

Tesis 370.117

C 963di

F: 343.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS

ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE ADMINISTRACIÓN Y DOCENCIA INTERCULTURAL

TESIS DE GRADO

TEMA:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS PARA LOS ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”

Tesis presentada previo la obtención del Título de Pregrado en Licenciatura en Administración y Docencia Intercultural.

AUTORES

Cuchi Vega José Humberto

Toaqui Cuchi Fernando Rodrigo

DIRECTOR DE TESIS:

Dr. Ernesto Arroyo Amores Msc.

Latacunga – Ecuador

Marzo - 2010

AUTORÍA

Nosotros: Cuchipe Vega José Humberto y Toaquiza Cuchipe Fernando Rodrigo Egresados de la Universidad Técnica de Cotopaxi declaramos que la Tesis de Grado cuyo tema “DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS PARA LOS ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010” es de nuestra total autoría, por lo que nos responsabilizamos de los conceptos, y criterios vertidos, deslindando responsabilidad alguna a otra u otras personas.



.....
José Humberto Cuchipe Vega
C.I.N° 0501427636

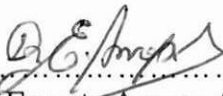


.....
Fernando Rodrigo Toaquiza Cuchipe
C.I.N° 0502686744

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: “DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS PARA LOS ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”, de Cuchipec Vega José Humberto y Toaquiza Cuchipec Fernando Rodrigo postulantes de Educación Intercultural, considero que el presente trabajo investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación y que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, marzo del 2010



.....
Dr. Ernesto Arroyo Amores Msc.
Director de Tesis



ANEXO 24
UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANISTICAS
Latacunga- Ecuador

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Carrera de Ciencias Administrativas, y Humanísticas; por cuanto, los postulantes: CUCHIPE VEGA JOSE HUMBERTO Y TOAQUIZA CUCHIPE FERNANDO RODRIGO con el titulo de tesis "DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUIA DE JUEGOS DIDACTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRAFICAS PARA LOS ALUMNOS DE 6º Y 7º AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "ANDRES TOAQUIZA " DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTON PUJILI, PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010" han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los meritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.


Latacunga, 15 de marzo del 2010

Para constancia firma:


LIC. NELSON CHIGUANO
PRESIDENTE


DR. FERNANDO GALLARDO
MIEMBRO

DR. GEOVANNY VIZUETE
PROFESIONAL EXTERNO


DR. JOSE PACA
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Extendemos nuestros sinceros agradecimientos a la Universidad Técnica de Cotopaxi por habernos abierto las puertas, para culminar con una etapa más de nuestra vida estudiantil.

A los Docentes, que con entusiasmo aportaron sus valiosos conocimientos, de manera especial al Dr. Ernesto Arroyo Amores, digno Asesor de este trabajo, por habernos guiado y enriquecido con sus sabias enseñanzas, para ponerlas en práctica y construir una educación de cambio.

JOSÉ HUMBERTO
FERNANDO RODRIGO

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedicamos con todo amor y cariño: a Dios, a nuestros padres, esposas e hijos, quienes estuvieron junto a nosotros, apoyándonos en todo momento para culminar con éxito nuestra carrera profesional.

JOSÉ HUMBERTO

FERNANDO RODRIGO

RESUMEN

Uno de los grandes problemas con los que nos encontramos en la enseñanza es el caudal de faltas de ortografía de los alumnos. No hay discusión en este punto, una buena ortografía es la base de un texto bien escrito y se ha de tener en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, nos comunicamos por escrito.

El problema de la ortografía no es tan sólo un problema escolar, va más allá, pertenece a la vida: cartas, solicitudes, instancias, trabajos de investigación, resoluciones judiciales, escritos policiales, denuncias, entre otros; todo va por escrito. Todo debería ir impecable, en lo que a ortografía se refiere. Es cierto que, actualmente, los procesadores de texto incorporan herramientas ortográficas, pero, a veces, no es suficiente.

Para la realización de la investigación se utilizó el procedimiento Longitudinal, para hacer un seguimiento minucioso del fenómeno, lo que nos permitió determinar las causas del mal uso de las reglas ortográficas y sus consecuencias en el manejo y utilización de la lengua castellana.

El universo de estudio estuvo constituido por 21 estudiantes de sexto y séptimo años de Educación Básica y 3 Profesores de la Escuela “Andrés Toaquiza” de la comunidad Cashapata, parroquia Guangaje, cantón Pujilí provincia de Cotopaxi.

Como el universo es reducido se aplicó encuestas a la totalidad de estudiantes y profesores.

El objetivo general que se pretendió alcanzar con esta investigación fue:

Diseñar y aplicar una guía de juegos didácticos para la enseñanza de las reglas ortográficas a los discentes de Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la escuela “Andrés Toaquiza” de la comunidad Cashapata, parroquia Guangaje,

cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2009-2010, del mismo que se desprendieron los siguientes objetivos específicos:

1. Analizar los principales fundamentos teóricos que permitan determinar la importancia de la enseñanza de las reglas ortográficas en los niños y niñas del sexto y séptimo años de educación básica.
2. Diagnosticar por medio de la aplicación de encuestas, las situaciones que se presentan en la institución que impiden una correcta aplicación de las reglas ortográficas.
3. “Diseñar y aplicar una guía de juegos didácticos que permitan la enseñanza de las reglas ortográficas a los alumnos de sexto y séptimo año de educación básica.

El trabajo está estructurado en tres capítulos:

En el Primer Capítulo consta el marco teórico en el mismo que se anota lo referente a la educación, los modelos pedagógicos, como también las diferentes reglas ortográficas, lo que permitirá una adecuada aplicación de las mismas en el uso del idioma castellano.

El Segundo Capítulo está dedicado al análisis de los resultados, los mismos que se encuentran debidamente tabulados, analizados y representados gráficamente. El tipo de investigación utilizada fue el bibliográfico y de campo, para lo cual se utilizaron los métodos inductivo, deductivo y estadístico.

En el Tercer Capítulo se anota como alternativa de solución al problema de la incorrecta utilización de las reglas ortográficas, el diseño y aplicación de una guía de juegos didácticos, la misma que pone a consideración de los docentes una nueva estrategia para optimizar la enseñanza de la ortografía en la escuela primaria.

ABSTRAC

One of the big problems that we are teaching is the flow of misspellings of students. No discussion at this point, good spelling is the basis of a well-written text and has to take into account that in most cases, we communicate in writing.

The spelling problem is not just a school problem, goes further, belongs to life: letters, applications, instances, research papers, court orders, written police reports, among others, everything is in writing. Everything should be impeccable, as far as spelling is concerned. It is true that today's processors incorporate spelling tools, but sometimes not enough.

To carry out research Longitudinal procedure was used to make close monitoring of the phenomenon, which allowed us to determine the causes of misuse of spelling rules and their implications in the management and use of the Castilian tongue.

The study universe consisted of 21estudiantes sixth and seventh years and 3 Basic Education School Teachers "Andrés Toaquiza" Cashapata community, parish Guangaje Region Pujilí province of Cotopaxi.

Because the universe is small survey was applied to all students and teachers.

The general objective was intended to achieve through this research was:

Design and implement a directory of educational games to teach spelling rules to students of the Sixth and Seventh Year Basic Education School "Andrew Toaquiza" Cashapata community, parish Guangaje Region Pujili Cotopaxi province, during the academic year 2009-2010, the same that fell the following specific objectives:

1. Analyzing the main theoretical basis for determining the importance of teaching the spelling rules for children in the sixth and seventh years of basic education.
2. Diagnosed through the application of surveys, the situations that occur in the institution that prevent proper application of spelling rules.
3. "Designing and implementing a directory of educational games that allow the teaching of spelling rules to students in sixth and seventh year of basic education.

The work is divided into three chapters:

The first chapter contains the theoretical framework of the same that is noted as regards education, pedagogical models, as well as the different spelling rules, allowing an adequate implementation of those rules on the use of the Castilian language.

The second chapter is devoted to analyzing the results, the same are duly tabulated, analyzed and represented graphically. The research used was the literature and field, for which methods were used inductive, deductive and statistical.

The third chapter is noted as an alternative solution to the problem of incorrect use of spelling rules, design and implementation of a directory of educational games, which puts the same consideration of teachers a new teaching strategy to optimize the spelling in elementary school.

INDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Portada	I
Autoría	ii
Aval del Director de Tesis	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstrac	viii
Introducción	xiv
CAPÍTULO I	
FUNDAMENTO TEÓRICO DEL OBJETO DE ESTUDIO	
LA EDUCACIÓN	2
La educación y la sociedad	2
Modelos pedagógicos	4
El aprendizaje cognoscitivo	8
El aprendizaje experiencial	9
El aprendizaje significativo	9
Fases del aprendizaje	9
El aprendizaje como proceso de construcción	13
El aprendizaje como proceso de internalización	14
Propuesta Emancipadora	15
Filosofía y Educación	15
Escenario de la globalizacion	16
Tendencias educativas en América Latina	17
Un enfoque psicológico del proceso docente – educativo	19
Enfoque didáctico del proceso docente – educativo.....	20
Modelo de la Educación Intercultural Bilingüe	21

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	22
Teoría de la Motivación	22
Teoría del Desarrollo	23
Teoría del Juego	23
Teoría de Aprendizaje del Juego	23
Importancia del Juego	24
PROCESO DE INTERPRENDIZAJE	25
Lenguaje y Comunicación	25
Fundamentos del lenguaje	26
Gramática	26
Semántica	27
LA ORTOGRAFÍA	28
Objetivos de la enseñanza de la ortografía	29
Etapas del Aprendizaje de la Ortografía	29
Los Juegos en la Enseñanza de la Ortografía	30
LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS.....	30
La acentuación. La sílaba	32
Normas de división silábica	32
El diptongo y el triptongo	34
El acento	37
Clasificación de las palabras según la ubicación del acento.....	39
Normas generales de la tilde	39
Ortografía de las mayúsculas	40
Signos de puntuación	41
Signos de admiración e interrogación	45
Ortografía de los números	48
Palabras sinónimas, antónimas, homónimas u homógrafas, homófonas y parónimas.....	51
Ortografía aplicada a las consonantes	53
CAPÍTULO II	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	58

Reseña histórica de la escuela Andrés Toaquiza”.....	59
Análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a los Docentes de la escuela “Andrés Toaquiza”	61
Resultados de las encuesta dirigida a los niños y niñas del Sexto y Séptimo Años de Educación Básica de la Escuela “Andrés Toaquiza”	71
Conclusiones y recomendaciones	79
CAPÍTULO III	
PROPUESTA	81
Portada	82
Presentación	83
Objetivos.....	84
Factibilidad	84
Justificación.....	85
Desarrollo de la guía	87
Conclusiones y Recomendaciones	111
Referencias Bibliográficas	113
ANEXOS	116
Anexo N° 1	
Encuesta dirigida a los/as docentes de la escuela “Andrés Toaquiza”.....	117
Anexo N° 2	
Encuesta dirigida a los niños y niñas del sexto y séptimo año de educación básica de la escuela “Andrés Toaquiza”	120

INTRODUCCIÓN

La ortografía podría definirse como un convenio entre los hablantes de una lengua para escribir las palabras que la constituyen de acuerdo con una clave determinada.

La ortografía no se dedica exclusivamente a determinar el empleo correcto de las palabras y letras, sino a la vez el empleo de acentos, mayúsculas, minúsculas y distinguir cuando y donde utilizar las diferentes reglas fundamentales que se tratarán en la propuesta, por lo tanto es importante que el alumno tenga la buena costumbre de consultarlas cuando redacte algún escrito.

El propósito es combinar letras, palabras, frases, oraciones y párrafos de tal forma que todo lo escrito quede correlacionado y sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea.

De la misma forma que la redacción, ambos son habilidades básicas que permiten desarrollar en la mente una competencia en el manejo de la lengua escrita.

Lo anterior quiere decir que el redactar consiste en escribir un hecho, una idea, un juicio. Los alumnos desarrollan la habilidad de expresar mejor y más ordenadamente, de esta forma ejercitan su ortografía y escritura.

Investigaciones realizadas en la Escuela “Andrés Toaquiza” de la comunidad Cashapata han demostrado existe un índice elevado de niños y niñas de tercero a séptimo años de educación básica cuyo aprendizaje en reglas ortográficas es mínimo, se asume que la cantidad de tiempo que dedican a ejecutar ejercicios aptos para desarrollar destrezas y estímulos es mucho menor que la que dedican a mirar programas en la televisión, a jugar en el computador u otras actividades de ocio.

Convivir en sociedad, implica que el ser humano se comunique con sus semejantes de dos maneras: sea verbal o escrita; y todas las actividades que mantienen a los hombres en su lucha por la existencia, las normas y regulaciones que definen sus relaciones recíprocas, los sistemas de conocimiento y ciencia, de moral y de arte y cualquier disposición y hábito adquirido y desarrollado en el curso de sus actividades como miembro de la sociedad son pautas para determinar la importancia del rol que cada persona cumple por deber y por derecho dentro de un contexto social para engrandecerlo.

El tema de investigación propuesto “La enseñanza de las reglas ortográficas mediante el juego”, permitirá un desarrollo más libre, dinámico, comunicativo dentro de la sociedad porque el individuo y el medio deben tener una justa relación.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTO TEÓRICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

1. LA EDUCACIÓN

1.1. LA EDUCACIÓN Y LA SOCIEDAD

La educación y el conocimiento han recuperado un lugar central en el debate de las estrategias de desarrollo económico y social en los países latinoamericanos en el mundo frente al nuevo milenio. Esto conlleva revisar qué papel se ha concebido para la educación como integradora del individuo a la sociedad (en planos distintos: nacional, regional, mundial), que hoy se debe considerar porque así lo piden las circunstancias de globalización y universalización de las sociedades, sea cual sea la etapa en que se encuentre la sociedad local, ya que siempre se debe dar a cada individuo, desde distintas perspectivas, la mayor cantidad de oportunidades a través de su formación.

Los individuos son construcciones sociales, es una dimensión fundamental del proceso de socialización, que es el proceso de integración–construcción de un individuo como sujeto de una sociedad. La socialización puede ser:

- a) Un movimiento que va de la sociedad al individuo con carácter espontáneo, no deliberado, no programado.
- b) Un movimiento que obedece a planes, a una racionalidad medio-fin y es, entonces, sinónimo de pedagogía.

La escuela es la institución encargada por el Estado moderno de socializar en un doble sentido: general, con el que forma determinados estados mentales u orientaciones de valor constitutivos de su carácter de miembro de la sociedad, y especial, con el que brinda orientaciones, disposiciones, actitudes y aptitudes necesarias para desarrollar funciones particulares que le corresponderán en la división social del trabajo.

Familia, Iglesia y Estado tratan de reivindicar, no sin conflictos, el éxito del monopolio de la socialización de las nuevas generaciones orientando a la escuela desde sus visiones particulares. La escuela es, a la vez, una poderosa agencia de individuación y construcción de nuevas identidades sociales. El hombre moderno es, propiamente hablando, un individuo, un miembro de la sociedad (construcción arbitraria) que se relaciona mediante la aprobación de un pacto o contrato fundacional.

Hoy, criticada la enseñanza tradicional y transmisiva (aunque persiste en la práctica), es necesario también ir más allá de la “pedagogía activa”. Al conjunto de reflexiones teóricas en las que enmarcamos cada elemento concreto hemos dado en llamarlo enfoque socioeducativo, pues integra aspectos sociales y educativos.

El sistema educativo es en realidad una parte del sistema social: la institución escolar actúa dentro de la sociedad, necesariamente; cumple unas funciones concretas e interactúa con las realidades sociales, que le trascienden, y que vienen dadas por un sistema socioeconómico capitalista de consumo y por un sistema político de democracia delegada.

La escuela no puede, por sí misma, conseguir transformar la sociedad o el entorno, pero sí puede contribuir a una acción democratizadora y compensadora.

Complementariamente, hay que exigir que esta acción transformadora se lleve a cabo desde todos los ámbitos: político, socioeconómico, cultural, etc.

Hoy, las funciones que la sociedad asigna al sistema escolar tienen contradicciones entre sí y a veces son abiertamente incompatibles, especialmente cuando consideramos las “implícitas” (selección social, reproducción ideológica...) frente a las “explícitas” (educación para todos, conocimiento crítico).

Las características de la sociedad en la que se vive, a la vez que permiten una serie de posibilidades educativas (cierto grado de libertad personal, democracia formal, acceso a realidades lejanas) dificultan otros objetivos (esfuerzo, atención, pensamiento crítico, experiencias directa).

La sociedad actual excluye y no integra, en relación con la educación, a través de mecanismos como la “igualdad de oportunidades” (entendida como “dar” a todos lo mismo, como si los niveles de partida fuesen los mismos), el modelo cultural único que impone la escuela, la concepción centralista como modelo eficaz, la participación delegada que no aborda los conflictos, el uso mercantilista de la educación, la jerarquización entre centros, la existencia de centros privados, etc.

1.2. MODELOS PEDAGÓGICOS

La educación es una función social caracterizada, en primer lugar, por su esencia clasista. Cada sociedad se impone la formación de un modelo de hombre que asimila y reproduce al nivel individual las normas y patrones socialmente válidos, que vienen dispuestos por la clase dominante en un momento histórico concreto, pero que tienen su origen en las condiciones específicas del desarrollo económico - social alcanzado.

Como es natural, la institución escolar, el sistema de instrucción socialmente organizado refleja este modelo educativo y lo traduce, de manera concreta, en el proceso pedagógico, en el trabajo de la escuela.

La Pedagogía tradicional consideraba a la escuela como una institución situada por encima de los conflictos sociales, desvinculada del entorno socio - político y, por lo tanto, ideológicamente neutral. Así, por ejemplo, se consideraba a la enseñanza pública gratuita como un logro de la sociedad moderna que permitía superar cualquier diferencia de clases y aseguraba la igualdad de oportunidades para todos los miembros de la sociedad.

En realidad ni la educación, ni la enseñanza o la escuela han sido jamás instituciones despolitizadas sino todo lo contrario. La enseñanza gratuita no es resultado de la benevolencia de los sectores más favorecidos ni del desarrollo del humanismo burgués, sino la respuesta a las necesidades de fuerza de trabajo calificada generada por el propio régimen capitalista basado en la industrialización.

