cuando finalice un estudiante ira contando hasta diez, con la canción de para me la mano 1 para me la mano 2 etc. Esto se hará con cada letra que el docente pida, es decir si da la letra M, se empezará un nombre con m, una fruta, y las demás ya mencionadas.

El docente será el moderador e ira revisando cuando el primer niño en finalizar termine de contar hasta 10.

Una vez finalizado se hará el respectico conteo

Cada casillero valdrá 100, si tienen iguales, es decir dos personas tienen María, será la mitad, y así sucesivamente. Con el fin de cuando se finalice las letras que el docente pida se realice un conteo y haya uno o dos ganadores, dependiendo la cantidad.

REGLAS

- **Contestar los cuadros lo más rápido posible.**
- **Respetar si finaliza un compañero al contar 10**

RECURSOS

- Hojas de papel boom
- Esferos
- Colores.
- Plataforma



Actividad 5

Nombre de Juego; La Oca de la Ortografía

Instrucción

“LA C, Z, S”

- **INSTRUCCIÓN**
- Esta actividad el docente como material debe descargar la siguiente plantilla y tener un dado.
- Consta de que a través de la dinámica tingo tango. El estudiante que sea seleccionado deberá lanzar el dado y realizar las actividades que constan en la plantilla.
- Es decir si le sale 3 y en la casilla tres está la indicación de que debe seleccionar el animal que empiece con z deberá hacerlo, si lo hace correctamente seguirá continuando. Hasta llegar a la meta y ser el ganador. Si no lo hace otro compañero deberá continuar.



REGLAS

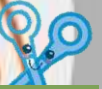


- Respetar el turno del compañero.
- Realizar todas las reglas
- Poner mucha atención
- Mantener orden

RECURSOS

- Plantilla De La Oca
- DADO
- Material didáctico

Descargar Plantilla



INICIO

5 animales con s

Señale a su alrededor cinco cosas con c

Cuál es la regla de la z

Diga un trabalenguas

Siga dos pasos

Has ganado una estrella, pero si me dices dos nombres con la s

Diga un trabalenguas

5 animales con la c y dos con z

La regla de la c

Animal con c

Reto de bailar

Tacha una fruta con z

Legend: Blue circle, Red circle, Yellow circle

Actividad 6

Nombre del Juego “BRINCOS DE LA H”


Instrucción

Se dividirán grupos de 7 en filas cada grupo tendrá dos botellas recicladas de diferente color y las respectivas tarjetas que el docente ira entregando.

El juego consta de hacer uso de un costal e ir saltando hasta las botellas con la tarjeta que el docente entregue a cada grupo, sí lo que menciona en la tarjeta está escrito correctamente colocaran en la botella de color azul y si está mal en la verde. Cuando finalice uno se irán intercambiando con los demás integrante que están en cada grupo perteneciente hasta finalizar, el grupo que finalice rápido. Será el ganador. A lo que el docente recompensará.

Reglas

- Mantenerse en orden.
- Respetar su turno.
- Jugar con cuidado
- Poner mucha atención a las indicaciones del docente.

- 
- Costales
 - Botella
 - Cuchilla
 - Materia Didáctico
 - Tarjetas.

TARJETAS

Cupón 001

TODAS LAS PALABRAS QUE EMPIEZAN POR EL DIPTONGO UE:

Cupón de amor

HUECO, HUELGA,
HUELLA,
HUÉRFANO,
HUERTO

TODAS LAS FORMAS DE LOS VERBOS CUYO INFINITIVO LLEVA H:

HUBO, HABLA, HONRA,
HURTARON

Cupón 003

LOS PREFIJOS HECTO-, HEPTA-, HEXA- Y HEMI- DE LAS PALABRAS

Cupón de amor

HECTÓMETRO, HEPTASÍLABO,
HEXÁGONO, HEMICICLO:

LOS COMPUESTOS Y DERIVADOS DE PALABRAS QUE TIENEN H, EXCEPTO LOS DERIVADOS DE HUESO, HUEVO, HUECO Y HUÉRFANO

ESCRIBIMOS HUELGUISTA,
PERO ÓSEO, ÓVULO,
QUEDAD Y ORFANDAD

Se puede elaborar más tarjetas o solicitar más ejemplos.

JUEGO 7 “LA V Y B”

Nombre del Juego: **Pato y el Ganso**

Instrucción

Los estudiantes se colocarán en forma de un círculo y el docente escogerá un estudiante en el que estará fuera del círculo, todos deberán cogerse las manos y sentarse, para que el estudiante escogido se dé la vuelta tocándoles la cabeza mencionando a uno pato y al que le que el desee escoger dirá ganso una vez que el escoja a otra persona deberán correr por el círculo hasta llegar al espacio donde estaba el estudiante escogido, dado así que si pierde, deberá el docente darle una tarjeta en el que mencionará si esta correcto o no, si existe equivocación permanecerá parado, hasta que pueda ganar en caso contrario y gane. Será beneficiado con un punto extra



REGLAS

- ✚ Materia didáctico
- ✚ Tarjetas

REGLAS

- Escuchar las indicaciones.
- Respetar su turno




TARJETAS

la "v" "b"




• NO LE ALCANZARÁ LA VIDA PARA AGRADECERLE A SU PADRE TODO LO QUE HIZO POR ÉL.



SE ESCRIBE SIEMPRE B ANTES DE "L" O "R"



SE ESCRIBEN CON V, LAS VOCES TERMINADAS EN EVA, EVE, EVO, IVA, IVO



VALE POR 30 MINUTOS DE MASAJES




VOLANTE, VIOLÍN, VITRINA, VELA



VALE POR UNA LAVADA DE TU AUTO



BUFANDA, BUSCAR, BURRO,



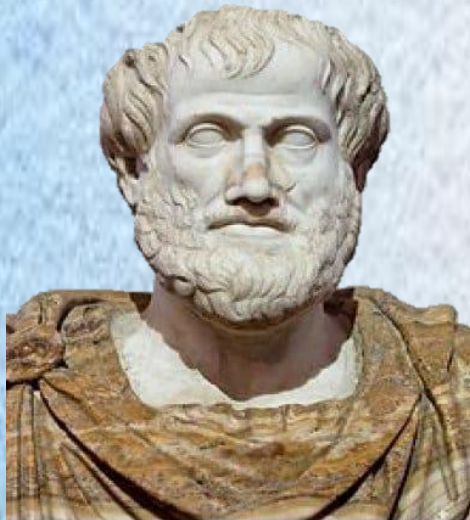
VALE POR MILES DE BESOS



SE PUEDE ELABORAR MÁS TARJETAS O SOLICITAR EJEMPLOS

Guía Lúdica

“Educar la mente sin educar el corazón no es educación en absoluto”.



Aristóteles

CONCLUSIONES

En este apartado se exponen las conclusiones que dan respuesta a los objetivos planteados al inicio de esta investigación, y que, gracias al sustento teórico y la aplicación de los instrumentos a los sujetos involucrados, se presentan las siguientes conclusiones.

Se diagnosticó que las estrategias lúdicas aplicadas en clase por la docente y su influencia en la ortografía de los estudiantes, con base en las técnicas de la entrevista, a través de la cual la docente afirmó que el uso de las tarjetas educativas realizadas por los propios estudiantes le ha beneficiado a que puedan mejorar, ya que a través de los dibujos en representación de cómo se escribe la palabra correcta, ayuda al aprendizaje del niño, de igual forma mencionó de que es muy importante que los trabajos que los estudiantes elaboran mantengan una buena ortografía. Así mismo la encuesta a los estudiantes permitió conocer que si les gustaría llevar su aprendizaje a través de diferentes juegos en ellos los juegos en línea y tradicionales.

Se sustentó con base la revisión bibliográfica de una selección de autores y fuentes confiables la importancia de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía, sobre todo lo valioso que es el para obtener como resultado un aprendizaje significativo y distinto a lo tradicional, haciendo que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje.

Se elaboró una guía con enfoque didáctico que se centra en presentar distintas estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en el Séptimo Año, de la Unidad Educativa “9 de Julio“, la cual es una propuesta que contiene actividades que la docente puede emplear durante su jornada de clase, siendo este un material de apoyo para generar un aprendizaje de forma dinámica.

RECOMENDACIONES

Se recomienda el profundizar como educadores lo que son las estrategias lúdicas, cómo hacerles uso correctamente y los beneficios que se garantizará al trabajar en el aula constantemente.

Por parte de los docentes es recomendable sustentar con frecuencia su trabajo científico, además realizar cursos de capacitación donde se dé a conocer el tiempo y la organización a considerar para practicar el refuerzo de la ortografía en el aula clase, igual que atender a las necesidades de los estudiantes.

Aplicar la guía como apoyo para el refuerzo del estudiante, siempre y cuando realice evaluaciones para que pueda verificar en donde presenta dificultad cada uno de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado, C. (2022). *La ortografía en la escuela actual* [tesis de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental. <https://acortar.link/9sNvqX>
- Alvaro Arévalo, M. P. (2019). *Metodología lúdica “jugando aprendo”, para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años paralelo “A”, de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo* [tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5832>
- Bigas & Salvador, M. (1996). La enseñanza de la ortografía. *Aula de innovación educativa*, (56), 0006-8. <https://www.grao.com/ca/producte/la-ensenanza-de-la-ortografia-3597>
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Carrasco Cabanillas, M. D. R. (2022). *Los juegos tradicionales para la educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Santa]. Repositorio de la UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4188/52666.pdf?sequence=1>
- Custodio Marcelino, Carla, & Rodríguez Rosa, Cledia Yaniret. (2021). La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 8(1), 71-79. <https://doi.org/10.29156/inter.8.1.8>
- Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). El Método Montessori. *Teoría de la educación*.
- Eixea Gil, A. (2017). *La ortografía en el aula de educación primaria* [Tesis de grado, Universidad de Jaume]. Repositorio. UJI. <http://hdl.handle.net/10234/170616>

- Espinosa Soriano, Raúl Jesús. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(2), 00041. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.
- Gonzales, A. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en alumnos de sexto grado de educación primaria* [Tesis de Licenciatura, Escuela normal de Santiago Tianguisteng]. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaedu/52392/AIPMTT8_Estrategias%20l%C3%BAdicas%20para%20mejorar%20la%20ortograf%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guarnizo, J. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de cuarto grado B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de Loja, periodo académico 2018 – 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaedu/52392/AIPMTT8_Estrategias%20l%C3%BAdicas%20para%20mejorar%20la%20ortograf%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R. y Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 207-220. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.13>
- Huamán, C. A. M. C. (2022). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Revista Científica*, 1(8), 104-127. DOI: 10.23857/pc.v6i3.2381
- Irua, J. E. I. (2022). Importancia de las guías didácticas en la Educación a Distancia. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 10(13), 43-49.

- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Researchgate*, 1.https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- Palacios, M. (2017). *Análisis de las estrategias activas en la enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de 8vo. Año Básico del Centro de Educación Básica "La Providencia."* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio digital PUCESE. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/1097>.
- Paredes Obando, I. L. (2020). *Uso de las redes sociales: Facebook, WhatsApp, Instagram y su influencia en la ortografía de los estudiantes del quinto grado de secundaria del Colegio Unión, 2020*[Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de Tesis. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/4190>
- Párraga, J. M. T., & Meza, A. K. T. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 459-475. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682/1626>
- Párraga, J. M. T., & Meza, A. K. T. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26(Extraordinario), 459-475. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682>
- Pérez Ruiz, L. A., & Uribe Sicacha, L. M. (2018). *Estrategia lúdica apoyada en micro mundos para mejorar la ortografía natural en los niños de grado segundo* [tesis de Maestría, Universidad Libre de Colombia]. Repositorio Digital. <https://hdl.handle.net/10901/11614>
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Seix Barral Barcelona. http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Polán, M. G. F. (2021). Bondades de la gamificación en el marco educativo. *METODOLOGÍAS ACTIVAS CON TIC*

- Rabia, M., B. Romero, and V. Vargas. (2017). *“Estrategia Didáctica Mediada por Juegos Interactivos para Fortalecer la Atención y Concentración en los Niños De Jardín a Del Colegio Santa Luisa [Tesis de Grado, Universidad de Los Libertadores].* Repositorio Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Rojas M. (2017). El secreto de la ortografía (Ediciones de la U).
- Sicacha, L. M. (2018). *Estrategia lúdica apoyada en micro mundos para mejorar la ortografía natural en los niños de grado segundo [Tesis de Maestría, Universidad Libre de Colombia].* Repositorio Institucional Unilibre. <https://hdl.handle.net/10901/11614>
- Sotomayor, Carmen, Ávila, Natalia, Bedwell, Percy, Domínguez, Ana, Gómez, Gabriela, & Jéldrez, Elvira. (2017). Desempeño ortográfico en estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43 (2), 315-332. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-0705201700020001>
- Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661510011>
- Villamizar, L. K. (2020). Intervención Pedagógica Para La Enseñanza De La Ortografía En La Escuela Rural. *Huellas Rurales*, 5(2). <https://www.revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/huellasrurales/article/view/8178>
- Yagié M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica. *Scielo*, 14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000500106&script=sci_arttext

ANEXOS



FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta Aplicada A Estudiantes Del Séptimo Año De Educación General Básica

Objetivo: Obtener información sobre el uso de metodologías lúdicas que se emplean en los estudiantes del Séptimo Año de Básica para mejora la ortografía Instrucción

- La encuesta es anónima, la información recolectada será empleada únicamente con fines investigativos.
- Subraye la respuesta que considere más acorde a su experiencia en cada una de las preguntas planteada

Edad: ____ Género: M () F ()

Identificación étnica

Indígena Mestizo Afroamericano Blanco

Preguntas de la Encuesta

Preguntas	Nunca	Raramente	Ocasionalment e	Frecuente mente	Muy Frecuentemen te
Metodologías lúdicas					
1.- ¿Con qué frecuencia practica su ortografía con juegos?					
2.- ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para mejorar su ortografía?					
6.- ¿Marque los métodos que le gustaría emplear para mejorar su ortografía?					

	Tarjetas Educativas	Juegos en línea	Libros creativos	Juegos tradicionales	Dinámicas de deletreo
4.- ¿Con qué frecuencia su docente utiliza los juegos tradicionales donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?					
Ortografía					
	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuente mente	Muy Frecuentemente
5.- ¿Con qué frecuencia comete errores ortográficos en las tareas educativas?					
3.- ¿Corrige su ortografía cuando realiza cualquier escrito?					
7.- ¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?					
8.- ¿Con qué frecuencia procura escribir correctamente en redes sociales?					
¿Con qué frecuencia su docente revisa su ortografía?					

--	--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Entrevista

Aplicada a la docente Tutora del séptimo año de Educación General básica.

El objetivo de esta entrevista es obtener información acerca del uso de metodologías lúdicas para mejorar la ortografía en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica del año lectivo 2023-2024 como parte de un trabajo investigativo.

Instrucciones: Escuche detenidamente a cada una de las interrogantes y responda con veracidad a cada uno de ellas.

La información será confidencial, ya que solo contiene fines únicamente académicos.

Nombre del entrevistado.....

Edad.....

Formación profesional.....

Hora de Inicio.....

Hora de finalización.....

Preguntas

3.2.1 Dimensión Metodologías lúdica

Pregunta 1. ¿Considera importante incluir metodologías lúdicas en el aula para mejorar la ortografía a los estudiantes? ¿Por qué?

Pregunta 2. ¿Utiliza metodologías lúdicas para mejorar la ortografía en sus estudiantes? ¿Cuáles?

Pregunta 3. ¿Ha tenido alguna capacitación del uso de metodologías lúdicas?

Pregunta 4. ¿Considera importante el uso de una guía didáctica basada en metodologías lúdicas para mejorar la ortografía? ¿Por qué?

3.2.2 Dimensión: Ortografía

Pregunta 5 ¿Considera usted que es importante el uso de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes ¿Por qué?

Pregunta 6. ¿Por qué cree usted que los estudiantes presentan errores ortográficos?

Pregunta 7. ¿Cómo evalúa la ortografía de sus estudiantes?.

Pregunta 8. ¿Qué nivel Ortográfico tiene sus estudiantes?



Identificación de reporte de similitud: oid:21463:332269229

NOMBRE DEL TRABAJO

Bravo_Vanessa_tesis_Corregido_FIN_14[2].docx

AUTOR

Vanessa Bravo

RECuento DE PALABRAS

15775 Words

RECuento DE CARACTERES

86195 Characters

RECuento DE PÁGINAS

95 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

11.8MB

FECHA DE ENTREGA

Feb 15, 2024 9:01 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 15, 2024 9:03 AM GMT-5

● 2% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente