



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“LA LUDOLOGÍA UTILIZADA PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA
AFECTADA POR LAS REDES SOCIALES EN LOS ALUMNOS DE PRIMER
GRADO, GRUPO K, DE LA ESCUELA SECUNDARIA GENERAL MARTÍN
ALOR DE LA CIUDAD DE COSOLEACAQUE, VERACRUZ”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS

ASESOR DE TESIS:

LIC. ANIMYLEY IZQUIERDO KANGA

COATZACOALCOS, VERACRUZ

ENERO 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

A DIOS

Por ser quien guía mi camino en todo momento y darme las fuerzas para no rendirme jamás, gracias a Él he logrado concluir mi carrera y mi tesis profesional. Hoy estoy segura que DIOS es experto en cambiar lágrimas por sonrisas, tristezas por alegrías y problemas por bendiciones.

A MI PADRE JULIAN HERNÁNDEZ CRUZ

Por estar conmigo en todo momento y apoyarme en cada una de mis decisiones, siendo el hombre que más respeto y admiro, con mucho amor le dedico este trabajo que he realizado. Siempre será mi héroe y el mejor papá del mundo. **¡Te amo papá!**

A MI MADRE MARTHA SANTOS REYES

Con todo mi cariño y amor a la mujer más maravillosa, esta tesis lleva mucho de ella, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos y, sobre todo, por la motivación constante que me ha permitido cumplir con cada una de mis metas. Gracias mamá por enseñarme a no rendirme y a conseguir lo que deseo. **¡Te amo mamá!**

Mi tesis también está dedicada a otras personas importantes en mi vida que siempre me brindaron su ayuda y apoyo moral o afectivamente, dejándome en claro que siempre estarán para mí cuando los necesite. Con cariño dedicado a ustedes. Mi hermano **Julián Hernández Santos**, mi novio **Flavio Cesar Hernández Ramírez**, mi mejor amiga **Mariran del Carmen Daza Rodríguez** y mis amigos **Estefanía, Mayahuel, Jenni y Carlos**.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS

Gracias DIOS porque me has permitido llegar hasta este día en que puedo decir que siempre has estado conmigo, en cualquier momento malo o bueno me has llenado de fuerzas para salir adelante. Por permitirme la vida y la de mi familia, salud e inteligencia para terminar este trabajo, hoy me permites sonreír ante todos mis logros que son resultado de tu ayuda, también he aprendido de mis errores y me doy cuenta que soy mejor ser humano. Este trabajo de tesis ha sido una bendición en todos los sentidos y te lo agradezco. **¡Muchas gracias por todas las bendiciones!**

A MIS PADRES

Por su amor incondicional, confianza, sacrificios, comprensión, por darme lo necesario y un poco más para llegar a esta hermosa etapa de mi vida. Gracias por haber estado conmigo disfrutando mis momentos de felicidad y todas esas palabras de aliento o consuelo en los momentos difíciles, porque siempre que necesitaba de alguien sabía que tenía a mamá y papá que me aman con todo su corazón. Estaré eternamente agradecida con ustedes, siempre estaremos juntos y espero un día regresarles un poco de lo mucho que me han dando. **¡Gracias por todo!**

A MI ASESORA

Agradezco de manera muy especial a la maestra Animyley Izquierdo Kanga por haberme brindado su apoyo para realizar esta tesis profesional, por ser una excelente profesora que se compromete con su trabajo y hermosa persona a la cual se le admira y respeta. **¡Muchas gracias!**

A LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”

Agradezco el abrirme las puertas para realizar este trabajo, lo cual me permitió crear experiencias que me ayudarán en un futuro. Por la colaboración de directivos, docentes y alumnos, sobre todo, al 1er. grado grupo “K” que siempre tuvo una actitud amable y motivante. **¡Gracias!**

**“LA LUDOLOGÍA UTILIZADA PARA MEJORAR LA
ORTOGRAFÍA AFECTADA POR LAS REDES SOCIALES EN
LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO, GRUPO K, DE LA
ESCUELA SECUNDARIA GENERAL MARTIN ALOR DE LA
CIUDAD DE COSOLEACAQUE, VERACRUZ”**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO 1	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA	14
1.2.1 Justificación del Problema.....	14
1.2.2 Formulación del Problema	15
1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS.....	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Particulares	15
1.3.3 Objetivos Específicos.....	16
1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	17
1.4.1 Enunciación de Hipótesis.....	17
1.4.2 Determinación de Variables	18
1.4.2.1 Variable Independiente	18
1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente.....	18
1.4.2.2 Variable Dependiente	18
1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente	18
1.5 DISEÑO METODOLÓGICO.....	19
1.5.1 Investigación Documental.....	19
1.5.2 Investigación de Campo.....	19
1.5.2.1 Delimitación del Universo	19
1.5.2.2 Selección de la Muestra.....	20
1.5.2.3 Instrumentos de Prueba.....	20
CAPÍTULO 2	
MARCO TEÓRICO	
2.1 LUDOLOGÍA	23
2.1.1 Historia de la ludología	23
2.1.2 ¿Qué es la ludología?	25

2.1.3	Características de la ludología	26
2.1.4	Beneficios de la ludología.....	28
2.1.4.1	La Ludología estimula el desarrollo intelectual.....	29
2.1.4.2	La Ludología fortalece la Socialización y la Comunicación	30
2.1.4.3	La Ludología mejora el cuerpo y los Sentidos.....	31
2.1.5	Desventajas de la ludología	32
2.1.6	Clasificación de ludología	33
2.1.6.1	Ludología de Ejercicios	35
2.1.6.2	Ludología Simbólica	36
2.1.6.3	Ludología de Reglas	37
2.1.7	Aplicación de la ludología	39
2.1.8	Ludología digital	41
2.2	LA ORTOGRAFÍA	43
2.2.1	Historia de la ortografía	43
2.2.2	¿Qué es la ortografía?	44
2.2.3	Reglas ortográficas.....	46
2.2.3.1	Reglas Generales.....	47
2.2.3.2	Sílabas	48
2.2.3.3	Acentuación	49
2.2.3.4	Mayúsculas	50
2.2.3.5	Signos de Puntuación	51
2.2.4	Principales problemas ortográficos.....	53
2.2.5	Factores sociales que influyen en la ortografía	55
2.2.6	Beneficios de una buena ortografía.....	57
2.2.7	Consecuencias de una mala ortografía	59
2.2.8	¿Cómo mejorar la ortografía?	60
CAPÍTULO 3		
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		
3.1 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN		
DIAGNÓSTICA APLICADA A LOS ALUMNOS..... 64		

3.2 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA INICIAL APLICADA A LOS ALUMNOS	66
3.3 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES	76
3.4 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL APLICADA A LOS ALUMNOS	88
3.5 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA FINAL APLICADA A LOS ALUMNOS	90
3.6 TABLA COMPARATIVA DE LAS EVALUACIONES	100
3.7 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LAS EVALUACIONES	101
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES.....	106
PARA LOS DOCENTES.....	106
PARA LOS ALUMNOS	108
PARA LOS PADRES DE FAMILIA	110
BIBLIOGRAFÍA	111
LIBROS FÍSICOS PARA EL TEMA PRINCIPAL DE LA TESIS	111
LIBROS DIGITALES PARA EL TEMA PRINCIPAL DE LA TESIS	111
REVISTAS PARA EL TEMA PRINCIPAL DE LA TESIS	112
PÁG. ELECTRÓNICAS PARA EL TEMA PRINCIPAL DE LA TESIS	112
LIBROS PARA LA METODOLOGÍA DE LA TESIS.....	113
PÁG. ELECTRÓNICAS PARA LA METODOLOGÍA DE LA TESIS	113

INTRODUCCIÓN

Uno de los principales problemas de la educación hoy en día es la gran cantidad de errores ortográficos que cometen los alumnos, aunque este problema no solo afecta el entorno escolar sino también el social. Por lo tanto, no es deber únicamente de la escuela combatir este problema, pero ya que se deja esta tarea en manos de los docentes ellos se ven en la responsabilidad de utilizar las estrategias más apropiadas para mejorar la ortografía.

La problemática de la ortografía afecta todos los niveles educativos, no importa si son niños o adultos, este problema se hace presente y causa las mismas consecuencias en los seres humanos.

Durante la educación primaria se busca enseñar las reglas ortográficas para que, desde niños, se cuente con una escritura entendible y de calidad, pero es casi imposible que se logre del todo durante esta etapa, aún así al pasar a la educación secundaria ya no se muestra el mismo interés ante la ortografía de los estudiantes.

Se busca que, con este trabajo, al adolescente se le facilite escribir con claridad, es decir, contar con una buena ortografía tanto dentro como fuera del salón de clases, todo esto a través de la aplicación de una estrategia sencilla, motivante y dinámica como lo es la ludología.

Anteriormente la ortografía se enseñaba mediante unas reglas que se aprendían de memoria y haciendo infinidad de dictados, pero eso ya no es suficiente porque lo único que se logra es que los niños y adolescentes vean la ortografía como algo aburrido, repetitivo y sin importancia, debido a eso la ludología es de gran ayuda en cuanto a este tema.

La presente tesis tiene como principal objetivo demostrar que el uso de la ludología trae beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los adolescentes, está enfocado especialmente a mejorar la ortografía en alumnos de 1er. grado de nivel secundaria, va dirigido a los docentes debido a que son los responsables de ponerla en práctica.

Este trabajo de tesis se encuentra estructurado en tres capítulos que son descritos a continuación:

El **Capítulo 1** se titula “**Metodología de la investigación**”, en esta parte se presenta la problemática que se pretende solucionar mediante la ludología, por lo cual surge la interrogante ¿Será que la ludología sirva como herramienta para mejorar la ortografía en los alumnos de 1er. grado?

También dentro de este capítulo se encuentra una justificación que respalda por qué se propone mejorar la ortografía mediante la aplicación de la ludología, además se presenta un objetivo general, objetivos particulares y objetivos específicos, se vinculan ambas variables con sus respectivos indicadores, se desarrolla el universo y la muestra con los cuales se trabajó para comprobar la hipótesis y, por último, se enumeran los instrumentos que se utilizaron para la comprobación de la misma.

En el **Capítulo 2** se localiza todo lo relacionado con el “**Marco Teórico**” del cual desprenden dos temas, el primero es la ludología con sus correspondientes subtemas como la historia de la ludología, ¿Qué es la ludología?, características, beneficios, desventajas, clasificación, aplicación y ludología digital.

Mientras el siguiente tema es la ortografía contando con subtemas como: historia de la ortografía, ¿Qué es la ortografía?, reglas ortográficas, principales problemas ortográficos, factores sociales que influyen, beneficios y consecuencias de una buena o mala ortografía.

En el **Capítulo 3 “Análisis e Interpretación de la Investigación”** se reflejan los resultados de la aplicación de los instrumentos utilizados, en este caso, encuestas y evaluaciones con sus presentes gráficas y la interpretación de las mismas.

Por último, se encuentran las recomendaciones y la conclusión de la presente tesis, así como también la bibliografía consultada tanto para el tema principal como para la metodología y los anexos que contienen las encuestas y evaluaciones aplicadas, la descripción de cada actividad lúdica que se realizó, las planeaciones de las sesiones impartidas en la escuela secundaria y las evidencias fotográficas que lo respaldan.

Esta tesis corresponde a una investigación documental y de campo y todo lo que se muestra es obtenido de la realidad sin ninguna modificación.

CAPÍTULO 1
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de la educación en México destacan varios temas de interés que, al pasar los años, van quedando olvidados y no se hace nada para mejorarlos, la ortografía es uno de ellos y nunca han faltado buenas razones para extremar su cuidado.

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

De ahí que el crecimiento que alcanza la ortografía es muy significativo, sobre todo porque ya se acercaban los primeros siglos de existencia del castellano en la época, la importancia de tal hecho determinó que la ortografía se convirtiera en la primera disciplina lingüística durante esta etapa.

Pero regresando a la actualidad según estudios realizados por el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) en donde sus conclusiones destacan que la ortografía juega un papel relevante en el aprendizaje del español, pero según los resultados constatan que una mejor práctica lectora y una reflexión sobre la lengua favorecen a la ortografía, ya que señala que en el año 2008 los alumnos de secundaria cometen 31 errores por cada 100 palabras que escriben, lo que indica un porcentaje de error del 31%.

Mientras que datos más específicos indican que, de cada 10 errores que cometen los alumnos de 1er. grado de secundaria, poco más de la mitad son de acentuación (51%), otro problema ortográfico es la omisión, adición y/o cambio de letra (43%) y, por último, uso de mayúsculas (6%).

Pero, para que esta problemática disminuya, es necesario utilizar técnicas novedosas como lo es la ludología, la cual desde la prehistoria ha estado presente, el hombre ha experimentado los múltiples efectos del juego para establecer mecanismos de comunicación que les permiten actuar mejor en cooperación. La Lúdica surgió como una acción derivada de la necesidad de subsistencia de los grupos humanos y contribuyó de forma notable al desarrollo de la humanidad.

Los pedagogos han empleado la ludología como recurso motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero lo centran principalmente en la educación primaria y no está de más continuar utilizando este método en niveles más avanzados como lo es el 1er. grado de secundaria, en todo proceso de enseñanza es fundamental despertar el interés y la motivación en los alumnos.

1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA

“La ludología utilizada para mejorar la ortografía afectada por las redes sociales en los alumnos de primer grado grupo K de la Escuela Secundaria General Martin Alor de la ciudad de Cosoleacaque, Veracruz”.

1.2.1 Justificación del Problema

Tener una educación de calidad es fundamental para el buen desarrollo de los seres humanos, especialmente en la adolescencia, que es una etapa de cambios en donde se forma y consolida la personalidad, la seguridad personal, la proyección a futuro pero, sobre todo, la adquisición de conocimientos de una manera más fuerte después de haber concluido la etapa de la infancia.

Sin embargo, muchas veces es importante reforzar estos conocimientos, sobre todo aquellos que son básicos para toda la vida, como lo es una buena ortografía, la cual es parte de la gramática y se encarga de establecer las reglas

que regulan el correcto uso de las palabras así como también los signos de puntuación. Cuando los jóvenes presentan una mala ortografía y no hacen nada por corregirla es muy probable que este problema permanezca siempre, teniendo afectaciones más grandes en la etapa de desarrollo profesional.

Con la ludología se puede mejorar la ortografía en los jóvenes, se define como la técnica que se ocupa del estudio del juego en un sentido más profundo, lo cual contribuye a la mejor comprensión de conductas y conocimientos. La ludología es capaz de llamar la atención en los jóvenes y motivarlos para mejorar su ortografía, ya que se puede observar que actualmente muchos factores sobre todo tecnológicos como las redes sociales, influyen para que los alumnos de educación secundaria muestren su bajo conocimiento en cuanto a las reglas ortográficas.

Si se les ayuda a los alumnos a mejorar su ortografía también se puede lograr que, al final de la adolescencia, ellos actúen con mayor seguridad al momento de expresarse, tengan un carácter profesional en cuanto a su escritura y un amplio vocabulario pues una buena ortografía es sinónimo de calidad.

Por todos estos motivos es relevante el llevar a cabo esta investigación y así a los adolescentes les sea más fácil mejorar su ortografía de una manera novedosa y dinámica que, en un futuro, les abra las puertas a nuevas oportunidades.

Si se utiliza la ludología para mejorar la ortografía en los alumnos de 1er. grado de secundaria no solo se puede llegar a beneficiar a los jóvenes estudiantes de este grado y nivel, sino también a los docentes tendrán mayor conocimiento en cuanto a la aplicación de la ludología y el disminuir una problemática que ha estado presente a lo largo de las generaciones como lo es la mala ortografía. Así también los futuros estudiantes de 1er. grado de este nivel tendrán la oportunidad de contar con una escritura que presente buena calidad ortográfica con ayuda de esta novedosa técnica.

1.2.2 Formulación del Problema

¿Será que la ludología sirva como herramienta para mejorar la ortografía afectada por las redes sociales en los alumnos de primer grado, grupo K, de la Escuela Secundaria General Martín Alor de la ciudad de Cosoleacaque, Veracruz?

1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

- Comprobar mediante una investigación documental y de campo que el uso de la ludología sirve para mejorar la ortografía afectada por las redes sociales en los alumnos de 1er. Grado, grupo K, de la Escuela Secundaria General Martín Alor de la ciudad de Cosoleacaque, Veracruz.

1.3.2 Objetivos Particulares

- Descubrir los diferentes tipos de ludología que se pueden utilizar en los alumnos del 1er grado, grupo "K".
- Analizar los principales problemas ortográficos que afectan la escritura en los alumnos del 1er. grado, grupo "K".
- Clasificar la ludología que es más apropiada para mejorar la ortografía en los alumnos de nivel secundaria del 1er. grado, grupo "K".

1.3.3 Objetivos Específicos

- Detectar cuáles son los problemas ortográficos que más afectan a los alumnos del 1er. grado, grupo K, mediante una evaluación diagnóstica.
- Aplicar una encuesta a los alumnos del 1er. grado, grupo K, para saber si utilizan alguna técnica para mejorar su ortografía.
- Evaluar a los docentes del 1er. grado, grupo K, a través de una encuesta para saber qué técnicas o estrategias utilizan para mejorar la ortografía de los alumnos.
- Explicar a los alumnos del 1er. grado, grupo K, los beneficios que trae consigo tener una buena ortografía y cómo la ludología ayudará a mejorarla mediante una exposición.
- Aplicar la ludología en los alumnos del 1er. grado, grupo K, para mejorar su ortografía.
- Evaluar a los alumnos del 1er. grado, grupo K mediante un examen final.
- Aplicar una encuesta a los alumnos del 1er. grado, grupo K, para saber cómo se sintieron con la aplicación de la ludología para mejorar su ortografía.
- Comparar los resultados obtenidos al principio y fin de la aplicación de la ludología a los alumnos del 1er. grado, grupo K.

1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

1.4.1 Enunciación de Hipótesis

“Si se aplica la ludología en la Escuela Secundaria General “Martín Alor” de Cosoleacaque, Veracruz, entonces se logrará mejorar la ortografía afectada por las redes sociales en los alumnos de primer grado, grupo “K”.

1.4.2 Determinación de Variables

1.4.2.1 Variable Independiente

La ludología

1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente

- Historia de la ludología
- ¿Qué es la ludología?
- Características de la ludología
- Beneficios de la ludología
- Desventajas de la ludología
- Clasificación de ludología
- Aplicación de la Ludología
- Ludología digital

1.4.2.2 Variable Dependiente

La ortografía

1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente

- Historia de la ortografía
- ¿Qué es la ortografía?
- Reglas ortográficas
- Principales problemas ortográficos
- Factores sociales que influyen en la ortografía
- Beneficios de una buena ortografía
- Consecuencias de una mala ortografía
- ¿Cómo mejorar la ortografía?

1.5 DISEÑO METODOLÓGICO

1.5.1 Investigación Documental

Para desarrollar el marco teórico de la presente tesis se utilizaron como fuentes de información libros físicos y digitales actuales del año 2005 en adelante, así como también archivos PDF, paginas electrónicas y revistas; todos ellos siendo parte importante para la redacción del marco teórico y aportando citas textuales de autores como respaldo de dicha investigación.

1.5.2 Investigación de Campo

1.5.2.1 Delimitación del Universo

Este trabajo de investigación se realizó en la Escuela Secundaria “Martín Alor” ubicada en:

Calle: Av. División del Norte S/N

Colonia: Gustavo Díaz Ordaz

Municipio: Cosoleacaque, Ver.

Clave: 30DES0086G

Zona Escolar: N° 20

Turno: Vespertino

Director: Prof. Sergio García Hernández

Subdirector: Prof. Luis Edén Toledo Toledo

1.5.2.2 Selección de la Muestra

En la Escuela Secundaria “Martín Alor”, turno vespertino, la población total de alumnos es de 278 distribuidos en 15 grupos. Dado que se trabajó con una parte de los alumnos de 1º, se seleccionó una muestra de 17 de ellos que integran el grupo 1º “K” y que representa el 6.11% del total de estudiantes de la institución.

Los profesores del turno vespertino en total son 27 y se encuestó a 7 docentes que son el 25.9% del total de ellos, los cuales trabajan con el 1er. grupo, grupo “K”.

1.5.2.3 Instrumentos de Prueba

- Evaluación diagnóstica a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, de la Escuela Secundaria “Martín Alor” para evaluar el conocimiento que poseen en cuanto a ortografía.
- Encuesta inicial a los alumnos sobre el uso de la ludología para mejorar la ortografía.
- Encuesta a los docentes para analizar la importancia que le ponen a la ortografía de sus alumnos.
- Evaluación final a los alumnos para identificar cómo mejoraron su ortografía.

- Encuesta final a los alumnos para verificar qué les pareció la aplicación de la ludología para mejorar su ortografía.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 LA LUDOLOGÍA

2.1.1 Historia de la Ludología

En la etapa de la adolescencia la ludología no deja de ser parte importante y fundamental para el buen desarrollo de los jóvenes porque desde niños la actividad lúdica es un elemento básico en la vida que, además, puede resultar divertido para su formación de conocimiento pues también el juego se puede considerar una técnica de enseñanza.

La ludología tiene sus inicios en las tribus humanas primitivas la cual surgió como la necesidad de supervivencia y preparación para la vida, aunque no se sabe aproximadamente en qué año pero los niños y jóvenes de esa época tenían periodos lúdicos muy cortos, por lo regular, se dedicaban a trabajar y no tenían tiempo para desarrollar mejor lo que se conoce como ludología.

La actividad lúdica comienza como una motivación, por lo cual desde su descubrimiento se extendió por todo el mundo, es bien sabido que tanto niños como jóvenes juegan a la primera oportunidad que se les presenta y Grecia se dio cuenta de ello por lo cual decidió crear los juegos olímpicos. Este tipo de festival se celebra cada cuatro años con la intención de reunir a los mejores competidores de diversas partes del mundo.

Los juegos olímpicos son inspirados por los antiguos griegos en la ciudad Olímpica entre los años 776 a C. y el 393 d. C. pero éstos se han ido modificando, las disciplinas que actualmente participan no son las mismas que desarrollaban hace muchos años. Antes en los juegos olímpicos participaban malabaristas, magos, videntes, autores y deportistas, en donde algunos reyes de diferentes partes del mundo eran los que se encargaban de ser los jueces en este festival. Mientras que la primera edición de los juegos olímpicos modernos se llevó en la ciudad de Atenas en 1896.

En Roma, la principal preocupación por el pueblo eran los jóvenes, buscaban que nunca les faltara de comer y que tuvieran la oportunidad de jugar para así poder desarrollarse adecuadamente. Tenían una frase que decía “Pan y juego” por ello siempre se daban un tiempo para jugar tanto niños, jóvenes y adultos adoptando los juegos de Grecia e incorporando otros que fueron creados por esclavos.

Más adelante, pensadores como Platón y Aristóteles comenzaban a interesarse por la técnica de la ludología, pensaban que se podía aprender jugando porque esta técnica servía como motivación y así animaban a los padres para unirse al juego y dar juguetes apropiados a sus hijos que les ayudaran a formar y desarrollar sus mentes para las actividades adultas que ya estaban por llegar, debido a que algunos ya se encontraban al final de la adolescencia.

Durante la edad media, la ludología tenía una estructura sencilla, aún no se consideraba una técnica y se utilizaban pocos objetos para llevarla a cabo. La mayoría de los juegos se realizaban al aire libre, eran rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado que se pretendía obtener. Es hasta la época del Renacimiento donde se comienza a producir un cambio en la mentalidad de la sociedad acerca de la ludología, los juegos populares y tradicionales ejercieron fuerza y justificaban su uso para apoyar el proceso de enseñanza.

En el siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre la ludología, pero fue hasta tiempos más recientes donde fue estudiada e interpretada de acuerdo a los planteamientos teóricos de la psicología de Piaget donde se destaca la importancia del juego y su uso como método de enseñanza.

Actualmente varios educadores continúan influidos por la teoría de **Piaget** donde principalmente se busca que los alumnos tengan un papel activo y desarrollen su independencia, principalmente en 1er. grado de secundaria donde comienzan la etapa de la adolescencia, ya que además Piaget fundamenta sus

investigaciones sobre el desarrollo cognitivo dentro de la ludología y, con ello, comprueba que con el juego la forma de relacionarse y entenderse se vuelve más fácil dentro de la sociedad.

2.1.2 ¿Qué es la Ludología?

El desarrollo de técnicas que ayuden al proceso de aprendizaje es indispensable para lograr una buena formación de conocimientos, sobre todo en los adolescentes de 1er. grado de secundaria, ellos se encuentran a punto de comenzar una etapa de grandes cambios, los cuales les pueden permitir convertirse en excelentes profesionistas.

La ludología es de carácter universal, común en todas las razas, épocas y las condiciones de vida, se define como la disciplina centrada en el estudio del juego en donde se hace relación con la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología, la antropología y otras áreas del conocimiento.

Dentro de la actividad lúdica, la pedagogía y la psicología tienen como aspectos básicos al estudiante y el aprendizaje relacionados con el aporte didáctico, el cual cada vez se actualiza debido al avance de la tecnología, donde se busca principalmente dar fin a problemáticas sociales o educativas a través del juego.

En el aspecto educativo, el juego es importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento porque, como se sabe, nunca se deja de aprender y es de mucha ayuda que el docente transmita el conocimiento por medio de una técnica que genere motivación e interés.

La educación lúdica constituye una acción hacia los niños, jóvenes o adultos y aparece para la adquisición de algún conocimiento, el cual inicia en un

pensamiento individual y está en continuo intercambio con un pensamiento colectivo. Educar lúdicamente tiene un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida.

Según García D. (2008)

Lo lúdico constituye una zona imaginaria donde para que realmente se produzca un hecho pedagógico de aprendizaje, se debe responder a un tema específico, con un objetivo real y concreto, y preparadas para un conjunto de personas determinadas, que serán sus destinatarios. (p. 48).

El jugar tiene distintos significados, es considerada la actividad más agradable conocida hasta el momento, pero para desarrollar la capacidad lúdica como tal conlleva de muchos esfuerzos, si se desea obtener algún beneficio, en este caso cognitivo, es necesario soltarse, dejar en libertad la fantasía atrapada en la mente y reconocer la creatividad que se posee.

La ludología es sinónimo de diversión, descanso, esparcimiento, pero los jóvenes usan más el juego para otros fines como el descubrir, conocerse a sí mismos, conocer a los demás y a su entorno.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje, es una técnica innovadora que muy pocos docentes se atreven a utilizar. Nunca es tarde para aprender y menos si se realiza jugando pues así pueden llegar a obtener grandes beneficios.

2.1.3 Características de la Ludología

La ludología se puede considerar el principal medio de aprendizaje en la infancia e inicio de la adolescencia y, al pasar de los años, es lo que los jóvenes pueden llegar a extrañar de su vida de niños, por lo cual es importante ir dejando

atrás la etapa de la actividad lúdica poco a poco, aunque en realidad no se suelta del todo debido a que la ludología estará presente en la adolescencia, adultez y vejez pero en un diferente contexto.

Al llevar a cabo la actividad lúdica se deben tomar en cuenta ciertas características que ayudan a obtener los resultados que se tienen pensados, no se puede jugar sólo por jugar, siempre se debe de estar consciente de que cada acción trae consigo un objetivo de por medio, puede ser algo simple como el divertirse o hasta algo más complejo como lo es el obtener algún aprendizaje.

La ludología puede ser considerada una de las técnicas fundamentales para disminuir el problema de una mala ortografía, por ello se tienen que seleccionar los juegos mas convenientes según las necesidades de cada grupo en el que sea aplicada, debido a que todas las personas tienen pensamientos diferentes y se deben tomar en cuenta las ideas que predominan en un salón de clases.

La actividad lúdica es parte de la expresión y las experiencias de cada ser humano, diversas organizaciones como la **ONU** (Organización de las Naciones Unidas) marcan la ludología como un derecho, el cual desde niños se debe disfrutar plenamente con juegos y recreaciones y deberán de estar enfocados hacia fines educativos en donde la sociedad se debe preocupar por promover este derecho.

La ludología es libre, es decir, permite que cada ser humano actúe según su personalidad para que así el juego se desarrolle conforme al tipo de personas que están siendo partícipes.

En la aplicación de una actividad lúdica no está de más el organizar las acciones de un modo propio y específico, lo cual se puede utilizar como base para marcar el proceso que se pretende seguir, pero si se presentan algunos inconvenientes es importante buscar una forma de cumplir con el objetivo.

Dentro de la ludología el contar con material no es indispensable, debido a que ésta se puede llevar a cabo de forma más sencilla. Se conocen muchos juegos con los cuales no se utilizan ninguna clase de objetos. Al mismo tiempo, se sabe que cada juego cuenta con reglas por lo cual para realizarse cada uno de los jugadores debe estar de acuerdo.

Otra de las características de la ludología es que no importa el ambiente, la actividad lúdica no cuenta con un tiempo o lugar determinado, se puede realizar en un parque, en casa, en la calle e, incluso, dentro de un salón de clases, tampoco importa la edad u otras complejidades; por lo cual puede llegar a ser fácil su aplicación y esto provoca que sea un proceso integrador que promueva la socialización entre las personas.

La ludología es útil y es necesaria para el desarrollo de los niños y adolescentes en la medida en que éste es quien lleva el papel principal dentro de la técnica, además de funcionar de manera autónoma, es decir, que los resultados pueden variar porque, aunque se aplique en grupo, cada alumno trabaja por su cuenta y le presta la importancia que considere conveniente.

2.1.4 Beneficios de la Ludología

La aplicación de técnicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje es indispensable para el buen desarrollo de los adolescentes, sobre todo si estas despiertan la motivación e interés que el docente espera, por ello aplicar una técnica facilita la adquisición de conocimientos, además trae consigo otros beneficios.

La ludología es una técnica que se basa en el juego, se considera importante ya que esta técnica entra en el proceso de aprendizaje a través de un camuflaje debido a que, tanto niños como jóvenes, ya conocen en qué consiste,

por lo que ellos permiten que se desarrolle sin pensar en el nuevo conocimiento que están por obtener, el hablar de juego les genera interés y motivación por llevar a cabo las actividades.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural, ya que con él se aprende a respetar normas, tener metas y objetivos que es importante para la formación del ser humano.

Para López F. (2008)

Las contribuciones del juego al desarrollo humano permiten concluir que el juego, esa actividad que por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo. El juego temprano y variado contribuye a un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo humano: psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. (p. 13)

Diversos autores destacan que la actividad lúdica desarrolla el potencial intelectual así como también otros factores de mucha relevancia en los seres humanos como lo puede llegar a ser la autonomía, la afectividad, la socialización, motricidad, entre otros.

2.1.4.1 La Ludología estimula el Desarrollo Intelectual

La construcción del conocimiento es algo que acompaña al ser humano durante todas las etapas de su vida, es de suma importancia utilizar técnicas innovadoras como lo es la ludología para lograr un desarrollo intelectual mucho más eficiente.

Por medio del acto lúdico los adolescentes aprenden, debido a que durante toda su vida la ludología ha estado presente, por lo que con ésta obtienen experiencias las cuales les brindan la oportunidad de equivocarse y aprender por medio de los errores. También el pensamiento de los estudiantes se vuelve

reflexivo, es decir, el potencial para razonar se hace más fuerte así como el estímulo de la atención y la memoria.

La ludología desarrolla formas de pensamiento original y favorece la creatividad, que es un elemento natural del ser humano, debido a que comienzan a desarrollar sus capacidades creativas desde el momento en el que nacen. No importan los niveles de creatividad que una persona desarrolla debido a que todos son diferentes, no se puede pensar o imaginar lo mismo que otros, aunque con ayuda de la ludología los adolescentes pueden dejar en libertad su lado creativo.

Los niños que han tenido un periodo largo en la etapa lúdica han disfrutado de la experiencia del juego por lo que han tenido mejoras en su inteligencia y, si continúan utilizando esta técnica, su desarrollo intelectual será mucho mejor en cualquier tema que se pretenda fortalecer. Al mismo tiempo, la madurez para el aprendizaje, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de los problemas.

2.1.4.2 La Ludología fortalece la Socialización y la Comunicación

La socialización es un proceso mediante el cual las personas aprenden a convivir y relacionarse con los demás siguiendo ciertas normas y valores que se marcan en la sociedad, en la etapa de la adolescencia sobre todo en 1er. grado de secundaria es muy difícil que los jóvenes desarrollen la socialización por ellos mismos ya que están en una etapa de cambio donde se sienten inseguros, aunque con un poco de ayuda se les puede facilitar.

La ludología entra en contacto con las personas y, de esa manera, se mejora la socialización debido a que se aplica en los individuos. Es una importante facilitadora de la convivencia porque estimula a los jóvenes a que busquen a otros, interactúen con ellos e intercambien ideas en este proceso. También promueve la comunicación, que es parte fundamental en el proceso de la socialización y se

define como la capacidad que tienen las personas para compartir el mismo lenguaje.

Es así como se prepara al adolescente para un mundo a futuro, donde se facilite su autoconocimiento, su ética o conciencia personal y la adaptación socio-emocional.

2.1.4.3 La Ludología mejora el Cuerpo y los Sentidos

Lo psicomotor es aquello que se relaciona con el movimiento de manos, brazos, pies, piernas etc., así como también los diferentes músculos del cuerpo tienden a mejorar su desarrollo con la ayuda de la ludología debido a que con la actividad lúdica el equilibrio, la fuerza, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se van desarrollando mejor.

En la infancia los juegos tienen como principal objetivo ayudar a los niños en el aspecto psicomotor ya que aún se encuentran en etapa temprana de este desarrollo por lo que sus movimientos suelen ser impulsivos y descoordinados. Cuando inician la etapa de la adolescencia se debe continuar fortaleciendo los movimientos del cuerpo para ser progresivamente más precisos, eficaces y, al mismo tiempo, explorar las posibilidades sensoriales.

Durante la adolescencia experimentan un sin número de sensaciones que son desconocidas para muchos porque en la infancia aún no las llegan a sentir, por ello, con la ludología los jóvenes mejoran sus sentidos, se vuelven más ágiles, desarrollan su capacidad perceptiva, descubren nuevas sensaciones y comienzan a descubrir nuevas cosas de su cuerpo y el mundo exterior.

2.1.5 Desventajas de la Ludología

La ludología es la técnica del juego en un sentido más profundo, es decir, es ir más allá de lo que el juego significa en la etapa de la infancia, porque a medida que el ser humano se va desarrollando comienzan a despertar nuevas necesidades o problemáticas que se pretende resolver con la ayuda de esta técnica.

Cuando la ludología entra en el ámbito escolar, hay que tomar en cuenta todas las circunstancias que puede traer consigo el aplicar la técnica incorrectamente ya que estas pueden dañar el objetivo que se tenía desde un principio.

Al trabajar con la ludología se pueden presentar problemas o conflictos grupales ya que se trabaja con personas las cuales al participar en la técnica deben tener cierta relación como puede ser el intercambiar ideas, pensamientos, experiencias o conocimientos y, si no desarrollan la comunicación, no se podrá llevar a cabo la actividad lúdica.

El docente debe tener siempre claro el objetivo por el cual utiliza esta técnica ya que puede reemplazar una buena enseñanza por una mala si abusa de la ludología, por eso es preciso recordar hasta qué grado es prudente utilizarla.

Durante la adolescencia, los jóvenes se pueden encontrar un poco descontrolados en lo emocional e intelectual debido a los cambios por los cuales están atravesando, el implementar la ludología en esta etapa trae consigo mucha responsabilidad y compromiso ya que esta técnica les puede resultar indiferente y poco motivadora por lo que para ello cuenta mucho la actitud de quien aplica la técnica.

Si no se utiliza en el momento adecuado puede provocar la pérdida de las habilidades básicas como puede ser la creatividad, algunos adolescentes pueden ver la actividad lúdica como una pérdida de tiempo y no poner atención al conocimiento que se pretende transmitir, mientras que otros lo pueden ver como una competencia y llegar a estresarse por quién será el ganador ya que si hay jóvenes demasiado competitivos provocan que el grupo se separe.

También al hacer uso de la ludología digital, que es aquella que se aplica con la ayuda de la tecnología, se puede perder el objetivo inicial porque la tecnología se puede convertir en el centro de atención quitándole valor al juego y convirtiéndose en un distractor para los jóvenes.

Puede perjudicar el sentido crítico y de autonomía de los adolescentes que ya había ganado durante esta etapa de la vida, debido a que confían en lo que comienzan a ver en la redes sociales, algún buscador o páginas web y dejan de un lado la actividad lúdica y, en ese momento, ya no hay un control o supervisión de calidad de los contenidos.

A pesar que dentro de la ludología existen algunas desventajas no se debe perder el interés por esta técnica debido a que los beneficios que se pueden obtener son mayores, la ludología se debe considerar como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante sin importar las limitantes que pudieran presentarse, siempre es una buena técnica para cualquier objetivo que se pretenda lograr.

2.1.6 Clasificación de la Ludología

El papel que desempeña la ludología es de mucha importancia para que los jóvenes obtengan un correcto conocimiento y aprendizaje, con esta técnica se facilita el proceso de enseñanza tanto para el alumno como para el docente. Es

una técnica de fácil aplicación y, sin explicar tanto, promueve el interés por los jóvenes los cuales ya comienzan a dejar la etapa del juego atrás, pero al presentarles esta técnica se darán cuenta que tiene otros usos, los cuales pueden traer consigo grandes beneficios.

Para poder constatar la importancia de la ludología es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos debido a que es parte fundamental del desarrollo humano, puede variar debido al tipo de juego del cual se esté hablando y la etapa en la que se encuentre el individuo. Cuando los jóvenes se encuentran en secundaria esta técnica es de mucha ayuda y el aprendizaje surge de manera espontánea dependiendo de la personalidad de cada joven y la actitud de quien aplica la técnica.

Al clasificar la ludología regularmente se hace de acuerdo a su función, contenidos, objetivos o participantes. Cada juego es adaptable según las características de cada grupo porque todas las personas tienen pensamientos únicos y hacen uso de su imaginación, se debe observar qué es lo que predomina. La actividad lúdica se puede ver desde diferentes puntos de vista ya que para algunos cuantos es algo nuevo desarrollarla en el aprendizaje.

“El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias”
(Zapata O., 2005, p. 17)

Cuando las personas se encuentran en la etapa de la adolescencia no saben lo que realmente quieren pero, con un poco de ayuda, pueden ir adquiriendo experiencias de lo que les espera en un futuro.

La actividad lúdica forma parte de la base existencial del desarrollo en el ser humano, por lo que se clasifica en tres grandes modalidades aunque, al pasar de los años, diversos autores han realizados diferentes formas de clasificación siempre hay una más completa y la que predomina.

Actualmente los tipos de ludología son: **de ejercicios, simbólica y de reglas**, de la cual esta última se considera la más apropiada para mejorar la ortografía.

2.1.6.1 Ludología de Ejercicios.

El aspecto psicomotor necesita de la ayuda de técnicas para desarrollarse adecuadamente, la ludología forma parte de este proceso debido a que favorece la coordinación de diferentes movimientos del cuerpo y los sentidos.

La repetición es la característica principal de la ludología de ejercicios ya que cuando se realiza una acción constantemente se pueden alcanzar los resultados deseados como puede ser el fortalecer la motricidad fina y gruesa, se puede aplicar con juguetes o sin ellos.

Desde los primeros meses de vida se comienza a utilizar la ludología de ejercicios, es el primer tipo de juegos que realiza un bebé donde los niños repiten cualquier gesto o movimiento por puro instinto, para ellos es una nueva experiencia, aunque es importante utilizar este tipo de ludología también en la adolescencia y en las otras etapas del desarrollo humano porque nunca se debe dejar de ejercitar la coordinación del cuerpo.

Los juegos que más gustan son aquellos en los que el cuerpo está en movimiento, provoca que las personas se sientan con alegría y esto hace que el crecimiento físico sea natural y saludable.

La actividad lúdica de ejercicios durante la adolescencia permite redescubrir los movimientos que fomentaron lo sensorio-motriz en la infancia, es importante para que las articulaciones del cuerpo continúen en movimiento. Estas actividades ayudan a los jóvenes a motivarse, reducen el estrés, fomentan la creatividad,

ritmo, coordinación, también la mejora de ciertas habilidades y el desarrollo del equilibrio que algunas veces no se terminan de desarrollar en la infancia.

Algunos ejemplos de éstos son utilizar bicicleta, aros, saltar la cuerda, jugar con pelotas o globos, sonajeros, móviles de cunas, bailar, lagartijas, sentadillas u otros tipos de ejercicios donde se aplique la fuerza.

2.1.6.2 Ludología Simbólica

Los símbolos son aquellas representaciones que, por medio de un dibujo y sin necesidad de letras, son conocidos por la sociedad, reflejan una idea o pensamiento y son utilizados en la vida diaria. La ludología simbólica, como su nombre lo dice, tiene relación con esto, este tipo de juegos consisten en crear representaciones ya sean mentales o con ayuda de objetos y jugar con ellos.

En este tipo de ludología interviene la capacidad de hacer sentir los símbolos o signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones con base a la realidad.

En la educación secundaria estos juegos surgen de manera espontánea, debido a que se conoce el significado de los principales símbolos, los cuales fueron aprendidos en la infancia, por ejemplo, cuando se ve un lápiz se sabe que se utiliza para escribir sin necesidad que alguien más lo diga, o cuando se piensa en lavarse los dientes las personas saben que deben utilizar un cepillo, pasta y agua, son cosas simples que durante la infancia se aprendieron mediante la ludología simbólica.

Los jóvenes atribuyen a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas con personajes ficticios o reales y coordina, a un nivel cada vez más complejo, diferentes

situaciones. Estas formas de juego han evolucionado ya que no los desarrollan igual que cuando eran niños. La mayor parte de la ludología simbólica implica movimientos y actos complejos.

Estos juegos se comienzan a desarrollar principalmente en la casa y el aula de clase, pueden darse de manera individual o con otros compañeros y traen como beneficios fomentar un pensamiento crítico, resolver problemas, contar con autonomía, entre otras cosas relacionadas con el pensamiento.

2.1.6.3 Ludología de Reglas

Todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás traen consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre las personas, algunas reglas son transmitidas de generación en generación, otras veces son reglas que pueden variar de un grupo a otro y son los propios niños quienes se encargan de crearlas para el juego que están realizando.

La ludología de reglas se divide en dos tipos: reglas simples y reglas complejas, pero con ambas formas se crea un pensamiento lógico pero en diferentes etapas de la vida.

La ludología de reglas simple es para niños de 7 a 12 años en donde las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa se caracterizan ante todo por un nuevo interés, se comienza con consignas, los montajes bien estructurados, mejor ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad.

Mientras la ludología de reglas complejas es apropiada para desarrollarse en el adolescente o el adulto ya que este tipo de juegos toman una forma más elaborada, se recurre a este tipo de ludología a partir de los 12 años, por lo regular los jóvenes se encuentran en 1er. grado de secundaria debido a que es

fundamental hacer uso de la ludología de reglas para garantizar la armonía, control y disciplina al aplicar un juego.

En los jóvenes es el tipo de ludología más conveniente para desarrollar el aspecto cognitivo y social, en algunos casos permite que al acto lúdico se le tome más seriedad.

El juego de los adolescentes se parece al trabajo, se adapta a la realidad y a la socialización con los demás con una nueva forma de crecer jugando, pero siempre es bueno marcar límites donde cada persona tenga claro hasta dónde puede llegar.

Este tipo de ludología hace que el adolescente pueda entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar, a la vez, su vida actual y sus proyectos a futuro, con ello crea una nueva forma de razonamiento el cual lo conduce a un pensamiento más crítico y se asocian al desarrollo que seguirá hasta la edad adulta.

Para que un juego pueda ser considerado como ludología de reglas debe cumplir con dos requisitos, el primero consiste en fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego y, por el otro, deben presentarse las reglas que determinan cada una de las acciones que implica el juego como el inicio, el avance, bloqueos o desbloqueos y finalización.

En ludología de reglas para mejorar la ortografía en los alumnos de 1er. grado de secundaria **los juegos más recomendados y apropiados** son: el tendedero, el ahorcado, el caza faltas, memorama ortográfico, dominó ortográfico, letras perdidas, telaraña de errores, pictionary, scrabble, sopa de letras, tarjetas de abecedario y jenga ortográfico; es así como a través de la ludología las personas desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar

la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza de las personas en sí mismas.

2.1.7 Aplicación de la Ludología

La ludología engloba una serie de técnicas especializadas en el juego desde diferentes enfoques en donde se persigue un objetivo principal como que las personas encuentren diferentes oportunidades para la expresión o comunicación, aumentar los niveles de autoestima, controlar las emociones, la expansión de los conocimientos, descubrir sus potenciales, entre otras cosas; por ello el primer paso para la aplicación de la ludología es tener claro el objetivo.

En el ámbito escolar, el objetivo de la ludología es desarrollar la participación al máximo y usualmente se utiliza al inicio de la jornada para permitir la integración de los estudiantes, después de momentos intensos, de cansancio y estrés pueden relajar su mente para obtener un nuevo aprendizaje.

En la aplicación de la ludología quien toma el papel como guía debe contar con conocimiento sobre esta técnica y ofrecerle a los participantes una relación cordial, empática y afectuosa que genere entre todos los que participan lazos de confianza ya que son necesarios para lograr el objetivo y la resolución del problema por el cual se aplica. Además de pensar en el objetivo, para llevar a cabo la ludología es necesario, también, pensar en el procedimiento a seguir para su aplicación.

Se puede utilizar la ludología en actividades de formación con niños, jóvenes o adultos, en acciones escolares, familiares, laborales, actividades de salud, de sociedad, etc.; es posible aplicarla en todo tipo de grupo y en gran variedad de temas. Pero, lo importante es no olvidar que esta forma de enseñanza-aprendizaje permite tener un alto sentido de libertad e independencia.

La ludología aplicada en jóvenes de 12 a 13 años puede lograr un mejor desarrollo cognitivo o físico ya sea dentro del ámbito educativo o fuera de éste.

Dentro los temas más destacados para mejorar se encuentra la ortografía, en 1er. grado de educación secundaria se muestra la mala ortografía como una problemática que comienza a tomar fuerzas con el paso del tiempo, por lo cual cuando se aplica la ludología en este caso no es obligatorio explicar el problema que se busca resolver debido a que el guía, al aplicar un juego de reglas, diagnostica los puntos débiles en los cuales se debe enfocar, es decir, se obtiene un diagnóstico por medio del juego como puede ser: el juego de “basta”, el ahorcado, entre otros donde se hace uso de la escritura.

Después de este paso es más fácil seleccionar el tipo de juegos que se deben aplicar para corregir los principales errores ortográficos que predominan en el grupo.

El abuso en la aplicación de la ludología puede **afectar la seriedad** en la jornada educativa por lo que el guía o coordinador debe determinar hasta que punto se debe utilizar, sobre todo si son niños o adolescentes se deben de implementar reglas. Asimismo, es necesario tener presente hasta dónde se quiere llegar con la implementación de la actividad lúdica.

La importancia de la utilidad del acto lúdico puede llevar a los docentes a robar el protagonismo al alumno por querer dirigir la técnica, para ello cuando se aplica la ludología el docente debe darse cuenta que su papel se resume a facilitar las condiciones que permitan el juego, estar a disposición del alumno y no dirigir ni imponer el juego, después de su adecuada explicación ya que, si hace lo contrario, no se estaría cumpliendo con las características de juego.

Cuando el docente tenga claro las ventajas y desventajas que puede traer consigo la aplicación de la ludología, ya depende de él determinar si hace uso de

esta técnica para la mejora de algo o no, aunque ya al elegir la ludología se obtiene un gran avance debido a que, con sólo determinar en que consiste la técnica, se genera motivación e interés entre los participantes.

2.1.8 Ludología Digital

Al pasar de los años los avances tecnológicos traen consigo un sin fin de beneficios que, sin duda alguna, facilitan la vida de la sociedad en general debido a que posee un conjunto de saberes, conocimientos y habilidades que permiten transformar el medio para cubrir anhelos, deseos, necesidades, objetivo o metas.

La tecnología brinda beneficios a la humanidad, su papel principal es crear mejores herramientas útiles para simplificar el ahorro de tiempo y esfuerzo de trabajo, también gracias a ella se puede desarrollar la comunicación de forma inmediata.

En el aspecto educativo la tecnología es parte fundamental ya que permite ir más allá de lo que se conoce y se ofrecen mejoras para problemas que ya existían hace mucho tiempo.

Al entrar a nuevas transformaciones también cambiaron los recursos didácticos que se aplicaron en tiempo atrás, en el caso de la ludología, al combinarse con la tecnología, recibe el nombre de ludología digital la cual durante su aplicación permite que dentro del aula los docentes puedan planificar el proceso de aprendizaje y facilitar la tarea de la enseñanza.

Estos avances son posibles gracias al uso de recursos tecnológicos como la computadora, televisión, proyector, celulares, tablet, etc., los cuales son de gran popularidad entre los adolescentes, se utilizan estos medios para la convivencia, integración y relación con las demás personas a través de las redes sociales que también forman parte de la ludología digital debido a que favorecen la publicación

de información, el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación, el acceso a otras redes afines y el contacto con otros expertos, entre otros elementos.

La ludología digital también implica acciones donde se relacionan docentes y estudiantes pero de una forma menos directa en el aula aunque se busque un objetivo, como puede ser el mejorar la ortografía. La ludología digital motiva a los jóvenes al ofrecerles nuevas formas para tener una adecuada escritura, redacción y, al mismo tiempo, ampliar su vocabulario.

Con la ludología digital es posible ingresar textos, imágenes, audios y animaciones sin necesidad de que los alumnos se levanten de su lugar lo cual es algo atractivo para niños y jóvenes sobre todo de 12 años a 18 años.

Aunque en el acto lúdico digital aplicado para fines educativos se vuelve necesario utilizar la búsqueda y selección de los juegos adecuados para disminuir los errores ortográficos de los cuales destacan: palabra correcta, ¿Qué sabes de ortografía?, dominó ortográfico y reglas ortográficas.

Actualmente la ludología digital es una de las formas más innovadoras para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y resuelve diferentes problemáticas aunque nunca podrá remplazar a la ludología tradicional debido a que la comunicación entre el docente y los alumnos se pierde completamente, se utilizan como un medio tecnológico en lugar de la relación física.

2.2 La Ortografía

2.2.1 Historia de la Ortografía

La adolescencia es una etapa en donde se asientan años cruciales en el ser humano, de hecho en ellos se encuentra la base de la futura persona que esta por formarse, sobre todo en el aspecto intelectual, ya que se comienza a poner en práctica lo adquirido durante la infancia.

Existen diferentes temas que, aunque se desarrollan durante la infancia, no quedan de todo aprendidos y por ello es de suma importancia fortalecerlos durante los primeros años de la adolescencia, la ortografía es uno ellos por lo tanto en 1º de secundaria se debe retomar y dejar del todo claro para lograr dar un aspecto de seguridad a los jóvenes.

La ortografía ha tenido una importante **evolución desde sus inicios en 1517** y forma parte al pasar de los años del pensamiento lingüístico. A finales del siglo XV fue regulada por primera vez la gramática de la lengua española la cual solamente trata de letras mientras la ortografía académica consiste en un hecho más profundo donde se incluyen las letras, puntuación y acentos.

En el siglo XVI queda asentada la ortografía en la forma moderna, en donde las primeras reglas ortográficas formuladas por la academia se representan en el discurso de la ortografía de la lengua castellana incluido en el primer tomo del diccionario de autoridades en el año de 1726 donde queda asentada la importancia otorgada al código ortográfico.

Una de las principales calidades que se abordan y componen cualquier idioma es la ortografía incluyendo los signos de puntuación y acentos, porque sin ella no se puede comprender bien lo que se escribe, al pasar de los años se ha ido resaltando su importancia.

En 1741, dos años después de la publicación del sexto y último tomo del diccionario de autoridades, aparece ya la primera edición de la ortografía académica. Las novedades que ofrece el tratado son considerables, entre otras, la etimología deja de ser el criterio fundamental y decisivo y comienzan a ser tenidos en cuenta la pronunciación y el uso.

Desde esa fecha se ha modificado de manera relevante y con más de quince ediciones del diccionario se pueden conocer aspectos de la ortografía como las reglas ortográficas, los cuales son principalmente destinados al uso escolar. La última edición de la ortografía académica se publicó en **2010** y pocas personas conocen acerca del contenido y modificaciones de la ortografía.

2.2.2 ¿Qué es la Ortografía?

Con la llegada de la adolescencia también comienza la comprensión de la realidad que rodea a los jóvenes, por lo que se vuelven capaces de desarrollar el aspecto intelectual de forma más evolucionada.

El desarrollo intelectual es lo que se conoce como un pensamiento más formal, es una nueva manera de pensar, de obtener posibles soluciones a los problemas y enfrentar las consecuencias de cada acción. Por ello es conveniente iniciar a desarrollar temas que en la etapa adulta permitan adquirir un pensamiento crítico y un carácter profesional como lo es el tema de la ortografía.

Una de las principales cosas que se comienzan a aprender cuando se inicia la educación básica es la ortografía y sus reglas. Luego de aprender a escribir es labor de los docentes corregir los errores ortográficos para así perfeccionar la escritura, pero algunas veces nos se logra del todo ya que no utilizan las estrategias o técnicas de enseñanzas correctas. Cuando los jóvenes cursan el 1º de secundaria la ludología es una estrategia apropiada para mejorar la ortografía.

La ortografía es un **conjunto de reglas** que establecen cuál es la forma correcta de representar las palabras o sonidos. Rige el sistema de escritura habitual establecido para una lengua determinada. Se considera parte de la gramática que estudia el correcto uso al escribir las letras, acentos, mayúsculas y signos auxiliares de escritura para poder ser comprendidos e interpretados correctamente cuando se lean.

“Los tiempos cambian...nosotros cambiamos con ellos, pero escribir correctamente las letras y signos de una lengua, es fundamental para que una sociedad se comunique de manera audiovisual”. (Hernández B., 2008, p. 32).

La ortografía es un medio para dominar el lenguaje y, por tanto, una herramienta que se necesita emplear todos y cada uno de los días. Cuando las personas escriben bien, de acuerdo a la normatividad ortográfica, se tiene la capacidad de comunicarse con sus seres queridos, amigos, compañeros de escuela y de trabajo, es decir, con el mundo entero.

La ortografía es producto de interés entre los jóvenes debido a que las nuevas tecnologías han disminuido de manera notable la calidad de la ortografía y de la escritura en general. Por ejemplo con los mensajes de texto, los chats o las redes sociales, para ahorrar espacios o tiempo acortan palabras como “porque” que pasa a escribirse “xq” o “porq”, lo cual provoca que se utilice esa manera de escribir en cosas que requieren más formalidad como proyectos, informes o exámenes.

El tener una mala ortografía es un problema que nace en la educación, que es la base sobre la cual los seres humanos se apoyan para tomar decisiones. Si no se logra enseñar a tiempo la importancia de una correcta ortografía, la gran diferencia que existe entre un texto bien escrito y uno con mal uso de los signos de puntuación, entonces la tecnología representará una única posibilidad de mantener vivo una forma de vida que ha estado presente durante siglos.

2.2.3 Reglas Ortográficas

La comunicación es una característica fundamental en los seres humanos debido a que con ella se puede llevar a cabo su existencia. Desde los primeros minutos de vida surge la necesidad de intercambiar ideas, pensamientos o experiencias con otras personas.

Existen diferentes formas de comunicación por lo que, cuando una persona se comunica de forma escrita, debe hacerlo mediante un mensaje claro para no cambiar el significado de lo que se pretendía decir, por éste y otros casos es importante hacer uso de las reglas ortográficas.

Las reglas ortográficas determinan las letras que forman alguna palabra o el uso de los signos de puntuación a partir de las normas que ya están establecidas y son regidas por la RAE (Real Academia de la Lengua Española). Estas reglas pueden ser obligatorias o no obligatorias, por ello es importante conocer sobre ortografía.

Al llegar a la educación secundaria muy pocos maestros se preocupan por continuar reforzando la ortografía y esto provoca grandes desafíos en cuanto a la escritura de los adolescentes, no se ponen en práctica el uso de las reglas ortográficas y se baja el desempeño como estudiantes.

Es importante conocer el sistema que forman estas reglas, se constituye cómo se debe manifestar por escrito una determinada lengua, en pocas palabras las reglas ortográficas son un código y gracias a ellas se facilita la comprensión de los textos ya que cada persona sabe cómo tiene que escribir cada término.

Algunos autores han pedido eliminar las reglas ortográficas o simplificarlas, pero las propuestas no han sido escuchadas sobre todo porque se perdería gran

parte del proceso de comunicación por lo siguiente continúan existiendo las reglas ortográficas y tienen diferente clasificación.

2.2.3.1 Reglas generales

Las palabras tienen diferentes significados y para aprender a escribirla correctamente se deben conocer cuáles son ya que, en muchas ocasiones, la palabra se escribe dependiendo del sentido que tenga dentro de la oración.

En los alumnos de 1º de secundaria es importante que, para contar con una buena ortografía, se deben conocer y tener aprendidas las reglas ortográficas generales, es labor del docente hacer que los niños, desde sus primeras letras o palabras, comprendan estos principales aspectos:

- Antes de la letra “p” y la letra “b” siempre se escribe con “m”, con esta regla a los estudiantes se les facilita saber cuándo se utiliza la letra “m” debido a que suele confundir en el sentido de no saber si van a utilizar una letra u otra.
- Se escribe con letra “d” al final de una palabra cuyo plural termine en “des”. El sonido de la “d” suele generar confusiones por lo cual el no saber qué letra utilizar queda resuelto al recordar esta regla, por ejemplo festividad – festividades.
- Cuando el plural de una palabra termine en “ces” entonces la regla indica que el singular tiene que terminar en “z”.
- Después de la letra “l”, “n” y “s” se escribe con una letra “r” aunque el sonido sea de doble “r” (rr). También al inicio de cada palabra con “r” jamás se utiliza doble “r”.

- Después de la letra “n” siempre se escribe las palabras con “v” y no con “b”. Por ejemplo: enviar e invento.
- Delante de la letra “f” y “v” siempre va a ir la letra “n” y nunca la “m”.

2.2.3.2 Sílabas

La división de las palabras es muy importante, para ello se creó lo que se conoce como sílabas.

“El sonido o conjunto de sonidos pronunciados en cada una de las emisiones o golpes de voz constituyen las sílabas” (Gispert C., 2005, p. 75).

Es importante el sonido de las letras para separar las sílabas correctamente. Toda sílaba contiene como mínimo una vocal y no precisamente tiene que estar formada por dos letras ya que existe el pensamiento erróneo de que una sílaba está formada por una consonante y una vocal pero no es así ya que se puede encontrar compuesta hasta por 6 letras.

Algunas de las formas para dividir las sílabas son las siguientes:

- Por el número de letras.
Es la forma más común para aprender a dividir las sílabas, en esta clasificación se encuentran las monolíteras que están compuestas por una sola letra la cual es una vocal y polilíteras se componen por varias letras, por ejemplo, se pueden incluir dos consonantes y una vocal.
- Por el número de vocales.
Se pueden definir en simples las cuales tienen una única vocal ya sea con una o dos consonantes. Mientras las compuestas tienen varias vocales.

- El número de consonantes.
Reciben el nombre de incomplexas si llevan una sola consonante y las complejas constan de varias consonantes.
- Por la colocación de las letras.
Las directas empiezan con una consonante, las inversas son lo contrario por lo cual empiezan con una vocal y se encuentran las mixtas, llevan una vocal entre dos consonantes.

“En función del número de sílabas se pueden clasificar las palabras en monosílabas (una sílaba), bisílabas (dos sílabas), trisílabas (tres sílabas), tetrasílabas (cuatro sílabas) o con un solo término polisílabas (más de una sílaba)”: (Gispert C., 2005, p. 75).

2.2.3.3 Acentuación

Las palabras no siempre se pronuncian con la misma intensidad, algunas sílabas se pronuncian más fuertes que otras, a esto se le conoce como acento.

El acento gráfico o tilde como también se le conoce siempre va encima de una vocal y existen diferentes tipos de tilde pero en el español sólo se utiliza la aguda (´). Es importante saber distinguir cuál es la sílaba tónica en cada palabra, es decir, aquella que su sonido es más fuerte y, dependiendo de cómo se escribe, es que se determina si llevan acento o no.

Para saber cuándo hay que acentuar las palabras se deben tomar en cuenta las reglas básicas de la acentuación, las cuales se clasifican de la siguiente manera:

- **Agudas** son aquellas palabras que tienen la sílaba tónica en la última y se acentúan únicamente si terminan en n, s o vocal. El resto de las palabras

que no terminen en alguna de estas letras no quiere decir que no pertenezcan a las agudas únicamente que no llevan acento gráfico.

- **Llanas o graves** es como se le conoce a las palabras con la sílaba tónica en la penúltima sílaba, se acentúan si no terminan en vocal o en la letra “n” o la letra “s”. Esta regla es contraria a las palabras agudas por eso es fácil de recordar.
- Si la sílaba tónica de las palabras se encuentra en la antepenúltima sílaba se les conoce como **esdrújulas** y siempre se acentúan.
- Las palabras **sobresdrújulas** llevan la sílaba tónica antes del antepenúltimo lugar. En todos los casos, dichas sílabas se escriben con tilde.

Con estas reglas es más sencillo recordar cuándo se deben acentuar las palabras pero, sin embargo, los docentes no fomentan el mejorar la ortografía de los alumnos y, es por ello, que no aplican el acento a las palabras cuando lo requieren. El saber utilizar las reglas de acentuación disminuiría en gran porcentaje los errores ortográficos en los adolescentes.

2.2.3.4 Mayúsculas

El abecedario son todas las letras las cuales forman parte de la lengua del español, con ellas se forman palabras y basado en la ortografía es importante saber cuándo se utilizan las letras en mayúsculas debido a que es una falta ortográfica el confundir su uso.

Se deben tomar en cuenta los siguientes puntos los cuales determinan cuándo se utilizan las letras mayúsculas:

- La primera palabra de algún escrito debe comenzar con mayúscula, sin excepción alguna.
- La palabra que sigue después de los puntos, ya sea seguido, aparte, dos puntos o suspensivos, además de recordar que de la misma manera se escribe con mayúscula después de un signo de apertura de paréntesis, comillas, interrogación o exclamación.
- Se escriben con mayúscula todos los nombres propios, apellidos, ciudades, estados, países, continentes, montañas, ríos y siglas.
- El escribir todo un texto con mayúsculas no exime de colocar acentos debido a que las reglas ortográficas, en ningún momento, dicen que las palabras mayúsculas no se acentúan, por lo que se tiene que continuar exigiendo hacer uso de las reglas de acentuación.

2.2.3.5 Signos de puntuación

La puntuación no es únicamente un sistema de signos que se deben de colocar por el simple hecho de que se encuentren dentro del texto. El objetivo principal de los signos de puntuación es modular el tono de voz al leer algún escrito y con las pausas, entonación y otros elementos comprender la lengua hablada.

Los signos de puntuación no han existido desde siempre, por ejemplo los romanos al escribir no los utilizaban y tampoco separaban las palabras por lo que resultaba incomprensible algún texto. Cuando se dieron cuenta de la importancia de esto introdujeron las bases de la puntuación.

Entre los signos de puntuación que más se utilizan se encuentran: el punto, la coma, el punto y coma, los dos puntos, puntos suspensivos, signos de interrogación, signos de admiración, paréntesis, guión y comillas.

- El uso de punto en un escrito es la mayor pausa que se puede hacer, es superior al punto y coma, ayuda a separar ideas o párrafos así como también indica el final de un texto, se usa para las abreviaturas y siglas. Es importante recordar que después de punto se escribe con mayúscula.
- La coma hace una pausa breve que facilita el entender un texto, al leer se distingue en dónde debe ir colocada la coma sin olvidar que entre el sujeto y el verbo nunca va a ir una coma, aunque parezca que al hablar se hace una pausa.
- Se utiliza el punto y coma para hacer una pausa más larga que la coma, al usarlo se separan diferentes miembros de una idea en la que hay una o más comas.
- Se emplean dos puntos antes de empezar una enumeración, antes de una cita textual, en diálogos o comúnmente en los verbos dijo, pregunto y contesto.
- Los puntos suspensivos, como su nombre lo indica. se utilizan cuando se deja una frase en suspenso, sin terminar o con la finalidad de dejar con duda. Cuando se interrumpe lo que se está diciendo porque ya se sabe su continuación, por ejemplo en dichos populares y refranes.
- Los signos de interrogación se escriben al inicio y final de una pregunta y es importante recordar que jamás se escribe punto después de un signo de este tipo.

- Se utiliza el signo de admiración para señalar el carácter exclamativo en una oración.
- Los paréntesis se emplean para redactar oraciones aclaratorias, pueden ser lugares, fechas, etc.
- Al escribir un texto se utiliza el guión para señalar cada una de las intervenciones en un diálogo o para limitar las aclaraciones del narrador.
- El uso de las comillas se emplea al inicio y final de las frases que se emplean textualmente, puede ser lo que algún personaje dijo o cuando se quiere resaltar una palabra.

Los jóvenes actualmente se comunican por medio del lenguaje escrito debido a que utilizan medios electrónicos como mensajes de textos, “inbox”, redes sociales,” WhatsApp” o páginas electrónicas, se debe tomar en cuenta que un texto mal puntuado puede resultar incomprensible para el lector, por lo que la correcta puntuación es una necesidad en cualquier tipo de escrito.

2.2.4 Principales Problemas Ortográficos

Se debe al internet que hoy en día los jóvenes de 1er. grado de secundaria escriban más que generaciones anteriores, sin embargo, lo hacen para su entretenimiento en las redes sociales y no para el rendimiento académico que cada vez va en decadencia. Se considera la escritura uno de los puntos débiles de los adolescentes actualmente.

Los docentes consideran que los problemas de la mala ortografía se deben al uso del chat, mensajes de texto o redes sociales como se menciona anteriormente. Entre las dificultades ortográficas más frecuentes de la escritura se

encuentran las palabras que llevan la letra “b”, “v”, “d”, “c”, “q”, “k”, “s”, “z”, “j”, “g”, “m”, “n”, “r”, “y” e “i”.

La existencia de dos letras “b” y “v” que representan el mismo sonido general es una de las mayores problemáticas en la ortografía. El empleo correcto de estas letras sólo se consigue gracias a la observación y la práctica, sin olvidar que existen reglas ortográficas que facilitan este proceso.

La letra “d” aunque no tiene el mismo sonido que la b también provoca confusión ya que las formas son parecidas, desde que los niños comienzan a escribir suelen tener este problema aunque al llegar a dominar la escritura éste desaparece. Se han visto casos de adolescentes que aún tienen este problema en su escritura por lo que es importante trabajar con ellos.

Otra falta de ortografía que es generada por el sonido de las letras es el de las consonantes “c”, “q” y “k”, esto causa que provoque confusión. Cuando los adolescentes consiguen saber utilizar de manera correcta se mejora notablemente la ortografía. También aplica para el caso de la “s” y “c” debido a que los niños de 6 a 12 años es donde se nota más esta problemática.

Uno de los más aspectos normativos que llama la atención es el uso de la “j” y “g”, son letras completamente diferentes en cuanto al sonido y forma, en la actualidad cuando estas letras se encuentran delante de la vocal “e” y también la “i” representan el mismo sonido. En el uso de la consonante “r” se generan errores debido a que los estudiantes no distinguen cuando utilizar “r” y en que casos doble “r”.

Aunque el uso de las consonantes no son los únicos problemas que se presentan en cuanto al uso de la ortografía también se encuentra el uso de las letras mayúsculas y minúsculas, signos de puntuación y el uso de la tilde, que es el problema que se desarrolla más en los adolescentes.

La acentuación para muchas personas es motivo de dudas a lo largo de la formación educativa, por lo cual es de suma importancia acabar con este problema desde el inicio de la educación aunque esto no ha sido aun posible. Los adolescentes se deben preocupar por corregir el uso de la tilde por lo que primeramente deben aprender las reglas de acentuación que cita la Real Academia de la lengua Española.

En general, las reglas de acentuación son bastante sencillas y la acentuación tiene gran valor ortográfico. En algunos casos se puede terminar con este problema con la ayuda de una computadora o el celular siempre y cuando le den un buen uso.

2.2.5 Factores Sociales que influyen en la Ortografía

La ortografía se expresa a través de un conjunto de normas las cuales ayudan a las personas a contar con un lenguaje escrito fluido, es un tema de gran relevancia desde hace mucho tiempo pero, existen diversos factores que influyen en el uso adecuado o inadecuado de estas reglas.

Es importante tomar en cuenta factores como pueden ser **el entorno familiar y social** donde se vive, si los adolescentes han crecido con unos padres que desde niños se preocuparon por su educación, realizaban las tareas juntos, practicaban actividades recreativas o fomentaban la lectura en casa, esto puede ser motivo para que la ortografía sea buena y tengan un amplio vocabulario.

De dichos factores sobresalen otros aspectos, el origen social, el lugar de procedencia, la edad y la institución educativa, con esto se puede llegar a determinar si la ortografía del adolescente es buena o no.

También existen otras influencias que limitan el mejoramiento de tener una excelente ortografía y una buena comunicación entre los estudiantes y son: los medios de comunicación, la falta de lectura y escritura, entre otras.

Los problemas en casa, un nivel socioeconómico bajo, así como también padres con pocos estudios, se pueden considerar limitantes para mejorar la ortografía.

Pero si los docentes se dan cuenta de esta problemática y utilizan las estrategias adecuadas y novedosas entonces los alumnos tendrán una buena escritura. Se trata de buscar la forma de mejorar el cumplimiento de un proceso de adquisición de un conocimiento que debe empezar en la escuela primaria pero que no debe parar allí, ni mucho menos limitarse al área del español. Éste debe ser un proceso continuo el cual se tenga en cuenta fuera y dentro de la escuela.

Los padres son el principal ejemplo de los alumnos. La influencia de la familia en la forma de expresión y discurso en el adolescente es muy importante ya que los jóvenes toman una actitud muy limitada en la forma de comunicarse con sus padres y hermanos.

La ortografía deficiente está acentuada a los jóvenes que cursan sus estudios en la educación secundaria, por lo que otro factor que se toma en cuenta es el biológico ya que pasan por cambios físicos los cuales son característicos de esta etapa y afectan el desarrollo intelectual.

Aunque la mayor parte de responsabilidad la tiene el maestro de acuerdo a las **estrategias didácticas** que se otorguen, por lo tanto, la lectura y el cómo estudiar van ligados en todo aspecto académico. El alumno debe tomar en cuenta el saber planificar, leer, subrayar, investigar, afrontar exámenes, con el propósito de tener una capacidad de comprensión y con ello una buena ortografía.

Actualmente la tecnología forma parte del diario vivir de todas las personas, los jóvenes aún no se dan cuenta del retraso que representa para su ortografía el tomar atajos para escribir, en las redes sociales como Facebook, MSN, Twitter, el correo electrónico, etc., es cada vez más notorio los errores ortográficos.

Las redes sociales y el uso inadecuado de las nuevas tecnologías son los principales responsables de las faltas de ortografía que cometen los escolares. Aunque el internet también puede ayudar a mejorar la escritura no siempre se utiliza de la mejor manera, más si los adolescentes se encuentran mal informados acerca del uso educativo que puede llevar cualquier sitio en la red.

Los medios de comunicación intervienen en los jóvenes y pueden lograr que estos cambien su forma de pensar. El teléfono móvil y las redes sociales son las primeras influencias las cuales permiten una transformación de la forma de conveniencia. Los estudiantes, por medio del celular y el internet, comienzan a tener una escritura muy irregular y el escribir los de mensajes de una forma incorrecta se convierte en hábito y las demás personas empiezan a copiarlo.

El lenguaje evoluciona constantemente debido a las variaciones que la sociedad manifiesta y hoy, con las redes sociales, es aún más notorio. Por eso la Real Academia de la Lengua Española (RAE) y otras organizaciones del lenguaje incorporan y adecúan términos buscando que los jóvenes se motiven para mejorar su ortografía, no sólo a través de un dispositivo electrónico sino también en su entorno escolar.

2.2.6 Beneficios de una Buena Ortografía

El tener una buena ortografía influye de manera positiva en la imagen de toda persona, cuando los jóvenes se encuentran en secundaria es muy probable que no se preocupen mucho por este aspecto.

De nada sirve el saber expresarse de manera oral si a la hora de escribir se muestra deficiencia, siendo un problema que se puede arrastrar hasta la educación superior y en esta etapa se vuelve más difícil corregir.

Son un sin número de beneficios que se pueden llegar a obtener si se utilizan correctamente las reglas ortográficas, mostrar orden mental es uno de ellos debido a que, con la escritura, se puede llegar a observar como están las ideas de las personas y qué tanto cuida sus pensamientos, también se puede asociar con los diferentes ámbitos de la vida.

El profesionalismo que se refleja a escribir de manera adecuada puede llegar a abrirle las puertas laborales a muchos, al momento de solicitar un empleo la primera imagen es lo que cuenta y, muchas veces, antes de constatar alguna entrevista, por lo regular se lee el curriculum de las personas y si éste se encuentra escrito con faltas ortográficas es poco probable que confíen en la persona como profesional.

La seguridad que trae consigo el tener una buena ortografía abre el camino a excelentes ofertas laborales ya que al estar presente en las personas amplía el vocabulario y se vuelve una carta de presentación, no sólo en el ámbito profesional o educativo, también en lo social y personal, por ello se debe trabajar en el mejoramiento de la ortografía.

Los correctores ortográficos y programas no son del todo efectivos, se llega a tener la necesidad de perfeccionar la escritura para desempeñarse en los distintos ámbitos de la vida. Esta característica es sinónimo de calidad ya que refuerza las habilidades, también la buena ortografía le da sentido a las frases y evita que se transmita mal lo que se pretende decir. El prepararse constantemente en la escritura ayuda a tener un apropiado nivel de comunicación, mejores presentaciones de texto, opiniones o ideas sin la necesidad de usar algún medio digital como: computadora, celular, tablet, etc.

2.2.7 Consecuencias de una mala ortografía

Aprender las reglas ortográficas en ocasiones suele ser complicado para los niños de educación primaria, ya sea por falta de interés, tiempo o algún otro motivo y, aunque los docentes insisten por terminar con este problema, no utilizan las estrategias adecuadas, mientras que en la educación secundaria los jóvenes cuentan con las capacidades intelectuales para empaparse de este tema.

Lo que a los adolescentes les servirá para continuar desarrollándose profesionalmente es tener una buena ortografía, debido a que también los beneficia personalmente. Pero, si no la mejoran en el menos tiempo posible, se podrán topar con el rechazo de la sociedad que si escriben correctamente, por ello los jóvenes pueden llegar a ser motivo de burla frente a sus compañeros y de ahí se derivan más consecuencias que son la baja autoestima o aislamiento.

El escaso hábito lector es otra desventaja que genera el mal uso de la ortografía. Las personas que leen poco no escriben de forma correcta las palabras, debido a que casi nunca ven cómo se escriben en los libros y no solo cambian una letra por otra, sino también se debe tener en cuenta una deficiente asimilación del uso del acento.

Cuando escriben palabras sin tilde es muy probable que a la hora de leer lo haga de manera errónea sin importar la edad que tenga, actualmente en México más de **74%** de los jóvenes no se interesan por la lectura y todos éstos cuentan con problemas ortográficos, puede ser por cambiar las letras, la acentuación, signos de puntuación, uso de mayúsculas, entre otros.

“Si la memoria no bastara para aprender ortografía, tampoco daría para entender lo que se lee y tal vez ni para expresarse oralmente” (García B. 2010, p. 52).

Una comunicación escrita deficiente puede cerrar las puertas si no se hace lo posible porque en la adolescencia se corrija la ortografía ya que cuando los

jóvenes cursan su formación profesional no tendrán las mismas oportunidades laborales que otros que escriben de manera correcta.

Mientras que, en educación secundaria, el texto es el material didáctico más utilizado por los docentes y cuando un estudiante tiene mala ortografía se genera un rezago intelectual, se les complica realizar ensayos, resúmenes, síntesis, comentarios escritos y de forma oral.

Las consecuencias desfavorables de una mala ortografía llevan a los alumnos a tener una falla en la comunicación porque textos con faltas ortográficas se hacen muy complejos de leer, pues el mensaje no logra el propósito que se tenía en mente.

Aunque se debe admitir que es sumamente difícil acatar la mala ortografía en la enseñanza media o superior ya que los errores ortográficos ya han sido aceptados como correctos por los adolescentes, porque han pasado escribiendo mucho tiempo la misma palabra de igual forma, esto provoca la dificultad de corregir en esta etapa de su vida, se debe tener permanencia y perseverancia para enfrentar estos problemas ortográficos.

2.2.8 ¿Cómo mejorar la ortografía?

La ortografía es un obstáculo muy grave en el desempeño académico de los estudiantes, especialmente los que se encuentran en nivel secundaria. La mala ortografía es un problema que **en la actualidad ha ido incrementando** y ha desarrollado grandes repercusiones en los alumnos.

Muchos jóvenes que principalmente se encuentran en el nivel básico de la educación suele importarles lo mas mínimo mejorar su ortografía ya que desde primaria no llevan una exigencia por parte del docente. Hoy en día, varios

docentes no se preocupan por la forma en que escriben sus alumnos, lo cual genera un mayor problema en todo nivel académico.

Los docentes deben crear estrategias para que este problema no vaya incrementando y, al mismo tiempo, lograr que en los alumnos se genere cierto interés por hacer legible y correctamente su forma de escritura, en consecuencia, los estudiantes tendrán la mayor motivación en su escritura, siempre y cuando el maestro realice esas estrategias que llamen la atención de los jóvenes estudiantes.

También los maestros tienen que capacitarse y buscar formas nuevas para solucionar la falta de conocimiento en el grupo. Algunos docentes que laboran en el segundo nivel de educación básica llevan una organización muy mala en la forma de dar la clase.

La organización de nivel secundaria tiene que ser de manera eficaz para que los adolescentes comprendan y tengan las habilidades necesarias de enseñanza- aprendizaje, si no tienden a sacar alumnos muy pobres en conocimientos.

La clave para que las estrategias que utilicen los docente funcionen está en prestar atención a la escritura y a las normas que rigen a la ortografía. Al redactar un texto no es suficiente con leerlo una sola vez ya que se puede pensar que ya está perfectamente escrito pero, al leer de nuevo, se pueden encontrar con errores que en la primera vez no se notaron.

Escribir bien debe ser parte de la vida daría y, mientras más pronto se comience con este hábito, será mucho mejor no sólo para los estudiantes sino también para los docentes ya que se puede notar cómo es que también algunos maestros no cuentan con un adecuada ortografía y esto también afecta el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Un buen docente hace su clase amena y despierta el interés de aprender en cada uno de sus alumnos, al mismo tiempo, establece un ambiente propicio para la clase y desarrolla actividades de enseñanza ya sea un collage, una exposición, un dictado, lectura de textos o juegos, los cuales permiten mejorar la ortografía de manera notoria en poco tiempo.

Aquellos educadores que no luchan por sacar a sus alumnos adelante pierden su papel como profesionistas ya que al mismo tiempo están haciendo de los jóvenes personas inútiles, es decir, a los maestros que no les importa la superación de sus estudiantes en este aspecto que es la mala ortografía, nunca formarán personas críticas y que cuenten con la capacidad de desenvolverse en la sociedad.

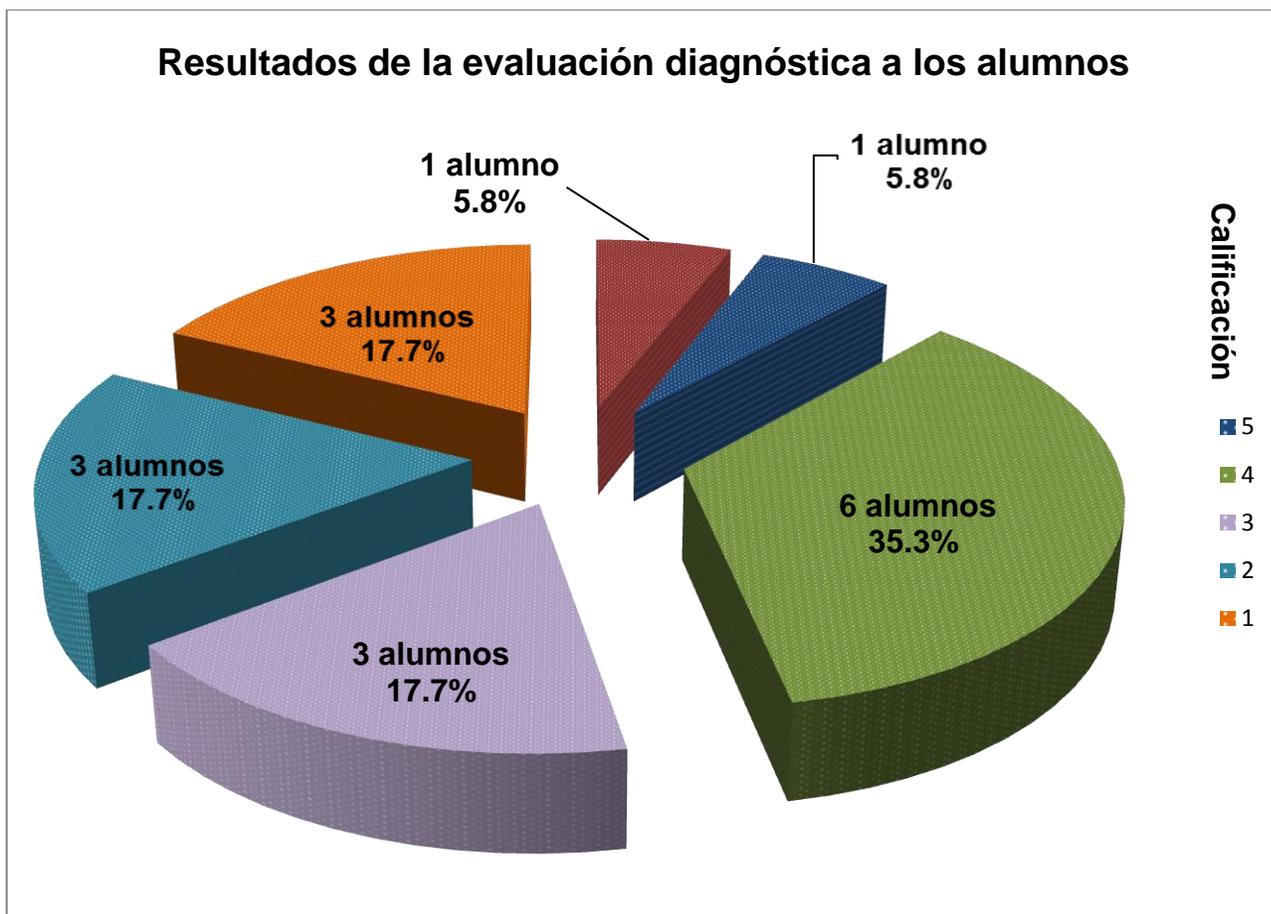
La escritura y la lectura son herramientas importantes que el mundo necesita para que haya una buena comunicación. También otro aspecto que permite una solución a los problemas de las faltas ortográficas es el examen escrito ya que es una muy buena estrategia porque permite observar claramente los errores que tienen los estudiantes.

Desafortunadamente, en la actualidad muchos docentes no realizan algunas estrategias que favorezcan el mejorar la ortografía de los estudiantes, lo cual también ocasiona que los alumnos no se esfuercen por tener un mayor dominio en la escritura y esto ocasiona que crezca el rezago educativo.

La educación en México no sale adelante ya que debe existir una mayor exigencia por la capacitación de todo docente, de esto depende mucho el futuro académico de los adolescentes.

CAPÍTULO 3
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA APLICADA A LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO



En esta gráfica se ilustran los resultados obtenidos al aplicar la evaluación diagnóstica a los alumnos de 1er grado, grupo “K”, la evaluación consistía en 7 preguntas de opción múltiple relacionadas con ortografía y un texto el cual contenía algunos errores ortográficos los cuales debían corregir.

Tomando en cuenta que son alumnos de secundaria fue por lo que se seleccionó la dificultad de cada una de las preguntas las cuales abarcan, en gran parte, las reglas ortográficas y la forma de escribir de cada alumno.

Como se observa en la gráfica ninguno de los alumnos logró obtener una calificación satisfactoria, de los 17 alumnos sólo el 5.8% (1 alumno) obtuvo la calificación de 6 con 10 puntos de los 18 con los que contaba la prueba.

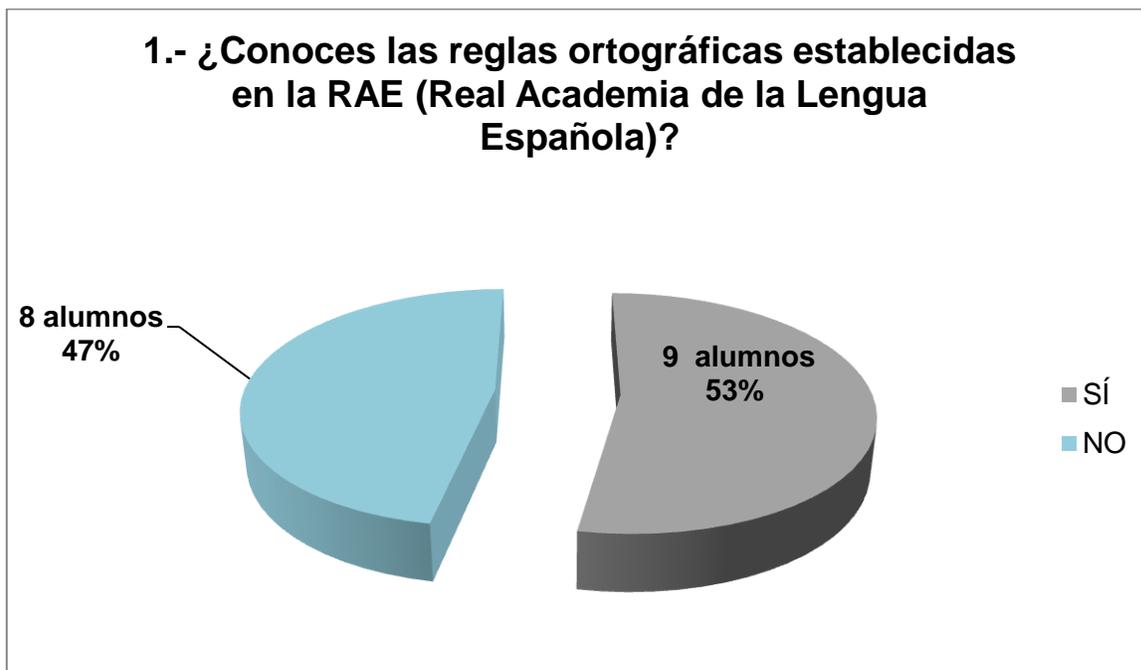
Otro 5.8% (1 alumno) con 9 puntos obtuvo la calificación de 5.2 lo cual ya es una calificación reprobatoria y mostrando así el bajo conocimiento que tienen en cuanto a ortografía.

Un 35.3% (6 alumnos) obtuvieron una calificación de 4 con menos de la mitad de puntos obtenidos, mientras que las calificaciones de 3. 2 y 1 tuvieron un 17.7% (3 alumnos) cada una.

Lamentablemente, se puede observar que el mayor porcentaje de alumnos obtuvo la mínima calificación en esta evaluación aplicada, se puede notar que los adolescentes de 1er. grado de secundaria han perdido el interés por tener una buena ortografía.

Con esta evaluación diagnóstica también se observan los diferentes aspectos que se deben mejorar en los estudiantes, desde las reglas básicas hasta retomar las reglas de acentuación aprendidas en la educación primaria.

3.2 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA INICIAL APLICADA A ALUMNOS DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO



En esta gráfica se puede observar que, de los 17 alumnos encuestados, el 53% (9 alumnos) respondieron que sí conocen las reglas establecidas por la Real Academia de la Lengua Española, mientras el otro 47% (8 alumnos) no las conocen.

Que más de la mitad de los alumnos respondieran que sí conocen las reglas ortográficas esas respuestas no muestran que en realidad las pongan en práctica y escriban de forma correcta.

En el marco teórico nos dice que la Real Academia de la Lengua Española (RAE) es quien se encarga de la gramática en el español, es de suma importancia que todos conozcan sus reglas desde el nivel básico y, si no se han aprendido del todo, se deben fomentar en los primeros años de educación secundaria.



La gráfica muestra que, en su gran totalidad, el 94% que es equivalente a 16 alumnos, respondieron que a veces cuentan con una buena ortografía y únicamente 1 alumno, es decir el 6%, dijo que siempre tiene una buena ortografía.

Actualmente los adolescentes presentan una muy mala ortografía debido a que no hacen nada por mejorar y, como se menciona en el marco teórico, los docentes influyen de manera notoria en esto, debido a que no utilizan estrategias o técnicas que motiven a los estudiantes a corregir la forma en la que escriben.

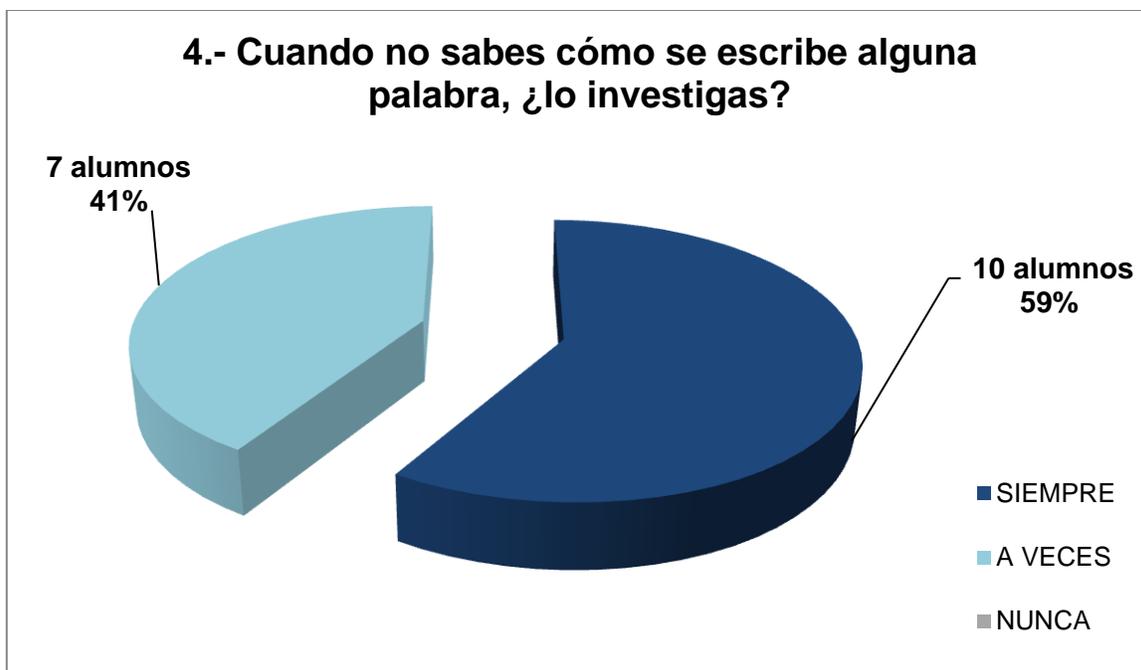
Es importante conocer las reglas ortográficas, el escribir de manera correcta trae consigo notables beneficios como el facilitar la comprensión de los textos, es sinónimo de calidad, tener un léxico más amplio, aumenta la autoestima, entre otras cosas.



En esta gráfica se muestran los resultados obtenidos al preguntarle a los alumnos del 1er. Grado, grupo “K”, si realizan actividades para mejorar su ortografía fuera de la escuela, el 70% que son 12 alumnos respondieron que a veces y 30% que son 5 alumnos respondieron que nunca.

En el marco teórico se menciona cómo es que la técnica de la ludología puede llegar a motivar a los estudiantes para que continúen aprendiendo y reforzando el tema de la ortografía, ya que si se utiliza como una herramienta de aprendizaje trae consigo beneficios notorios en poco tiempo pero los docentes son los que principalmente se tienen que preocupar por esto.

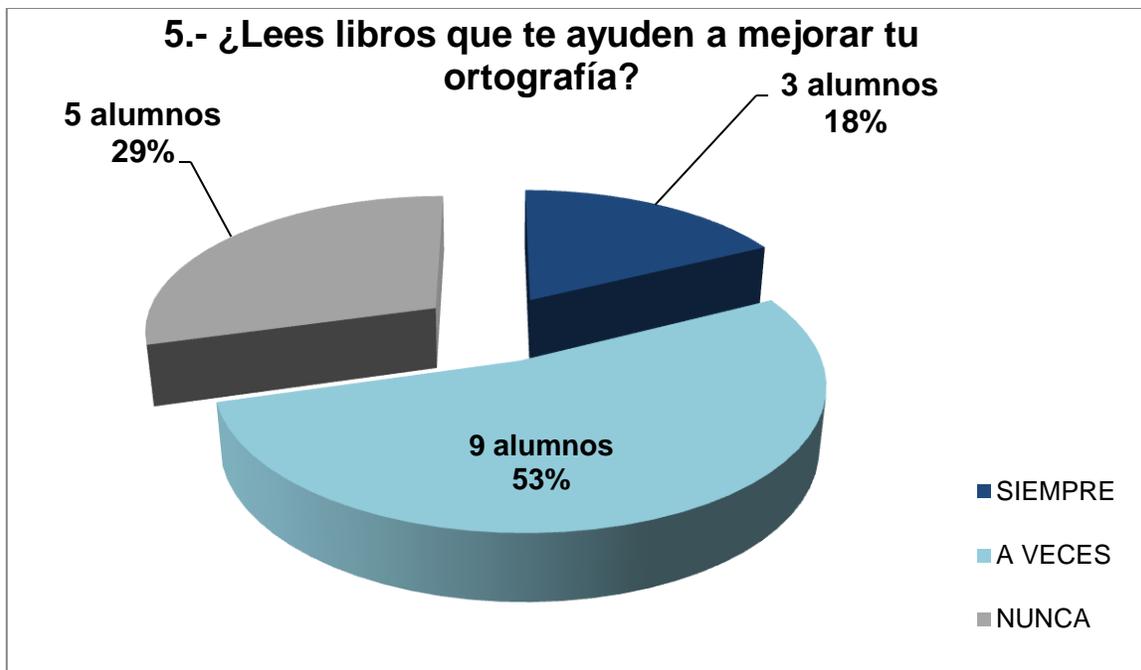
Algunos estudiantes utilizan la tecnología para mejorar su ortografía como son las redes sociales o el autocorrector ya que no ven mucho interés por parte de los maestros ya que en el nivel secundaria dejan este tema de lado.



El estudiante que investiga por su propia cuenta obtiene un mayor conocimiento y si se trata de tener una buena ortografía ésta se vuelve su carta de presentación en su formación académica. De los 17 alumnos de 1º “K” el 59% (10 alumnos) contestaron que siempre investigan cómo se escribe una palabra si no lo saben, mientras un 41% (7 alumnos) respondieron que solo a veces.

El tener una buena ortografía es indispensable para la formación como futuros profesionales, por ello desde la educación primaria se comienza a trabajar con este tema, pero no está de más reforzarlo en la secundaria ya que algunos alumnos olvidan reglas básicas para lograrlo.

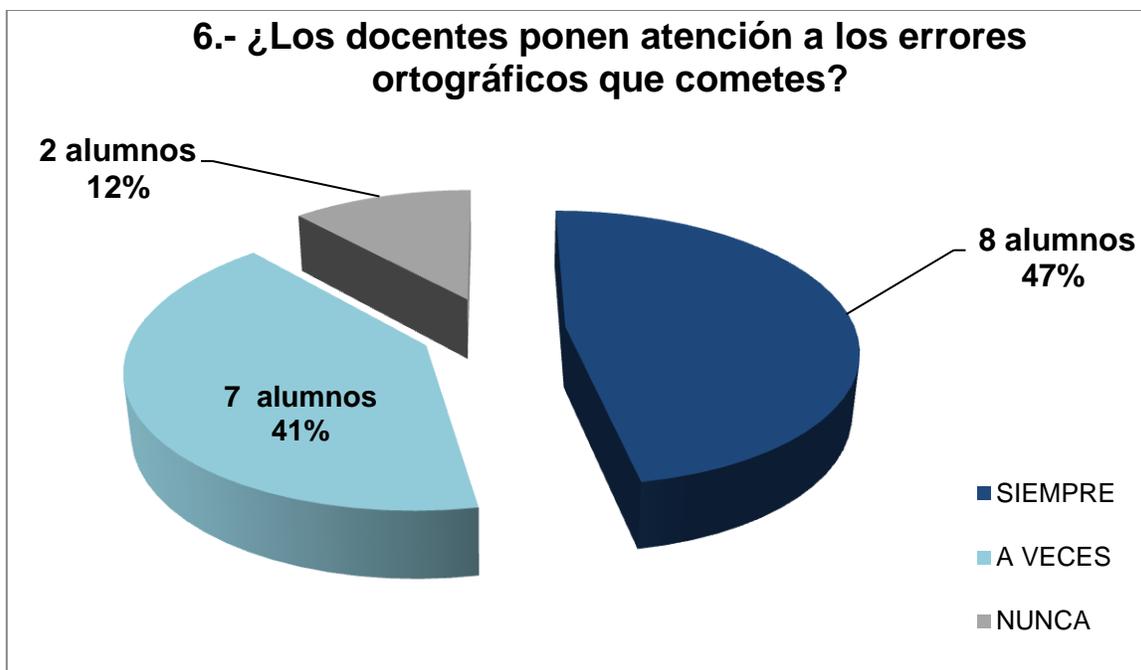
Las reglas de gramática son muy importantes a la hora de establecer una correcta comunicación escrita. Los errores de ortografía pueden cambiar el sentido y el significado del mensaje que se desea transmitir por ello, como se menciona en el marco teórico, es importante tener presentes algunas reglas básicas.



La lectura es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de su vida. El leer trae consigo grandes beneficios como puede ser el mejorar la ortografía, al preguntarle a los alumnos de 1º “K” si leían libros para mejorar su ortografía el 18% (3 alumnos) respondieron siempre, el 53% (9 alumnos) respondieron que a veces y el 29% restante (5 alumnos) contestaron que nunca.

Entre las actividades que se deben realizar para tener una buena ortografía se encuentra la lectura debido a que, por lo general, comienza a adquirirse muy lentamente desde temprana edad y se mantiene de por vida, es decir, que no se pierde con el tiempo.

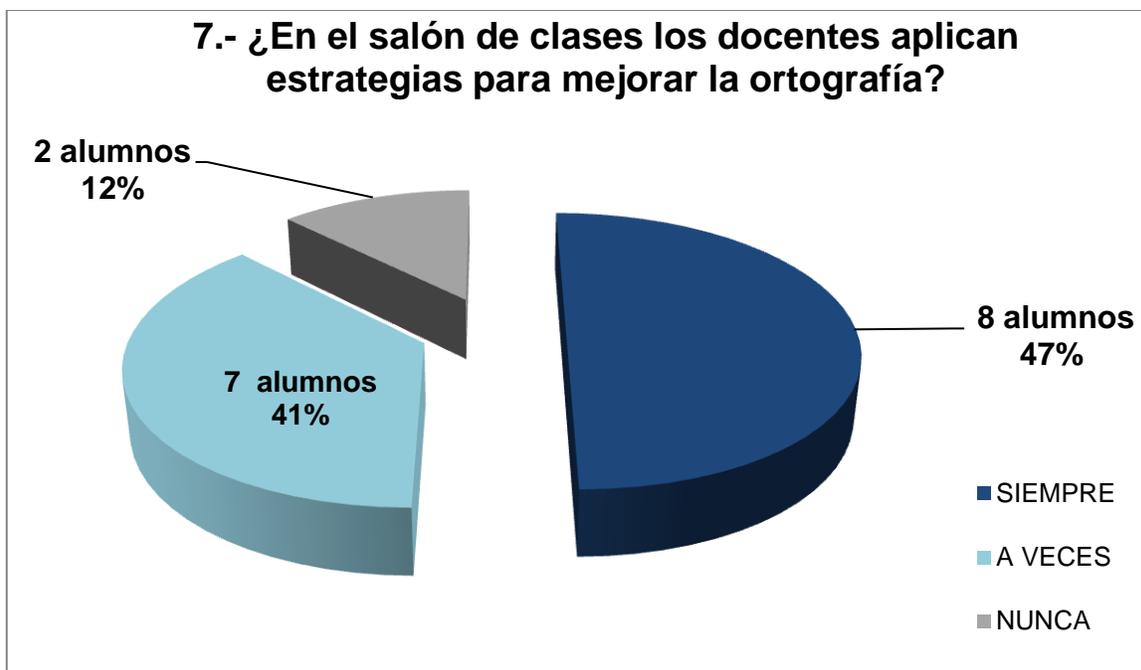
La lectura requiere de atención, concentración, compromiso, reflexión, entre otros elementos que permiten un mejor desempeño y resultados. Por ello, mientras más lean los estudiantes mejor ortografía van a tener. Aunque actualmente con tantos distractores para los docentes no es tarea fácil fomentar en su alumnos el gusto por la lectura.



Al preguntarle a los alumnos si los docentes ponen atención a los errores ortográficos que cometen 8 alumnos (47%) respondieron que siempre, otros 7 alumnos (41%) contestaron que a veces y 2 alumnos (12%) nunca. Analizando esta gráfica queda claro que no todos los docentes se preocupan por la ortografía de sus alumnos, no consideran que sea una problemática relevante y, por ello, se ha ido quedando en el rezago la ortografía de los adolescentes.

Si los maestros del nivel secundaria le dieran cierto valor a la ortografía de los estudiantes entonces ellos se motivaran por mejorarla, ya sea bien fuera de clases o en el salón, le exigirían a los docentes que les brinden las herramientas para poder corregir ciertos detalles de su escritura que quizás vienen arrastrando desde niveles anteriores.

Los docentes deben estar comprometidos con el entorno social formado por los valores, el análisis, la reflexión y la construcción de conocimientos y saberes. Unas de las principales tareas y funciones del docente consiste en apoyar a los estudiantes a aprender de manera autónoma, promoviendo su desarrollo cognitivo y personal mediante estrategias.

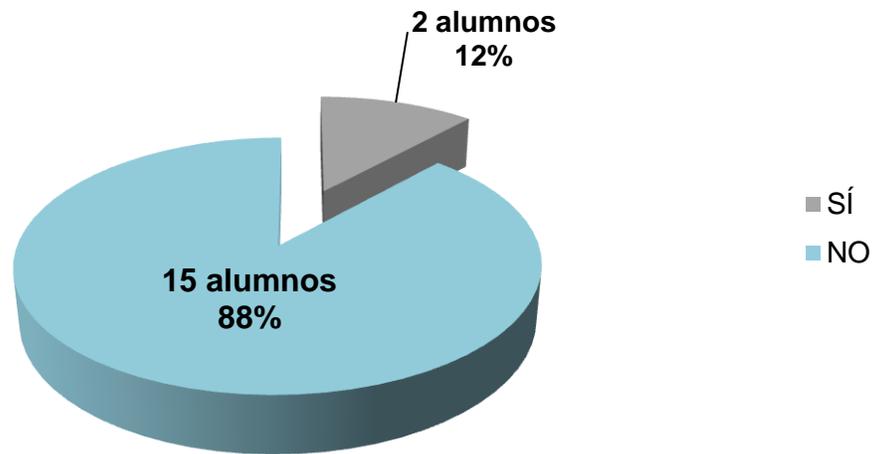


El docente debe estar consciente de la responsabilidad y compromiso que tiene de forma individual y a nivel social, reconociendo su papel como eje de transformación de generaciones y sociedades, por ello es importante que conozca estrategias y técnicas.

En la encuesta inicial se le cuestionó a los alumnos sobre si los docentes aplican estrategias para mejorar la ortografía y, en su mayoría, para ser exactos en 47% (8 alumnos) respondieron que siempre, 41% (7 alumnos) a veces y 12% (2 alumnos) dicen que nunca.

Como se menciona en el marco teórico, la ortografía es importante en la formación de cualquier estudiante, se requiere una buena escritura para poder llevar a cabo el proceso de comunicación y, al mismo tiempo, el de aprendizaje. También las personas que cuentan con una correcta ortografía muestran calidad, profesionalidad, respeto y compromiso por lo que realizan; todo esto facilita que tengan las puertas abiertas en cualquier lugar que vayan.

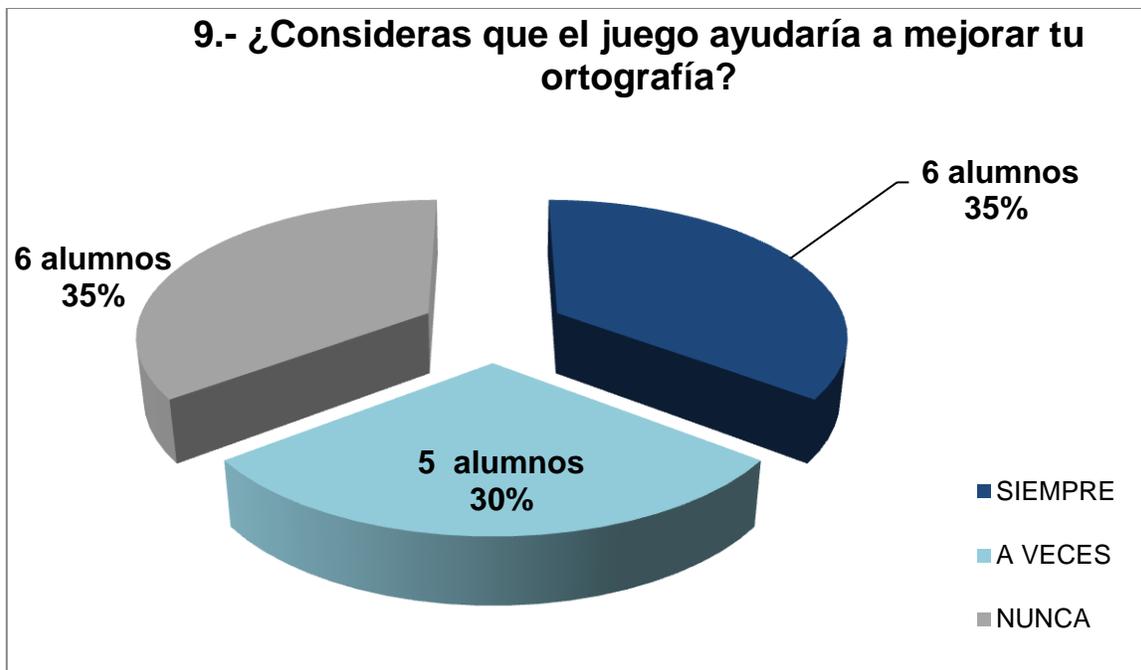
8.- ¿Has escuchado el término Ludología?



La gráfica nos muestra que el 12% de los alumnos, el equivalente a 2 de ellos, respondieron que sí han escuchado el término ludología y el 88%, que equivale a 15 alumnos, dijo que no han escuchado hablar sobre ludología.

En el marco teórico se resalta que la palabra ludología es un término actual, se comenzó a implementar con el avance de la tecnología y al inventar videojuegos y aplicaciones las cuales permiten investigar más sobre el acto lúdico. Anteriormente era conocido como técnica del juego pero su contenido era más simple y no se lograba profundizar en el aprendizaje.

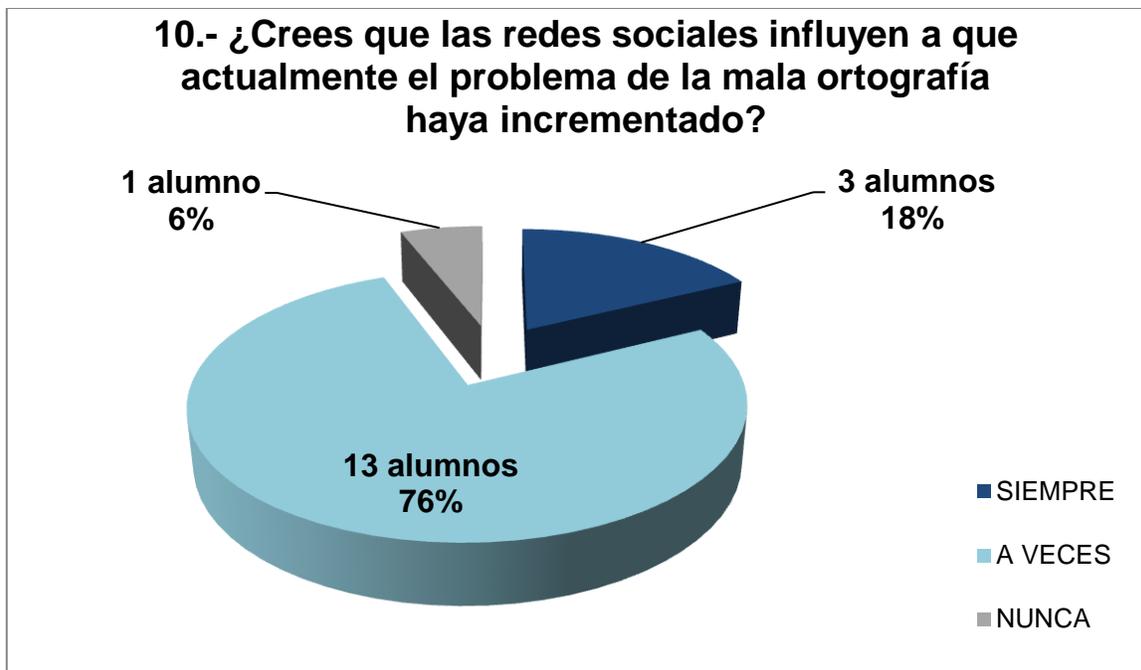
La ludología es de carácter universal, se define como la disciplina centrada en el estudio del juego en donde se hace relación con diferentes áreas del conocimiento. Dentro de la actividad lúdica, la pedagogía tiene como aspectos básicos al estudiante y los aprendizajes relacionados con el aporte didáctico, mediante el entretenimiento se busca dar solución a las problemáticas de la educación.



La gráfica nos muestra que el 35% de los alumnos encuestados (6 alumnos) creen que el juego siempre puede mejorar su ortografía, el 30% de los alumnos (5 alumnos) contestaron que a veces el juego mejora la ortografía y el otro 35% de ellos (6 alumnos) respondieron que el juego nunca puede mejorar la ortografía.

Es importante reconocer que abusar de la ludología puede afectar la seriedad en la jornada educativa por lo que el guía debe determinar hasta qué punto se debe utilizar ya que, en vez de motivar a los alumnos a continuar aprendiendo, se pueden quedar estancados sin obtener algún aprendizaje.

Se puede utilizar la ludología en actividades de formación con jóvenes, en acciones escolares, familiares, laborales, actividades de salud, de sociedad y la ortografía se incluye entre estos temas de interés.

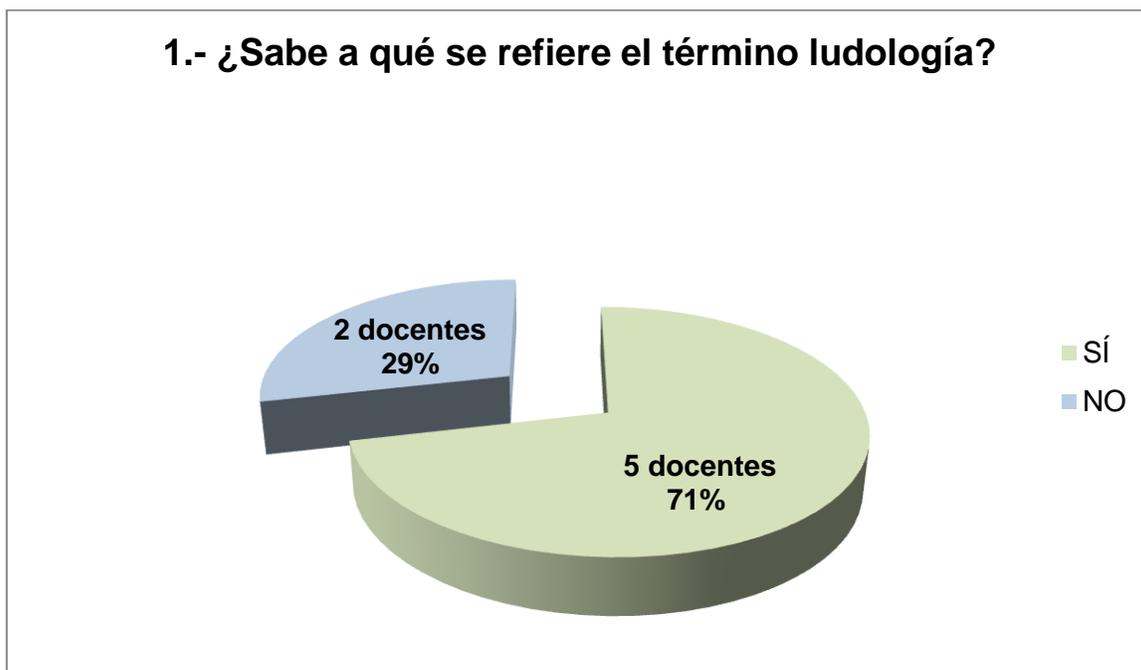


La gráfica hace evidente que la mayoría de los alumnos consideran que las redes sociales influyen para que el tema de la mala ortografía cobre fuerza, el 18% de los alumnos (3 alumnos) contestaron que siempre, un 76% (13 alumnos) consideran que siempre y tan solo un 6% (un alumnos) contestó que nunca.

Esto muestra que casi todos los alumnos se dan cuenta que la tecnología tiene cierta influencia para que la problemática de la mala ortografía vaya incrementado. Como se menciona en el marco teórico, las redes sociales y el uso inadecuado de las nuevas tecnologías son los principales responsables de las faltas de ortografía que cometen los alumnos.

Aunque el internet no sólo tiene un lado negativo sino también puede ayudar a mejorar la escritura y la ludología es una forma muy eficiente de lograrlo ya que es libre, es decir, permite que cada ser humano actúe conforme su personalidad.

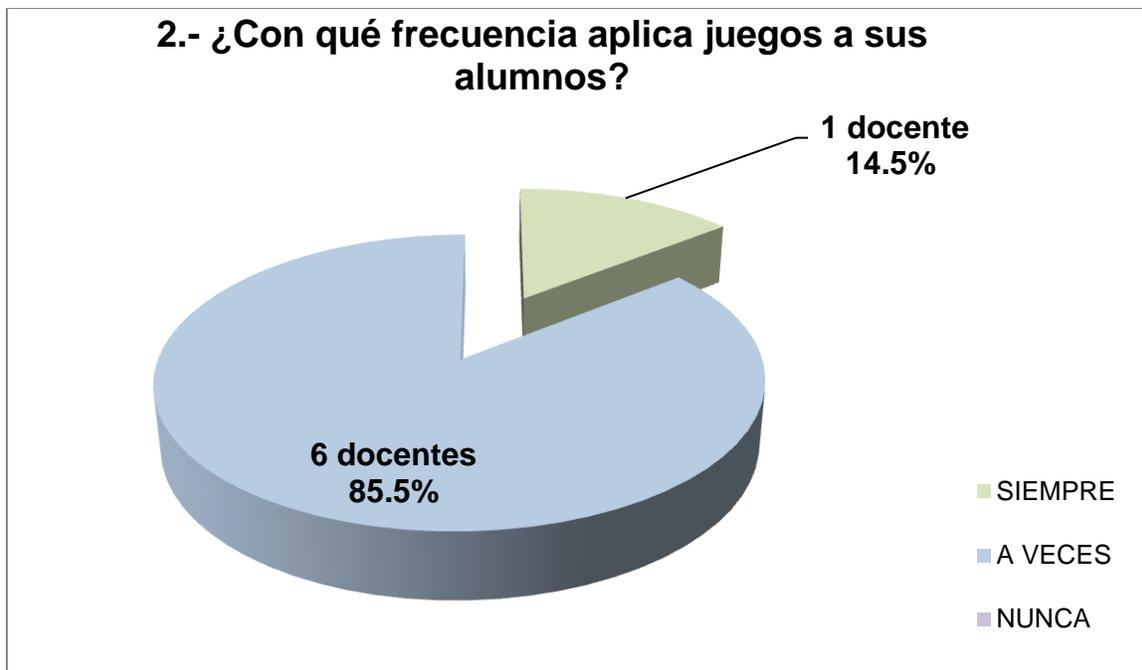
3.3 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO



En la presente gráfica se muestra cómo un 71% de los docentes (5 docentes) contestaron que sí saben lo que es el término Ludología mientras el 29% (2 docentes) no saben lo que esta palabra significa.

Es de suma importancia que los docentes se encuentren en actualización constante para que así le brinden mejores herramientas de aprendizajes a los alumnos sobre todo en nivel secundaria, ya que se considera una etapa donde los alumnos pueden perder el interés por su formación académica.

Como se explica en el marco teórico, si se hace uso de la ludología en este nivel que no es otra cosa sino la técnica de juego, se facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje lo que al mismo despierta la motivación e interés en los alumnos.

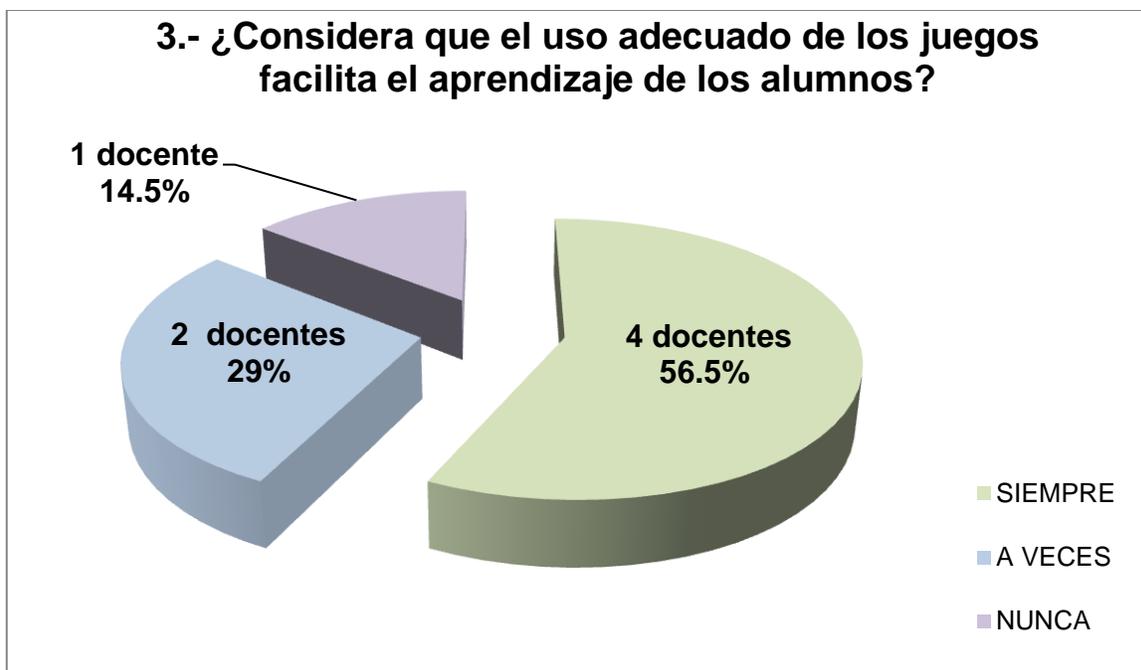


La gráfica muestra que sólo un docente que es equivalente al 14.5% respondió que siempre aplica juegos a sus alumnos, mientras los otros 6 docentes que son igual al 85.5% restantes contestaron que sólo a veces.

Como se menciona en el marco teórico, en el ámbito educativo cuando se hace uso de la ludología se logra fomentar la participación de los alumnos al máximo y, por lo regular, se utiliza al inicio de la clase como una inducción para generar una atmosfera de interés.

También es importante que los docentes utilicen la ludología después de un día largo de actividades, exámenes, cansancio y estrés debido a que puede relajar su mente para obtener un nuevo aprendizaje.

Mientras el abuso en la aplicación del juego puede afectar la seriedad en el salón de clases por lo que el docente debe determinar hasta qué punto se debe utilizar y nunca debe olvidar dejar establecidas la reglas de cada juego para los estudiantes.

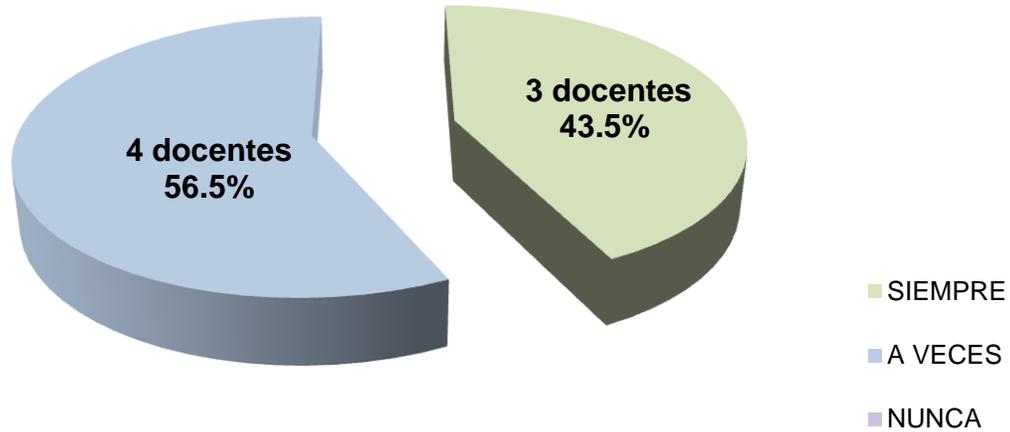


En la gráfica se muestra cómo responden los docentes al preguntar si consideran que el uso adecuado de los juegos facilita el aprendizaje de los alumnos, un 56.5% (4 docentes) contestó que siempre, mientras el 29% (2 docentes) respondió que a veces y el 14.5% (1 docente) restante dijo que nunca.

La aplicación de la ludología juega un papel importante en el aprendizaje de todos los estudiantes y no únicamente se utiliza en nivel primaria sino también los docentes de otros niveles deben estar preparados para hacer uso de esta técnica.

Es fundamental utilizar la técnica del juego para lograr un mejor aprendizaje ya que en niños, jóvenes y adultos logra cumplir con su objetivo dentro del entorno escolar, desde crear lazos de confianza o aumentar la autoestima, hasta abrir la mente a nuevos conocimientos de una forma más práctica.

4.- ¿Usted emplea juegos o actividades que ayuden a mejorar la ortografía en sus alumnos?

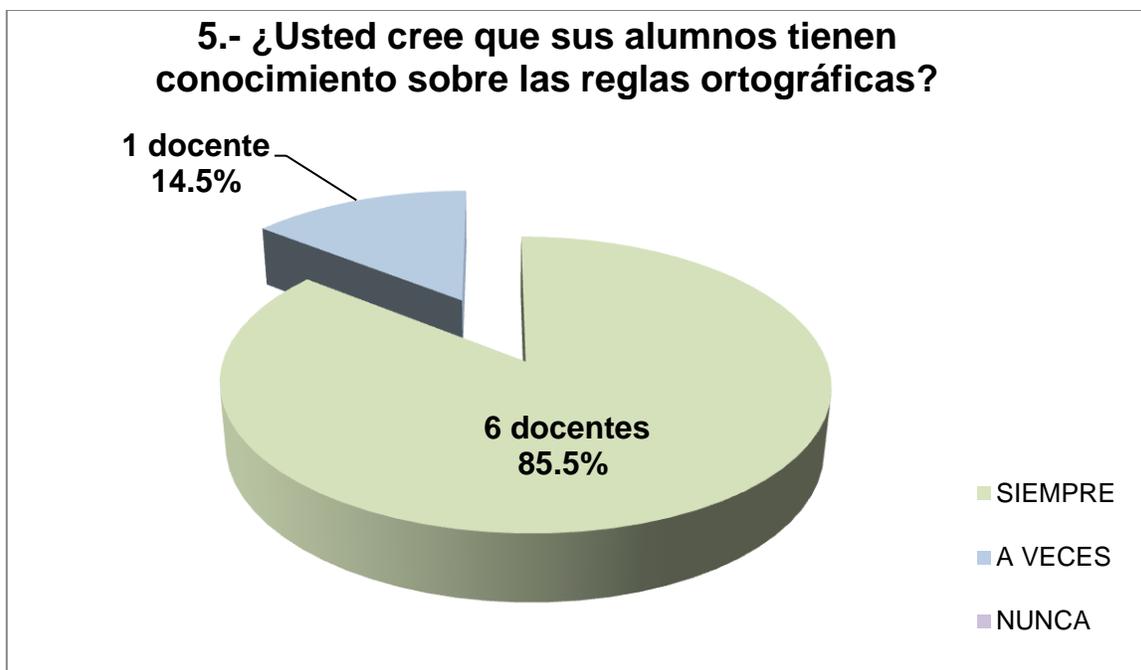


La gráfica muestra cómo un 43.5% de los docentes (3 docentes) respondieron que siempre aplican juegos y actividades para mejorar la ortografía de sus alumnos y un 56.5% (4 docentes) respondió que a veces.

Dentro de la educación existen diversas problemáticas que afectan a los estudiantes, pero el tema de la ortografía desde hace mucho tiempo ha afectado a los estudiantes y no es conveniente que se deje de un lado.

La ortografía es parte de la comunicación por lo que, como se menciona en el marco teórico, se deben conocer las reglas básicas para contar una adecuada escritura.

Las reglas ortográficas son un código y gracias a ellas se facilita la comprensión de los textos, ya que si cada estudiante escribe como el quiera para los docentes u otros estudiantes que cuentan con una buena escritura sería difícil comprender qué es lo que pretende decir.

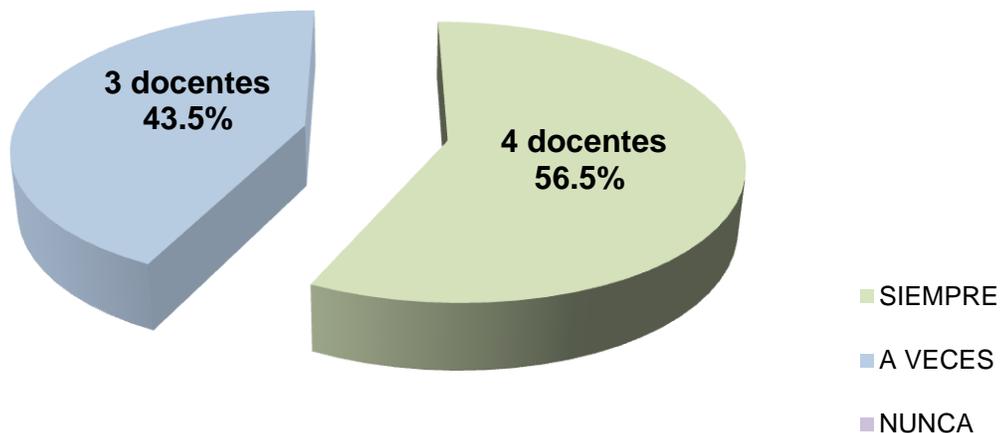


En la presente gráfica se muestra que el 85.5% de los docentes (6 docentes) respondieron que sus alumnos siempre tienen conocimiento sobre las reglas ortográficas mientras el 14.5% (1 docente) contestó que sólo a veces.

Las reglas ortográficas están regidas por la Real Academia de la Lengua Española (REA) en donde se estipula cómo se debe escribir una palabra correctamente y no todos los estudiantes y docentes conocen cómo se preocupan por mejorar la ortografía.

En el marco teórico se menciona que, durante la educación secundaria, pocos docentes se preocupan por continuar reforzando la ortografía, dejan que los estudiantes se queden con lo aprendido en la primaria o tiene la falsa idea que es obligación de los docentes de educación primaria dejar en los alumnos una ortografía de calidad y esto provoca grandes desafíos en cuanto a la escritura de los adolescentes, no se ponen en práctica el uso de las reglas ortográficas y se baja el desempeño como alumnos.

6.- Cuando revisa algún trabajo de sus alumnos, ¿corrige los errores ortográficos?

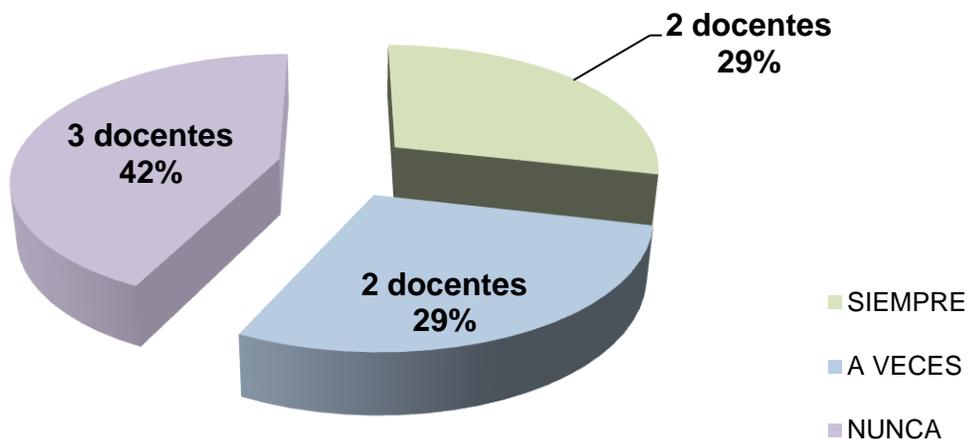


En la presente gráfica se muestra que cuando los docentes del 1er. grado, grupo "K", revisan algún trabajo sólo el 56.5% de los docentes (4 docentes) siempre corrigen los errores ortográficos y el 43.5% de los docentes (3 docentes) sólo a veces corrigen los errores ortográficos.

Los docentes deben mostrar el interés por los trabajos de los alumnos, sobre todo en el tema de la ortografía porque, en algunas ocasiones, pasan por alto la forma de la escritura de los alumnos y cada vez va empeorando más la manera en la que escriben o se expresan.

En la educación secundaria los alumnos se encuentran en una etapa de cambios y es el momento adecuado para que no solo hagan un cambio físico sino también intelectual, una buena ortografía es sinónimo de calidad y eso les puede abrir las puertas a un gran futuro profesional, además que no únicamente habla bien del alumno sino también del docente.

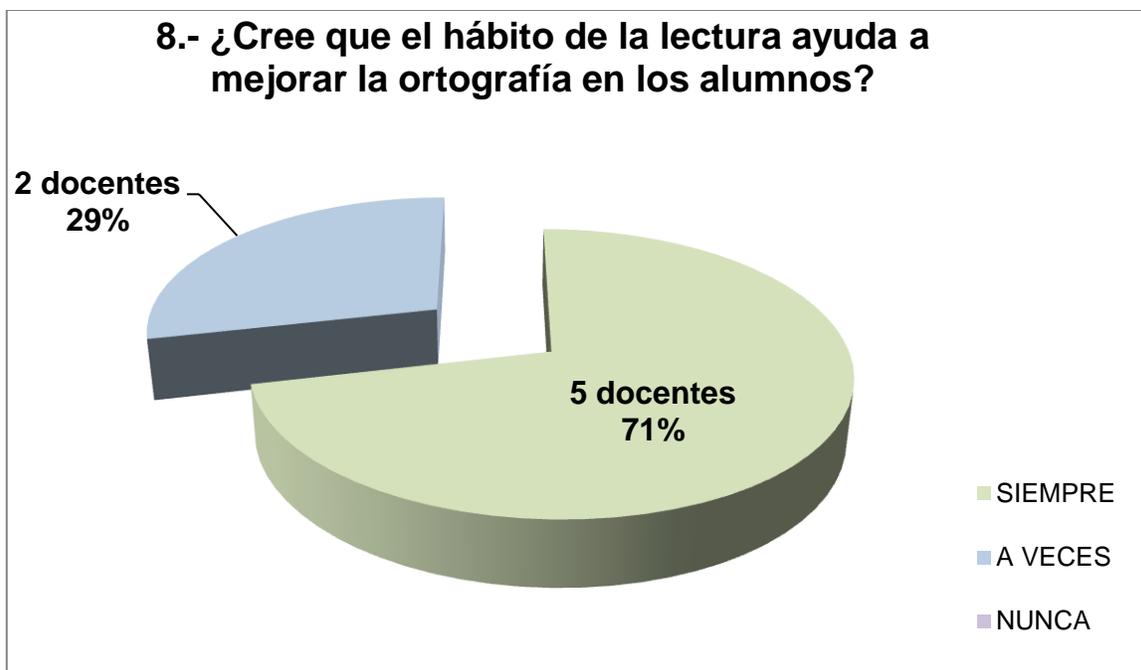
7.- ¿En las tareas de sus alumnos recibe la misma calificación un trabajo con buena y otro con mala ortografía?



En la presente gráfica se muestra cómo los docentes respondieron al preguntar si en las tareas los alumnos recibe la misma calificación un trabajo con buena ortografía y otro con mala ortografía, a lo que el 29% de los docentes (2 docentes) respondieron que siempre, otro 29% de los docentes (2 docentes) dijo que a veces y el 42% (3 docentes) contestaron que nunca.

Como se menciona en el marco teórico, actualmente el tema de la ortografía ha ido empeorando por diferentes factores que influyen, el tener una mala ortografía afecta a niños, jóvenes y adultos pero lamentablemente no se hace nada por disminuir esta problemática.

Muchas ocasiones los maestros no se encuentran lo suficientemente preparados para enfrentar el tema de la ortografía en sus estudiantes por lo que pocos docentes le dan un valor al momento de evaluar, aunque lo correcto sería que en cada proyecto o trabajo se tomara en cuenta la ortografía de éste para que esto se volviera una motivación para los alumnos y revisaran si escriben correctamente antes de entregar.



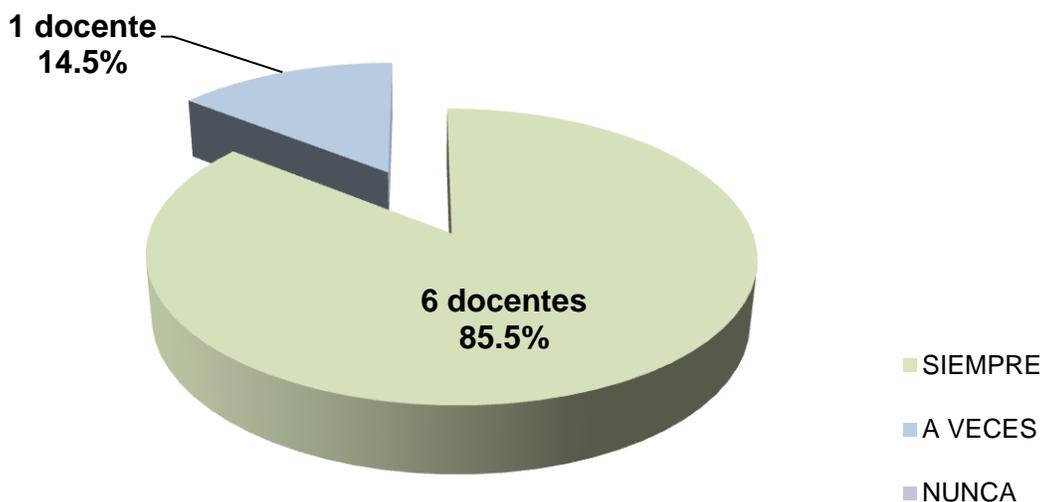
La gráfica muestra cómo el 71% de los docentes (5 docentes) creen que el hábito de la lectura ayuda a mejorar la ortografía de los alumnos mientras el 29% de los docentes (2 docentes) contestaron que sólo a veces.

El hábito de la lectura se comienza a fomentar desde la educación primaria ya que está comprobado que las personas que leen poseen un mayor conocimiento y sin este hábito es más difícil culminar con el proceso de enseñanza- aprendizaje sin importar el tema que se esté desarrollando.

Es necesario fomentar la costumbre por la lectura día a día, ya que así se obtiene una buena escritura y, por lo consiguiente, se logra expresar mejor las ideas, proyectos, pensamientos y argumentos a la hora de comunicarse con los demás.

La lectura puede realizarse de muchas maneras y con muchos objetivos, dentro de los cuales se encuentra mejorar la ortografía. Como se menciona en el marco teórico, la lectura es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual ya que pone en acción a la mente y agiliza la inteligencia.

9.- ¿Considera que es importante mejorar la ortografía en los alumnos de secundaria?



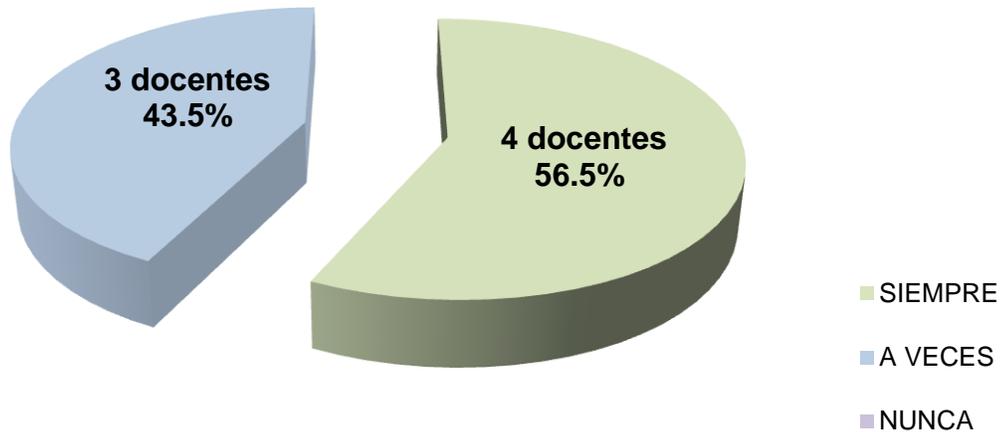
Al interrogar a los docentes sobre si consideran que es importante mejorar la ortografía en los alumnos de educación secundaria, el 85.5% de los docentes (6 docentes) respondió que siempre y el 14.5% de los docentes (1 docente) dijo que a veces.

En realidad, como se menciona en el marco teórico, es importante que los alumnos de educación secundaria cuenten con una buena ortografía para que la escritura esté apropiada para su edad ya que hoy en día se muestra cómo los estudiantes no se preocupan por cuidar los signos de puntuación, uso de mayúsculas y minúsculas, además de la manera de escribir alguna palabra.

El tener una mala ortografía es un problema que nace en la educación, que es la base sobre la cual los seres vivos se apoyan para tomar decisiones, los mismos alumnos, docentes, padres de familia y el medio donde se desarrollan han provocado que este problema vaya aumentando y se muestre un interés casi nulo por mejorar.

Si no se logra enseñar a tiempo la importancia de una correcta ortografía, la gran diferencia que existe entre un texto bien escrito y uno con mal uso de los signos de puntuación, entonces en grados de estudios superiores será mas difícil corregir la mala ortografía aunque no imposible.

10.- ¿Cree que los padres de familia influyen en la buena o mala ortografía de sus hijos?

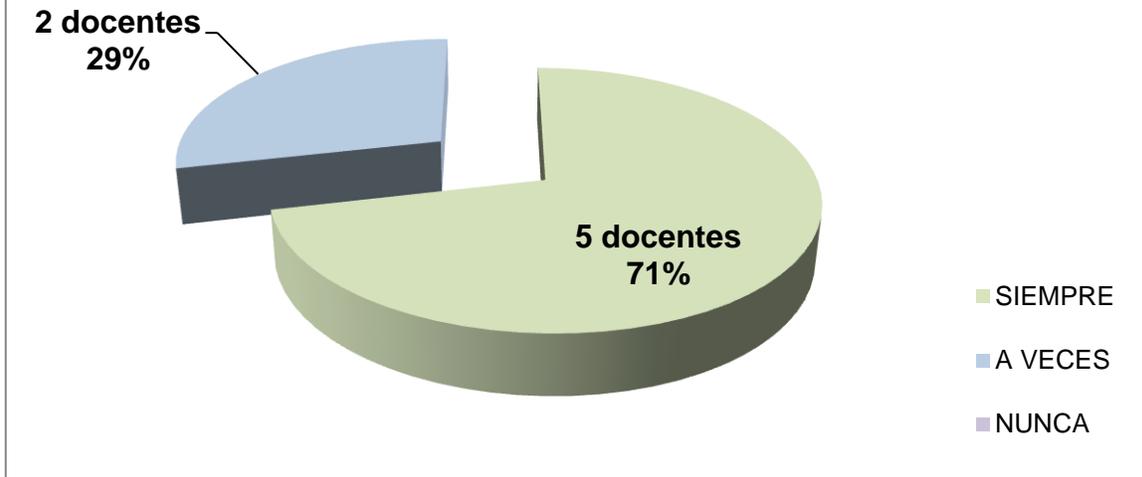


De los 7 docentes encuestados, el 56.5% de los docentes (4 docentes) cree que los padres de familia siempre influyen en la buena o mala ortografía de sus hijos y el 43.5% de los docentes (3 docentes) respondió que sólo a veces influyen.

El tema de la ortografía se trabaja principalmente en la escuela, por lo regular es en donde a un niño le enseñan a escribir sus primeras letras o palabras, por lo tanto, el peso de mejorar la ortografía cae sobre los docentes. Pero nunca está de más que los padres se involucren en la forma de escribir de sus hijos y retroalimenten con ellos las principales reglas ortográficas cual será un beneficio para ellos.

Una excelente ortografía y redacción es la base para un buen texto y más aún teniendo en cuenta que en los tiempos de ahora la comunicación entre los adolescentes se da más de forma escrita que oral. Así que el problema de la ortografía ya no sólo forma parte del entorno escolar, va más allá por lo que ya es parte del diario vivir.

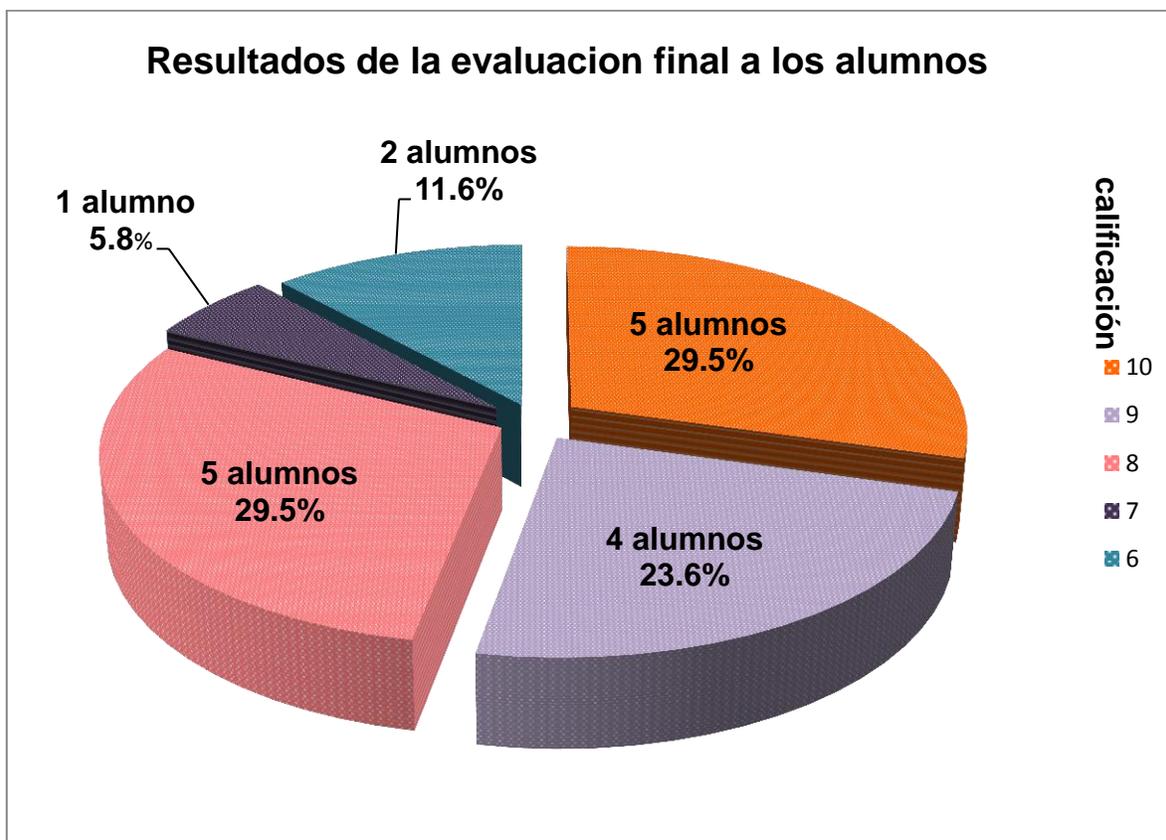
11.- ¿Considera que el problema de la mala ortografía se ha incrementado con el uso de las redes sociales?



En la presente grafica se muestra si los docentes consideran que el problema de la mala ortografía ha incrementado con el uso de las redes sociales, a lo que el 71% de los docentes (5 docentes) contestaron que siempre y el 29% de los docentes (2 docentes) respondieron que a veces.

En el marco teórico se menciona que las redes sociales y el uso inadecuado de las nuevas tecnologías son los principales responsables de las faltas de ortografía que cometen los alumnos, pero el internet también puede ayudar a mejorar la escritura siempre y cuando le den un uso educativo.

3.4 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN FINAL APLICADA A LOS ALUMNOS



En esta gráfica se muestran los resultados obtenidos al aplicar la evaluación final a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, ésta última evaluación consistía en 6 preguntas de opción múltiple relacionadas con ortografía y un texto el cual contenía algunos errores ortográficos los cuales debían corregir para lograr un total de 16 puntos que equivalía al 100% de la prueba.

Cada pregunta fue seleccionada tomando en cuenta que los alumnos de secundaria tuvieron clases previas en las cuales mejoraron su ortografía con ayuda de la ludología.

Como se observa en la grafica, los alumnos obtuvieron calificaciones muy satisfactorias al revisar cada una de las pruebas, de los 17 alumnos el 29.5% de los alumnos (5 alumnos) con 16 puntos tienen una calificación de 10.

Mientras que el 23.6% de los alumnos (4 alumnos) tienen una calificación de 9.3 con 15 puntos, el otro 29.5% de los alumnos (5 alumnos) con 14 y 13 puntos obtuvieron la calificación de 8.7 y 8.1 respectivamente, lo cual muestra el conocimiento obtenido después de la aplicación de la ludología y que si continúan así podrán mejorar día con día más su ortografía.

Un 5.8% (1 alumno) obtuvo una calificación de 7.5 con 12 puntos y el 11.6% de los alumnos restante (2 alumnos) tienen una calificación de 6.8 y 6.2 con 11 y 10 puntos del total de la prueba.

Con esta evaluación final se observa cómo se han logrado mejorar diferentes aspectos en cuanto a la ortografía, se puede notar que para que los estudiantes mejoren su ortografía se les debe motivar primeramente y así será más fácil que recuerden las reglas básicas, reglas de acentuación, signos de puntuación, etc.

En el marco teórico se menciona que el jugar tiene distintos significados, es considerada la actividad más agradable conocida, pero para desarrollar la capacidad lúdica como tal conlleva de muchos esfuerzos, si se desea obtener algún beneficio en este caso cognitivo, es necesario soltarse, dejar en libertad la fantasía atrapada en la mente y reconocer la creatividad con todos estos aspectos; se logró que los alumnos obtuvieran calificaciones mucho mejores que en la evaluación inicial.

3.5 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA FINAL APLICADA A LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO

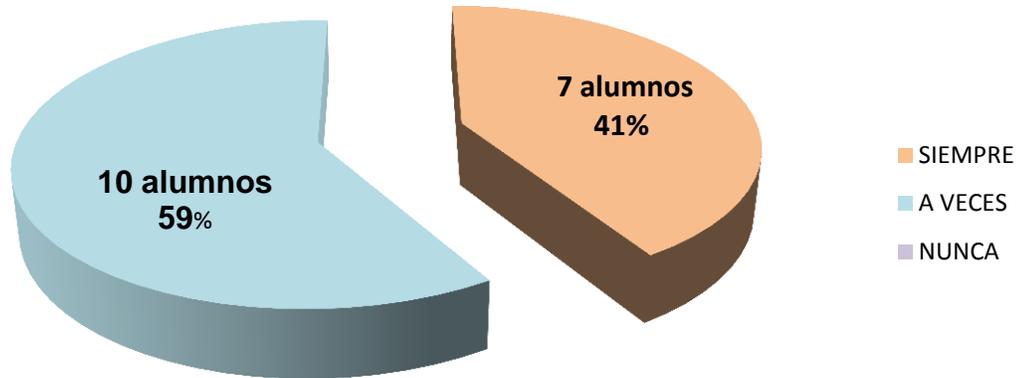


En la gráfica se muestran los resultados al preguntarles a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, si saben a qué se refiere el término ludología a lo que el 100% de los alumnos (17 alumnos) contestaron que sí.

Con base a los resultados se puede llegar a la conclusión que, al aplicar las diferentes actividades lúdicas, los adolescentes llegaron a comprender el significado de la palabra ludología, quizás con sus docentes ya habían trabajado esta técnica pero no la conocían por este nombre ya que recientemente se comenzó a denominar así.

En el marco teórico se menciona que los docentes deben aplicar técnicas a sus alumnos para que ellos obtengan un mejor aprendizaje y explicar en qué consiste para que los alumnos se motiven al momento de la clase.

2. ¿Consideras que los docentes deberían aplicar la ludología?

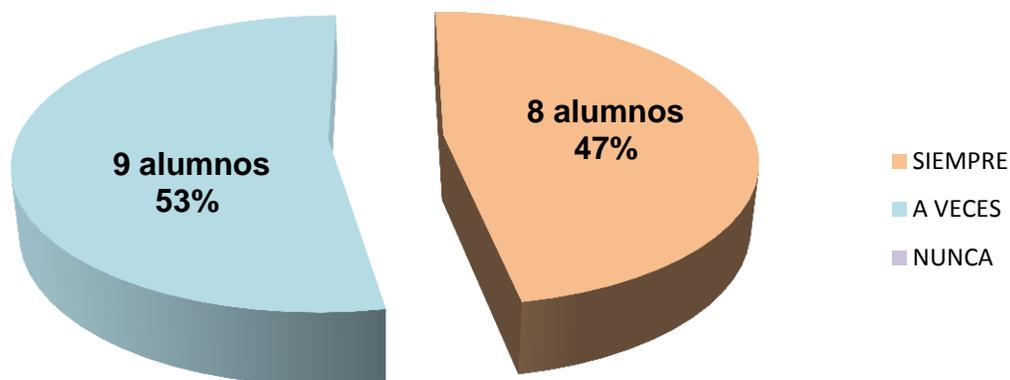


La presente gráfica tiene los resultados obtenidos al preguntarle a los alumnos si consideran que los docentes deben aplicar la técnica de la ludología, a lo que el 41% de los alumnos (7 alumnos) contestaron que siempre, mientras el 59% de los alumnos (10 alumnos) respondieron que a veces y ninguno respondió que nunca.

Los alumnos notaron que la actividad lúdica es parte de la expresión y las experiencias de cada uno de ellos, con ayuda de la ludología es más fácil adquirir algún conocimiento por lo que es bueno que los docentes lo apliquen.

La ludología es libre, permite que cada estudiante de educación secundaria actúe conforme a su personalidad para que así el juego se desarrolle de la mejor manera para que al finalizar su aplicación se logre el objetivo.

3.- ¿Consideras que la aplicación de la ludología ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje?

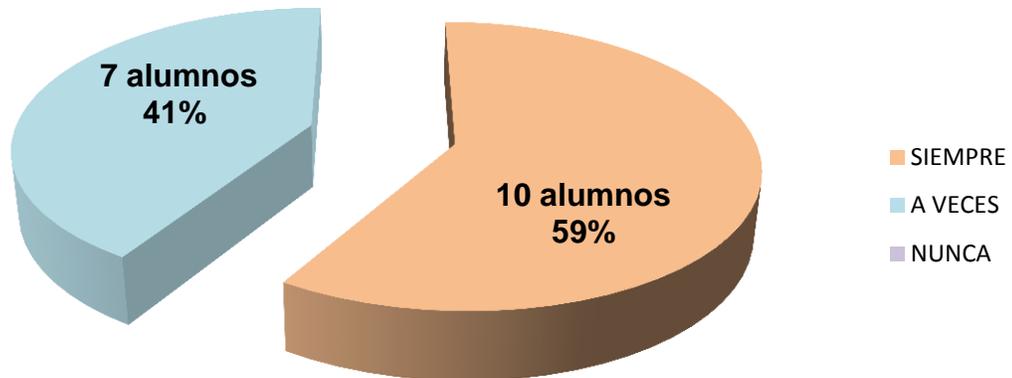


Al preguntarle a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, si consideran que la ludología ayuda en el proceso de enseñanza- aprendizaje el 47% de los alumnos (8 alumnos) contestaron siempre y el 53% de los alumnos restante (9 alumnos) contestaron que a veces.

Los docentes deben estar conscientes de que la enseñanza y el aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante, por lo tanto, para que se lleve a cabo es indispensable la existencia de estrategias y técnicas que vuelvan más fácil este aspecto.

Como se menciona en el marco teórico, la ludología ayuda a que los estudiantes obtengan un aprendizaje de cualquier tipo, además es una actividad que se practica desde la infancia, entre otros beneficios promueve la confianza, responsabilidad, eleva el autoestima y el trabajo grupal.

4.- ¿Crees que la aplicación de la ludología ayuda a mejorar tu ortografía?



Después de la aplicación de diferentes actividades lúdicas al preguntarle a los alumnos si creen que la aplicación de la ludología ayuda a mejorar su ortografía, el 59% de los alumnos (10 alumnos) dijo que siempre, mientras el 41% de los alumnos (7 alumnos) contestó que a veces.

Como se menciona en el marco teórico, aprender las reglas ortográficas suele ser tedioso y muy aburrido, esto causa en los estudiantes falta de interés y, aunque los docentes insisten por terminar con este problema, no utilizan las estrategias o técnicas adecuadas.

Los alumnos se dieron cuenta de que con la ludología aprender se vuelve más sencillo por lo que los docentes deberían implementar esta técnica, así ellos mejorarían aún más su ortografía.

La ludología es la técnica más recomendable para mejorar la ortografía en los estudiantes ya sean de primaria, secundaria, preparatoria o un grado superior siempre es de gran ayuda.

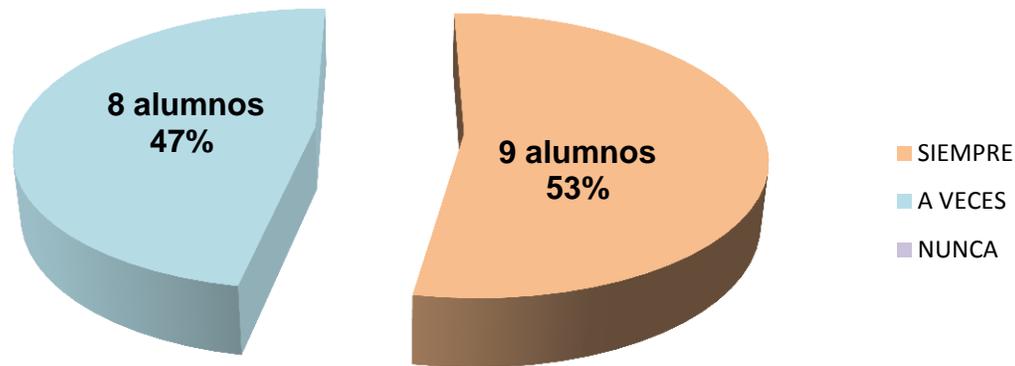


En la presente gráfica se muestra que al preguntarle a los estudiantes de 1er. grado, grupo “K”, si se han mejorado sus conocimientos en cuanto a las reglas ortográficas el 76% de los alumnos (13 alumnos) respondieron que siempre y el 24% de los alumnos (4 alumnos) contestaron a veces.

Es importante que los docentes de educación secundaria se preocupen por la ortografía de los alumnos, ya que en ocasiones ya no mencionan este tema debido a que piensan que es obligación de los docentes de primaria enseñarle a escribir de manera correcta pero, como se menciona en el marco teórico, están en un grave error debido a que aún presentan una mala ortografía durante la educación secundaria.

Al aplicar algunas actividades lúdicas, los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, han mejorado de manera notoria su ortografía, además de que tienen mas frescos los conocimientos en cuanto a las reglas ortográficas que ya habían quedado olvidados.

6.- ¿Continuarías mejorando tu ortografía con ayuda de la aplicación de la ludología fuera de clases?



En la gráfica se muestra que el 53% de los alumnos (9 alumnos) contestaron que siempre continuarían mejorando su ortografía con ayuda de la ludología fuera de clases.

El otro 47% de los alumnos (8 alumnos) contestaron que a veces mejorarían su ortografía con la ludología, mientras nadie contestó que nunca.

La ortografía es un tema que, desde hace muchos años, se ha buscado la mejor manera para que los alumnos tengan presente en cualquier momento que tener una buena ortografía es sinónimo de calidad y con la ludología en pocas aplicaciones se logra que los alumnos mejoren en muchos aspectos.

Pero, como se menciona en el marco teórico, al aplicar la técnica de la ludología se toma mucho en cuenta la actitud del docente o guía, así como también la de los alumnos ya que deben tener una actitud abierta, motivación, disposición y dinamismo.

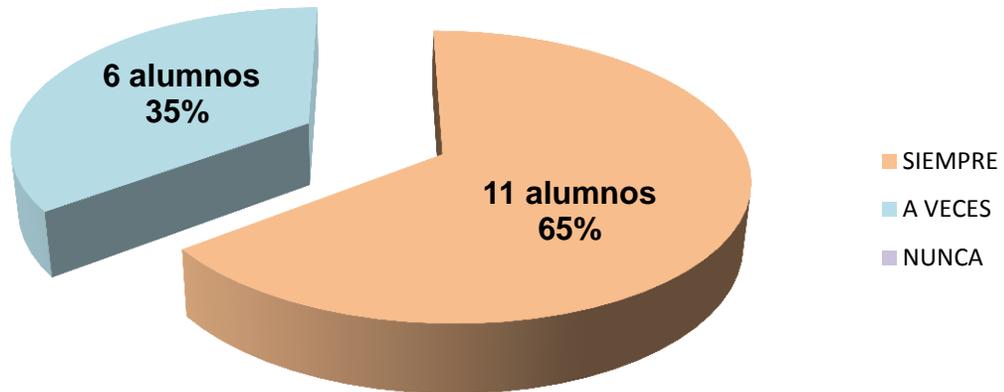


En la presente gráfica se muestran los resultados al preguntarles a los alumnos si creen que es importante contar con una buena ortografía, a lo que el 88% de los alumnos (15 alumnos) respondieron siempre. El otro 12% que equivale únicamente a 2 alumnos respondieron que a veces.

Como se menciona en el marco teórico, la ortografía es un obstáculo muy grave en el desempeño académico de los estudiantes, especialmente los que se encuentran en nivel secundaria, por ello es importante que desde la primaria comiencen a mejorar la ortografía y que durante la secundaria se fortalezcan ciertos aspectos con técnicas apropiadas para cada edad.

La mala ortografía es un problema que en la actualidad ha ido incrementando y ha desarrollado grandes repercusiones en los alumnos, para terminar con esta problemática la ludología es una solución muy apropiada para este nivel educativo.

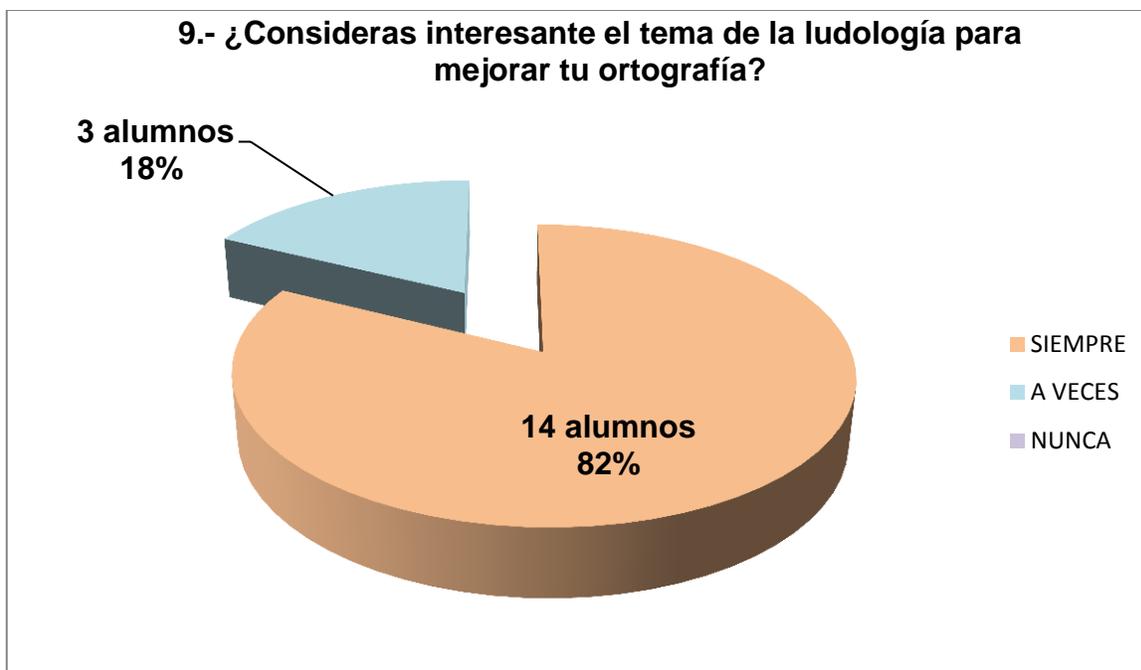
8.- ¿Piensas que los docentes deberían estar mejor informados en cuanto al tema de la ortografía?



La gráfica muestra los resultados al preguntarle a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, si piensan que los docentes deberían de estar mejor informados en cuanto al tema de la ortografía, a lo que el 65% de los alumnos (11 alumnos) respondió siempre, mientras el 35% de los alumnos (6 alumnos) contestaron que a veces.

Es importante que los docentes actualicen la información que tienen en cuanto a las reglas ortográficas ya que, como se menciona en el marco teórico, la Real Academia de la Lengua Española (RAE) hizo importantes cambios en su última publicación del 2010, por ejemplo antes no se colocaba tilde a las palabras escritas en mayúsculas y ahora es obligatorio tildar las mayúsculas.

En ocasiones la problemática de una mala ortografía viene desde los docentes, si ellos no se preocupan por corregir ciertos errores y escribir correctamente entonces no pueden exigir a los estudiantes que mejoren su ortografía.



En la presente gráfica se muestran los resultados al preguntarle a los alumnos si consideran interesante el tema de la ludología para mejorar la ortografía a lo que el 82% de los alumnos (14 alumnos) respondió siempre y el 18% de los alumnos (3 alumnos) respondió que a veces.

Este tema es interesante y novedoso ya que los docentes de educación secundaria hoy en día no se arriesgan a aplicar la técnica de la ludología en los adolescentes por el miedo de que no se tengan los mismos resultados que con los niños de primaria.

En el marco teórico se hace mención que una de las principales cosas que se comienzan a aprender cuando se inicia la educación básica es la ortografía y sus reglas, después de aprender a escribir es labor de los docentes corregir los errores ortográficos para así perfeccionar la escritura, pero no siempre se logra el objetivo, por ello cuando los jóvenes cursan el 1º de secundaria la ludología es una estrategia apropiada para mejorar la ortografía.



En la gráfica se muestran los resultados al preguntarle a los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, si les gustó que a su grupo se le aplicara la técnica de la ludología, un 76% de los alumnos (13 alumnos) respondió que siempre, el 24% (4 alumnos) respondieron que a veces y ninguno respondió nunca.

Aplicar técnicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje es indispensable para el buen desarrollo cognitivo de los adolescentes ya que despierta la motivación e interés que el docente espera.

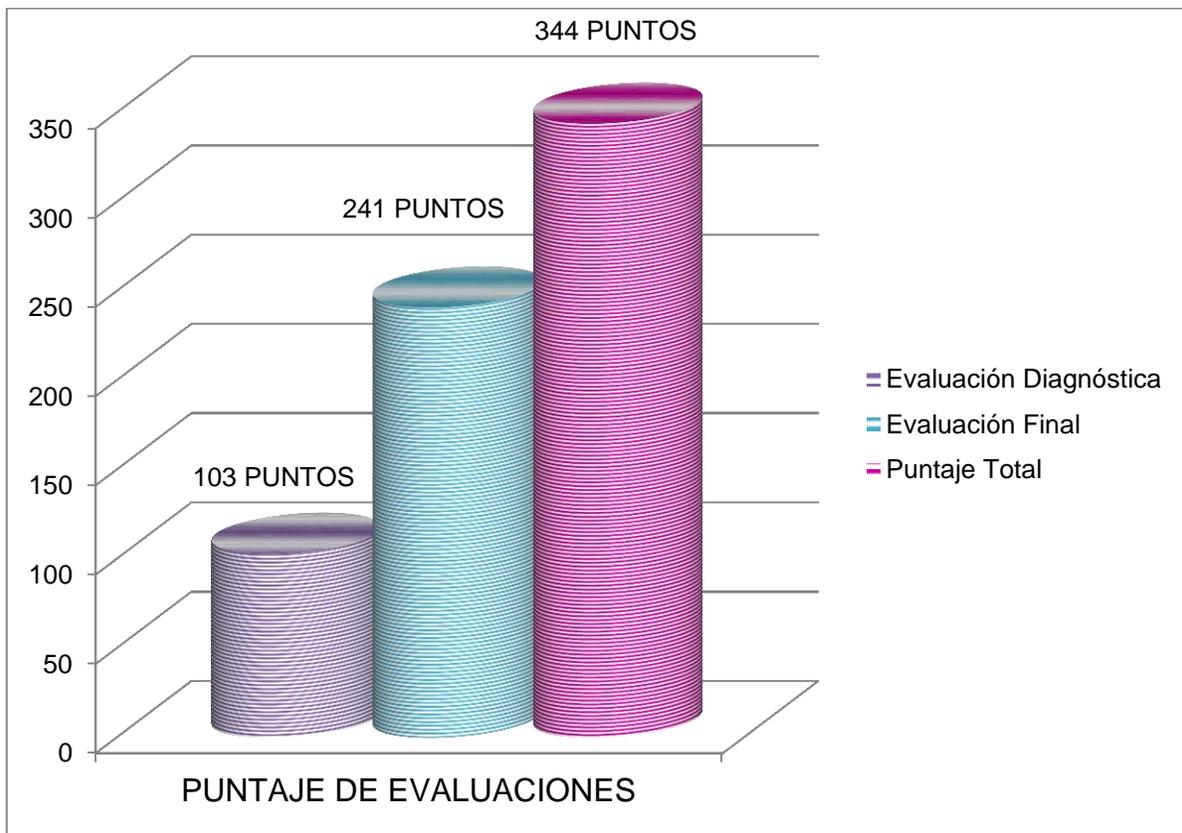
Como se menciona en el marco teórico, la ludología es una técnica que se basa en el juego, funciona como un camuflaje debido a que, sin darse cuenta, los participantes desarrollan un nuevo conocimiento ya que sólo el hablar de un juego genera iniciativa por llevar a cabo un sin número de actividades.

3.6 TABLA COMPARATIVA DE LAS EVALUACIONES

COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Y EN LA EVALUACIÓN FINAL DE LOS ALUMNOS 1ER. GRADO, GRUPO “K”, DE LA ESCUELA SECUNDARIA GENERAL “MARTÍN ALOR” EN EL MUNICIPIO DE COSOLEACAQUE, VER.

NO	NOMBRE DE LOS ALUMNOS			PUNTAJE	
	APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRE(S)	Evaluación Diagnóstica	Evaluación Final
1	Aguirre	Solórzano	Rosario Scarleth	3	14
2	Amador	Domínguez	Astril	8	16
3	Cob	Padilla	Gilberto Ramón	9	16
4	González	Ruiz	Isaías	8	15
5	Gutiérrez	Calderón	Isaac Asael	3	11
6	Izquierdo	Cortez	Yadira	7	10
7	Jiménez	Gómez	Ingrid Elizabeth	7	16
8	Palafox	Trapaga	Ana Rosa	6	16
9	Pérez	Romeo	Leidy Laura	10	14
10	Piña	Magaña	Francisco	5	15
11	Ríos	Vidal	Karla Guadalupe	7	13
12	Ruiz	Paez	José María	6	15
13	Santiago	José	Perla Cristal	6	13
14	Santos	Gómez	Gabriel	4	15
15	Sarmiento	Gómez	Selena Joselin	2	14
16	Torres	López	Ángel Daniel	5	12
17	Torres	Martínez	Amayrani	7	16
			PUNTAJE TOTAL:	103	241
MÁXIMO PUNTAJE POR ALUMNO:		25			
MÁXIMO PUNTAJE POR GRUPO:		344			

3.7 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LAS EVALUACIONES



Los resultados obtenidos después de concluir con la aplicación de la ludología son observables en la cantidad de puntos obtenidos en la evaluación final, algunos de los alumnos lograron obtener el máximo puntaje, mientras que en el examen diagnóstico la mayoría de los alumnos obtuvieron un puntaje muy mínimo.

Aún cuando hay mucha diferencia entre el valor más alto y el más bajo en los resultados de ambas evaluaciones, en el examen diagnóstico los alumnos de 1er. grado de secundaria no recordaba varios aspectos del tema de la ortografía por ello, al revisar los examen, las calificaciones eran reprobatorias.

De acuerdo a los resultados de la evaluación aplicada después de las sesiones de ludología, a diferencia de los resultados obtenidos al principio en la evaluación diagnóstica, los alumnos obtuvieron calificaciones aprobatorias, lo cual refleja que si continúan utilizando esta técnica logran mejores resultados en cuanto a su escritura y gramática.

Al sumar los puntos obtenidos el grupo tuvo un total de 344 de los 561 puntos que habían podido lograr si en ambas evaluaciones hubieran salido bien. La evaluación diagnóstica tenía un total de 16 puntos mientras la final de 17, lo que hace un total de 33 puntos por alumno pero el puntaje máximo por alumno fue de 25 puntos. En general, la gráfica muestra notoriamente cómo los alumnos después de la aplicación de diferentes actividades lúdicas reforzaron el tema de la ortografía y pudieron mejorarla.

Se lograron cambios muy importantes y muy notables en la ortografía y, por lo consiguiente, se mejorará el aprendizaje y la educación de los alumnos ya que la ortografía es indispensable en el proceso enseñanza-aprendizaje, al igual que el uso correcto de la ludología que facilitarán el trabajo del docente.

CONCLUSIONES

Hoy en día la comunicación es indispensable para procurar y mantener las buenas relaciones en todos los ámbitos de la vida, particularmente en la escuela, familia, el trabajo y con las personas más cercanas. Pero no únicamente existe una comunicación verbal sino también la comunicación escrita ha ido tomando más fuerzas con la ayuda de la tecnología y esto causa que actualmente se le de mayor importancia al tema de la ortografía.

La escritura es una forma de expresión que el ser humano desarrolla para comunicarse sin necesidad de hacerlo de manera oral, con la comunicación escrita puede dar a conocer pensamientos, sentimientos, deseos, información o conocimiento pero, para que la personas entiendan el mismo código, es importante contar con una buena ortografía. Como se sabe, al escribir se deben utilizar las reglas ortográficas.

Es importante tomar en cuenta que las primeras letras o palabras que escriben los niños inician en la escuela, por lo que la educación primaria ayuda a aprender y utilizar correctamente la reglas ortográficas situadas por la Real Academia de la Lengua Española (RAE), mientras que en la secundaria se busca el mejoramiento de la misma, es decir, perfeccionar la ortografía de los adolescentes, tener un amplio vocabulario y con ello el aprender a expresarse con mayor facilidad.

No hay que dejar de un lado que existen factores como el entorno familiar y social que ayudan a que los adolescentes mejoren su ortografía, siempre y cuando desde niños cuenten con una buena educación y convivencia con las demás personas.

La ortografía forma parte de los temas con mayor relevancia desde hace muchos años y se ha ido modificando la forma en la que se transmite, ya que con

el paso de los años cambian las formas de pensamiento de los infantes y adolescentes. Los docentes de educación secundaria deben utilizar estrategias o técnicas que ayuden en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de las técnicas para mejorar la escritura de los adolescentes se encuentra la ludología que consiste en el juego, donde los alumnos se pueden expresar libremente porque el acto lúdico lo traen por naturaleza, forma parte de la primera etapa del desarrollo de los seres humanos. Las investigaciones sobre la ludología afirman que, al ser aplicada dentro de un salón de clases, ayuda a desarrollar y motivar a los adolescentes de 1er. grado de secundaria, a participar para que tenga una mayor expresión escrita y no sólo dentro de la escuela sino también en la vida diaria como puede ser al enviar un mensaje de texto, un WhatsApp o al publicar en alguna red social, a cada momento se hace uso de la escritura y que mejor qué hacerlo de manera correcta.

En este trabajo se consideró la edad del adolescente de 1er. grado de secundaria puesto que es un año de mucha importancia en donde los adolescentes enfrentan cambios y no sólo físicos sino también cognitivos, el maestro debe fomentar a sus alumnos para cambiar en el ámbito académico procurando ser cada día mejores por medio de técnicas y estrategias novedosas.

El primer grado de educación secundaria es, sin duda, el año más importantes para mejorar de todo la ortografía pues anteriormente los alumnos aprendieron a escribir pero aún no perfeccionan varias reglas gramaticales las cuales durante la infancia no comprendían del todo y llegando esta etapa pueden retroalimentar lo aprendido.

Con todo lo anterior, lo que se pretende es tratar de concientizar a los docentes y familiares de su papel en el desarrollo de la ortografía en los adolescentes y que ellos, con la cooperación de los dos, logren el objetivo de tener una buena ortografía, lograr el aprendizaje de las reglas ortográficas que ayuden

al alumno para escribir correctamente, utilizando adecuadamente las técnicas que se proponen para que los adolescentes sean mejores e inculque a las nuevas generaciones el buen hábito de escribir como se debe, sin necesidad de utilizar atajos o quitarle letras o la tilde a ciertas palabras.

Al aplicar el presente trabajo de tesis primeramente se realizó un examen diagnóstico a los alumnos donde se evaluó el conocimiento con el que contaban los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, en cuanto al tema de la ortografía, también contestaron una encuesta inicial para analizar la forma de trabajo de los docentes.

Las siguientes sesiones consistieron en la aplicación de la ludología en donde los estudiantes siempre mostraron una actitud abierta, creativa y muy participativa en cada uno de los juegos que se tenían preparados con la intención de mejorar la ortografía. En general con los alumnos no hubo ningún obstáculo.

Al aplicar una encuesta al grupo de docentes los cuales trabajan con el 1er. grado, grupo “K”, se contó con una buena disposición, concuerdan de que falta mucho por trabajar en cuanto a la ortografía de sus alumnos y que existen factores que hacen el trabajo más difícil como puede ser la tecnología.

La hipótesis *“Si se aplica la ludología en la Escuela Secundaria General “Martín Alor” de Cosoleacaque, Veracruz, entonces se logrará mejorar la ortografía afectada por las redes sociales en los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, se pudo comprobar con la aplicación de diez actividades lúdicas y se noto un gran cambio en la ortografía de los alumnos y muestra de ello es el puntaje obtenido en la evaluación final.*

Con lo anterior, se puede concluir que la hipótesis fue comprobada satisfactoriamente dando un excelente resultado de mejoría en la ortografía de los alumnos de 1er. grado, grupo “K”, de la Escuela Secundaria General “Martín Alor” de Cosoleacaque, Veracruz.

RECOMENDACIONES

PARA LOS DOCENTES

1. Utilizar la técnica de la ludología en los alumnos, siempre procurando despertar en ellos el interés y motivación para mejorar su ortografía así como también enriquecer su vocabulario.
2. Las actividades más eficaces para mejorar la ortografía con todos los beneficios que trae consigo y ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje son juegos en equipo para fomentar la comunicación, de memoria, intercambio de ideas, destrezas, la lectura utilizando libros adecuados a los niveles de madurez, inteligencia e interés de los alumnos, ayudándolos a escribir correctamente en cualquier aspecto de su vida.
3. Fomentar el gusto por la lectura también es importante debido a que está comprobado que la lectura ayuda a que los alumnos se familiaricen más con las palabras y aprendan a escribirlas de manera correcta, así es como los alumnos se van a preocupar por su ortografía.
4. En los trabajos que realicen los alumnos se les recomienda darle un valor en el momento de la evaluación a la ortografía porque la clave para evitar cualquier error una vez que conoces las normas está en la atención que se le presta a la escritura. Es importante revisar que escriban bien, sin faltas y que sepan utilizar los signos de puntuación, pero sin olvidar que no deben marcar los errores como algo negativo sino moldear las conductas positivamente.
5. Plantear en los alumnos el escribir bien como una filosofía de vida. Tener una buena ortografía debe ser parte de la vida diaria. Para ello, deben intentar escribir todos los días un texto de manera correcta.

Como docentes no deben dejar en el olvido el tema de la ortografía, sin importar el nivel educativo con el que trabajen siempre es importante revisar la escritura de sus alumnos.

6. Los docentes siempre deben actualizar su información y métodos de enseñanza, en cuanto a la ortografía de sus alumnos debe asistir a cursos o talleres donde aprendan técnicas para profundizar este tema, además se deben apoyar de material didáctico para que, de manera más práctica, se llegue al objetivo.

PARA LOS ALUMNOS

1. Participar y mostrar la mejor disposición en las técnicas aplicadas por el docente, así se logrará de una manera más rápida mejorar la ortografía.
2. Hacer uso del diccionario, un libro o internet. Cuando tengan alguna duda nunca es bueno quedarse con ella, al investigar cómo es la forma de escribir correctamente alguna palabra es más probable que se queden con la información.
3. Crear el hábito por la lectura diaria, aunque el docente no lo deje de tarea siempre es bueno que en casa lean algún artículo de su interés en voz alta por lo menos 20 min. en donde detecten cómo se escriben las palabras y, si encuentran palabras desconocidas, buscar el significado así, además de mejorar su ortografía, ampliarán su léxico.
4. Crear situaciones de aprendizaje que no se olviden fácilmente, como puede ser cambiar las formas de juego por algo que traiga consigo un aprendizaje, por ejemplo, hacer fichas con palabras y dibujos que representen una palabra y jugar con su grupo de amigos al memorama ortográfico.
5. Utilizar juegos de mesa educativos en los que utilicen los conocimientos que tienen sobre la ortografía, una actividad lúdica muy recomendable para los alumnos de 1er. grado de secundaria es la “comida ortografía”, “sopa de letras” o el “ahorcado”.
6. Es muy importante que si hacen uso del internet y cuentan con alguna red social deben escribir siempre correctamente, no utilizar atajos para escribir alguna palabra y ponerle la tilde a las palabras que la lleven.

7. A partir de los doce años se puede comenzar un trabajo de profundización. Este momento es adecuado para estudiar las reglas ortográficas, por ello es recomendable repasarlas diariamente así sin notarlo las utilizarán en su vida diaria.

PARA LOS PADRES DE FAMILIA

1. Revisar las tareas que hacen en casa sus hijos, inculcando a que escriban correctamente y tener tiempo para apoyarlos cuando pregunte como se escribe alguna palabra.
2. Realizar actividades con sus hijos para mejorar la ortografía, también en casa se puede aplicar la técnica de la ludología si es que el docente no la aplica en la escuela.
3. Asistir en ocasiones a la escuela para poder hablar con los docentes en cuanto al desempeño de sus hijos y saber si tiene problemas ortográficos para resolverlos juntos.
4. Fomentar en casa la lectura y darles tiempo para que les lean algún artículo de su interés.
5. Brindar las herramientas y material que sea necesario para que los docentes apliquen la técnica de la ludología y se logre el objetivo de mejorar la ortografía en sus hijos.

BIBLIOGRAFÍA

Libros físicos de consulta para el tema principal de la presente tesis:

- ✓ Acevedo A. (2008). *Aprender jugando 3*. México: Editorial Limusa.
- ✓ Ávila F: (2005). *Ortografía española*. México: Norma.
- ✓ Castillo S. y Polanco L. (2005). *Enseña a estudiar...Aprende a aprender*. México: Prentice hall.
- ✓ Chehaybar E. (2012). *Técnicas para el aprendizaje grupal*. México: Iisue.
- ✓ García B. (2010). *Factores sociales que influyen en el buen o mal uso de la ortografía*. México: Pereira.
- ✓ García D. (2008). *El grupo; métodos y técnicas participativas*. México: Espacio.
- ✓ Gispert C. (2005). *Ortografía*. España: Océano.
- ✓ Gómez L. (2005). *Ortografía de uso español actual*. México: SM.
- ✓ Orlando J. (2011). *La escritura en los adolescentes: estrategias pedagógicas para contribuir su desarrollo*. México: Magister.
- ✓ Reyes S. (2005). *Terapia de juego*. México: Editorial Diana.
- ✓ Zapata O. (2005). *La ludología y aprendizaje escolar*. México: Pax México.

Libros digitales de consulta para el tema principal de la presente tesis:

- ✓ Almeida P. y Sáenz R. (2005). *Educación lúdica*. Brasil: Loyola.

- ✓ Hernán M. (2006). *Técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*. México: Alfoomega.
- ✓ Hernández B. (2008). *Ortografía y redacción para todos*. México: Biltro.
- ✓ López F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Venezuela: Editorial Laboratorio educativo.
- ✓ Martínez J. (2006). *La evolución de la ortografía*. México: Granada
- ✓ Palacios J. (2006). *Técnicas lúdicas*. España: Lea
- ✓ Servilla M. (2006). *Manual básico de ortografía*. España: MAD.

Revistas de consulta para el tema principal de la presente tesis:

- ✓ Issues K. (2010). *Revista española de lingüística: órgano de la sociedad*. Vol. 35. España: Gredos.
- ✓ Sanz J. (2006). *Revista española de pedagogía*. Vol. 36. España: Sabadell

Páginas electrónicas de consulta para el tema principal de la presente tesis:

- ✓ <http://es.slideshare.net/PedroFulledaBandera/ludologaintroduccion-a-una-ctedra>
- ✓ <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- ✓ <http://www.rae.es/recursos/ortografia>

- ✓ http://www.teinteresa.es/educa/jovenes-cometen-ortografia-calidad-textos_0_1104491239.html

Libros de consulta para la metodología de la presente tesis:

- ✓ Ávila H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. México: Eumed.
- ✓ Baptista P., Fernández C. y Hernández R. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. España: MCGRAW-HILL.
- ✓ Darío I. (2006). *Método y conocimiento: Metodología de la investigación*. Colombia: Fondo
- ✓ Rojas R. (2006). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés.
- ✓ Tamayo M. (2004). *El proceso de la investigación científica: Influye evaluación y administración de proyectos de investigación*. México: Limusa.

Páginas electrónicas de consulta para la metodología de la presente tesis:

- ✓ <http://www.inee.edu.mx/index.php/publicaciones/informes-institucionales/resultados-del-aprendizaje/72-publicaciones/resultados-de-aprendizaje-capitulos/561-la-ortografia-de-los-estudiantes-de-educacion-basica-en-mexico>

ANEXOS

ENCUESTAS



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DEL 1ER. GRADO, GRUPO “K”, DE LA
ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO.**

Nombre del alumno: _____

Edad: _____ Fecha de aplicación: _____

Total de reactivos: 8	Total de puntos: 17	Valor del examen: 100%	Aciertos:	Calificación:
------------------------------	----------------------------	-------------------------------	------------------	----------------------

Objetivo: Evaluar el conocimiento que poseen los alumnos en cuanto al tema de la ortografía.

I.- Instrucción: Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta correcta.

(Valor: 1 punto cada pregunta)

1.- Es un conjunto de reglas que establecen cuál es la forma correcta de representar las palabras o sonidos.

- A) Tilde B) Ortografía C) Reglas ortográficas D) Acento

2.- Se conocen como monosílabas las palabras que tienen:

- A) Una sílaba B) Dos sílabas C) Tres sílabas D) Cuatro sílabas

3.- Para que exista una sílaba necesariamente se debe de formar por una:

- A) Consonante B) Tilde C) Vocal D) Letra

4.- Las palabras que llevan acentuación ortográfica en la última sílaba se denominan:

- A) Graves B) Agudas C) Esdrújulas D) Sobreesdrújulas

5.- Las palabras graves se acentúan cuando terminan en:

- A) Vocal B) Consonante C) N, s o vocal D) Cualquier consonante excepto n, s o vocal

6.- Son el tipo de palabras que siempre se acentúan:

- A) Graves B) Agudas y esdrújulas C) Sobreesdrújula y completas D) Esdrújulas y sobreesdrújulas

7.- La primera palabra de algún escrito debe comenzar con:

- A) Punto suspensivo B) Guión C) Mayúscula D) Paréntesis

II.- Instrucción: Lee cuidadosamente el siguiente texto que cuenta con algunos errores ortográficos, encierra las palabras que encuentres mal escritas, también coloca las mayúsculas, signos de puntuación y acentos que hagan falta.

(Valor: 10 puntos)

8.-

El pajarito perezoso



Había una vez un pajarito simpático, pero muy, muy perezoso. Todos los días a la hora de levantarse, había que estar llamándole mil veces hasta que por fin se levantaba; y cuando había que hacer alguna tarea, los retrazaba todo hasta que casi ya no quedaba tiempo para hacerlo.

todos le advertían constantemente: - ¡Eres un perezoso! No se puede estar dejando todo para última ora... - Bah! Pero si no pasa nada. – Respondía el pajarito – Sólo tardo un poquito más qe los demás en hazer las cosas.

Los pajarillos pasaron todo el verano bolando y jugando, y cuando comenzó el otoño y empezó a sentirse el frio, todos comenzaron los preparatibos para el vieje a un pais mas cálido.

“La ortografía no es una moda que cambie según las tendencias, escribir bien es sinónimo de cultura y educación.” ANÓNIMO

Muchas gracias por tu colaboración.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



ENCUESTA INICIAL A LOS ALUMNOS DEL 1ER. GRADO, GRUPO "K", DE LA ESCUELA SECUNDARIA "MARTÍN ALOR", TURNO VESPERTINO.

Nombre del alumno: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Objetivo de la encuesta: Analizar cuáles son las estrategias o técnicas que aplican los docentes para mejorar la ortografía.

Instrucción: Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta que consideres conveniente. Responde sinceramente y de forma individual.

1.- ¿Conoces las reglas ortográficas establecidas en la RAE (Real Academia de la Lengua Española)?

SÍ

NO

2.- ¿Consideras que cuentas con una buena ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

3.- ¿Realizas actividades fuera de la escuela que te ayuden a mejorar tu ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

4.- Cuando no sabes cómo se escribe alguna palabra ¿lo investigas?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

5.- ¿Lees libros que te ayuden a mejorar tu ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

6.- ¿Los docentes ponen atención a los errores ortográficos que cometes?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7.- En el salón de clases, ¿los docentes aplican estrategias para mejorar la ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8.- ¿Has escuchado el término Ludología?

SÍ

NO

9.- ¿Consideras que el juego ayudaría a mejorar tu ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

10.- ¿Crees que las redes sociales influyen a que actualmente el problema de la mala ortografía haya incrementado?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo.”
NELSON MANDELA.

Muchas gracias por tu tiempo.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



ENCUESTA A LOS DOCENTES DEL 1ER. GRADO, GRUPO “K”, DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO.

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Materia que imparte: _____

Objetivo de la encuesta: Identificar la importancia que le proporcionan los docentes a la ortografía de sus alumnos.

Instrucción: Lea cuidadosamente las siguientes preguntas y subraye la respuesta que usted considere conveniente según su experiencia. Por favor responda sinceramente y de manera individual.

1.- ¿Sabe a qué se refiere el término ludología?

SÍ NO

2.- ¿Con qué frecuencia aplica juegos a sus alumnos?

SIEMPRE A VECES NUNCA

3.- ¿Considera que el uso adecuado de los juegos facilita el aprendizaje de los alumnos?

SIEMPRE A VECES NUNCA

4.- ¿Usted emplea juegos o actividades que ayuden a mejorar la ortografía en sus alumnos?

SIEMPRE A VECES NUNCA

5.- ¿Usted cree que sus alumnos tienen conocimiento sobre las reglas ortográficas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

6.- Cuando revisa algún trabajo de sus alumnos, ¿corrige los errores ortográficos?

SIEMPRE A VECES NUNCA

7.- En las tareas de sus alumnos, ¿recibe la misma calificación un trabajo con buena y otro con mala ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8.- ¿Cree que el hábito de la lectura ayuda a mejorar la ortografía en los alumnos?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9.- ¿Considera que es importante mejorar la ortografía en los alumnos de secundaria?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

10.- ¿Cree que los padres de familia influyen en la buena o mala ortografía de sus hijos?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

11.- ¿Considera que el problema de la mala ortografía se ha incrementado con el uso de las redes sociales?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

*“La mente que se abre a una nueva idea jamás volverá a su tamaño original.”
ALBERT EINSTEIN*

Muchas gracias por haberme regalado minutos de su tiempo.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



EVALUACIÓN FINAL A LOS ALUMNOS DEL 1ER. GRADO, GRUPO “K”, DE LA ESCUELA SECUNDARIA “MARTÍN ALOR”, TURNO VESPERTINO.

Nombre del alumno: _____

Edad: _____ Fecha de aplicación: _____

Total de reactivos: 7	Total de puntos: 16	Valor del examen: 100%	Aciertos:	Calificación:
------------------------------	----------------------------	-------------------------------	------------------	----------------------

Objetivo de la encuesta: Comprobar si la aplicación de la ludología ayudó a los alumnos a mejorar su ortografía.

I.- Instrucción: Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta correcta.

(Valor: 1 punto por pregunta)

1.- Es un conjunto de reglas que establecen cuál es la forma correcta de representar las palabras o sonidos...

- A) Tilde B) Ortografía C) Sílaba D) Acento

2.- Son las palabras que tienen dos sílabas...

- A) Polisílaba B) Monosílaba C) Tetrasílaba D) Bisílaba

3.- Es un ejemplo de palabra aguda...

- A) Árbol B) Avión C) Abanico D) Abuela

4.- Son ejemplos de palabras sobreesdrújulas...

- A) Fácilmente y éticamente B) Cómpralo y éxtasis C) Esdrújula y páncreas

5.- ¿Cuáles signos se escriben al inicio y final de una pregunta?

- A) Admiración B) Guión C) Interrogación D) Paréntesis

6.- Se emplean para redactar oraciones aclaratorias...

- A) Admiración B) Guión C) Comillas D) Paréntesis

II.- Instrucción: Lee cuidadosamente el siguiente texto que cuenta con algunos errores ortográficos, encierra las palabras que encuentres mal escritas, también coloca las mayúsculas, signos de puntuación y acentos que hagan falta.

(Valor: 10 puntos)

7.-

El pajarito perezoso



Havia una vez un pajarito simpático, pero muy, muy perezoso. Todos los días a la hora de levantarse, había que estar llamándole mil veces hasta que por fin se levantaba; y cuando había que hacer alguna tarea, los retrazaba todo hasta que casi ya no quedaba tiempo para hacerlo.

todos le advertían constantemente: - ¡Eres un perezoso! No se puede estar dejando todo para última hora... - Bah! Pero si no pasa nada. – Respondía el pajarito – Sólo tardo un poquito más qe los demás en hazer las cosas.

Los pajarillos pasaron todo el berano volando y jugando, y cuando comenzó el otoño y empezó a sentirse el frio, todos comenzaron los preparatibos para el vieje a un país más cálido.

“Quien se atreva a enseñar nunca debe dejar de aprender”. ANÓNIMO

Muchas gracias por tu colaboración.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



ENCUESTA FINAL A LOS ALUMNOS DEL 1ER. GRADO, GRUPO "K", DE LA ESCUELA SECUNDARIA "MARTÍN ALOR", TURNO VESPERTINO.

Nombre del alumno: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Objetivo de la encuesta: Valorar si los alumnos consideran que la aplicación de la ludología les ayudó a mejorar su ortografía.

Instrucción: Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta que consideres conveniente. Responde sinceramente y de forma individual.

1.- ¿Sabes a qué se refiere el término ludología?

SÍ

NO

2.- ¿Consideras que los docentes deberían aplicar la ludología?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

3.- ¿Consideras que la aplicación de la ludología ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

4.- ¿Crees que la aplicación de la ludología ayuda a mejorar tu ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

5.- ¿Se han mejorado tus conocimientos en cuanto a las reglas ortográficas?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

6.- ¿Continuarías mejorando tu ortografía con ayuda de la aplicación de la ludología fuera de clases?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7.- ¿Crees que es importante contar con una buena ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8.- ¿Piensas que los docentes deberían estar mejor informados en cuanto al tema de la ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9.- ¿Consideras interesante el tema de la ludología para mejorar tu ortografía?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

10.- ¿Te gustó que a tu grupo se aplicara la técnica de la ludología?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

*“La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo.”
PAULO FREIRE.*

Muchas gracias por haberme regalado minutos de tu tiempo.

Descripción de la ludología

TELARAÑA DE LOS ERRORES

PROPÓSITO:

Que el alumno estimule su capacidad para detectar errores ortográficos y sea capaz de corregirlos.

MATERIAL:

- Cuerda
- Frases o lectura

DESARROLLO:



Escribir de manera correcta habla bien de las personas, por lo que el siguiente juego consiste en lo siguiente:

Para comenzar el docente explica a los alumnos de que el juego consiste en presentarse (decir su nombre) sosteniendo una parte de la cuerda y también deben leer una frase o una parte de la lectura la cual puede contener algunos errores ortográficos.

Después de leer tienen que decir que errores notaron y si están en lo correcto el docente lo dirá. Entonces le pasan el otro extremo de la cuerda a otro compañero sin soltar el suyo y así sucesivamente hasta que pasen todos los alumnos y corrijan todos los errores.

Al finalizar el juego, con la cuerda se formará como una telaraña y, si queda tiempo, se le puede preguntar a cada alumno que les pareció el juego.

LETRAS PERDIDAS

PROPÓSITO:

Que el estudiante desarrolle su habilidad de expresión escrita al completar palabras o frases.

MATERIAL:

- Palabras escritas incompletas
- Tarjetas con letras
- Costales



DESARROLLO:

El docente forma 2, 3 ó 4 equipos dependiendo del número de participantes, se le darán 5 palabras a cada equipo y por turnos deben colocarse dentro de un costal un participante de cada equipo, tiene 5 minutos para completar cada palabra con las tarjetas que están escondidas por todo el salón. El equipo que sea el primero en terminar todas sus palabras de manera correcta gana.

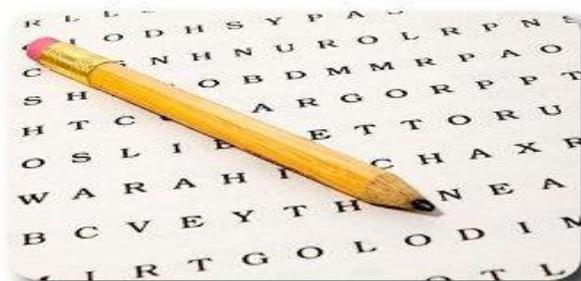
SOPA DE LETRAS

PROPÓSITO:

Que el alumno agilice su mente en la búsqueda de palabras y trabajando en parejas.

MATERIAL:

- Sopa de letras
- Lapicero



DESARROLLO:

Para que la actividad de la sopa de letras se vuelva más entretenida y ayude a mejorar la ortografía se realiza de la siguiente manera:

Se colocan en parejas los alumnos y se les entrega una sopa de letras para que la resuelvan pero las palabras que van a buscar las dicta el docente para que las parejas las escriban en la parte superior de la hoja.

Si escriben las palabras de manera incorrecta entonces nunca las encontrarán.

EL AHORCADO

PROPÓSITO:

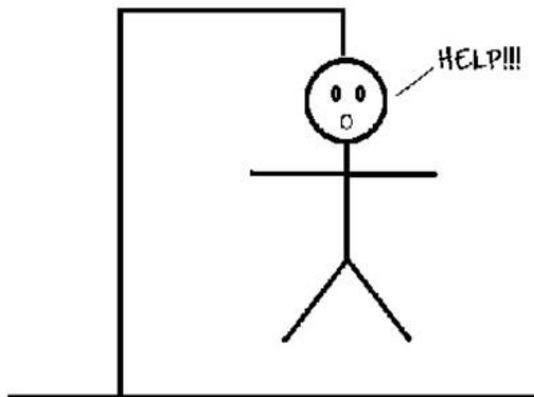
Que el alumno aprenda a escribir diferente tipos de palabras con la ayuda de otros compañeros.

MATERIAL:

- Tarjetas con refranes
- Pizarrón
- Marcadores

DESARROLLO:

Se formarán 5 ó 6 equipos dependiendo del número de alumnos, después en el pizarrón se va a dibujar la orca y los refranes incompletos los cuales tienen que, descifrar en sólo 6 intentos si no terminarán ahorcados. El equipo que al final tenga más puntos ganará y no deben olvidar tomar en cuenta la ortografía.



MEMORAMA ORTOGRÁFICO

PROPÓSITO:

Desarrollar las habilidades del pensamiento y memorización a través de imágenes y palabras.

MATERIAL:

- Tarjetas de memorama
- Marcadores



DESARROLLO:

El juego consiste en colocar las tarjetas del memorama ortográfico volteadas para que cada alumno vaya sacando un par y si son iguales ganen puntos, una de las tarjetas contiene la palabra y la otra contiene la imagen, se toma en cuenta que puede haber palabras parecidas pero un acento o una letra cambia el significado.

EL TENDEDERO

PROPÓSITO:

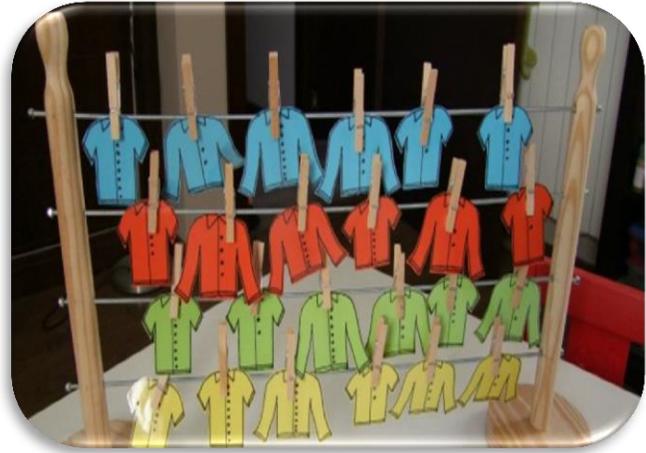
El alumno aprenderá las reglas ortográficas de acentuación para así mejorar su escritura.

MATERIAL:

- 4 Cuerdas
- Pinzas para tender
- Imágenes

DESARROLLO:

El juego tiene que ver con las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas por lo que consiste en lo siguiente:



El docente esconde diferentes imágenes por todo el salón, forma cuatro equipos asignando un tipo de palabras y cada equipo se encargará de buscar la imagen que corresponda, por ejemplo si el equipo de las palabras agudas encuentra la imagen de un avión la coloca en su tendedero porque corresponde a su tipo de palabras.

El primer equipo en juntar sus 8 palabras correctamente gana.

DOMINÓ ORTOGRÁFICO

PROPÓSITO:

Los estudiantes practicarán sus habilidades de memorización en cuando a la ortografía y sus reglas.



MATERIAL:

- Fichas de dominó (deben contar con modificaciones para que el juego funcione, por ejemplo, de un lado tendrá una pregunta de ortografía y del otro lado una palabra la cual responde a la pregunta de otra ficha).
- Marcadores

DESARROLLO:

El dominó es un juego de mesa popular y sus reglas son muy sencillas. En este juego las fichas cuentan con una pregunta y en la otra mitad está la respuesta pero no de la misma ficha sino de otra, para que los alumnos puedan jugarlo deben de tener ciertos conocimientos previos sobre las reglas ortográficas. El equipo que termine con todos sus fichas será el ganador.

JENGA ORTOGRÁFICO

PROPÓSITO:

Que el alumno aprenda las reglas ortográficas pero sobre todo mejore su escritura mediante esta estrategia.

MATERIAL:

- Jenga clásico o jenga tretrix
- Preguntas (pegadas en las fichas del jenga).

El docente arma la torre del jenga y los alumnos comienzan a pasar por grupo de 5, uno por uno sacan una ficha y contestan las preguntas que les haya tocado. Continúan retirando fichas de la torre hasta que uno tire la torre y ese será el que pierde se sale y se vuelve a armar la torre hasta que quede un ganador.



COMIDA ORTOGRÁFICA

PROPOSITO:

Desarrollar en el alumno la destreza de encontrar palabras y escribirlas correctamente.

MATERIAL:

- Tazón de plástico con tapa
- 4 cucharones de plástico
- 104 fichas
- 72 tarjetas

DESARROLLO:

Este es un juego divertido, que le encanta a toda la familia. Se debe tomar una tarjeta por jugador. Cuando cada jugador tenga su tarjeta rápidamente toma su cucharón y busca las letras que correspondan a las 5 palabras que tiene que formar. Pero se debe de tener cuidado de no sacar una "mosca en la sopa o se pierde una ficha buena. El primer jugador en conseguir todas las palabras de su tarjeta gana el juego.



EL CAZA FALTAS

PROPÓSITO:

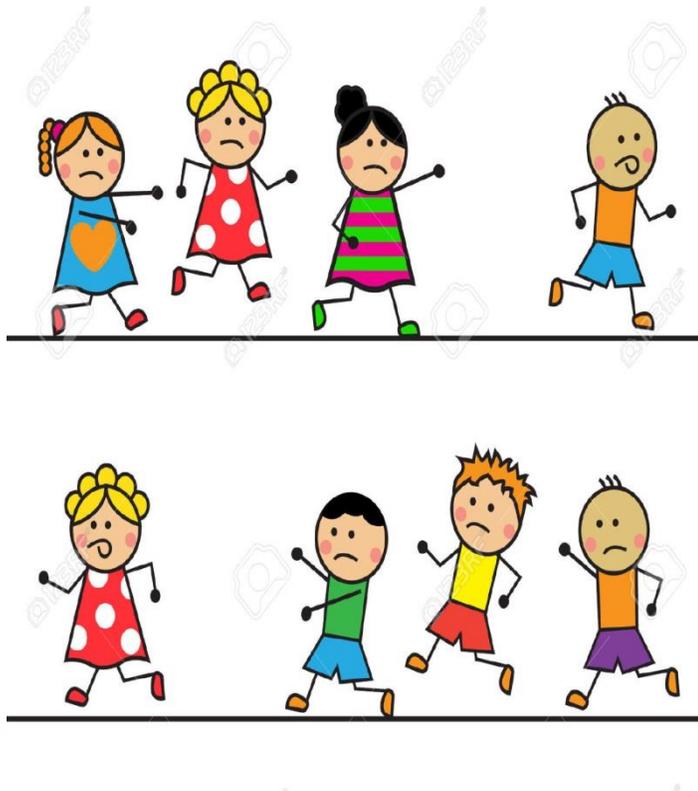
Hacer que el alumno comprenda que aprender ortografía por medio del juego puede ser divertido y sencillo.

MATERIAL:

- Tarjetas con palabras mal escritas
- Cinta adhesiva
- Pañuelo

DESARROLLO:

El docente explicará a los alumnos en qué consiste el juego. Uno de los alumnos será el caza faltas por lo que estará con los ojos vendados, todos los demás alumnos tendrán una palabra mal escrita pegada en la espalda y cuando sea atrapado el caza falta debe encontrar el error ortográfico y es así como ahora él tendrá una palabra y el otro participante será el nuevo caza faltas.



Planeaciones



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



PLAN DE CLASE

DOCENTE: **KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS** FECHA: 16 DE FEBRERO DEL 2016

ESCUELA: **MARTÍN ALOR** TURNO: **VESPERTINO** GRADO: **1º** GRUPO: **"K"**

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	DIFICULTADES ORTOGRÁFICAS	Al finalizar la clase, el alumno analizará su capacidad para detectar errores ortográficos y corregirlos, mediante la aplicación de la actividad lúdica "Telaraña de errores".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Aplicación de la actividad lúdica. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"Telaraña de errores"	* Cuerda. *Frasas o lectura	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://definicion.de/ortografia/ http://www.rae.es/recursos/ortografia



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**



PLAN DE CLASE

DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 17 DE FEBRERO DEL 2016
ESCUELA: MARTÍN ALOR	TURNO: VESPERTINO GRADO: 1º GRUPO: “K”

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	DIFICULTADES ORTOGRÁFICAS	Al finalizar la clase, el alumno desarrollará sus habilidades de expresión escrita, mediante la aplicación de la actividad lúdica “Letras perdidas”.	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Aplicación de la actividad lúdica. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	“Letras perdidas”	*Palabras escritas incompletas *Tarjetas con letras *Costales	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://definicion.de/ortografia/ http://www.rae.es/r/ecursos/ortografia



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



PLAN DE CLASE

DOCENTE: **KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS** FECHA: 18 DE FEBRERO DEL 2016

ESCUELA: **MARTÍN ALOR** TURNO: **VESPERTINO** GRADO: **1º** GRUPO: **"K"**

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	PALABRAS SENCILLAS	Al finalizar la clase, el alumno desarrollará su mente en la búsqueda de palabras y trabajando en parejas mediante la actividad lúdica "Sopa de letras".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Aplicación de la actividad lúdica. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"Sopa de letras"	•Sopa de letras •Lapicero	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://www.drugs.com/cg_esp/habilidades-de-escritura-en-los-adolescentes.html

SOPA DE LETRAS

NOMBRE: _____

Instrucción: Resuelve la siguiente sopa de letras, encuentra el mayor número de palabras relacionadas con ortografía y anótalas sobre las líneas.

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





**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**



PLAN DE CLASE

DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 19 DE FEBRERO DEL 2016
ESCUELA: MARTÍN ALOR	TURNO: VESPERTINO GRADO: 1º GRUPO: "K"

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	DIVISIÓN SILÁBICA	Al finalizar la clase, el alumno agilizará su mente al completar diferente tipos de palabras con la ayuda de otros compañeros a través de la actividad lúdica "el ahorcado".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Desarrollo del tema. 6.- Aplicación de la ludología. 7.- Disipar las dudas de los alumnos. 8.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 9.- Conclusión del tema. 10.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"El ahorcado"	• Tarjetas con refranes • Pizarrón • Marcadores	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://ponce.inter.edu/acad/cursos/ciencia/lasvi/modulo2.htm



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**



PLAN DE CLASE

DOCENTE: **KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS** FECHA: 22 DE FEBRERO DEL 2016

ESCUELA: **MARTÍN ALOR** TURNO: **VESPERTINO** GRADO: **1º** GRUPO: **"K"**

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	REGLAS ORTOGRÁFICAS BÁSICAS	Al finalizar la clase, el alumno desarrollará las habilidades del pensamiento y memorización a través de la aplicación de la actividad lúdica "memorama ortográfico".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.-Aplicación de la ludología. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"Memorama ortográfico".	•Tarjetas de memorama •Marcadores	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	www.ejemplode.com/12-clases_de_espanol/931-reglas_basicas_de_la_ortografia.html



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**



PLAN DE CLASE

DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 23 DE FEBRERO DEL 2016
ESCUELA: MARTÍN ALOR	TURNO: VESPERTINO
GRADO: 1º	GRUPO: "K"

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	REGLAS ORTOGRÁFICAS DE ACENTUACIÓN	Al finalizar la clase, el alumno analizará las reglas ortográficas de acentuación para así mejorar su escritura mediante la actividad lúdica "el tendadero".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Desarrollo del tema. 6.- Aplicación de la ludología. 7.- Disipar las dudas de los alumnos. 8.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 9.- Conclusión del tema. 10.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"El tendadero"	•4 Cuerdas •Pinzas para tender •Imágenes	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://www.ejemplode.com/12-clases_de_espanol/931-reglas_basicas_de_la_ortografia.html



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
 INCORPORADA A LA UNAM
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



PLAN DE CLASE

DOCENTE: **KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS** FECHA: 24 DE FEBRERO DEL 2016

ESCUELA: **MARTÍN ALOR** TURNO: **VESPERTINO** GRADO: **1º** GRUPO: **“K”**

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	LA ORTOGRAFÍA EN LA ACTUALIDAD	Al finalizar la clase, el alumno adquirirá una mejor escritura y sin errores ortográficos mediante la actividad lúdica “dominó ortográfico”	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.-Aplicación de la ludología. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	“Dominó ortográfico”	•Fichas de dominó (deben contar con modificaciones para que el juego funcione, por ejemplo, de un lado tendrá una pregunta de ortografía y del otro lado una palabra la cual responde a la pregunta de otra ficha). •Marcadores	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://www.elabuelabuelo.com/aa-prende/lengua/ortografia/ortogror-to.html



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**



PLAN DE CLASE

DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 29 DE FEBRERO DEL 2016
ESCUELA: MARTÍN ALOR	TURNO: VESPERTINO GRADO: 1º GRUPO: "K"

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	TIPS DE ORTOGRAFÍA	Al finalizar la clase, el alumno descubrirá la importancia que tiene el tener una buena ortografía mediante la actividad lúdica "jenga ortográfico".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Desarrollo del tema. 6.-Aplicación de la ludología. 7.- Disipar las dudas de los alumnos. 8.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 9.- Conclusión del tema. 10.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"Jenga ortográfico"	•Jenga clásico •Preguntas (pegadas en las fichas del jenga).	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://www.profe-prof.org.mx/25-consejos-ortograficos/ http://www.taringa.net/post/arte/11809911/8-tips-para-empezar-a-escribir-sin-faltas-de-ortografia.html



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



PLAN DE CLASE

DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 1 DE MARZO DEL 2016
ESCUELA: MARTIN ALOR	TURNO: VESPERTINO
GRADO: 1º	GRUPO: "K"

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	TIPS DE ORTOGRAFÍA	Al finalizar la clase, el alumno analizará la importancia de tener una buena ortografía mediante la actividad lúdica "comida ortográfica"	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.- Desarrollo del tema. 6.- Aplicación de la ludología. 7.- Disipar las dudas de los alumnos. 8.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 9.- Conclusión del tema. 10.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"comida ortográfica"	•tazón *cucharas *tarjetas •Fichas de letras	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	http://www.profe-prof.org.mx/25-consejos-ortograficos/ http://www.taringt.net/post/arte/1809911/8-tips-para-empezar-a-escribir-sin-faltas-de-ortografia.html



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.
INCORPORADA A LA UNAM
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.**

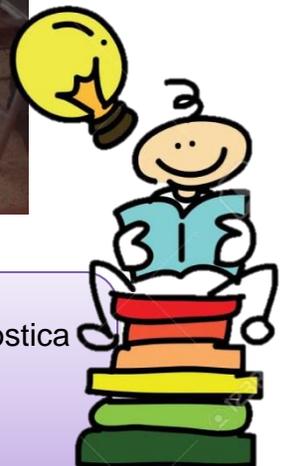


PLAN DE CLASE

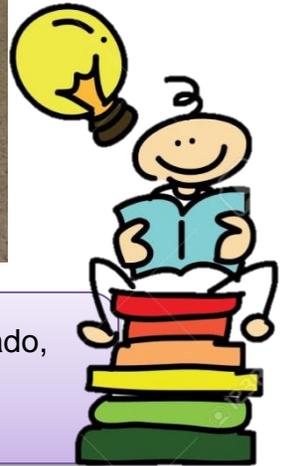
DOCENTE: KARLA GABRIELA HERNÁNDEZ SANTOS	FECHA: 2 DE MARZO DEL 2016
ESCUELA: MARTÍN ALOR	TURNO: VESPERTINO
GRADO: 1º	GRUPO: "K"

TIEMPO	CONTENIDO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DOCENTE	MÉTODO O TÉCNICA	LUDOLOGÍA	RECURSOS DIDÁCTICOS	FORMA DE EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
30 MIN. APROX.	ORTOGRAFÍA Y LAS REDES SOCIALES	Al finalizar la clase, el alumno analizará la influencia que tienen las redes sociales en cuanto a la ortografía actualmente mediante la actividad lúdica "el caza faltas".	1.- Saludo. 2.- Inducción de tipo verbal. 3.- Presentar el tema. 4.- Mencionar el objetivo de aprendizaje. 5.-Aplicación de la ludología. 6.- Disipar las dudas de los alumnos. 7.- Elaborar preguntas y reforzar las respuestas. 8.- Conclusión del tema. 9.- Despedida.	*Método inductivo. *Técnica expositiva e interrogativa.	"El caza faltas"	•Tarjetas con palabras mal escritas •Cinta adhesiva •Pañuelo	ORAL (Mediante preguntas relacionadas con el tema).	https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el.../p ea_008_0010.pdf

EVIDENCIAS FOTOGRAFÍCAS



Los alumnos de 1er. grado, grupo "K", resolviendo la evolución diagnóstica se encuentran concentrados e interesados por el tema.

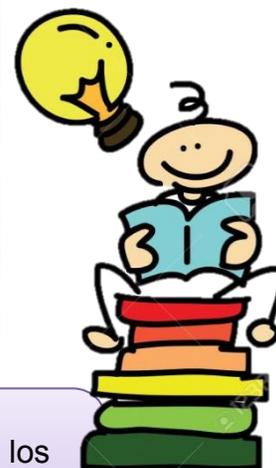


La aplicación de la encuesta aplicada a los alumnos del 1er. grado, grupo "K".

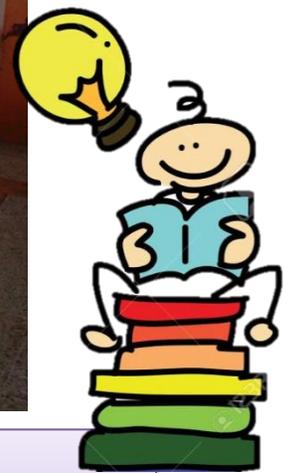


Los alumnos de 1° "K" participando en la actividad lúdica "Telaraña de errores".





Aplicación de la actividad lúdica “Letras perdidas”, donde se muestran los alumnos divirtiéndose y con la mejor disposición.



Alumnos de 1° “K” participando en la actividad lúdica “Sopa de letras”



La aplicación de la actividad lúdica “El ahorcado”, “Memorama ortográfico” y “El tendedero” en donde los alumnos muestran una buena actitud y motivados para aprender.





Los alumnos del 1er. grado, grupo "K", participando en la actividad lúdica "Jenga ortográfico"



La actividad lúdica “Comida ortográfica”, los alumnos se muestran atentos y dinámicos.



Los alumnos del 1er, grado, grupo "K", participando en las actividades lúdicas, siendo un grupo muy creativo, respetuoso, atento, participativo y comprometidos con lo que hacen.



El 1er. grado, grupo "K", resolviendo la evaluación final sobre ortografía.



Alumnos del 1er. grado, grupo "K", contestando la encuesta final después de la aplicación de las actividades lúdicas.