Los representantes de la misma clase social que en un momento consideraba como peligrosa y perjudicial la instrucción de las grandes masas se convirtieron, después de la Revolución Industrial, en los promotores de la escuela pública que asegurara, por una parte el relevo de los obreros capaces para el trabajo con las máquinas y por otro, que atenuara las demandas de educación que ya realizaban estos sectores desfavorecidos, interesados en mejorar su condición social y económica.

En el terreno de la teoría de la Educación se ha manifestado una constante confrontación entre los promotores de unos u otros modelos que, a su modo de ver, cumplirían con mayor eficacia las funciones sociales conferidas a la educación en general y a la enseñanza en particular.

Presupuestos teóricos y metodológicos para la elaboración de los modelos pedagógicos:

- a) Las concepciones o teorías filosóficas y sociológicas que les sirven de base general.
- b) Las teorías psicológicas que les sirven para abordar el papel y funciones de los componentes personales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- c) Las teorías pedagógicas que les permiten estructurar las relaciones objetivos - contenidos - métodos - medios y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje.

Naturalmente en cualquiera de los modelos pedagógicos pueden encontrarse con mayor o menor claridad los fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos en que se asientan, como también pueden realizarse generalizaciones donde se hace abstracción de las diferencias no esenciales entre unos y otros para agruparlos según sus aspectos más generales.

En este último sentido es posible elaborar una caracterización de dichos modelos, que nos distinguiría dos grandes grupos: ubicados en la llamada concepción Tradicionalista o en la concepción Humanista. Dentro de cada uno de los grupos nos quedarán ubicadas las muy diversas variantes de modelos educativos y pedagógicos conocidos.

Para la concepción Tradicionalista, también llamada externalista o Escuela Pasiva, la personalidad es el resultado de la influencia de factores externos al sujeto: el maestro, la familia, el medio social y el grupo, etcétera. El sujeto tiene un papel pasivo, como asimilador y reproductor de esas influencias positivas o negativas, por lo que la enseñanza debe seleccionar aquellas de carácter beneficioso y organizar a todos los agentes socializadores para la acción sobre el sujeto, de lo que cabe esperar un resultado positivo, medible en cuanto al grado en que el sujeto reproduce las influencias recibidas.

Para la concepción Humanista, también llamada desarrolladora o Escuela Activa, el sujeto ocupa el primer plano dentro de todo el fenómeno educativo y del proceso pedagógico. Los factores internos de la personalidad se reconocen como elementos activos de la educación del sujeto, en particular sus motivaciones, a la vez que se admite la variedad de respuestas posibles ante las mismas influencias externas.

Desde esta concepción el sujeto se autoeduca mediante la recreación de la realidad, participa en ella y la transforma. Por esta razón la enseñanza - aprendizaje debe ponerse en función de las necesidades individuales y no puede aspirar a la reproducción de un modelo único de individuo, sino a la combinación

de la socialización y la individualización del sujeto de la manera más plena posible.

Dentro de la Pedagogía Tradicionalista o externalista se pueden ubicar todos los modelos educativos y pedagógicos que, partiendo de una base filosófica idealista asumen los métodos de la escolástica medieval, perceptibles en muchas de las prácticas pedagógicas que aún subsisten en las escuelas. También pueden incluirse en este grupo las teorías pedagógicas conductistas, encaminadas a "formar al sujeto" según el deseo del maestro, o las derivadas del pragmatismo, preocupadas esencialmente del resultado final de la enseñanza como reproducción del conocimiento considerado valioso.

En la Pedagogía Desarrolladora pueden ubicarse varias propuestas pedagógicas de carácter renovador como el proyecto Reconstructivista de **HUERGO José A.** (1986, Pág.56), denominado también Pedagogía de la Emancipación, la Pedagogía Insurgente de Enrique Pérez Luna, o la Pedagogía de la Liberación de Paulo Freyre.

Lo que se debate actualmente es el paso de la "Pedagogía del Saber" (expresión de la concepción tradicionalista) hacia la "Pedagogía del Ser", que constituiría el resumen de la mejor tradición humanista en el campo de la educación y la enseñanza.

Según nuestro criterio, la pedagogía del ser tiene como objetivo la felicidad del hombre, su educación para la vida plena, su integración armónica al contexto social desde una perspectiva personal y creadora, en oposición a una Pedagogía del saber aún dominante, que se preocupa por asegurar la repetición de las normas creadas, de los saberes acuñados por otros, de la enajenación del sujeto individual en función de supuestos intereses sociales o grupales que no siempre tienen igual significación para los individuos, puesto que, en última instancia no han sido elaborados por ellos mismos.

1.2.1. El aprendizaje cognoscitivo

El aprendizaje cognoscitivo produce una fijación de ciertas asociaciones. Por ejemplo, cuando un niño aprende la tabla del dos, la aprende como parte de una tarea que le han impuesto, pero quizá sin comprensión cabal. Esta forma de aprendizaje, desde la perspectiva rogeriana, resulta a veces dolorosamente difícil, y genera un tipo de conocimiento frágil y fácilmente olvidable.

El cognoscitivismo es la influencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia de procesos activos de autoestructuración y reconstrucción de los saberes culturales y científicos, los cuales permiten explicar la génesis del aprendizaje y del comportamiento.

Este enfoque encuentra sus primeros apoyos en líneas de investigación como los de Tolman sobre aprendizaje latente; los de Bandura, aprendizaje observacional; los de Piaget, desarrollo genético; los de Ausubel, aprendizaje significativo; los Bruner con el aprendizaje por descubrimiento, entre otros.

Hablar de aprendizaje cognoscitivo supone como mínimo, pasar de un modelo de Estímulo – Respuesta a un modelo Estímulo – Organismo – Respuesta. En este último, el interés radica en investigar las variables intermedias, lo que ocurre en el interior del organismo (O) que procesa los estímulos (E) procedentes tanto de los traductores sensoriales como de la propia actividad cognitiva.

Los procesos neurológicos y los cognitivos forman parte de las variables intermedias del organismo. Los mapas cognitivos, las representaciones mentales, los procesos del pensamiento, razonamiento y solución de problemas, los procesos de recuerdo y reconocimiento, además del propio aprendizaje son algunos de los procesos cognitivos mediadores.

Por lo anotado, creemos que el aprendizaje cognoscitivo Trata de explicar cómo los animales y el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o cómo se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento, o cómo se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad. Se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas. Este aprendizaje subraya los aspectos cognitivos. Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. Sólo se da en especies animales superiores y en el hombre. El aprendizaje se puede realizar no solo por condicionamiento, sino que podemos aprender imitando a otros sujetos o simplemente al recibir la información de algo.

1.2.2. El aprendizaje experiencial

El aprendizaje experiencial es un tipo de aprendizaje significativo. El alumno mismo puede experimentar la sensación de estar descubriendo algo que le es externo, pero que lo introyecta y lo hace formar parte de él. El sentimiento que se experimenta es de estar aprendiendo lo que se necesita, lo que se quiere y se desea. Por ejemplo, un niño que se preocupa por encontrar información a cerca de los dinosaurios, o cualquier otro tema que sea de su real interés, pondrá todo su empeño en el logro de esa tarea.

En función de los aprendizajes diferenciados por **ROGERS** 1998, Pág. 94 la educación podrá tender hacia dos fines: o bien apelar a la transmisión de los conocimientos, o bien fomentar el proceso del descubrimiento en los alumnos, es decir, enseñar cómo se aprende a aprender.

1.2.3. El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo de Ausubel se produce cuando el contenido nuevo se relaciona de manera no arbitraria con lo que el alumno, sabe, con sus conocimientos previos. Quien transmite la información puede contribuir al

aprendizaje significativo en base a la organización y a su estructura, a través de formas de presentar la información, utilizando procesos psicológicos adecuados y con recursos didácticos.

Por otro lado, el alumno puede contribuir de diversas maneras lograr el aprendizaje significativo, mostrando una actitud positiva para captar, retener y codificar la información.

El aprendizaje significativo supone una intensa actividad por parte del alumno. Consiste en establecer relaciones ricas entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimientos ya existentes; el alumno es quien en último término construye, modifica y coordina sus esquemas y por tanto es el verdadero artífice del propio proceso de aprendizaje.

No obstante, este aprendizaje no estrictamente individual sino que la intervención educativa es un proceso de interactividad entre profesor – alumno y alumno – alumno – naturaleza. Para que esta interacción sea eficaz es indispensable que las intervenciones del profesor estén ajustadas al nivel que muestra el alumno en la tarea de aprendizaje.

AUSUBEL, 1989, Pág. 28 distingue entre aprendizaje receptivo y aprendizaje por descubrimiento y entre aprendizaje memorístico y aprendizaje significativo de la siguiente manera:

1. Aprendizaje receptivo: El alumno recibe el contenido que ha de interiorizar, sobre todo por la explicación del profesor.
2. Aprendizaje por descubrimiento: El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutoriado por el profesor.

3. Aprendizaje memorístico: Surge cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.
4. Aprendizaje significativo: Surge cuando el alumno como constructor de su propio conocimiento relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

Para **ROGERS**, (1995, Pág. 56) “el aprendizaje significativo será mayor cuando el alumno elija su propia dirección, descubra sus recursos, formule sus propios problemas, decida su curso de acción y viva, en carne propia la consecuencia de cada una de las elecciones”.

Lo anotado anteriormente permite darse cuenta de que el aprendizaje que los niños y niñas realizan debe estar íntimamente ligado con la realidad y con el entorno en el que se desenvuelve, puesto que el aprendizaje significativo les permitirá resolver problemas que se presenten en la vida diaria.

Desde la perspectiva rogeriana, este tipo de aprendizaje se caracteriza por lo siguiente:

- Supone un alto grado de implicación personal por parte del sujeto.
- Es autoiniciado por el sujeto.
- Penetra aspectos de la personalidad del sujeto que aprende.
- El foco de evaluación reside en el alumno que aprende.
- El significado queda incorporado en la experiencia total del sujeto.

1.2.4. Fases del aprendizaje

Gagné divide al aprendizaje en fases o etapas:

- La primera fase es la motivación, que se encuentra estrechamente ligada a los conceptos de experiencia y de refuerzo, es decir que debe existir algún elemento de motivación o expectativa para que el estudiante pueda aprender.
- La segunda fase es de atención y percepción selectiva, mediante la cual se modifica el flujo de información que ha llegado al registro sensorial y que pasa a la memoria.
- La tercera fase es la adquisición que comienza con la codificación de la información que ha entrado en la memoria de corto alcance y que para su ingreso en la memoria de largo alcance se transforma de la información que ha sido recibida en material simplificado, o como material verbal, o como imágenes mentales, etc.
- La cuarta fase es la retención o acumulación en la memoria.

En la fase de transición entre la memoria de corto alcance a la de largo alcance, hay veces que es necesario que la información pase por una suerte de repeticiones o repasos breves, que hacen que pueda hacerse la codificación de la misma. En esta fase, la información puede ya ser almacenada de forma permanente si hubo suficiente motivación, o puede ser retenida solo por un tiempo y luego ser desvanecida por similitudes de informaciones posteriores o anteriores a ella.

- La quinta fase es la de recuperación de la información. En acción a estímulos externos una información que ya ha sido almacenada en la memoria de largo alcance puede ser recuperada.
- La sexta fase es la generalización. La recuperación de una información almacenada puede hacerse en circunstancias diferentes a las que produjeron su almacenamiento, o en situaciones que no están en el mismo contexto del

aprendizaje original, por eso es que el individuo debe ser capaz de generalizar lo aprendido en nuevas situaciones.

- La séptima fase es la generalización de respuestas o fase de desempeño. La información ya recuperada y generalizada, pasa al generador de respuestas, donde se organiza una respuesta al aprendizaje exhibiendo un desempeño que refleja lo que la persona ha aprendido.
- La octava fase es la de retroalimentación, la última definida por Gagné. Esto en general es un refuerzo cuando se realiza un desempeño posible gracias a un aprendizaje.

El evento de aprendizaje puede entonces ser concebido como un grupo de eventos que deben pasar por las ocho fases o etapas descritas y que esto puede producirse en segundos o en varios meses.

1.2.5. El aprendizaje como proceso de construcción

Aún teniendo en cuenta la amplia variedad de versiones que coexisten bajo el membrete del constructivismo, pueden destacarse unas pocas ideas fundamentales que caracterizan a esta corriente. Entre ellas está la de las "ideas previas", entendidas como construcciones o teorías personales, que, en ocasiones, han sido también calificadas como concepciones alternativas o preconcepciones. Otra idea generalmente adscrita a las concepciones constructivistas es la del "conflicto cognitivo" que se da entre concepciones alternativas y constituirá la base del "cambio conceptual", es decir, el salto desde una concepción previa a otra (la que se construye), para lo que se necesitan ciertos requisitos.

Junto a los anteriores aspectos, el constructivismo se caracteriza por su rechazo a formulaciones inductivistas o empiristas de la enseñanza, es decir, las tendencias más ligadas a lo que se ha denominado enseñanza inductiva por descubrimiento, donde se esperaba que el sujeto, en su proceso de aprendizaje, se comportara

como un inventor. Por el contrario, el constructivismo rescata, por lo general, la idea de enseñanza transmisiva o guiada, centrando las diferencias de aprendizaje entre lo significativo y lo memorístico.

En consecuencia, creemos que el constructivismo ha aportado metodologías didácticas propias como los mapas y esquemas conceptuales, la idea de actividades didácticas como base de la experiencia educativa, ciertos procedimientos de identificación de ideas previas, la integración de la evaluación en el propio proceso de aprendizaje, los programas entendidos como guías de la enseñanza, etc.

1.2.6. El aprendizaje como proceso de internalización

El aprendizaje es un proceso de internalización de la cultura, y en cada individuo da significado a lo que percibe en función de su propia posibilidad de significación y a la vez, incorpora nuevas significaciones.

La internalización se produce a través de una actividad que implica la reconstrucción y resignificación del universo cultural. Este es un proceso interactivo, en el que la acción parte del sujeto, pero a la vez, está determinada por el mundo exterior.

La Psicología Genético-Didáctica considera que existe una distancia óptima entre lo que se sabe y lo que se puede saber. Recorrer esta distancia necesita de la acción docente y constituye aprendizaje. Esta concepción concede importancia fundamental al lenguaje, puesto que la palabra es el instrumento más rico de transmisión social. La actividad del individuo es el motor fundamental de desarrollo, en su participación en procesos grupales y de intercambios de ideas. Quienes rodean al niño, constituyen agentes de desarrollo, que guían, planifican, encauzan las conductas del niño.

1.2.7. Propuesta Emancipadora

América Latina con su sabiduría y su patrimonio cultural, constituye una rica fuente de posibilidades para el desarrollo en general y para la educación en especial, que aún no valoramos ni aprovechamos del todo.

- El currículo no es un proceso “ingenuo”, ni desvinculado del contexto histórico, político, sociológico y cultural en que se insertan, por el contrario, conllevan, reproducen ideas dominantes que afectan al desarrollo de los pueblos latinoamericanos, se insiste en aplicar indiscriminadamente modelos curriculares que se han desarrollado en países industrializados.
- Se dice que el currículo estudia las relaciones entre la teoría y la práctica educativa, y entre ésta con la cultura, a saber:
- Una relación íntima con la realidad económica, productiva y de trabajo en un país con el contexto social de cada uno de los grupos poblacionales con sus condiciones de vida, de trabajo y aspiraciones futuras, con sus valores, en una palabra con su cultura específica.

1.2.7.1. Filosofía y Educación

La idea de formación politécnica tiene una historicidad. Su origen remoto está en la educación socialista, en el sentido de formar al ser humano en su integridad física, mental, cultural, política y científico-tecnológica.

El conocimiento siempre fue una reserva de poder de las élites. Gramsci va a reiterar que el trabajador necesita de una “educación desinteresada y formativa”.

En el Ecuador, el origen reciente de la idea de integración entre la formación general y la educación profesional, está en la lucha por el cambio social en defensa de la escuela pública.

1.2.7.2. Escenario de la globalización

Hablamos aquí de la dominación de la sociedad de mercado y su nuevo lenguaje y la dominación históricamente construida en torno al concepto de ciudadano. El fenómeno del capitalismo dependiente en sí permanece, el capitalismo se desarrolla en América Latina “en estrecha consonancia con la dinámica del capitalismo internacional”.

¿Qué significa esto?

¿Nuestros países son “sociedades del conocimiento?”

Las nuevas tecnologías son, esencialmente, tecnologías intelectuales, bases de una Economía del conocimiento que está en el centro de la naturaleza humana, del desarrollo y de las transformaciones sociales.

Las informaciones no son, necesariamente, conocimiento. Y son crecientes las divisiones entre las sociedades y en el interior de éstas. Aumenta progresivamente la distancia entre los países con relación a la producción, el acceso y la apropiación de la ciencia y las tecnologías.

La lucha de la clase trabajadora y de sus intelectuales, a través de los siglos, busca desenmascarar la falsificación de las nociones de productividad y trabajador productivo, logrando conquistas importantes en términos de reglamentación del capital y de poner freno a la sobreexplotación del trabajo.

El concepto de trabajador productivo existe una dificultad adicional a la semántica, el valor que se agrega a cualquier producto del trabajo.

La nueva organización del trabajo y las nuevas tecnologías concurren para el aumento de la productividad, haciendo al producto más rentable.

- **TYLER** (1995 Pág. 28) dice:” Los objetivos son la vida contemporánea” Hilda Taba: Identifica como objetivos, “la autonomía individual y la creatividad” como aspectos esenciales a desarrollar en una sociedad cruzada por ideales americanos de la democracia”. El currículo entonces, no puede ser considerado “neutro”, como no lo son la escuela, las teorías, ni la creación humana, sino que es una construcción histórica – socio cultural.
- Resulta paradójico que en una región donde hay tanta diversidad étnica, cultural y social, en condiciones dramáticas se “esté” mirando afuera, en lugar de recoger aquello que se está haciendo todos los días en la calle, los valles, la selva, las islas, etc.
- Un gran libro de pedagogía se está escribiendo en Latinoamérica aunque falta organizarlo y publicarlo para beneficio de nosotros mismos y de la educación en general.

Para nosotros, la escuela es un aparato ideológico del Estado, lo cual posibilita el mantenimiento de las relaciones sociales y económicas existentes cumpliendo una función dominante; sobre todo, la necesidad de impulsar la educación política.

1.2.7.3. Tendencias educativas en América Latina

- Educación Liberadora
- Educación Popular
- Diversificación Curricular.

El modelo pedagógico emancipador o libertario, basado en la lucha colectiva del sector educativo y de las clases oprimidas, para conseguir un cambio social de corte socialista equitativo, donde exista la vinculación con el trabajo, la participación social, básica y fundamental.

La opción revolucionara de la educación frente al sistema social imperante, se reduce a esta premisa: O se educa para la sociedad capitalista, o se hace para transformarla en socialista. Integramos a los niños y jóvenes al sistema social capitalista o los orientamos hacia la liberación de él.

- El objetivo final de esta educación es la instalación del reino de la libertad y de la acción común y ello se logra mediante la praxis. La verdad teórica debe pues revestir un interés práctico de clase. La escuela emancipadora utiliza las capacidades de todos y las nuevas formas de organización y la movilización de masas. Se trata de apelar a todas las energías, a toda la inteligencia que atesora el pueblo para hacerlos participar en la promoción de un nuevo tipo de desarrollo.

Existen algunos componentes:

- Liderazgo Colectivo (Consejo Comunal Educativo)
- Nuevos Métodos de Enseñanza.
- Formar y recapacitar a los maestros.
- Escuela y Comunidad
- Valores nuevos como:
 - Reflexión en torno a la esperanza y al devenir.
 - Confiar en el poder organizativo.
 - Amor a lo nuestro a lo ancestral.
 - Confiar en el futuro.
 - Enseñar la verdad
 - El deseo de saber.
 - Libertad
 - Patriotismo.
 - Solidaridad

Bien vale la pena traer e este escenario **FERRER** Francisco (1997, Pág. 115) que decía: “Hay dos maneras de enseñar: Una que embrutece al niño y al joven y los inhibe para siempre de toda curiosidad intelectual o la otra que incrementando sus facultades, infunda el gusto por el saber, el amor a la naturaleza y el entusiasmo por la vida”.

Por lo dicho, creemos que el educador, deberá cumplir la tarea clave de rescatar al hombre del pantano en el cual se sumerge a pasos agigantados, mediante nuevos métodos y enfoques, desarrollando las capacidades creadoras y la energía humana, presentes en el corazón de todos los hombres y de todos los pueblos, la educación deberá forjar otras mentalidades, nuevas formas de vida y otras estructuras sociales y económicas acordes con la naturaleza del ser humano.

1.2.7.4. Un enfoque psicológico del proceso docente – educativo

- La actividad es el centro del proceso de educación y formación. Es en, la actividad (como síntesis dialéctica de la relación entre teoría y la práctica) que los sujetos (nosotros: seres humanos) interactuamos con el objeto (realidad) para conocer y transformar, transformándonos.
- La asimilación del contenido es un tipo de actividad, por lo que el estudiante está implicado en un accionar, propio de las funciones psíquicas superiores.
- La atención a esta premisa está presente en la función proyectiva y organizativa del profesor/a y sus colectivos.
- Es este conjunto de condiciones especialmente organizadas y dirigidas las que hacen que la actividad de asimilación pueda ser considerada como aprendizaje, el que a su vez se produce en la actividad de enseñanza.

1.2.7.5. Enfoque didáctico del proceso docente - educativo

- En estrecha interrelación con las etapas del proceso de asimilación se encuentra el método (capacidad de interpretación de la realidad en base a una teoría científica) y la metodología (procedimientos, modos, maneras, formas... que, en coherencia con la interpretación, permiten la intervención transformadora en la realidad social).
- La metodología, nos permite construir las formas y medios que han de seleccionarse, para el trabajo microcurricular.
- Toda actividad humana es motivada, por lo que el método ocupa un lugar destacado en lograr que el aprendizaje se convierta en verdadera actividad y no en una suma de acciones aisladas. Es el sentido de realidad y de totalidad.

El estudio del método permite identificar sus rasgos propios.

- El método es el orden interno del proceso el que está determinado por el objeto de estudio (por su estructura y relaciones), por el proceso mismo del conocimiento y la transformación que se quiere lograr en el estudiante: su formación.
- Responde a las preguntas: ¿cómo interpretar la realidad? ¿cómo analizar el proceso? ¿Cuáles son sus determinaciones y sus causas?
- Es portador de funciones filosófica, educativas, pedagógicas que definen y caracterizan la estructura del proceso.
- Es expresión dinámica del proceso cualidad que lo relaciona con el resto de los componentes.

- Es función de la concepción de totalidad de la educación como propuesta social, como naturaleza de la educación.

1.2.8. Modelo de la Educación Intercultural Bilingüe

El Ecuador es un país multilingüe y pluricultural, conformado por pueblos indígenas, población negra y población mestiza.

Aún cuando la población ecuatoriana se caracteriza por una enorme riqueza, la educación que ha ofrecido a los pueblos indígenas ha estado orientada tradicionalmente a promover su asimilación indiscriminada, lo que ha contribuido a limitar su desarrollo socio-cultural y económico. Este tipo de educación, además ha fomentado la ruptura de la identidad de los pueblos indígenas, y el desarrollo de situaciones de racismo perjudiciales para el país.

Partiendo de la heterogeneidad de la población ecuatoriana se considera indispensable definir una alternativa educativa que responda a la realidad socio-cultural de manera que se garantice una educación de óptima calidad, en la que se recupere y fortalezca el conocimiento de las prácticas sociales que los diferentes pueblos indígenas han logrado generar y mantener a través de su historia. Frente a esta situación la Educación Bilingüe crea su propio modelo educativo.

Por otra parte, el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), respeta el ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños/as, por tanto, la evaluación es cualitativa, la asistencia a los centros educativos interculturales bilingües se dan en función de los calendarios agroecológicos, sociales y culturales, la promoción de los educandos es flexible, los materiales didácticos son bilingües, el uso de las lenguas indígenas es parte del proceso de aprendizaje y el desarrollo de la personalidad se da en función de la formación de la identidad cultural.

Las características del Modelo Educativo Intercultural Bilingüe son:

- Centrado en el desarrollo de los aprendizajes del educando.
- Se orienta a que el alumno se transforme en un científico.
- El maestro/a es un guía de las situaciones de aprendizaje del educando.
- El currículo está centrado en los saberes científicos, culturales y universales.
- Participación activa del educando en el descubrimiento de los aprendizajes.
- Ambientes educativos naturales y virtuales.
- Uso de la metodología del sistema de conocimiento.
- Recursos didácticos multimedios.
- Uso de las lenguas indígenas en el aula y las lenguas de relación intercultural.
- Matrículas permanentes.
- Evaluación del estudiante en base al ritmo de aprendizaje.
- El centro educativo es un centro recreacional.

Según nuestro criterio, el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe se basa en modelos educativos y culturales propios para la formación de un ser humano integral en sus dimensiones política, cultural, lingüística, intercultural, científica y tecnológica, a partir de la sabiduría ancestral de las nacionalidades y pueblos indígenas.

1.3. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Diversas teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano.

1.3.1. Teoría de la Motivación

La teoría de la atribución describe el papel de la motivación en el éxito o el fracaso escolar. El éxito en un examen, por ejemplo, podría ser atribuido a la buena suerte o al esfuerzo; la teoría predice el comportamiento de los alumnos en función de sus respuestas.

1.3.2. Teoría del Desarrollo

La teoría del psicólogo suizo **PIAGET**, Jean (1994 Pág 36) que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

1.3. Teoría del Juego

Existen diversidad de aproximaciones teóricas que ofrecen un catálogo de interacción de juego que van desde el juego fenómeno motor hasta el juego como proceso de aprendizaje y función socializadora o adopción de ideologías, es decir los juegos de socialización o ideología posibilitan la internalización, normas, tabúes sociales y desarrollo moral el sentido derivados de estos fenómenos lúdicos entre la actividad libre y el dominio de la realidad.

La teoría lúdica según **CASTILLO**, D (1988, pág. 15) señala que “ el juego es una actividad espontánea de acción libre orientada a las necesidades del niño”.

1.3.4. Teoría de Aprendizaje del Juego

En esta teoría **SERRÓN**, S. (1985, pág. 28), dice que “El juego se toma como una conducta que puede repetirse mediante el reforzamiento y cuando se produce individualmente en el chico, puede deberse a un auto reforzamiento” .

Según el criterio del autor. el juego puede ser producto de un aprendizaje de observación, ya que puede ser percibido, modelado e incluso repetirse por la misma actividad lúdica, un ejemplo de ello lo constituye el imitar a un personaje de la televisión; generalmente los padres lo consideran digno de gracia y aplauden esa

conducta, siendo éste un reforzador del niño.

1.3.5. Importancia del Juego

La importancia del juego radica en cómo refiere **SEIDNER** (1976, pág 52), en que: “En este sentido, encontraron muchos hallazgos con alumnos de primaria y secundaria los cuales prefieren los juegos en lugar de otras actividades en el aula. Estos juegos son efectivos en estudiantes que no se encuentran interesados en la escuela, quienes tienen tendencias a no ejecutar sus capacidades”, también es importante destacar la efectividad del juego y simulaciones dentro del aspecto comunicacional de la clase, tanto en las relaciones entre los estudiantes los estudiantes como entre estos y el docente, estudiante y docentes, observándose también una relación más favorable por parte del docente para con los alumnos”.

Otro punto que cabe destacar es el punto de vista psicológico, el juego puede contribuir al desarrollo de la inteligencia del educando en especial la primera etapa de la educación básica, considerado que el desarrollo de las capacidades mentales, aumenta rápidamente en la etapa que va desde el nacimiento, hasta los cinco años, acelerándose entre los cinco y diez años, tomando en cuenta que el mismo tiene su Límite a los 16 años.

Así mismo la observación directa que realiza el párvulo completa las explicaciones, indicaciones y juicios del profesor, el alumno por medio del juego puede llegar a la asimilación eficaz del conocimiento, pues este constituye producto de una vivencia directa.

Creemos que el juego ofrece la oportunidad al alumno de poner en práctica su capacidad creadora, contribuye básicamente a su estabilidad emocional, en la medida que él siente satisfacción y alegría para alcanzar el objetivo, superar los obstáculos y satisfacer sus intereses y necesidades.

1.4. PROCESO DE INTERPRENDIZAJE

El Interaprendizaje es la técnica mediante la cual los participantes buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente.

El interaprendizaje se caracteriza por:

- a) Participación libre.
- b) Planificación funcional del trabajo.
- c) Adecuación al horario disponible de los participantes.
- d) Libertad y autonomía.
- e) Cooperación y responsabilidad.
- f) Aprendizaje avanza según la capacidad y decisión del grupo.
- g) Ambiente cordial y no intimidatorio.
- h) Auto y coevaluación.

Las ventajas del interaprendizaje son:

- a) Estimula el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a capacidades y disponibilidad de tiempo.
- b) Enriquece los hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa.
- c) El Aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual. es suficiente.

1.5. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

El lenguaje es el medio de comunicación entre los seres humanos a través de signos orales y escritos que poseen un significado. En un sentido más amplio, es cualquier procedimiento que sirve para comunicarse. Algunas escuelas

lingüísticas entienden el lenguaje como la capacidad humana que conforma al pensamiento o a la cognición. El lenguaje puede ser estudiado desde dos puntos de vista: según el uso o la estructura.

1.5.1. Fundamentos del lenguaje

Para que exista el lenguaje se requieren ciertos factores: de índole fisiológica (el organismo tiene que ser capaz de emitir sonidos); de índole gramatical (el discurso tiene que poseer una estructura), y de índole semántica (es imprescindible que la mente pueda entender lo que se habla).

Aunque muchos de los órganos humanos de la fonación tienen otras funciones (como la de comer), están perfectamente dispuestos para el habla, por lo que el lenguaje humano aparece como el mejor sistema de comunicación entre los seres vivos. En el acto de hablar, una corriente de aire sale de los pulmones y se ve modificada por la vibración o no de las cuerdas vocales (después de pasar por la laringe), por el movimiento de la lengua, el paladar y los labios. Las personas que sufren trastornos fisiológicos en el habla, como los sordos, cambian su sistema de comunicación, por ejemplo por medio de signos visuales.

1.5.2. Gramática

Cualquier lengua humana tiene una estructura gramatical en la que las unidades fónicas se combinan para producir un significado. Las unidades mínimas portadoras de significado son los morfemas. Un morfema puede ser una palabra, pero también un prefijo o un sufijo. Las palabras y los morfemas se clasifican según el papel que tengan en la oración. Las clases de morfemas se corresponden con las categorías léxicas (como nombres y verbos) pero también con prefijos, sufijos y otros elementos. Los distintos tipos de palabras forman sintagmas que a su vez se combinan para formar unidades mayores, como oraciones y párrafos.

1.5.3. Semántica

Por último, en el lenguaje humano es imprescindible que el hablante relacione unos sonidos con un significado y que a su vez ese significado sea percibido y comprendido por las demás personas que comparten la misma lengua. En este proceso de comunicación, la gramática adopta el papel de mecanismo que enlaza el pensamiento y las ideas con la lengua que las transmite. Cada oración o emisión portadora de significado posee una estructura profunda y una de superficie. En la de superficie se encuentran las palabras y los elementos de la oración tal y como se dicen e interpretan. En la profunda, las palabras y los elementos de la oración se estructuran gramaticalmente.

La comunicación humana es un proceso único que combina la actividad del aparato fonador, la estructura gramatical y los significados denotados y comprendidos.

Por lo dicho deducimos que la comunicación es un instrumento social tan importante, que sin esta herramienta, se puede afirmar, jamás podríamos influir en las ideas, en los sentimientos o en las acciones de otras personas. El destino del hombre es afrontar y resolver problemas; y esto, como es natural, es obra de la comunicación. Tal hecho explica el porqué a quienes saben comunicarse se les da preferencia en todas partes, adquiriendo, de paso, especial relieve en los círculos en que se desenvuelven. Quienes saben comunicarse son garantes de una aureola de superioridad, forjando, con éxito, sus propias oportunidades. Quienes han cultivado la habilidad para comunicarse, logran más que aquellos que sabiendo más, no pueden expresarse adecuadamente; y más todavía; los que saben comunicarse, porque han aprendido a relacionarse, pueden lograr el liderazgo de los grupos en los que intervienen, despertando una buena impresión a través de sus expresiones

1.6. LA ORTOGRAFÍA

Por grande que sea la cultura de una persona, rara vez se logra alcanzar el dominio completo de la ortografía de su lengua, por lo que su aprendizaje es un hábito de lento y difícil formación.

VILLAMIZAR, G (1985, p.23) .conceptualiza la escritura de dos maneras: “Como una representación del lenguaje o como un código para transcribir gráficamente las unidades sonoras mediante signos, siendo indiscutible la escritura correcta u ortografía para expresar con claridad, énfasis, mayor veracidad y perfección posible la idea que queremos comunicar de acuerdo a las normas establecidas por su uso y que se concretan en la gramática en forma de reglas”

BOLÍVAR, G (1988, Pág. 52), afirma que la ortografía nos enseña a emplear correctamente las palabras y signos auxiliares de la escritura, de igual forma esta definida en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua.

Según los autores, la escuela a través de su teoría educacional debe permitir que el niño adquiera la destreza conveniente para escribir correctamente las palabras, familiarizarse con el sistema de signos orales mediante la pronunciación, de la misma manera es indispensable que el docente según el grado o grupo con el que trabaje tome en cuenta la adaptación y presentación del material didáctico empleado en ortografía a las características del alumnado.

Así como también de las estrategias que utilizan considerando el interés que despierten con relación a la amenidad de la enseñanza y la alegría de aprender. Por consiguiente se recomienda las estrategias basadas en juego dado el predominio de los intereses lúdicos de los alumnos para obtener mejores resultados.

1.6.1. Objetivos de la enseñanza de la ortografía

El énfasis en la enseñanza de la ortografía debe colocarse en la forma escrita y no por parte el deletreo oral, por lo que **COMBETTA, O** (1988, pág. 25) señala que de esa manera sus objetivos están orientados a:

- a. Desarrollar hábitos de correcta pronunciación en las palabras de uso frecuente.
- b. Ejercitar la reproducción exacta de las palabras de uso frecuente.
- c. Provocar la práctica de habilidades de manera espontánea, a fin de eliminar errores ortográficos.
- d. Practicar con destreza el uso del diccionario.
- e. Crear actitudes de preocupación por la correcta escritura del idioma, ya que ayuda a la conformación y lectura de los conocimientos de las otras asignaturas.
- f. Despertar la conciencia que es necesario escribir bien todas las palabras.
- g. Crear tantas formas escritas como ideas aparezcan haciéndose esto posible por el empleo de nuevos términos.

1.6.2. Etapas del Aprendizaje de la Ortografía

Necesita una práctica constante y debe estar incluida en todo el sistema de organización escolar, por lo que planificar su enseñanza será preciso tener en cuenta las etapas del aprendizaje a las que hace referencia **COMBETTA, O** (1988, pág 27).

- En los grados inferiores (la primera etapa).
- En los grados medios (segunda etapa) los alumnos de esta etapa están en pleno proceso de perfeccionamiento del idioma escrito.
- En los grados superiores. (tercera etapa) En esta etapa el docente debe valorar constantemente la ortografía del niño a fin de corregir las posibles imágenes equivocadas.

1.6.3. Los Juegos en la Enseñanza de la Ortografía

Los juegos, como forma de ejercitar los conocimientos ortográficos son de mucha utilidad para el docente de la escuela básica, debido al predominio de los intereses lúdicos de los alumnos, por lo que se debe hacer una actividad sistemática que permitan realizar los ejercicios más variados. En la enseñanza de la ortografía los juegos son valiosos, auxiliares de fijación y de ejercitación.

Al respecto **BOLÍVAR G** (1988 ág. 36) afirma que: “gracias a ellos, el niño de manera espontánea e inclinada escribe, pronuncia y visualiza un sin número de palabras de difícil escritura a la vez que recuerdan las generalizaciones y graba fuertemente las imágenes de las palabras, que en definitiva forman el hábito ortográfico. De igual manera recomienda que los juegos para la enseñanza de la ortografía deben ser sencillos tanto en la comprensión de las instrucciones como en la ejecución de los mismos”.

Según nuestro criterio, uno de los juegos más recomendados son los de competencia, por cuanto el ejercicio de la ortografía ayuda a la fijación del conocimiento, porque los estudiantes al sentirse estimulados en el triunfo se esmeran por escribir con toda atención las palabras sin importarle repetir muchas veces la escritura de un mismo término; ofrece además la revisión de muchas reglas ortográficas aprendidas de forma activa e interesante.

Por lo demás el maestro encuentra en el juego un poderoso auxiliar, siempre que tenga en cuenta el interés que tiene el alumno en él, dependerá de las formas de competencia individual o por equipos de acuerdo a la edad de los participantes.

1.7. LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS

Las técnicas de estudio se están convirtiendo en uno de los conceptos más importantes en el mundo estudiantil; son un conjunto de herramientas,

fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio.

En el desarrollo del aprendizaje se describen las diferentes técnicas de estudio, las cuales se combinan con diferentes ejercicios de autoevaluación que pueden servir para ir valorando su aplicación práctica, y determine la habilidad para leer y escribir correctamente las palabras, así como la comprensión de lecto-escritura y consejos para mejorarla.

Saber utilizar las diferentes técnicas de estudio, será para el estudiante una excelente herramienta que le permitirá aprender de una mejor manera y en especial cuando queremos aflorar aprendizajes significativos, le favorecerá el desarrollo de destrezas y habilidades que afianzarán el autoaprendizaje.

Es por ello que al reconocer las reglas ortográficas que rigen la escritura de las palabras e identificar también el uso de las mayúsculas, con el uso práctico de varias letras de escritura confusa, de manera que al estudiar las reglas de su uso, pueda mejorar o aclarar dudas respecto de la escritura de varias palabras y escribir con más seguridad.

Si bien el escribir con buena ortografía es el resultado de un proceso mecánico que se da con la práctica y la experiencia, las reglas ortográficas son un gran apoyo para el mejoramiento de nuestra escritura.

Además, es necesario leer mucho pues la memoria fotográfica (se recuerda con más facilidad lo que se ve) también es muy importante para mejorar la ortografía.

Se presentan a continuación algunas reglas ortográficas que permitirán una correcta escritura a los estudiantes:

1.7.1. La acentuación. La sílaba

Las letras de la lengua escrita son la representación de los sonidos emitidos en la lengua hablada.

El alfabeto de la lengua española consta de 27 letras: 5 vocales: **a, e, i, o, u**; 22 consonantes: **b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, ñ, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z**.

El sonido o conjunto de sonidos pronunciados en cada una de las emisiones o golpes de voz constituyen las sílabas.

Una sílaba puede constar de una o cinco letras. Una vocal puede constituir una sílaba, pero una consonante, por sí sola, no puede formar una sílaba. Por tanto, las consonantes deben acompañarse de una vocal o de varias para poder constituir una sílaba.

1.7.2. Normas de división silábica

- 1) Cuando una consonante se encuentra entre dos vocales, forma sílaba con la segunda vocal:

me - ta ca - sa ra - mo sa - lud li - la
fó - ca me - sa ro - ca o - so e - no - jo
o - jo u - so a - jo pa - so a - mo

- 2) Cuando dos consonantes (iguales o diferentes) se encuentran entre dos vocales, la primera consonante forma sílaba con la vocal anterior, y la segunda consonante, con la vocal siguiente.

ac - ción in - noble gam - ma re - dac - ción tiem - po
al - he - lí cal - ma for - mar tam - bién ex - ce
- so

- 3) Téngase en cuenta que las consonantes dobles, **ch, ll, rr**, no se separan:

co-che ca-llar ca-rro biz-co-cho ce-rrar
cue-llo me-lla zo-rro cu-cha-ra ca-lle

- 4) Son inseparables los grupos **pr, pl, br, bl, fr, fl, cr, cl, gr, gl, tr, dr**:

a-probar a-pren-der re-pri-mir li-bro
a-bra-zo re-pli-car ca-bra pue-
blo

Excepciones: Las voces compuestas con los prefijos **ab-**, **sub-**, seguidas de **l** o **r**, se dividen separando **b** y **l**, **b** y **r**: *ab-rogar, sub-letal, sub-liminal, sub-lunar, sub-reino, sub-rayar, sub-rogar, etc.*

- 5) En el caso del grupo **tl**, cuando va en interior de palabra, es aconsejable dividirlo por la mitad, aunque en la pronunciación dichas consonantes frecuentemente se unen en la misma sílaba:

at-las at-lán-ti-co at-le-ta

- 6) Si tres consonantes se encuentran entre dos vocablos, las dos primeras van con la vocal anterior y la tercera con la siguiente vocal:

trans-porte trans-pa-ren-tar in-trans-fe-ri-ble
cons-pi-rar cons-ti-tu-ción cons-tar

- 7) Si la tercera consonante es **l** o **r** y forma parte de los grupos **pr, pl, br, bl, fr, fl, er, el, gr, gl, tr, dr** la división silábica recae entre la primera y la segunda consonante y por tanto, permanecen dichos grupos inseparables:

com-pro-bar im-pri-mir des-pre-ciar

em – bra – ve – cer *en – glo – bar* *con – tra – to*

- 8) Si existen cuatro consonantes entre dos vocales, se reparten dos consonantes para cada vocal

trans – gre – sión *obs – truc – ción* *ins – truir*
ads – crip – ción *cons – tric – tor* *ins – tru – men – to*

- 9) En las palabras compuestas, tanto las formadas por palabras con sentido independiente como las formadas por prefijación, puede optarse entre separar cada uno de los componentes o seguir las normas de división silábica:

malestar: *mal – es – tar* *ma – les – tar*
nosotros: *nos – o – tros* *no – so – tros*
inusual: *in – u – sual* *i – nu – sual*

Excepciones: Las palabras compuestas que contengan una **h** precedida de otra consonante se dividen únicamente separando ambas letras: in-hu-ma-no, des-hie-lo, in-hi-ción, des-ha-cer, ad-he-rir, des-ha-bi-tar.

- 10) En función del número de sílabas, podemos clasificar las palabras en monosílabas (una sílaba) y polisílabas (más de una sílaba). Ejemplo:

Monosílabas (una sílaba)	<i>pan, sol, dio, fue, sol</i>
Bisílabas (dos sílabas):	<i>co-che, ca-mión, ci-ta</i>
Trisílabas (tres sílabas):	<i>lám-pa-ra; te-a-tro</i>
Tetrasílabas (cuatro sílabas):	<i>mur-cié-la-go; et-cé-te-ra.</i>

1.7.3. El diptongo y el triptongo

Existen dos clases de vocales: **cerradas (i, u)**, y **abiertas (a, e, o)**.

El **diptongo** es la unión de dos vocales en una sola sílaba, una de las cuales ha de ser cerrada (i,u) y la otra, abierta (a, e, o) o ambas cerradas. Hay que tener en cuenta que:

- 1) La **y** después de una vocal abierta o de **u** forma diptongo, exactamente lo mismo que la **i**:

hay *ley* *hoy* *muy* *rey*

- 2) La **u** de **gue, gui, que, qui** no cuenta como vocal: por tanto, no constituye diptongo con la vocal siguiente:

gue – rra *gui – ja – rro* *gui – ta – rra*
que – bra – do *qui – tar* *yan – qui*

- 3) La **u** de **güe, güi** forma diptongo con **e, i**, respectivamente:

an – ti – güe – dad *a – ve – ri – gües* *ci – güe – ña*
pin – güi – no *lin – güís – ti – ca* *güi – ra*

En la lengua española existen 14 diptongos:

- ai : ai – re
- au : cau – sa
- ei : plei – to
- eu : deu – da
- oi : mohi – ca – no
- ou : bou
- ia : au – da – cia
- ua : cual
- ie : hie – rro
- ue : hue – so

- io : sí - tio
- uo : **cuo** - ta
- iu : **ciu** - dad
- ui : **cui** - da - do

El **triptongo** es la unión de tres vocales (una abierta entre dos cerradas) en una sola sílaba. Existen los siguientes triptongos:

- iai : a - ta - **viáis**
- iau : **miau**
- iei : **fiéis**
- ioi : **dioi** - co
- uau : **guau**
- uai : U - ru - **guay**
- uei : **buey**

El **hiato** se forma con dos vocales abiertas sucesivas en una misma palabra. Por tanto, no hay diptongo ni triptongo, sino que estas vocales pertenecen a **sílabas distintas**.

- a-a : al-ba-**ha**-ca
- a-e : a-**é**-re-o
- a-o : ca-**os**
- e-a : cre-**ar**
- e-e : le-**er**
- e-o : sor-**te**-o
- o-a : to-**a**-lla
- o-e : hé-**ro**-e
- o-o : mo-**ho**
- a-í : ca-**í**-da
- a-ú : ba-**úl**

- e-í : en-gre-ído
- e-ú : re-úne
- o-í : o-í-do
- í-a : ha-cí-a
- ú-a : pú-a
- í-e : con-fí-e
- ú-e : ac-tú-e
- í-o : rí-o
- ú-o : dú-o
- u-í : con-clu-í

1.7.4. El acento

Es la mayor fuerza de voz con que se pronuncia una determinada sílaba de las palabras.

- a. **Acento prosódico.-** Supone un aumento en la intensidad de la voz con que se pronuncia una sílaba respecto a las otras que la acompañan en la misma palabra. También se lo conoce como acento fonético o silábico. Todas las palabras tienen acento prosódico, es decir, tienen una sílaba en la que recae la fuerza de la pronunciación.
- b. **Acento ortográfico o tilde.-** Es un signo gráfico que se utiliza, en determinadas ocasiones, para indicar el acento prosódico. La tilde se coloca siempre encima de una vocal. Para aplicar el uso de la tilde existen reglas de acentuación
- c. **Tilde diacrítica.-** Se utiliza para diferenciar ciertas palabras de otras de la misma escritura pero que poseen distinta categoría gramatical, como se detalla en el siguiente cuadro

Él	Pronombre personal	Él llegó primero.
El	Artículo	El premio será importante.
Tú	Pronombre personal	Tú tendrás futuro.
Tu	Adjetivo posesivo	Tu regla es de plástico.
Mí	Pronombre personal	A mí me importas mucho.
Mi	Adjetivo posesivo	Mi nota es alta.
Sé	Verbo ser o saber	Ya sé que vendrás.
Se	Pronombre	Se marchó al atardecer.
Sí	Afirmación	Sí, eso es verdad.
Si	Condicional	Si vienes, te veré.
Dé	Verbo dar	Espero que nos dé a todos.
De	Preposición	Llegó el hijo de mi vecina.
Té	Planta para infusiones	Tomamos un té.
Te	Pronombre	Te dije que te ayudaría.
Más	Adverbio de cantidad	Todos pedían más.
Mas	Equivale a "pero"	Llegamos, mas había terminado.
Sólo	Equivale a "solamente"	Sólo te pido que vengas.
Solo	Indica soledad	El niño estaba solo.
Aún	Equivale a "todavía"	Aún no había llegado.
Aun	Equivale a "incluso"	Aun sin tu permiso, iré.
Por qué	Interrogativo o exclamativo	¿Por qué te callas? ¡Por qué hablas tanto!
Porque	Responde o afirma	Porque quiero destacar.
Porqué	Cuando es nombre	Ignoraba el porqué.
Qué, cuál, quién, cuánto, cuándo, cómo, dónde	Interrogativos o exclamativos	¿Qué quieres? No sé dónde vives.
Éste, ése, aquél, ésta, ésa...	Se permite la tilde cuando son pronombres pero sólo es obligatorio si hay riesgo de ambigüedad.	Dijo que ésta mañana vendrá.
Este, ese, aquel, esta, esa...		

La sílaba que lleva el acento se llama **tónica** y las restantes son **átonas**.

1.7.5. Clasificación de las palabras según la ubicación del acento.

Aplicar correctamente el concepto de división silábica es necesario para determinar cuándo se tilda una palabra y cuándo no, ya que se requiere identificar la sílaba en la que recae el acento. La clasificación de las palabras de acuerdo con la sílaba que posee el acento es la siguiente:

- **AGUDAS:** son las palabras que tienen el acento en la última sílaba. Se tildan las terminadas en n, s o vocal. Ejemplos: **canción, anís, bambú.**
- **GRAVES:** son las palabras en las que recae el acento en la penúltima sílaba. No se tildan las terminadas en n, s o vocal, las demás, sí. Ejemplos: **examen, bosques, producto, inútil, huésped.** Excepción: hay algunas graves que se tildan cuando terminan en vocal porque se cumple la ley del hiato. Ejemplos: río, púa.
- **ESDRÚJULAS:** son las palabras en las que el acento se ubica en la antepenúltima sílaba. Todas se tildan. Ejemplos: **lámpara, técnicas, sábana.**

1.7.6. Normas generales de la tilde

- **AGUDAS.-** Llevan tilde cuando terminan en n, s, o VOCAL.
Vendrán, devoción, capitán, sostén, después, tendrás, anís, sofá.
- **GRAVES.-** Llevan tilde cuando termina en cualquier consonante a excepción de N o S.
césped, néctar, volátil, Víctor, cráter, Héctor, Martínez, Enriquez, cáncer.
- **ESDRÚJULAS.-** Llevan tilde todas sin excepción.
Llámallo, tórrido, miércoles, pídelo, carátula, fábrica, insístele.
- **SOBREESDRÚJULAS.-** Llevan tilde todas sin excepción.

Rápidamente, intrépidamente, ágilmente, súbitamente, hábilmente.

1.7.7. Ortografía de las mayúsculas

Se escribe con mayúscula:

- 1) La primera palabra de un escrito y después de punto seguido o aparte.
Ej: El camión circulaba despacio. Los coches lo adelantaban por la izquierda.
En el horizonte se divisaban las montañas nevadas.
- 2) Después de dos puntos, cuando se citan palabras textuales.
Ej: Dice el refrán: "Días de mucho, vísperas de poco".
- 3) A continuación del saludo de las cartas.
Ej: Mi querido amigo:
Recibí tu felicitación...
- 4) La primera palabra que sigue al signo de cierre de interrogación (?) o exclamación (!); a no ser que lleve coma.
Ej: ¿Cómo? Habla más alto. ¡Qué alegría! Vente pronto.
- 5) Los nombre, apellidos, sobrenombres y apodos de personas.
Ej: Juan, Fernando III el Santo, Pérez, Guzmán el Bueno.
- 6) Los nombres propios de animales y cosas.
Ej: Rocinante, España, Amazonas, Cotopaxi.
- 7) Los artículos y adjetivos que forman parte del nombre propio.
Ej: El Escorial, Buenos Aires, El Salvador.
- 8) Los títulos, cargos, jerarquías y dignidades importantes si se refieren a una persona determinada y si no van acompañados del nombre de la persona a quien se refieren.

Ej: Sumo Pontífice, Duque, Presidente, el rey Juan Carlos I.

- 9) Los tratamientos de cortesía, especialmente si van en abreviatura, con la excepción de **usted** si va escrita la palabra entera.

Ej: D., Sr., Dña., Sra., Vuestra Excelencia, Alteza Real.

- 10) Los nombres de una institución, sociedad, corporación o establecimiento.

Ej: Museo de Bellas Artes, Diputación Provincial, Tribunal Supremo, Caja de Ahorros, Teatro Municipal, Casa de la Cultura.

11. Los títulos de obras, de películas, de obras de arte, de leyes, de cabeceras de periódicos, nombres de congresos y certámenes. Se escribirán con mayúscula todos los nombres y adjetivos del título; excepto si es muy largo que podrá llevarla sólo la primera palabra.

Ej: El Quijote, Tratado de Judo, Ortografía Práctica, Festival de Eurovisión, Ley Electoral, El País, Los diez mandamientos, La guerra de las galaxias.

¡Atención! Los nombres de días de la semana, meses y estaciones del año se escriben con minúscula.

Ej: lunes, martes, agosto, verano.

1.7.8. Signos de puntuación

En el lenguaje oral la entonación, el ritmo, las pausas, el énfasis, la mirada y los gestos se unen para dar significado y claridad a lo que decimos; no obstante, en el escrito, estos efectos tenemos que darlos con los signos de puntuación, de ahí su importancia.

Hay signos de puntuación que son bastante flexibles, sin embargo, existen algunos usos específicos que si se obvian, alteran el sentido de lo que se quiere comunicar.

1) **El Punto.-** El punto es una pausa que indica que ha terminado una oración.

Tenemos las siguientes clases de punto:

- **Punto y seguido:** Se usa cuando se ha terminado una oración y se sigue escribiendo otra sobre el mismo tema.
- **Punto y aparte:** Se usa para indicar que ha finalizado un párrafo.
- **Punto final:** Indica que ha acabado el escrito.

Ejercicios: se escribe con punto:

- a) Detrás de las abreviaturas. Ej.: Etc. Sr. D. Srta. Sra.
- b) En las cantidades escritas con números para separar las unidades de mil y de millón. Ej.: 1.580, 28.750, 12.435.565

No se pone punto:

- En los números de teléfono: 032811912
- En los números de los años: 2007
- En los números de páginas: 1, 10, 50

- c) Cuando se cierran paréntesis o comillas el punto irá siempre después de los mismos.

Ej.: Le respondieron que "era imposible atenderlo".

Esa respuesta le sentó muy mal (llevaba muchos años en la empresa).

"Es imposible entenderlo". (Lleva muchos años en la empresa).

- d) Después de los signos de interrogación y admiración no se pone punto.

Ej.: -¿Estás cansado? Sí. ¡Qué pronto has venido hoy!

2) **Coma (,).-** No hay unas reglas exactas para el uso de la coma; pero sí unas normas generales que se detallan a continuación. Se usa coma:

- a) Para aislar los vocativos que van en medio de las oraciones.
Ej.: Luchad, soldados, hasta vencer.
 - b) Para separar las palabras de una enumeración.
Ej.: Las riqueza, los honores, los placeres, la gloria, pasan como el humo.
Antonio, José y Pedro.
 - c) Para separar oraciones muy breves pero con sentido completo.
Llegué, vi, vencí. Acude, corre, vuela.
 - d) Para separar del resto de la oración una aclaración o explicación.
La verdad, escribe un político, se ha de sustentar con razones.
Los vientos, que son muy fuertes en aquella zona, impedían la navegación.
 - e) Para separar de la oración expresiones como: esto es, es decir, en fin, por último, por consiguiente...
Ej.: Por último, todos nos fuimos a casa.
 - f) Para indicar que se ha omitido un verbo.
Ej.: Unos hablan de política; otros, de negocios.
Perro ladrador, poco mordedor.
 - g) Cuando se invierte el orden lógico de los complementos en la oración.
Ej.: Con esta nevada, no llegaremos nunca.
- 3) Punto y Coma (;).-** Se usa el punto y coma:
- a) Para separar oraciones en las que ya hay coma.
Ej.: Llegaron los vientos de noviembre, glaciales y recios; arrebataron sus hojas a los árboles...

- b) Antes de las conjunciones adversativas *mas, pero, aunque, etc.*, si la oración es larga. Si es corta se puede usar la coma.
Ej.: Todo en amor es triste; *mas* triste y todo, es lo mejor que existe.
- c) Delante de una oración que resume todo lo dicho con anterioridad.
Ej.: El incesante tránsito de coches, el ruido y el griterío de las calles; todo me hace creer que hoy es la primera corrida de toros.
- d) Para separar oraciones yuxtapuestas.
Ej.: Tendremos que cerrar el negocio; no hay ventas
- 4) Dos Puntos (:).-** Se escriben dos puntos:
- a) Para iniciar una enumeración.
Ej.: Las estaciones del año son cuatro: primavera, verano, otoño e invierno.
- b) En los encabezamientos de las cartas.
Ej.: Mi querido amigo:
- c) En el saludo al comienzo de un discurso.
Ej.: Señoras y señores:
- d) Para reproducir palabras textuales.
Ej.: Ya os dije el primer día: tened mucho cuidado.
- e) Después de palabras o expresiones como: *por ejemplo, declaro, certifico, ordeno, expone, suplica...*
Ej.: En la zona ecuatorial hay ríos muy importantes. Por ejemplo: el Amazonas, el Congo...
- f) Para llamar la atención o resumir lo anterior.

Ej.: Lo primero de todo vean la plaza mayor. Una vivienda ha de estar limpia, aireada y soleada, en una palabra: habitable.

5) Puntos Suspensivos (...).- Se escriben puntos suspensivos:

a) Cuando se omite algo o se deja la oración incompleta.

Ej.: Dime con quién andas...

b) Para indicar duda, inseguridad, temor o sorpresa con una forma de expresarse entrecortada.

Ej.: Bueno... en realidad... quizá... es posible...

c) Cuando se deja sin completar una enumeración.

Ej.: Tengo muchas clases de flores: rosas, claveles...

d) Cuando se quiere dar emoción.

Ej.: Y en lo más interesante... se apagó la luz.

e) Para dejar algo indefinido o indeterminado.

Ej.: De la subida de precios... mejor ni hablar. El marisco... ni tocarlo.

1.7.9. Signos de admiración e interrogación

En castellano, los signos de interrogación (¿ ?) y admiración (¡ !) se ponen al principio y al final de la oración que deba llevarlos. Ejemplo: ¿De dónde vienes?
¡Qué bien estás!

Se sugiere seguir las siguientes normas sobre la interrogación y la admiración:

a) Cuando la interrogación es indirecta no se usan signos.

Ej.: No sé de dónde vienes. Dime cómo estás.

- b) Los signos de interrogación o admiración se abrirán donde comience la pregunta o la exclamación, no donde empiece la oración.
Ej.: Tienes mucha razón, ¿por qué no han empezado? Se hizo Pablo con la pelota y ¡qué golazo, madre mía!

1) **El Paréntesis.-** Se usa el paréntesis ():

- a) Para aislar aclaraciones que se intercalan en la oración, lo mismo que el guión.
Ej.: Las hermanas de Pedro (Clara y Sofía) llegarán mañana.
- b) Para separar de la oración datos como fechas, páginas, provincia, país...
Ej.: Se lee en Machado (pág. 38) esta importante poesía. El Duero pasa por Toro (Zamora).
- c) Al añadir a una cantidad en número su equivalente en letra o viceversa.
Ej.: La factura era de 50.000 (cincuenta mil) pesetas.
- d) Para añadir la traducción de palabras extranjeras.
César dijo: "Alea jacta est" (la suerte está echada).

2) **El Guión.-** El guión se usa (-):

- a) Para unir palabras.
Ej.: Se trataron temas socio-políticos. Hubo un acuerdo franco-español.
- b) Para relacionar dos fechas.
Ej.: Guerra civil (1936-1939). Rubén Darío (1876-1916).
- c) Para cortar palabras al final de línea.
Ej.: pro-mo-ción, con-si-guien-te.

Consideraciones al cortar palabras:

Una vocal nunca quedará sola.	ate-neo
"ll", "rr", "ch" nunca se separan; "cc" sí.	po-llo, ca-rro, ca-cha-rro, ac- ción
Monosílabos, siglas y abreviaturas no se separan.	buey, UNESCO, Excmo.

d) Para intercalar en una oración una aclaración o comentario.

Ej.: La isla de Tenerife -según creo- es maravillosa.

e) Para introducir diálogos en el texto separándolos de lo que dice el narrador.

Ej.: - ¿Cómo te llamas?

- Diego -contestó el valiente.

- ¿De dónde eres?

- De Toledo

6) **La Diéresis.-** Se usa la diéresis o crema sobre la vocal "ü" de las sílabas "gue", "gui" cuando queremos que la "u" se pronuncie.

Ej.: Vergüenza, cigüeña, averigüe, pingüino, lingüística

7) **Las Comillas.-** Se usan las comillas (" "):

a) Para encerrar una cita o frase textual.

Ej.: Contestó Felipe II: "Yo no mandé mis barcos a luchar contra los elementos".

b) Para indicar que una palabra se está usando en sentido irónico no con su significado habitual.

Ej.: Me regaló una caja de cerillas. ¡Qué "espléndido"!

c) Para indicar que una palabra pertenece a otro idioma.

Ej.: Sonó la alarma y lo pillaron "in fraganti".

- d) Para citar el título de un artículo, poema...
Ej.: Voy a leeros el poema "A un olmo seco".

Es importante recalcar la importancia del uso adecuado de los signos de puntuación., puesto que si no son utilizados correctamente, dan paso a tergiversaciones y a la interpretación incorrecta del mensaje que queremos comunicar. Así como también si los párrafos no tuvieran ninguna pausa no se nos permitiría saber dónde empieza o termina una idea, ni dónde se inicia la siguiente.

1.7.10. Ortografía de los números

En la lengua castellana hacemos uso de tres categorías de adjetivos numerales que son: cardinales, ordinales y partitivos. Usualmente son mal empleamos, en especial los ordinales y los partitivos, por lo que se los enuncia en la presente tabla demostrativa de su forma correcta de escritura:

	Cardinales	Ordinales	Partitivos
1	Uno	Primero, primer, primera	
2	Dos	Segundo, segunda	Medio o mitad
3	Tres	Tercero, tercera	Tercio o tercera parte
4	Cuatro	Cuarto, cuarta	Cuarto o cuarta parte
5	Cinco	Quinto	Quinto o quinta parte
6	Seis	Sexto	Sexto o sexta parte
7	Siete	Séptimo	Séptimo o séptima

			parte
8	Ocho	Octavo	Octavo u octava parte
9	Nueve	Noveno	Noveno o novena parte
10	Diez	Décimo	Décimo o décima parte
11	Once	Undécimo	Onzavo, onceavo
12	Doce	Duodécimo	Duodécimo, doceavo o dozavo
13	Trece	Decimotercero o décimo tercio	Trezavo o treceavo
14	Catorce	Decimocuarto o catorceno	Cartorzavo o catorceavo
15	Quince	Decimoquinto	Quinzavo o quinceavo
16	Dieciséis	Decimosexto	Dieciseisavo
17	Diecisiete	Decimoséptimo	Diecisieteavo
18	Dieciocho	Decimooctavo	Dieciochoavo
19	Diecinueve	Decimonoveno	Diecinueveavo
20	Veinte	Vigésimo o vicésimo	Veinteavo
21	Veintiuno	Vigésimo primero	Veintiunavo
22	Veintidós	Vigésimo segundo	Veintidosavo
23	Veintitrés	Vigésimo tercero	Veintitresavo

24	Veinticuatro	Vigésimo cuarto	Veinticuatroavo
25	Veinticinco	Vigésimo quinto	Veinticincoavo
30	Treinta	Trigésimo, trecésimo, tricésimo	Treintavo
31	Treinta y uno	Trigésimo primero	Treinta y unavo
40	Cuarenta	Cuadragésimo	Cuarentavo
50	Cincuenta	Quincuagésimo	Cincuentavo
60	Sesenta	Sexagésimo	Sesentavo
70	Setenta	Septuagésimo	Setentavo
80	Ochenta	Octogésimo	Ochentavo
90	Noventa	Nonagésimo	Noventavo
100	Cien o ciento	Centésimo	Centavo o centésimo (a)
101	Ciento uno	Centésimo primero	
150	Ciento cincuenta	Centésimo quincuagésimo	
200	Doscientos	Ducentésimo	
300	Trescientos	Tricentésimo	
400	Cuatrocientos	Cuadringentésimo	
500	Quinientos	Quingentésimo	
600	Seiscientos	Sexcentésimo	
700	Setecientos	Septingentésimo	
800	Ochocientos	Octingentésimo	

900	Novecientos	Noningentésimo	
1000	Mil	Milésimo	Milésimo
1000000	Millón	Millonésimo	

Numerales múltiplos o multiplicativos:

1	Es la misma unidad)
2	Doble o duplo
3	Triple o triplo
4	Cuádruple o cuádruplo
5	Quíntuple o quíntuplo
6	Séxtuple o séxtuplo
7	séptuplo
8	Óctuplo, óctuplo
9	Nónuplo
10	Céntuplo

1.7.11. Palabras sinónimas, antónimas, homónimas u homógrafas, homófonas y parónimas.

Palabras Sinónimas.- Son vocablos de diferente escritura, diferente pronunciación e igual significado. Ejemplo:

Casa	libro	alivio	Amor
residencia	obra	consuelo	cariño

domicilio	volumen	mejoría	dilección
habitación	tratado	aplacamiento	afecto
vivienda	texto	distensión	cordialidad
alojamiento	manual	mitigación	querencia
morada	ejemplar	desahogo	corazón
hogar	epítome	calma	predilección
estancia	compendio	remedio	
	tomo	descarga	
	vademecúm		

Palabras Antónimas.- Son términos que tienen distinta escritura, diferente pronunciación y significado. Ejemplo:

Bajar	Amonestar	Impudicia	Sombra
Subir	elogiar	honestidad	Luz

Palabras homónimas u homógrafas.- Son palabras de igual escritura y pronunciación, pero de distintos significados. Ejemplo:

Saco	Radio
- Prenda de vestir	- Medio de comunicación
- Del verso sacar	- Radiorreceptor
- Recipiente de yute o cabuya	- Elemento químico
	- Línea que une un punto de la

circunferencia con el centro

Palabras homófonas.- Son aquellas palabras que tienen igual sonido en la pronunciación, distintos significados, pero en la escritura varían letras de igual sonido, como b y v; c, s, y z, con h o sin ella; etc.

As	Primera carta del naípe	Sumo	De sumar, supremo, el más alto
Has	Flexión del verbo haber	zumos	Extracto, jugo.
Haz	Flexión del verbo hacer		

Palabras panónimas.- Son palabras de parecida escritura y pronunciación, pero de diferente significado, cuya percepción del mensaje depende de una correcta articulación y pronunciación de las palabras. Ejemplo:

precedente	actitud	posesión	fluvial
procedente	aptitud	posición	pluvial
presidente			

1.7.12. Ortografía aplicada a las consonantes

Uso de la b y de la v

a) Uso de la b

- 1) Las sílabas iniciales bi - bis - biz cuando significan doble
- 2) Las voces que comienzan con: al - abo.

Excepción: alvéolo, avocar, avolconado.

- 3) Las sílabas iniciales bien - bene.
- 4) La terminación -bilidad. Excepto: civilidad que viene de civil y movilidad que viene de móvil.
- 5) Las sílabas iniciales ab - ob - sub.
- 6) Se usa b en las combinaciones bl - br - mb.
- 7) Terminación -bundo(a).
- 8) Terminación verbal del pretérito imperfecto -aba.
- 9) Los verbos terminados en -bir. Excepto: servir, hervir, vivir.
- 10) En toda palabra que contenga doble erre.
- 11) En palabras que comienzan con bu- bus- bur. Excepciones: vuelo, vuelvo, vuelco y todas aquellas palabras que sean derivadas de vocablos que comiencen con v.

b) Uso de la v

- 1) Las palabras que comienzan con ave - avi - ver. Excepto: abecedario, abeja, abertura, abismo, abierto, berenjena.
- 2) Las voces que comienzan con div. Excepto: dibujar y sus derivados.
- 3) Después de la sílaba ol y de e cuando ésta va al principio. Excepto: ebanista, ébano, ebullición.
- 4) Después de las sílabas iniciales pre - pri - pro. Excepto: probable, probar, probeta, probo.
- 5) Después de la sílaba ad.
- 6) Las palabras terminadas en -ívora -ívoro. Excepto: víbora.
- 7) Después de le. Excepto: lebeche, leberquisa, Lebení.
- 8) La terminación -ivo -iva en los adjetivos calificativos.
- 9) Los vocablos terminados en: -ava, -ave, -avo. Excepto: sílaba, árabe, baba, rabo, nabo, cabo y la terminación -aba de los verbos (andaba).
- 10) Las terminaciones verbales -uve, -uviste, -uvo, etc., del pretérito indefinido de los verbos tener y andar, sus compuestos, sostener, detener, retener, etc.

- 11) Los vocablos que comienzan con n y ll. Excepto: nube - nabo - niebla - nebuloso.

Uso de la g y de la j

a) Uso de la g

- 1) Las palabras terminadas en -gia, -gía, -gión. Excepto: lejía, apoplejía, Mejía, hemiplejía.
- 2) La sílaba inicial geo que significa tierra.
- 3) La terminación -gésimo, -genario.
- 4) Los verbos terminados en -ger, -gir.
- 5) Excepto: tejer, crujir.
- 6) Los sonidos ge, gi derivados de los verbos que terminan en -ger, -gir.
- 7) En el grupo gen. Excepto: comején, ajeno, ajenjo, Jenaro, jengibre, ojén.
- 8) La sílaba -ges. Excepto: majestad.

b) Uso de la j

- 1) Los vocablos que comienzan con eje.
- 2) La terminación -aje. Excepto: ambage, enálage.
- 3) La terminación -jero, -jera. Excepto ligero.
- 4) Los sustantivos terminados en -jería.
- 5) Las formas irregulares de los verbos:
- 6) Decir
- 7) Verbos terminados en -ducir.

Uso de la s, c y z

a) Uso de la s

- 1) En la formación del plural. Terminación -ísimo(a).

- 2) En los adjetivos terminados en -oso, -osa.
- 3) En los sustantivos cuyas terminaciones -esa, -isa indican el femenino de un término que significa rango o profesión.
- 4) En los gentilicios que se forman con la terminación es, esa, ense.
- 5) Se exceptúa: vascuence.
- 6) En las palabras terminadas en -sivo.
- 7) Excepto: nocivo, lascivo.
- 8) En las palabras terminadas en -esta, -esto.
- 9) En las terminaciones -esco, -esca, -asco de sustantivos y adjetivos. No confundir con las terminaciones verbales: -azco, ezca, -azca. Esta regla pertenece a la z y se aplica a los verbos terminados en -cer, -cir, como nacer-nazco, perecer-perezco, producir-produzco.
- 10) Terminación -sible.
- 11) Terminación -ase. Excepto enlace (de enlazar).
- 12) Terminación -usco, -usca. Excepto: blancuzco, negruzco.

b) Uso de la c

- 1) El plural de las palabras terminadas en z.
- 2) Los diminutivos -cito, -cillo. Se exceptúan algunas palabras como: casita - casilla, cosita - cosilla, porque conservan la s de su raíz y forman el diminutivo con el sufijo -ito, ita. Igual ocurre con: mesa - mesita, pesa - pesita.
- 3) Los verbos terminados en -ciar, -cer, -cir. Excepto: ser, toser, coser (con agujas), asir.
- 4) Las palabras terminadas en: -icio, -icia, -icie, -ucio, -ucia.
- 5) Las palabras terminadas en -ancia y -encia. Se exceptúa: ansia y Hortensia.
- 6) Los sustantivos acabados en -cismo o -cinio.
- 7) Los infinitivos terminados en -zar, cambian la z por c ante la letra e.
- 8) Las terminaciones -áceo, -acea.
- 9) La sílaba final -ción en derivados nominales que proceden de un infinitivo en -ar.

c) Uso de la z

- 1) Los sufijos aumentativos -azo, -aza y plurales
- 2) Las terminaciones -ez (en palabras agudas) -eza (en palabras graves), se escriben con z.
- 3) Las terminaciones -az, -iz, -oz
- 4) Las terminaciones -izo, -iza, correspondientes a las palabras derivadas de otra.
- 5) La terminación -anza, excepto: gansa, mansa, descansa, cansa.
- 6) El sufijo -azgo de las palabras derivadas de otra.
- 7) Los sufijos -zuelo, -zuela, que indican disminución o desprecio.
- 8) La terminación -ez que corresponde a patronímicos (de nombres propios).
- 9) El sufijo verbal -ezco de ciertos infinitivos
- 10) El sufijo verbal -uzco de infinitivos en -ir.
- 11) El sufijo verbal -izar, excepto guisar, pisar, avisar y visar.
- 12) Las terminaciones -zón, -zal, -ezno.

Uso de la h

- 1) En las formas conjugadas del infinitivo haber.
- 2) Ha, delante de los participios terminados en -ado, -ido, -to, -so, -cho.
- 3) En todas las formas derivadas y compuestas del verbo hacer.
- 4) En las palabras que inician con los diptongos ie, ia, ue, ui.
- 5) En las palabras que empiezan por hipo, hiper, hipno y todas las palabras que comienzan con hip. Excepto: ipecacuana (nombre de una planta).
- 6) En las palabras que empiezan por hexa (seis), hepta (siete), hecto (cien).
- 7) Los derivados y compuestos de palabras que tienen h al inicio.
- 8) En las interjecciones: ¡oh!, ¡ah!, ¡eh!, ¡hola!, ¡huy!, ¡hum!
- 9) Las palabras osario (de hueso), orfandad (de huérfano) se escriben sin h por no haberse diptongado la vocal inicial.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

2.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA ANDRÉS TOAQUIZA DE LA COMUNIDAD CASHAPATA DE LA PARROQUIA GUANGAJE DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

En la comunidad Cashapata, antiguamente no existía el plantel educativo porque dependía de la comunidad 8 de Septiembre que era muy alejada: en vista de esa situación fue necesario la creación de una escuela en la misma comunidad para poder educar a los niños y niñas de la mejor manera.

Los comuneros y padres de familia empezaron a gestionar ante las autoridades competentes para que se cree la escuela en la comunidad de Cashapata por lo que fue creada la escuela en el año de 1983 en gobierno del Dr. Jaime Roldós Aguilera, con el nombre de “Andrés Toaquiza” dando inicio a la actividad educativa la profesora Sra. Blanca Riofrío en un choza de paja.

Con el fin de dar comodidad a los estudiantes se gestionó la construcción de una aula para lo que se formó una directiva de la comunidad, la misma que estuvo integrada de la siguiente forma:

Presidente:	Sr. Andrés Toaquiza.
Vicepresidente:	Sr. Julio Toaquiza
Secretario:	Sr. Ángel Toaquiza
Tesorero:	Sr. Segundo Toaquiza

Dicha directiva, con la ayuda de dichos comuneros y la colaboración de los Padres Xavier Herrera y José Monangón quienes hicieron posible la construcción del aula escolar.

En el año de 1986 la Sra. Profesora Blanca Riofrío obtuvo su cambio, llegando en su reemplazo la Srta. Digna Guamán, posteriormente el compañero Gerardo Ante.

El actual Director de la Escuela es el Sr. Julián Llanqui, quien viene desempeñando ese cargo desde el año 2000, junto con el compañero Humberto Cuchipe.

Con estos avances educativos, la escuela “Andrés Toaquiza” ha logrado un progreso considerable en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de la localidad,

2.2. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI

Usted como docente considera que:

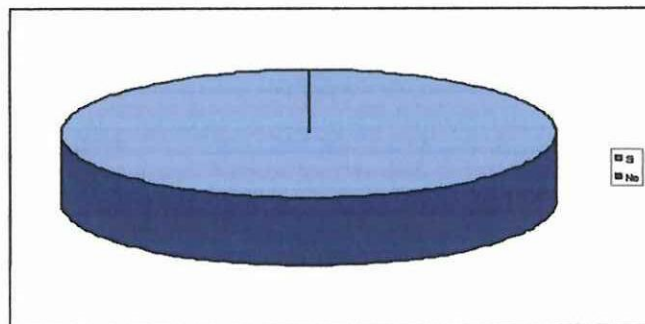
1. ¿Es necesario mejorar la ortografía en los alumnos que tiene a su cargo?.

TABLA N° 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	3	100
No	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela “Andrés Toaquiza”
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 1



FUENTE: Docentes de la Escuela “Andrés Toaquiza”
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que respecta a esta pregunta, el 100% de docentes encuestados manifiestan que es necesario mejorar la ortografía de los alumnos que se encuentran a su cargo.

Los resultados anteriores demuestran claramente que los docentes de la escuela “Andrés Toaquiza” tienen el firme convencimiento de que es un reto el mejorar la ortografía de sus alumnos, por lo que se hace indispensable proveerles de los materiales, técnicas e instrumentos necesarios para el efecto.

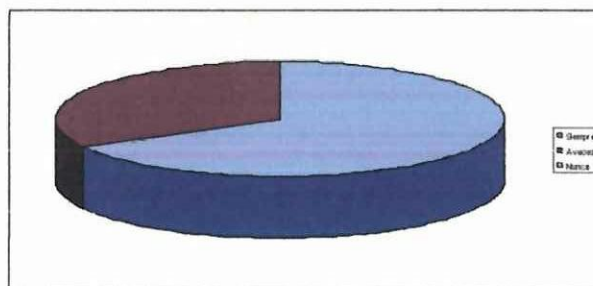
2. ¿ Utiliza el juego como recurso para promover la enseñanza de la ortografía?.

TABLA N° 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 2



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los docentes sobre si utiliza el juego como recursos para promover la enseñanza de la ortografía, el 63% contesta que siempre lo hace, en tanto que el 33% dice que a veces.

Se deduce por tanto que existen maestros que aún no aplican el juego como recurso didáctico, talvez por no disponer de una adecuada capacitación o por no contar con una guía que le permita hacerlo.

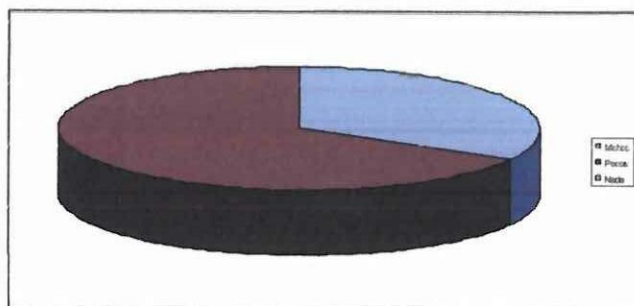
3 ¿Ha tenido experiencias en la utilización de juegos ortográficos con los alumnos para promover la escritura correcta?

TABLA N° 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Muchas	1	33
Pocas	2	67
Ninguna	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 3



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Si observamos la tabla anterior, el 33% de docentes encuestados dice que ha tenido muchas experiencias en la utilización de juegos ortográficos, mientras que el 67% contesta que ha tenido pocas, lo que nos da la pauta de que es necesario que los maestros apliquen con más continuidad el aspecto lúdico para la enseñanza de la ortografía, ya que de esta manera lograrán mejores aprendizajes en sus estudiantes.

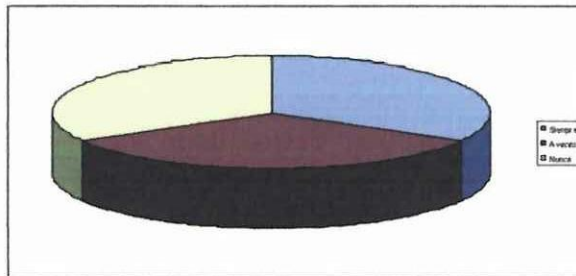
4.- ¿Utiliza el aula de clases para promover juegos?.

TABLA N° 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	1	33
A veces	1	33
Nunca	1	33
TOTAL	3	99

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 4



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a que si los juegos ortográficos lo realizan dentro de la sala de clases, el 33% de maestros manifiestan que siempre lo hacen, el 33% que a veces y el otro 33% que nunca.

Los resultados anteriores demuestran que existe diversidad de criterios en el sentido de que los juegos deben realizarse dentro del aula y fuera de ella, sería conveniente que se los realice en cualquier momento y en cualquier lugar.

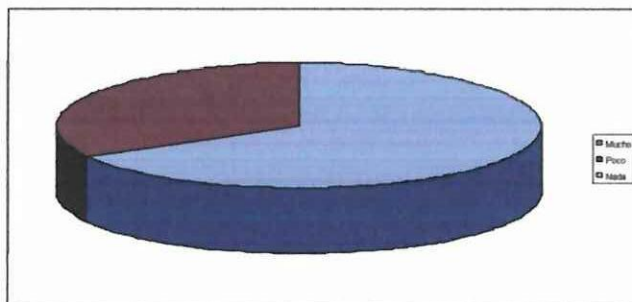
5. ¿Cuenta el aula con material didáctico acorde a los intereses de los alumnos?

TABLA N° 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	2	67
Poco	1	33
Nada	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 5



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que respecta a esta pregunta, en 67% de los docentes encuestados contesta que disponen de mucho material didáctico acorde con los intereses de los alumnos/as, mientras que el 33% dice disponer de poco material.

Independientemente de dichos resultados, es conveniente que todos los maestros dispongan de suficiente material que los mismos sean utilizados convenientemente.

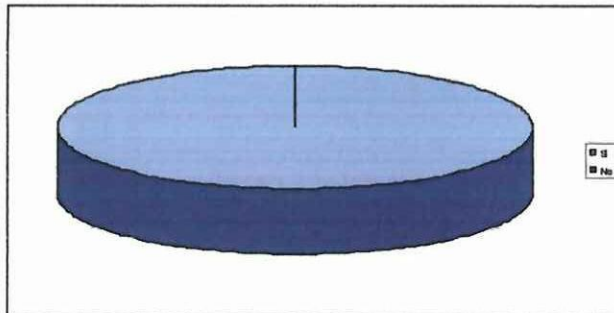
6. ¿Requiere de una guía de actividades para utilizar el juego como un recurso didáctico?

TABLA N° 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	3	100
No	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 6



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados si los maestros requieren de una guía de actividades para utilizar el juego como recurso didácticos, el 100% manifiesta que si requieren.

De los resultados obtenidos se deduce que los docentes en su totalidad están conscientes de la importancia de poseer una guía de juegos didácticos que les ayude a la enseñanza de la ortografía, por lo que es de mucha importancia el desarrollo de la propuesta enmarcada en esta investigación.

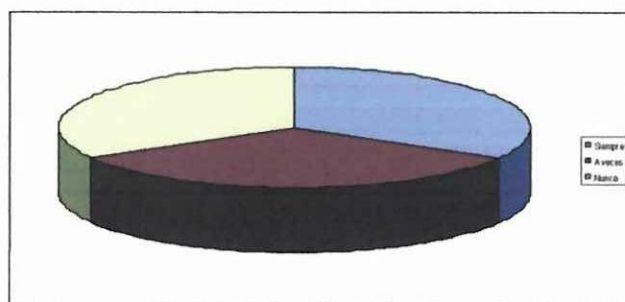
7. ¿Planifica actividades de escritura con sus alumnos?

TABLA N° 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	1	33
A veces	1	33
Nunca	1	33
TOTAL	3	99

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 7



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre la planificación de las actividades de escritura que realizan con los alumnos/as el 33% de docentes encuestados contestan que siempre planifican, el 33% planifican a veces y el otro 33% nunca lo hacen.

Por los resultados obtenidos se puede dar cuenta que no se toma muy en serio la planificación de actividades de escritura, esto puede deberse a que se lo toma no como parte principal del proceso de enseñanza – aprendizaje, sino quizá como un complemento del mismo.

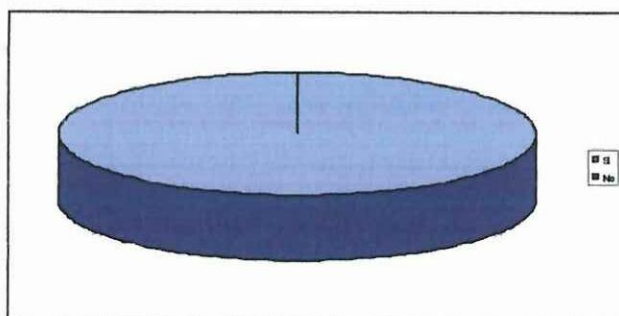
8.¿Las actividades con el juego pueden generar en el alumno una mayor interacción entre la escritura y la ortografía?

TABLA N° 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	3	100
No	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 8



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que refiere a esta pregunta, el 100% de encuestados manifiesta que el juego si genera una mayor interacción entre la escritura y la ortografía; por lo que es muy importante que los docentes realicen actividades lúdicas para la enseñanza de las mismas; es importante también que cuenten con una guía de juegos didácticos que facilite la aplicación de diversos juegos que conlleven a un mejor aprendizaje.

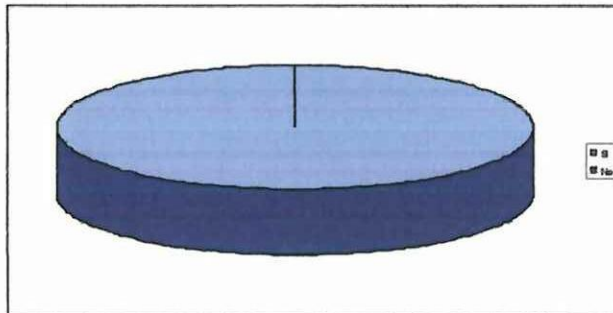
9. ¿Cree que es importante aplicar el juego como recurso didáctico para mejorar la ortografía?

TABLA N° 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	3	100
No	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 9



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los docentes sobre si es importante utilizar el juego como recurso didáctico para mejorar la ortografía de los estudiantes, el 100% contesta que sí es importante.

De estos resultados se deduce que los maestros están concientes que se debe realizar la enseñanza – aprendizaje a través de juegos, pero que también es necesario que se les facilite una guía para la realización de los mismos.

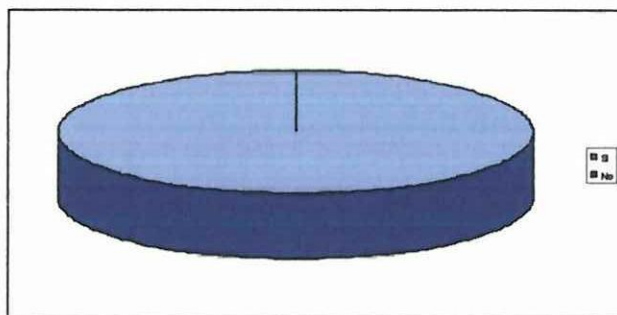
10. ¿El juego estimula el interés del alumno para mejorar las producciones escritas?

TABLA N° 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	3	100
Poco	0	0
Nada	0	0
TOTAL	3	100

FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 10



FUENTE: Docentes de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los 3 docentes encuestados, el 100% dice que el juego estimula el interés de los estudiantes para mejorar las producciones escritas, de lo que se deduce que es muy importante que los maestros hagan del juego una costumbre de enseñanza y de esta manera alcanzar que sus alumnos mejoren su escritura y ortografía.

2.3. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/A DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI

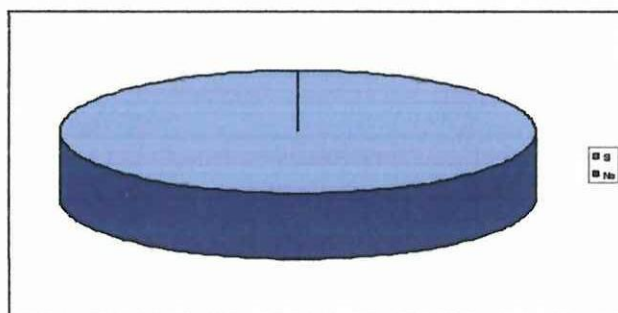
1. ¿Consideras que debes mejorar tu nivel ortográfico?

TABLA N° 11

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	21	100
No	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela “Andrés Toaquiiza”
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Niños/as de la Escuela “Andrés Toaquiiza”
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los estudiantes sobre si consideran que deben mejorar su nivel ortográfico, el 100% manifiestan que sí, de lo que se desprende que los alumnos/as están concientes de que tienen fallas en la ortografía por lo que es necesario que los docentes apliquen técnicas e instrumentos que les permitan alcanzar en sus alumnos un mejor aprendizaje de las reglas ortográficas.

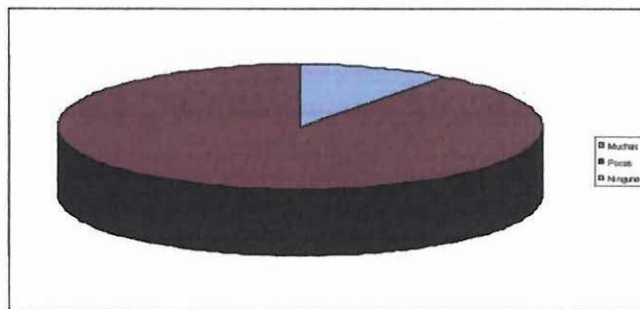
2. ¿Ofrece tu maestro/a oportunidades de divertirse mientras aprendes?

TABLA N° 12

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Muchas	2	10
Pocas	19	90
Ninguna	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 12



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Cuando se pregunta si el maestro brinda oportunidades de divertirse mientras aprenden, el 10% de los estudiantes encuestados contestan se brinda muchas, en tanto que el 90% dicen que existen pocas oportunidades.

De los resultados anteriores se deduce que no se está utilizando actividades recreativas en la enseñanza – aprendizaje y que es necesario recurrir a los juegos didácticos.

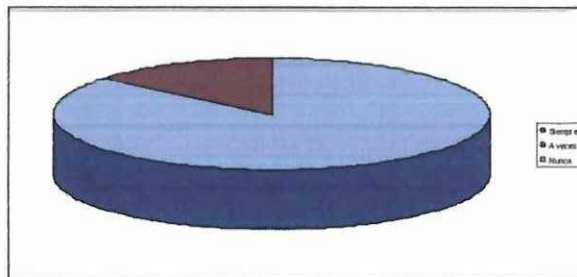
3. ¿Haz participado en juegos que te ayuden a mejorar el manejo de una escritura correcta?

TABLA N° 13

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	18	86
A veces	3	14
Nunca	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 13



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre la participación en juegos que ayuden a mejorar el manejo de la escritura, el 86% de discentes encuestados dicen que siempre han participado, en tanto que el 14% dice que lo han hecho a veces.

De esto se desprende que si existe en los estudiantes el interés por prender jugando lo que les ha permitido alcanzar un manejo adecuado de la escritura.

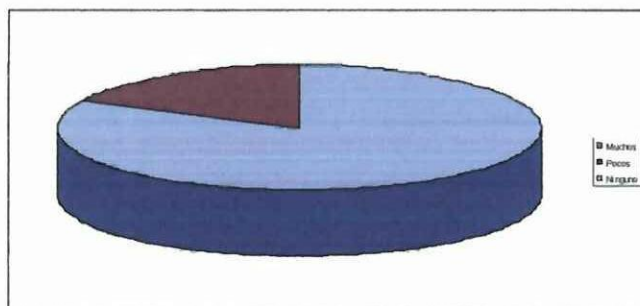
4.- ¿En el salón existen materiales didácticos para promover la escritura?

TABLA N° 14

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Muchos	7	33
Pocos	14	67
Ninguno	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 14



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los estudiantes sobre la existencia de material didáctico para promover la lectura, el 33% manifiesta que existen muchos materiales, mientras que el 67% indica que hay pocos.

Estos resultados demuestran que existe contradicción con las respuestas dadas por los docentes, mientras ellos manifiestan que cuentan con suficiente material adecuado, los alumnos en cambio contestan en su mayoría que son pocos los materiales existentes.

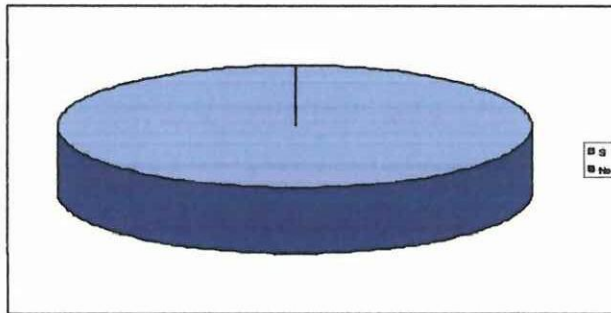
5.- ¿Piensas que deberías realizar actividades variadas en el salón de clases?

TABLA N° 15

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	21	100
No	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 15



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo referente a esta pregunta, el 100% de alumnos/as contestan que sí están de acuerdo que se deben realizar actividades variadas en el salón de clases, entre ellas actividades lúdicas que permitan un aprendizaje fácil y sencillo, en este caso de la ortografía, lo que permitirá aplicarlo también en las otras áreas de estudio.

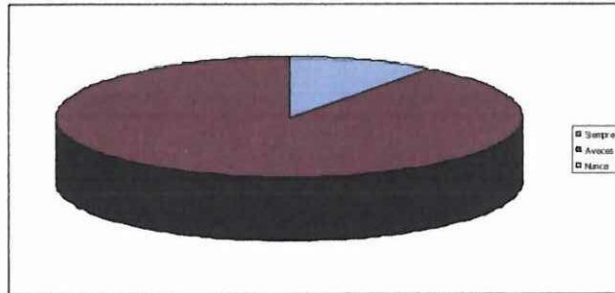
6. ¿Participa con el docente en la planificación de la escritura en el aula?

TABLA N° 16

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	2	10
A veces	19	90
Nunca	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 16



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a que si los discentes participan junto con el docente en la planificación de la escritura en el aula, 10% de encuestados dice que siempre lo hace, en tanto que el 90% manifiesta que no.

De lo anterior se deduce que hace falta una mayor participación de los estudiantes en e proceso de planificación de las diferentes actividades que se llevarán a cabo en la enseñanza de la escritura.

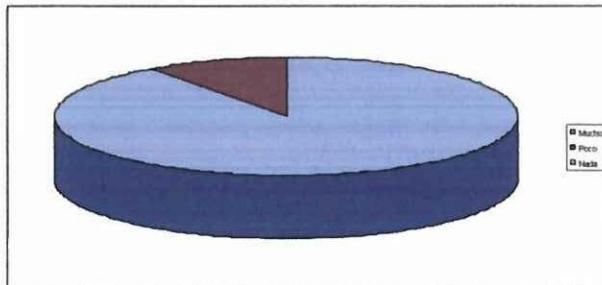
7. ¿Te gustan las actividades que haces con tu maestro/a para promover la escritura?

TABLA N° 17

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	19	90
Poco	2	10
Nada	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 17



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los estudiantes sobre si les gusta las actividades que realizan con el maestro para promover la escritura, el 90% contestan que les gusta mucho y el 10% dicen que les gusta poco.

Tomando en cuenta los resultados anteriores se puede manifestar que a los alumnos les gusta que se realicen diferentes tipos de actividades que conlleven a motivarles u hacerles partícipes del proceso de enseñanza – aprendizaje de la escritura.

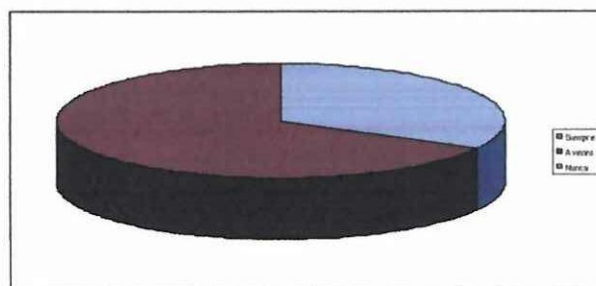
8. ¿Con el uso del juego te sientes motivado y divertido en clase?

TABLA N° 18

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	7	33
A veces	14	67
Nunca	0	0
TOTAL	21	100

FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

GRÁFICO N° 18



FUENTE: Niños/as de la Escuela "Andrés Toaquiza"
ELABORADO POR: Grupo de Investigadores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo referente a esta pregunta, el 33% de alumnos/as encuestados manifiestan que el juego siempre les motiva en la clase, mientras que el 67% contesta que a veces les motiva.

De los resultados alcanzados se deduce que la mayoría de estudiantes no sienten atracción por el juego; esto se debe a lo mejor a la incorrecta utilización de las estrategias del juego o a la falta de combinación de los diferentes tipos, por lo que se hace necesario que el maestro/a cuente con una guía didáctica para que pueda guiarse en la realización de las actividades lúdicas.

2.4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Concluido el análisis de los resultados obtenidos con la aplicación de las encuestas aplicadas a los Docentes y Estudiantes de Sexto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela “Andrés Toaquiza”, se puede establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones.

CONCLUSIONES

- Los maestros en su totalidad están de acuerdo en que es necesario mejorar la ortografía, para lo que indispensable contar con los recursos necesarios que conlleven a un correcto aprendizaje de la escritura.
- Pocos maestros no tienen experiencia en la aplicación del juego para la enseñanza de la ortografía, los mismos que por lo general se realizan en el aula, sin tomar en cuenta que el juego puede realizarse en cualquier momento y lugar.
- Existe contradicción en lo referente a la presencia de material didáctico acorde con los intereses de los discentes en el aula, mientras los docentes manifiestan que disponen del material suficiente, los alumnos dicen que es escaso.
- Maestros y alumnos están conscientes de que el juego genera una mayor interacción entre la escritura y la ortografía, lo que permite un mejor aprendizaje de las mismas.
- Hace falta planificación de las actividades de escritura para alcanzar resultados positivos en el aprendizaje de la ortografía.
- Tanto maestros como estudiantes en su totalidad están de acuerdo en la necesidad de contar con una guía de actividades para utilizar el juego como recurso didáctico para la enseñanza de la ortografía.

RECOMENDACIONES

- Que las autoridades respectivas doten a los establecimientos educativos de los recursos necesarios que permitan una enseñanza concreta y efectiva de la escritura y por ende de las demás áreas del quehacer educativo.
- Los maestros deben estar conscientes de que el juego es uno de los instrumentos más eficaces para la enseñanza y se los debe realizar en todas las circunstancias y momentos, no centrándose únicamente al aula; esto permitirá alcanzar aprendizajes significativos.
- El/a Maestro/a debe elaborar material didáctico, de ser posible utilizando los recursos del medio para la enseñanza de la ortografía.
- Los/as maestros/as deben planificar juegos que le permitan alcanzar una enseñanza eficaz de las reglas de ortografía, a fin de los estudiantes cultiven una buena ortografía y puedan aplicarlas en todas las áreas de estudio.
- Las actividades para la enseñanza de la escritura y ortografía debe ser planificadas convenientemente y con anticipación conjuntamente entre maestros y estudiantes a fin de que se cumplan los objetivos planteados.
- Que se elabore una guía de juegos didácticos que permita a los maestros/as contar con una herramienta que les permita utilizar correctamente el juego como una estrategia de enseñanza – aprendizaje de la ortografía.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS PARA LA ENSEÑANZA DE ORTOGRAFÍA.

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI



DIRECCIÓN ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

LA ORTOGRAFIA SE APRENDE JUGANDO



GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS
ORTOGRÁFICAS PARA LOS ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA

AUTORES

Cuchi Vega José Humberto
Toaquiza Cuchi Fernando Rodrigo

Latacunga 2010

PRESENTACIÓN

Estimado docente, el presente material constituye un aporte que pretende proporcionar el apoyo teórico metodológico básico, para trabajar en el aula con juegos inspirado en la necesidad de enriquecer la comunicación escrita.

Es importante tener presente que la guía no recoge el universo de información con relación a la ortografía, ya que se trata de un punto de partida para que el docente interesado, pueda desarrollar esta actividad bajo el aprendizaje significativo, que no es otra cosa que lograr que la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra.

Con relación a la guía propiamente dicha, ésta se operacionaliza a través de actividades sencillas y adaptadas a algunas de las competencias del área de Lengua para la Educación Básica, donde el juego es la estrategia para enriquecer la comunicación escrita.

Los problemas que cada día se plantean en cuanto a uso de la lengua son muchos y de múltiple índole, evidenciándose esta situación en los estudiantes de todos los niveles educativos, quienes presentan graves deficiencias de conocimiento y falta de ortografía que les impiden el desarrollo de sus competencias lingüísticas y dificulta su comunicación tanto oral como escrita.

Este problema se profundiza en los alumnos de Sexto y Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Andrés Toaquiza” de la comunidad Cashapata, parroquia Guangaje, cantón Pujilí tal como lo confirman la observación que se realizó en las producciones escritas de los alumnos, la cual nos ha servido de diagnóstico.

OBJETIVOS

Objetivo General

Lograr mediante el juego como estrategia didáctica el enriquecimiento de las actividades de la comunicación escrita.

Objetivos Específicos

- Generar una actitud favorable para la inclusión en la planificación afianzada en el juego para generar un aprendizaje significativo en la enseñanza de la ortografía.
- Promocionar el juego ortográfico como recurso primordial para el desarrollo de las actividades de escritura.
- Desarrollar actividades basadas en juegos donde los alumnos se sientan interesados y motivados

Factibilidad

Producto de la fase de diagnóstico, la factibilidad de la propuesta se basa en los siguientes argumentos:

- a) La guía se operacionaliza de una manera sencilla de insertar en la modalidad de proyecto pedagógico de aula.
- b) Los contenidos y actividades se corresponden a las competencias previstas en los programas de educación básica.
- c) Económicamente la ejecución de la guía de estrategias no requiere de presupuestos ostentosos que por lo demás pueden ser a través de proyectos de

autogestión.

- d) Tanto docentes como alumnos se muestran motivados e interesados por desarrollar experiencias con actividades lúdicas donde se promueva el aprendizaje de reglas y excepciones así como, ordenamiento de palabras con coherencia en la formación de oraciones

Justificación

Esta investigación se justifica en la enseñanza del idioma, tanto en la forma oral como escrita, garantizando indiscutiblemente la transmisión y el mantenimiento de la idiosincrasia, valores y culturas de un pueblo. Es a través de la lengua que un pueblo se expresa y la expresión de esa lengua debe ser la prioridad de cualquier sistema educativo orientado hacia la formación de un hombre culto integral garante de la preservación de su sociedad y sus costumbres.

La competencia comunicativa de un individuo lo capacita sin lugar a duda para desenvolverse eficientemente tanto en su vida laboral como social, por lo que la enseñanza correcta de sus destrezas básicas: hablar, escribir, leer y escuchar es indispensable dentro de los objetivos de la escuela básica mínima obligatoria.

Tradicionalmente, la enseñanza de la lengua escrita ha sido considerada tanto por profesores como alumnos, fastidiosa, repetitiva y estática por lo que se viene descuidando al nivel de Educación Básica aspectos importantísimos y claves para desarrollar en los educandos como son aquellos concernientes a las normas ortográficas y al empleo de prefijos y sufijos, sinónimos y antónimos como mecanismos generadores y desarrolladores del vocabulario.

El vocabulario del ecuatoriano común es cada día más escaso y poco a poco la incapacidad en adecuación en el uso de normas y reglas, se pudiera convertir en práctica común, distorsionando y empobreciendo una de las lenguas más ricas del mundo como lo es la lengua castellana. De allí la necesidad de buscar estrategias

para la enseñanza de la lengua, motivadoras y enriquecedora que logren innovar el proceso enseñanza aprendizaje captando de manera óptima la atención y el gusto del alumno por aprender.

En el caso específico del aprendizaje de la ortografía se dificulta por la falta de interés y motivación entre otras causas, hacia las actividades o estrategias que se le presentan a los alumnos, por ser éstas de tipo mecanicista, conformadas por una larga lista de ejercicios largos y tediosos que lejos de acercarlos al conocimiento interno de un proceso cognoscitivo, lo lleva a la simple memorización de reglas y normas que no sabe utilizar correctamente y que lo conducen a aborrecer la enseñanza de la lengua escrita.

La presente propuesta proporcionara a los docentes un nuevo instrumento orientado a brindar estrategias metodológicas motivadoras para la enseñanza de la lengua escrita a partir del diagnóstico que se realizó y tomando en cuenta la responsabilidad del docente como factor determinante en la formación y desarrollo de hábitos ortográficos necesarios para la formación de individuos con competencias lingüísticas y destrezas en la comunicación escritas. De esta forma un programa basado en estrategias lúdicas como formas de ejercitar los conocimientos ortográficos, podría convertirse en alternativa de solución a los problemas que se presentan para la enseñanza de la ortografía, contemplando el juego como una actividad educativa amena y a la vez firme y creadora.

DESARROLLO DE LA GUÍA

EJERCICIO N° 1

TEMA: REGLAS ORTOGRÁFICAS



OBJETIVO GENERAL:

Utilizar adecuadamente las reglas ortográficas

OBJETIVO ESPECÍFICO

Enunciar las reglas ortográficas en las palabras basadas en la significación.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va realizar.
- Formar equipos.
- Orientar el enunciado de las reglas ortográficas.
- Reforzar las reglas ortográficas en las palabras presentadas.

ACTIVIDADES DEL ALUMNO

- En equipo individual o dentro del grupo escoger una figura y escribir en

nombre de ella en la pizarra.

- Analizar la escritura del nombre de la figura escogida en cuanto a las reglas de ortografía.
- Discusión en grupo grande de los ejercicios efectuados por cada equipo.
- En forma individual realizar ejercicios de ortografía para afianzar el aprendizaje.

RECURSOS

- Humanos
- Materiales
- JUEGO “ VE Y ESCRÍBELO” formado por 34 figuras realizadas en cartón
- Ejercicio fotocopiado.

EVALUACIÓN

Por el uso adecuado de las reglas ortográficas en la escritura de palabras.

EJERCICIO Nº 2

TEMA: LAS SÍLABAS, FORMACIÓN DE PALABRAS FORMANDO SILABAS, IDENTIFICACIÓN DE LA SÍLABA TÓNICA



OBJETIVO GENERAL

Separar correctamente las palabras en sílabas e identificar la sílaba tónica.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Agrupar sílabas para formar palabras.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar grupos
- Dirigir el análisis y la discusión.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo agrupar sílabas para formar palabras.
- Analizar cada palabra en cuanto al número de sílabas que la forman.
- En equipo leer cada palabra formada e identificar la sílaba tónica.

- En un equipo grande se debe analizar y discutir el ejercicio realizado por casa equipo.

RECURSOS

- Materiales
- Humanos
- JUEGO "EL TESORO DEL SABER", formado por 10 cartoncitos con letras consonantes, 8 cartoncitos con vocales, 8 cartoncitos con prefijos, 9 cartoncitos con sufijos, 3 cartoncitos con determinaciones para formar el plural, 3 listones de madera con 8 clavos cada uno, 3 cofres de cartón.

EVALUACIÓN

- Por la formación de palabras de diferente número de sílabas
- Por la identificación de la sílaba tónica en la palabra.

EJERCICIO N° 3

TEMA: REGLAS DE ACENTUACIÓN: PALABRAS AGUDAS, GRAVES Y ESDRÚJULAS



OBJETIVO GENERAL

Dominar las reglas de acentuación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acentuar correctamente las palabras formadas.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos
- Orientar el enunciado de las reglas de acentuación en cada caso.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo leer las palabras formadas en voz alta e identificar la sílaba tónica y el lugar que ocupa.

- Colocar el acento en las palabras según las reglas de acentuación.
- En grupos grandes analizar y discutir los ejercicios realizados.
- Establecer las reglas de acentuación.

RECURSOS

- Humanos.
- Materiales.
- JUEGO “EL TESORO DEL SABER”, formado por 16 cartones con letras consonantes, 8 cartones con las letras vocales, un cartón con acento ortográfico, 3 listones de madera con 8 clavos cada uno y 3 cofres de cartón.

EVALUACIÓN

Por la acentuación correcta en la escritura de las palabras.

EJERCICIO N° 4

TEMA: IDENTIFICACIÓN DEL HIATO Y EL DIPTONGO EN LAS PALABRAS.



OBJETIVO GENERAL

Identificar el Hiato y el Diptongo presentes en las palabras.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Señalar el Hiato y el Diptongo que se encuentran en las palabras.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos
- Dictar palabras
- Dirigir el análisis y la discusión

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- Formar palabras, en equipo dirigidos por el docente.
- En equipos separar las palabras en sílabas e identificar el diptongo y el hiato presentes en ellas.

- Formar palabras que tengan diptongo e hiato.
- En equipo grande analizar y discutir el ejercicio realizado por cada equipo.

RECURSOS

- Materiales
- Humano
- JUEGO “EL TESORO DEL SABER, formado por 16 cartoncitos con letras consonantes y 8 cartoncitos con letras vocales.
- Tres listones de madera con 8 clavos cada uno.
- Tres cofres de cartón.

EVALUACIÓN

Por la identificación del hiato y el diptongo presentes en las palabras formadas.

EJERCICIO N° 5

TEMA: FORMACIÓN DEL PLURAL DE UNA PALABRA



OBJETIVO GENERAL

Formar correctamente el plural de las palabras.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Formar el plural de las palabras señaladas.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos.
- Dictar palabras a cada equipo para que forme su plural.
- Dirigir el análisis y la discusión.
- Orientar en el establecimiento de reglas para formar el plural de las palabras.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo formar palabras indicadas por el docente
- Añadir a las palabras terminaciones adecuadas para formar su plural.
- Analizar y discutir los ejercicios realizados por el equipo.

- Establecer las reglas para formar el plural de las palabras.

RECURSOS

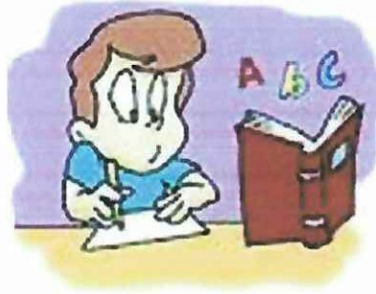
- Materiales.
- Humanos.
- JUEGO “EL TESORO DEL SABER”, formado por:
 - 16 cartoncitos con letras consonantes.
 - 8 cartoncitos con letras vocales.
 - 3 cartoncitos para formar el plural.
 - 3 listones de madera con 8 clavos.
 - E cofres de cartón.

EVALUACIÓN

Formación del plural de las palabras señaladas.

EJERCICIO N° 6

TEMA: PREFIJOS Y SUFIJOS



OBJETIVO GENERAL

Utilizar correctamente los prefijos y sufijos en la formación de palabras.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Formar nuevas palabras añadiendo prefijos y sufijos.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos.
- Dictar palabras para añadir prefijos y sufijos.
- Reforzar el significado de cada prefijo y sufijo.

ACTIVIDADES DE LOS ESTUDIANTES

- En equipo formar las palabras indicadas por el docente.
- Añadir prefijos y sufijos a las palabras y decir el significado de la nueva palabra.
- En grupo grande analizar y discutir el ejercicio realizado por el equipo.

RECURSOS

- Humanos.
- Materiales.
- JUEGO “EL TESORO DEL SABER”, formado por:
 - 16 cartoncitos con letras consonantes.
 - 8 cartoncitos con letras vocales.
 - 8 cartoncitos con prefijos.
 - 9 cartoncitos con sufijos.
 - 3 listones de madera con 8 clavos cada uno.
 - 2 cofres de cartón.

EVALUACIÓN

Por el uso adecuado de los prefijos y sufijos en la formación de nuevas palabras.

EJERCICIO N° 7

TEMA: SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS



OBJETIVO GENERAL

Emplear correctamente Sinónimos y Antónimos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Conocer nuevas palabras con iguales o diferentes significados mediante el uso de sinónimos y antónimos.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos en caso necesario.
- Dirigir la actividad.
- Dirigir el análisis y discusión

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo o individual seleccionar dos tarjetas para descubrir nuevas palabras que tienen igual significado o que son sinónimos.
- En equipo o individual seleccionar dos tarjetas para descubrir nuevas palabras que tienen diferentes significado o que son antónimos.

- En grupo grande discutir los resultados por cada equipo.

RECURSOS

- Humanos
- Materiales
- JUEGO “ BUSCAR SU PAREJA”, formado por:
 - 21 pares de tarjetas una con figuras y otra con sinónimos en letras.
 - 19 pares de tarjetas una con la figura y otra con los antónimos en letras
 - Un tarjetero de cartulina doble fax.

EVALUACIÓN

Por el conocimiento de los sinónimos y antónimos en las figuras presentadas.

EJERCICIO N° 8

TEMA: ORDEN LÓGICO DE LAS PALABRAS



OBJETIVO GENERAL: Demostrar habilidad para organizar en forma lógica las palabras en la oración.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Adquirir la habilidad de organizar en forma lógica las palabras en la oración.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos en caso necesario.
- Dirigir la actividad.
- Dirigir la discusión y análisis.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo formar oraciones en forma lógica según como se entregan las palabras.

- Analizar el sentido de la oración.
- Discusión en grupo.

RECURSOS

- Humanos
- Materiales.
- JUEGO “DALE SENTIDO” formado por:
 - 9 sobres blancos.
 - 9 oraciones formadas.
 - 9 oraciones formadas por 45 palabras, una palabra en cada cartón.
 - Cinta adhesiva.

EVALUACIÓN

Por el orden lógico de las palabras en la oración.

EJERCICIO N° 9

TEMA: USO DE LAS MAYÚSCULAS



OBJETIVO GENERAL

Dominar el uso correcto de las mayúsculas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Usar las mayúsculas correctamente.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos en caso necesario.
- Dirigir la actividad.
- Dirigir la discusión y análisis.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo formar oraciones mediante el orden lógico de las palabras que se entregan.
- Observar en la oración las palabras escritas con mayúscula.

- Analizar el uso correcto de las mayúsculas.
- Analizar y discutir el uso correcto de las mayúsculas.

RECURSOS.

- Humanos.
- Materiales.
- JUEGO “DALE SENTIDO”, formado por:
 - 9 sobres blancos.
 - 9 oraciones formadas.
 - 9 oraciones formadas por 45 palabras, una palabra en cada cartón.
 - Cinta adhesiva.

EVALUACIÓN

Por el uso correcto de las mayúsculas.

EJERCICIO N° 10

TEMA: USO DE LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN



OBJETIVO GENERAL

Emplear adecuadamente los signos de puntuación.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Utilizar correctamente los signos de puntuación.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos en caso necesario.
- Dirigir la actividad.
- Dirigir la discusión y análisis.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo formar oraciones mediante el orden lógico de las palabras que se entregarán.
- Leer la oración dándole la debida entonación.
- Colocar el signo de puntuación que corresponde.

- Analizar y discutir.
- En grupos grandes discutir uso de la regla de cada signo.

RECURSOS

- Humanos.
- Materiales.
- JUEGO “DALE SENTIDO”, formado por:
 - 9 sobres blancos.
 - 9 oraciones formadas.
 - 9 oraciones formadas por 45 palabras, una palabra en cada cartón.
 - 18 cartones con 10 signos de puntuación.
 - Cinta adhesiva.

EVALUACIÓN

Por el uso correcto de los signos de puntuación.

EJERCICIO N° 11

TEMA: USO CORRECTO DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS



OBJETIVO GENERAL

Utilizar las reglas ortográficas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Usar las reglas ortográficas de manera correcta.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Formar equipos en caso necesario.
- Orientar la actividad.
- Dirigir la discusión y análisis.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En equipo discutir el diseño del anuncio publicitario a realizar.
- Realizar el diseño en papel bond.
- Dramatizar el anuncio publicitario ante los demás equipos.
- Analizar el diseño publicitario de cada equipo tomando en cuenta el uso de las

reglas ortográficas.

RECURSOS

- Humanos.
- Materiales
- JUEGO “EL PUBLICISTA”, formado por:
- Papel bond.
- Marcadores.
- Revistas y periódicos.
- Pega blanca.
- Tijeras.

EVALUACIÓN

Por el uso correcto de las reglas ortográficas.

EJERCICIO N° 12

TEMA: USO CORRECTO DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS



OBJETIVO GENERAL

Demostrar el dominio de las reglas ortográficas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Conocer las reglas ortográficas y su uso correcto.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE

- Introducción a la actividad que se va a realizar.
- Entregar a cada alumno los cartones de bingo.
- Sacar la ficha con pregunta del bingo y verificar la respuesta.

ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS

- En forma individual elegir un cartón de bingo gramatical.
- Anotar la respuesta correcta de la pregunta que haga el docente.
- Levantar la mano, de tener la respuesta.
- Decir oralmente la respuesta de la pregunta hecha por el docente.

- Cantar bingo en caso de haber acertado todas las respuestas que tiene su cartón.

RECURSOS

- Humanos.
- Materiales
- JUEGO “BINGO GRAMATICAL”, formado por:
- Cartones de bingo según el número de alumnos, de 15 X 20 centímetros.
- 40 cartoncitos.
- Fichas con preguntas.
- Granos de maíz.

EVALUACIÓN

Por la forma de identificar que tenga el cartón del bingo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al finalizar el presente trabajo de investigación, se puede establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Conclusiones

- Actualmente, en las instituciones educativas no se presta la debida atención a la enseñanza de la ortografía, razón por la cual existen estudiantes con muchas falencias en la escritura, lo que repercute notablemente en el aprendizaje de las demás áreas de estudio.
- Uno de los grandes problemas con los que nos encontramos en la enseñanza es la falta de estrategias; el maestro/a, no cuenta con una guía que le permita orientarse en el desarrollo de actividades para el tratamiento de esta asignatura, a más de textos con las diferentes reglas ortográficas, pero sin las debidas estrategias metodológicas.
- El juego es un espacio insustituible para el niño, no sólo por el placer que le produce jugar sino por las posibilidades de interacción con sus pares y con adultos (capaces de jugar), de ponerse en el lugar de otro mediante la adopción de un determinado papel, de conocer y aprender cosas nuevas a través de la situación misma. La actitud lúdica del adulto es fundamental para conocer a los niños y la situación de juego que están desplegando para luego poder intervenir con el fin de optimizar los procesos cognitivos y relacionales que se desarrollan en el mismo.
- E juego, además de ser un agente dinamizador del aprendizaje ortográfico es un apoyo pedagógico, en el cual la interacción hace que el sujeto pueda recordar en muchas ocasiones lo que no hace en un ambiente formalizado o teórico.

Recomendaciones

- Es necesario que los maestros y maestras presten la debida atención a la enseñanza de la ortografía en sus estudiantes, a fin de alcanzar una correcta escritura que permita un mejor desenvolvimiento en las otras áreas de estudio, es necesario considerar a la ortografía, como un espacio en el que confluyen las actividades de comprensión, expresión y reflexión a efectos de favorecer el dominio del texto y el discurso.
- Los maestros y maestras deben pensar especialmente en la necesidad de desterrar la idea de que las reglas son el único aliado frente a los errores ortográficos, y empezar a tener en cuenta estrategias que despierten en los chicos la conciencia lingüística sobre determinados aspectos de la grafía, como por ejemplo utilizar actividades lúdicas que son las que ayudan a una mejor comprensión y estudio de la ortografía.
- Se recomienda destinar un espacio en que los niños y las niñas puedan desplegar sus juegos y con ellos aprender ortografía a través de la interacción. Además, resulta interesante la posibilidad de considerar al juego como una estrategia didáctica factible de ser aplicada, tomando, por supuesto, las precauciones necesarios para que éste no pierda su carácter de tal.
- El profesor, debe tener dentro de su repertorio de actividades una serie de juegos, esto hará que la clase sea más divertida y sobre todo mejorará su capacidad intelectual al mismo tiempo que desarrollará una serie de habilidades en el niño. Para ello es necesario que el profesor se atreva a utilizar los juegos como medio de aprendizaje y sobre todo los adapte a las edades de los niños pues no todos los juegos son para todos, además tiene que utilizar todas las técnicas posibles para lograr llamar la atención del niño para dicho juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA

AUSUBEL, David, “Psicología Educativa” (1995, Pág. 28), Trillas – México. 14 AP

CASTILLO, D, “El Juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje”, (1988, Pág 15)– 19 AP

BOLÍVAR, G, “ La ortografía y la escuela “ (1988, Pág. 52) 24 AP

COMBETTA, Oscar, Práctica de la enseñanza en la educación moderna, (1967, Pág 27AP Buenos Aires.- 24 AP

FERRER, Francisco, “La escuela moderna” (1910, Pág 115), Barcelona – España. – 16 AP

LAURENS, Ricardo, “ Ortografía, reglas de oro”, (1996, Pág. 16) Caracas – Venezuela. – 16 AP

PIAGET, “Psicología de la evolución” (1994, Pag. 36) 19 AP

ROGERS, Carl, “Libertad y creatividad en la educación” (1996, Pág 94) Barcelona – España. – 14 AP

SEINDER, “Importancia del juego en la educación” (1976, Pág 52) 20 AP

SERRÓN, “Juego y aprendizaje” (1985, Pág 28) 20 AP

TYLER, “Autonomía individual y creatividad “ (1995, Pág. 28) 16 AP

VILLAMIZAR, G, “ “Cómo aprender a escribir” (1985, Pág. 23) 23 AP.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

ARY, D, Otros (1989). Introducción a la Investigación Pedagógica. México.

BANDURA, Albert, “Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad”, (1978) Madrid – España.

BASTIDAS, P y Mena, G. (1993) Método Didáctico, Estrategias y Técnicas para la Enseñanza Ed. B&M. Quito Ecuador.

BRUERA, Ricardo, Teoría de la enseñanza y Ciencia de la Educación”, (2001), Biblioteca del Docente GCBA.

DELORS, Jacques, “ La educación encierra un tesoro” (1996) Madrid – España.

DEWEY, John, “Democracia y educación” (2001) New cork.

FREIRE, Paulo, “ La educación como práctica de libertad”, (1980, pág) México.

GARCÍA, J.E., “Constructivismo y enseñanza de las ciencias” (1995) Sevilla _ España.

HUERGO, José, “Comunicación, Educación, Ámbitos, Prácticas y Perspectivas (2001) La Plata – Argentina.

LAMSON Frederik, “Elementos de la Investigación” Edit. Omega Barcelona – España – 1.986.

MAQUEO, Ana María, “ Ortografía y Redacción” (1996), México.

MORÍN, Edgar, "Los siete pilares de la educación" (1998) México.

NERCI, Imideo, "Hacia una Didáctica General Dinámica" (1994) Buenos Aires.

NOVAK, Joseph, "Teoría y Práctica de la Educación" (1995) Madrid – España.

SAVATER, Fernando, "El valor de educar", (1978) Barcelona – España.

ZUBIRÍA, Juan, "De la escuela nueva al constructivismo", (2001), Bogotá – Colombia.

Referencias electrónicas

[www.rincondel vago.com/ortografia](http://www.rincondelvago.com/ortografia).

www.emagister.com/ortografia

www.books.google.com.ec

www.monografias.com

www.abcpedia.com

ANEXOS

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACION: ADMINISTRACIÓN Y DOCENCIA INTERCULTURAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “ANDRÉS
TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA
GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI

TEMA:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS
PARA LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS PARA LOS
ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA,
PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI”

OBJETIVO:

Recopilar información para diagnosticar las situaciones que se presentan en la institución que impiden una correcta aplicación de las reglas ortográficas.

INSTRUCCIONES

A continuación se les presentan una serie de planteamientos para lo cual deberá seguir las siguientes instrucciones:

Lea detenidamente cada uno de ellos.

Marque con una equis (X) la alternativa que mejor se ajuste a su punto de vista.

No deje preguntas sin responder.

Consulte al encuestador en caso de dudas.

CUESTIONARIO

Usted como docente considera que:

1. ¿Es necesario mejorar la ortografía en los alumnos que tiene a su cargo?.

Si () No ()

3. ¿Utiliza el juego como recurso para promover la enseñanza de la ortografía?.

Siempre () A veces () Nunca ()

4. ¿Ha tenido experiencias en la utilización de juegos ortográficos con los alumnos para promover la escritura correcta?

Muchas () Pocas () Ninguna ()

4. ¿Utiliza el aula de clases para promover juegos?.

Siempre () A veces () Nunca ()

5. ¿Cuenta el aula con material didáctico acorde a los intereses de los alumnos?

Mucho () Poco () Nada ()

6. ¿Requiere de una guía de actividades para utilizar el juego como un recurso didáctico?

Si () No ()

7. ¿Planifica actividades de escritura con sus alumnos?

Siempre () A veces () Nunca ()

8. ¿Las actividades con el juego pueden generar en el alumno una mayor interacción entre la escritura y la ortografía?

Si () No ()

9. ¿Cree que es importante aplicar el juego como recurso didáctico para mejorar la ortografía?

Si () No ()

10. ¿El juego estimula el interés del alumno para mejorar las producciones escritas?

Mucho () Poco () Nada ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N° 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
ESPECIALIZACION:
ADMINISTRACIÓN Y DOCENCIA INTERCULTURAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA
COMUNIDAD CASHAPATA, PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ
PROVINCIA DE COTOPAXI

TEMA:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA
LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS PARA LOS
ALUMNOS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA “ANDRÉS TOAQUIZA” DE LA COMUNIDAD CASHAPATA,
PARROQUIA GUANGAJE, CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE COTOPAXI”

OBJETIVO:

Recopilar información para diagnosticar las situaciones que se presentan en la institución que impiden una correcta aplicación de las reglas ortográficas.

INSTRUCCIONES

A continuación se presentan una serie de planteamientos para lo cual deberá seguir las siguientes instrucciones:

Lea detenidamente cada uno de ellos.

Marque con una equis, (X) la alternativa que mejor se ajuste a su punto de vista.

No deje preguntas sin responder.

Consulte al encuestador en caso de dudas.

CUESTIONARIO

1. ¿Consideras que debes mejorar tu nivel ortográfico?

Si () No ()

2. ¿Ofrece tu maestro/a oportunidades de divertirse mientras aprendes?

Muchas () Pocas () Ninguna ()

3. ¿Haz participado en juegos que te ayuden a mejorar el manejo de una escritura correcta?

Siempre () A veces () Nunca ()

4. ¿En el salón existen materiales didácticos para promover la escritura?

Muchos () Pocos () Ninguno ()

5. ¿Piensa que deberías realizar actividades variadas en el salón de clases?

Si () No ()

6. ¿Participa con el docente en la planificación de la escritura en el aula?

Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Te gustan las actividades que haces con tu maestro/a para promover la escritura?

Mucho () Poco () Nada ()

9. ¿Con el uso del juego te sientes motivado y divertido en clase?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN