

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN – MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA
FAREM - ESTELÍ**

Leonel Rugama Rugama



**Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en
Lengua y Literatura.**

**Juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal de "b" y "v" entre
estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay II
semestre 2016**

Docente: Msc. Graciela Farrach

Autores:

- Br. Mercedes de Jesús Rodríguez Rodríguez
- Br. Roberto Alfonso Gómez Zeledón
- Br. Maria Sirlene Montalván Espinoza

Estelí, diciembre 2016

ÍNDICE

I. Introducción.....	1
1.1. Antecedentes.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	5
1.3. Justificación.....	7
II. Objetivos.....	8
III. Marco teórico.....	9
1. Estrategias metodológicas.....	9
2. Ortografía.....	12
3. Ortografía literal.....	18
4. Aprendizaje significativo.....	24
5. Juegos didácticos.....	28
IV. Diseño metodológico.....	39
V. Análisis de los resultados.....	49
VI. Discusión de los resultados.....	56
VII. Conclusiones.....	57
VIII. Recomendaciones.....	58
IX. Bibliografía.....	59
Anexos.....	63
Instrumentos.....	64
Anexo N° 1. Cuestionario al docente.....	64
Anexo N° 2. Pre test.....	65
Anexo N° 3. Post test.....	66
Anexo N° 4. Guía de trabajo.....	67
Tablas y gráficas.....	70
Anexo N° 5. Tabla 1.....	70
Anexo N° 6. Gráfica 1.....	71
Anexo N° 7. Tabla 2.....	72
Anexo N° 8. Gráfica 2.....	72
Anexo N° 9. Tabla 3.....	73
Anexo N° 10. Gráfica 3.....	73

Anexo N° 11. Tabla 4.....	74
Anexo N° 12. Gráfica 4.....	74
Anexo N° 13. Tabla 5.....	75
Anexo N° 14. Gráfica 5.....	75
Anexo N° 15. Tabla 6.....	76
Anexo N° 16. Tabla 7.....	77
Fotografías.....	78
Anexo N° 17. Fotografía 1.....	78
Anexo N° 18. Fotografía 2.....	79
Anexo N° 19. Fotografía 3.....	80
Otros.....	81
Anexo N° 20. Secuencias Didácticas.....	81
Anexo N° 21. Cronograma de visitas.....	82
Anexo N° 22. Direcciones web de juegos didácticos.....	83

DEDICATORIA

A Dios, El ser supremo por concedernos venir a este mundo e iluminarnos en todo momento para llegar al nivel académico que tenemos.

A nuestros padres, quienes con su esfuerzo lograron formarnos con valores y principios cristianos para lograr esta meta.

A nuestros familiares y amigos, por darnos palabras de ánimo en los momentos más difíciles que pasamos.

A nuestra docente: Msc. Graciela Farrach, quien nos apoyó y orientó siempre con paciencia y dedicación.

A nuestros docentes que con su sacrificio forman al hombre y mujer del mañana, compartiendo su conocimiento y desarrollando en nosotros habilidades y destrezas.

Al alumnado de séptimo grado "A", que formaron parte de este estudio.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarnos la oportunidad de realizar este trabajo, con entrega y sabiduría.

A nuestra familia, por el amor, apoyo y confianza que nos brindaron en el trayecto de nuestra carrera y por estar siempre a nuestro lado.

A nuestros compañeros y compañeras, por haber compartido su amistad y apoyo en el transcurso del desarrollo de esta investigación.

A nuestra maestra guía, por haber estado pendiente de nosotros en la realización del estudio.

A nuestros docentes que nos han sabido preparar a través de su enseñanza como profesionales para enfrentar la sociedad en que vivimos.

RESUMEN

La investigación "**Juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal de "b" y "v" entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay II semestre 2016**", pretende validar la implementación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de la ortografía literal, a través de un enfoque cualitativo de tipo acción participativa y cuya muestra estaba conformada por 20 estudiantes seleccionados al azar por conveniencia.

Se aplicó un cuestionario al docente y a los estudiantes un pre test, una guía de trabajo para la implementación de los juegos didácticos y un post test; que sirvieron para identificar y comparar el nivel de aprendizaje en ortografía literal. La información fue procesada en los programas de Epi-info y Excel.

Según el pre test los estudiantes se encontraron en nivel de aprendizaje elemental e inicial y la mayor frecuencia de errores ortográficos la encontramos en las palabras homónimas como bota/vota, con prefijos como bisnieto y palabras terminadas en "olver" como disolver. El post test demostró que luego de la implementación de los juegos didácticos a los estudiantes, disminuyó la frecuencia de errores ortográficos y el nivel de aprendizaje ascendió de nivel inicial a satisfactorio y avanzado.

Se concluye que la implementación de los juegos didácticos fue beneficiosa, pues se logró promover el aprendizaje significativo y disminuir la frecuencia de errores ortográficos, así también hubo una buena aceptación de parte de los estudiantes.

I. INTRODUCCIÓN

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general los docentes lo utilizan muy poco porque desconocen sus múltiples ventajas. Se puede implementar en cualquier disciplina para asimilar a cabalidad un tema determinado y lograr el objetivo de aprendizaje que se desea en los estudiantes.

Actualmente la enseñanza de la disciplina de Lengua y Literatura en Nicaragua presenta una serie de dificultades en las diferentes competencias que se tienen que desarrollar en los estudiantes de los diferentes niveles educativos siendo una de estas la ortografía. El estudiantado presenta problemas al momento de expresar sus ideas escritas, cometen una serie de errores ortográficos de tipo literal, en los que es evidente en el uso de "b y v" los cuales consideramos se pueden corregir implementando juegos didácticos como parte de las estrategias metodológicas.

El objetivo del presente estudio es validar la implementación de los juegos didácticos como estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo de ortografía literal, para proponerlos e incluirlos en el plan de clase de docentes de séptimo grado, lo que pretendemos lograr a través de los beneficios de la implementación de estos juegos basados en los resultados de esta investigación.

Decidimos aplicar este estudio entre los estudiantes de séptimo grado, porque son ellos los del primer nivel de educación en secundaria y al terminar la educación primaria es necesario reforzar y adquirir conocimientos, por lo que esta investigación ayuda a fortalecer lo aprendido y corregir errores ortográficos en un momento oportuno de su formación, a fin de lograr habilidades comunicativas verbales y escritas. Al mismo tiempo, creamos un precedente investigativo que servirá de motivación para futuras investigaciones.

Interesados en mejorar la calidad de educación de nuestra jurisdicción, elegimos el Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay - Estelí, porque no hay estudios semejantes a este. El Centro educativo, que tiene más de 40 años de funcionar, es el más antiguo de los dos existentes en el municipio. Según el Registro Académico (2016), su matrícula actual es de 422 estudiantes activos, de los cuales 210 son mujeres y 212 son hombres. Se ha escogido una población de 87 estudiantes de séptimo grado, conformado por 42 mujeres y 45 hombres, de los cuales se ha seleccionado al grupo "A", mediante un muestreo por conveniencia de 20 estudiantes.

Consideramos que es de prioridad de los investigadores optimizar la calidad de educación de los estudiantes a través de este estudio que pone de manifiesto la importancia de los juegos didácticos en el aprendizaje, refleja la apropiación de conocimientos de la ortografía literal y aumenta el nivel de conocimiento de los alumnos, lo cual se detalla con mayor exactitud en el desarrollo del mismo.

1.1. ANTECEDENTES

Según estudios, existen evidencias que demuestran que los juegos didácticos aportan conocimiento al aprendizaje de la ortografía literal, los cuales mencionamos a continuación.

En Nicaragua, Bellorín, Y. & Cárcamo, D. (2011), aplicaron juegos didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para mejorar la ortografía acentual y literal (uso de "b" y "v") en los estudiantes del séptimo grado de secundaria de Santa Teresa, municipio de Condega – Estelí. La muestra fue de 23 estudiantes seleccionados al azar; se aplicó la observación, un pre y un pos test, luego de los juegos didácticos.

En el pre test 43.47% se encontró en aprendizaje satisfactorio y 5% tiene dificultades en las terminaciones "bundo, bilidad, aba, ave, avo, evo e ivo". Durante la implementación de los juegos didácticos se demostró que facilitan el aprendizaje, ya que el 60% fue excelente, el 20% muy bueno, el 10 % bueno y el 10% regular; el 100% de los estudiantes se integró y participó. El juego preferido fue el dominó, seguido de la caja de sorpresa y la lotería. En el post test los estudiantes se encontraron en aprendizaje satisfactorio. Según los resultados, los juegos didácticos contribuyen al mejoramiento de la ortografía en los estudiantes. (Bellorín, Y. & Cárcamo, D., 2011).

Otro estudio nacional realizado por López, P. (2014). Determinó y demostró la eficacia de la implementación de estrategias didácticas para mejorar las dificultades de redacción de textos en el área comunicativa de los estudiantes de noveno grado de secundaria del Instituto Juan XIII.

Mediante un estudio de tipo analítico descriptivo con una muestra a conveniencia donde se seleccionaron a 24 alumnos con dificultades de escritura y ortografía; se aplicaron estrategias didácticas de trabajo en grupo, tales como la liga del saber, el volante y escrúpulos. También se utilizaron dos cuestionarios, una autoevaluación, una coevaluación, una heteroevaluación y siete volantes elaborados de los que se escogieron tres para el análisis de datos, con un total de diez secciones. (López, P., 2014).

Los resultados evidencian que la implementación de estrategias didácticas utilizadas por los docentes es adecuada; puesto que mejora las dificultades de redacción de textos en el área comunicativa. El éxito del docente fue lograr que un 72% de los estudiantes mejorara y participara cooperativamente en las actividades propuestas. Respecto a la ortografía literal "uso de b y v" los estudiantes utilizaron bien los verbos terminados en "ber" terminaciones de los verbos en pretérito imperfecto "aba", en las sílabas "bu" en las palabras que comienzan con "evi" y verbos terminados en "olver". (López, P., 2014).

Como se aprecia, los antecedentes de este tema nos permiten mostrar el alcance que han logrado estudios similares al nuestro, lo que nos sirve para realizar comparaciones y discusiones con nuestros resultados, para demostrar la eficacia de la investigación de la implementación de juegos didácticos en el aprendizaje de la ortografía.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las estrategias didácticas desempeñan un papel muy importante para alcanzar los indicadores de logro a través del aprendizaje. Por lo tanto, la implementación de estrategias metodológicas activas como los juegos didácticos, con las que el estudiante aprenda haciendo y jugando, facilitará mejores resultados.

Al implementar juegos didácticos en el aprendizaje de la ortografía literal uso de "b" y "v" de los estudiantes de séptimo grado de secundaria del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay; se pretende corregir los errores ortográficos que resultan del empleo de estrategias educativas tradicionales de tipo mecánica y memorística; así como también por la falta de interés y motivación de los estudiantes.

La implementación de juegos didácticos interesa a los estudiantes por tener carácter dinámico y motivador, les permite desarrollar habilidades y destrezas en la expresión escrita; además de utilizar adecuadamente las reglas de ortografía literal. Es por ello, que ante la necesidad de mejorar las competencias comunicativas, tanto orales como escritas; a través de este estudio, se plantean las siguientes preguntas problema:

¿La implementación de juegos didácticos favorece el aprendizaje significativo de la ortografía literal?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la ortografía literal de los en los estudiantes de séptimo grado "A"?

¿El uso de juegos didácticos promueve el aprendizaje significativo de ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A"?

¿Qué fundamenta que la implementación de los juegos didácticos favorece el aprendizaje de la ortografía literal en los estudiantes?

1.3. JUSTIFICACIÓN

La ortografía es una de las competencias del Currículo Nacional Básico de educación actual del Ministerio de Educación (MINED), que es parte de las diferentes unidades de estudio de la disciplina de Lengua y Literatura; sin embargo, generalmente en los centros escolares se escuchan expresiones de los docentes tales como: ¡Qué mala ortografía!, ¡los estudiantes no saben escribir!, ¡hay grandes dificultades ortográficas!; pero muchas veces no se reflexiona el porqué del problema ortográfico del estudiantado.

Es por ello, que observando las diferentes dificultades ortográficas que presentan el alumnado, se decidió implementar juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado del Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay durante el II semestre 2016, a fin de lograr una mejora significativa en el aprendizaje de la ortografía.

Al demostrar que la implementación de los juegos didácticos como estrategia metodológica promueve el aprendizaje de la ortografía literal, y teniendo resultados ventajosos para los estudiantes; se puede hacer con ellos intervenciones educativas oportunas y al mismo tiempo ser punto de partida para otras investigaciones, participando en la formación de bachilleres y futuros profesionales que además de adquirir los conocimientos técnicos y fundamentales respecto a ortografía; tendrán mejores habilidades comunicativas que implica como saber hablar y escribir bien el idioma español.

II. OBJETIVOS

Objetivo General

- Validar la implementación de juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal "b" y "v" entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay II semestre 2016.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento en ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".
- Demostrar que los juegos didácticos promueven el aprendizaje significativo de ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".
- Fundamentar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".

III. MARCO TEÓRICO

1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Los docentes en sus actividades diarias tienen que idear estrategias metodológicas que les faciliten el aprendizaje a los estudiantes y que al mismo tiempo no les dificulten el desarrollo del plan de clase, sin dejar a un lado los intereses de los estudiantes por lo que la finalidad es que el conocimiento se perciba claro y sin ambigüedades utilizando estrategias de aprendizaje adecuadas.

1.1. Definición

Según Molina, R. & Ríos, H. (2008), estrategias metodológicas "Son acciones y técnicas empleadas por el docente en el aula de clases, para facilitar el proceso de aprendizaje de los educandos, así mismo estas ayudan al profesor a cumplir los objetivos previstos". (p. 21).

Las estrategias metodológicas consisten en realizar manipulaciones o modificaciones dentro de un curso o una clase con el objetivo de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos y alumnas. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente diseñador de materiales) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa para el aprendizaje de un tema determinado de interés. (Molina, R. & Ríos, H., 2008).

Para Molina, G. (2015), las estrategias metodológicas se refieren a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

No obstante, Schuckermith, N. (2007), a estas estrategias las llama procesos ejecutivos, mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender.

Las estrategias metodológicas sirven de conexión para llegar a los estudiantes y desarrollar en ellos conocimientos adecuados que perduren a lo largo de su formación de manera que integren sus habilidades y destrezas dentro de las cuales esta saber hablar y escribir bien nuestro idioma nativo, pueden convertirse entonces estas estrategias en valiosas herramientas que nos permiten que los estudiantes asimilen a través de procesos sencillos conocimiento significativo.

1.2. Clasificación de estrategias metodológicas

Weitzman, J. (2016). Si las estrategias de aprendizaje se someten a una clasificación, tendríamos como estrategias básicas las siguientes:

- Estrategia de ensayo: son aquellas en que los educandos usan la repetición o denominación para aprender. Por ejemplo: aprender un conjunto de verbos regulares, aprender el orden en que giran los planetas del Sistema Solar, etc.
- Estrategias de elaboración: se trata de aquellas que hacen uso de imágenes mentales o de la generación de oraciones capaces de relacionar dos o más ítems. Por ejemplo, enumerar las partes del aparato digestivo o el aprendizaje de un vocabulario en lengua extranjera.
- Estrategias de organización: son aquellas que el aprendiz utiliza para facilitar la comprensión de una determinada información llevándola de una a otra modalidad.

Por ejemplo, subrayar las ideas principales de un texto leído, a fin de distinguirlas de las ideas secundarias o hacer esquemas que favorecen la comprensión.

- Estrategias metacognitivas: se conocen también como de revisión y supervisión, las utiliza el sujeto que aprende para establecer metas de una actividad o unidad de aprendizaje, evaluar el grado en que dichas metas están siendo logradas y de allí, si es necesario, modificar las estrategias.

En nuestra investigación proponemos estrategias metodológicas de tipo organizativas y metacognitivas, con el propósito de lograr que los estudiantes comprendan la información que se les brinda, de modo que puedan asimilarla de manera correcta y fácilmente para lograr las metas deseadas, en este caso hacer uso adecuado de las reglas ortográficas.

1.3. Características generales de las estrategias metodológicas

Expone Jones, F., et al. (2005), los docentes emplean una buenas estrategias metodológicas cuando los estudiantes son capaces de ajustar su comportamiento a las exigencias de una actividad o tarea encomendada por el profesor y a las circunstancias en que se produce. Por tanto, se considera que es necesario que una estrategia cuente con las siguientes características:

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo: es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúe su actuación.

- Acumule conocimiento acerca de las situaciones que puede volver a utilizar en esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento (lo que se llamaría conocimiento condicional).

Consideramos como autores del estudio, que las estrategias metodológicas sirven como herramientas que le permiten al maestro realizar intervenciones oportunas en el aprendizaje de los estudiantes independientemente del tema que se quiera abordar. Al tener un componente analítico y comprensivo, motivan a los estudiantes y estos adquieren interés sobre el contenido en cuestión.

2. ORTOGRAFÍA

2.1. Concepto

Según diccionario de la Real Lengua Española (2010, p. 21). "La ortografía es el sistema de reglas que regula la escritura, dentro del marco de una lengua específica, como por ejemplo la lengua española".

Para Martínez, S. (2009), ortografía es la parte de la gramática que señala las reglas para el uso de las letras y signos de puntuación en la escritura. Se basa en la aceptación de una serie de convenciones por parte de una comunidad lingüística con el objeto de mantener la unidad de la lengua escrita.

Para nosotros como investigadores, la ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de nuestra lengua, es la forma correcta de escribir respetando las reglas ortográficas, o sencillamente es la manera correcta de escribir las palabras haciendo buen uso de las reglas ortográficas.

2.2. Origen de la ortografía

El Instituto La Serreta ILS (2015), considera que la ortografía que aprendemos y enseñamos en la escuela es un sistema consolidado de normas. De hecho, el sistema de reglas que es la ortografía del español es el resultado de los cambios que a lo largo de los siglos se han ido introduciendo. Para observar este proceso de una forma precisa el ILS ha dividido en tres períodos clásicos:

2.2.1. Periodo Alfonsí

Desde su primera aparición escrita en las Glosas emilianenses y silenses, esa lengua romance, que ya podemos llamar castellano, se encuentra desprovista de un sistema propio de codificación. Será a partir de Alfonso X, el rey Sabio, cuando la ortografía sufra un primer intento de fijación, que ahora tomará como modelo las soluciones de los juglares, seguramente no había otros que escribieran en castellano, dado que los frailes mantenían el latín, buscando estabilidad y queriendo reflejar una fonética que no siempre era única. (ILS, 2007).

2.2.2. Periodo caótico

Se rompe con la llegada de la imprenta. Surge entonces, un alud de publicaciones que no atienden a las propuestas alfonsíes porque el ritmo que adopta la nueva industria exige una dinámica distinta. Se ha roto el acuerdo, y a partir de los últimos años del siglo XV, los impresores tiran en sus máquinas textos cuya ortografía será en muchas ocasiones el resultado de sus propias cavilaciones, dando lugar a un proceso caótico donde una misma palabra puede escribirse de varias maneras diferentes, sin que se argumente con autoridad en favor o en contra de las distintas soluciones. (ILS, 2007).

2.2.3. Período académico

Fruto del cambio dinástico y de la proclamación de Felipe de Anjou como Felipe V, la fuerte inspiración francesa que se percibe hace que, nada más acabar la Guerra de Sucesión, el rey apruebe en octubre de 1714 la constitución de la Real Academia Española (RAE). Bajo el “amparo y real protección” del monarca, y siguiendo el ideario dieciochesco, la RAE nace con el propósito de fijar y atender a la elegancia y pureza de la lengua que, por otra parte, ya había alcanzado su momento de plenitud en el siglo XVI. Su lema, a partir de ahora, será: “limpia, fija y da esplendor”. (ILS, 2007).

La aparición del Diccionario de autoridades a mediados de la década de 1,720 supone un primer paso hacia el objetivo designado. Se denomina de autoridades porque cada acepción viene ejemplificada por una cita literaria de un autor que así pasa a formar el incipiente canon de la literatura española. Añaden al informe del Instituto La Serreta (2007).

Animada la Academia por el espíritu de los tiempos, trata de establecer nuevos principios generales aplicando tabula rasa a lo visto hasta la fecha. Por eso, en el Diccionario de autoridades, inspirado por el arcediano de Salamanca Adrián Cónnink, se inclina la ortografía hacia el criterio etimológico, conservando la diferenciación gráfica entre "b" y "v" sosteniendo las haches de procedencia latina y respetando las voces griegas con la solución gráfica latina. (ILS, 2007, p. 5).

Analizando lo anterior podemos señalar que desde el principio de la historia humana, el ser humano busca la forma de comunicarse ideando la escritura y de la mano la ortografía, esta última con los años estuvo sujeta a modificaciones y cambios marcados por el desarrollo económico y tecnológico del tiempo, hasta convertirse en la actualidad en un sistema normado por la Real Academia Española de la Lengua, que nos sirve para comunicarnos y realizar todo tipo documento cotidiano y de trabajo.

2.3. Aprendizaje de la ortografía

Según Díaz, M. (2008), existe una preocupación generalizada por los niveles ortográficos de los estudiantes y una gran variedad de esfuerzos y planteamientos didácticos para mejorarlos. Sin embargo, el enfoque dominante es el transmisivo, con propuestas tradicionales basadas en el dictado que hace y corrige el docente, la explicación de normas ortográficas que serán ejercitadas a través de las actividades que proponga el libro de texto y en algunos casos con fichas de refuerzo o cuadernillos.

A pesar de los aportes socio - constructivistas en la adquisición de la ortografía como un proceso de construcción comunicativa de los estudiantes, donde los errores dejan de ser únicamente objeto de sanción para convertirse en vía de acceso al conocimiento de la realidad psicolingüística, los planteamientos didácticos actuales en el ámbito ortográfico no han cambiado mucho respecto al enfoque tradicional, se sigue exponiendo la norma y ejercitándola parcialmente. (Díaz, M., 2008).

Estamos seguros que los errores ortográficos se convierten en fuente de información, porque su observación delata el nivel de conocimiento de los estudiantes y ofrecerá información para que el maestro reoriente su enseñanza y diseñe un plan que le permita

alcanzar logros. La responsabilidad del aprendizaje de la ortografía no recae solo en el profesor de Lengua y Literatura, también deben ser responsables los otros docentes, a ellos no les corresponde la enseñanza sistemática de la ortografía, pero sí destacar la buena escritura de ciertas palabras, el maestro debe agotar sus medios para que los estudiantes identifiquen y solucionen el problema ortográfico en lo que respecta a lo visual, gráfico, auditivo y oral.

2.4. Técnicas de aprendizaje de la ortografía

Actualmente los docentes tienen que ser creativos a la hora de emplear técnicas de aprendizaje, debido a que las técnicas tradicionales de carácter monótonas y aburridas no crean motivación en los estudiantes y consecuentemente no despiertan interés en aprender.

En esa línea, Cruz, A. & Díaz, M. (2010), determinan como parte de las técnicas educativas:

- Corregir solo lo que el alumno pueda aprender; no vale la pena dedicar tiempo a corregir cosas para las cuales el alumno no está preparado. Además mucho “lapicero rojo” sobre el escrito mina el autoconcepto como escritor que tenga el estudiante, reforzando la idea de incapacidad ante la propuesta escrita.
- No hacer todo el trabajo de corrección. Dialogar sobre posibles mejoras para que reflexione sobre ello, marcando algunas incorrecciones y pidiéndoles que busquen soluciones, dando consejos prácticos y concretos que puedan entender.
- Corregir cuando el alumno tiene fresco lo que ha escrito, es decir, no dejar mucho tiempo entre la redacción y la revisión conjunta maestro – estudiante con el

propósito de mejorar el texto, siempre cuidando las formas (calidad antes que cantidad) y en la medida de lo posible, sin prisas.

- Corregir las versiones previas al texto, los borradores y esquemas, es más efectivo que corregir la versión final.
- Dejar tiempo en clase para que puedan leer y comentar sus correcciones, asegurándose que realmente lo aprovechan.
- Dar instrumentos para que los estudiantes puedan autocorregirse: enseñarles a consultar diccionarios, darles pistas sobre el tipo de error que han cometido, estimularles para que revisen todo lo que escriban.
- Implementar dinámicas, juegos y estrategias educativas modernas relacionadas con los intereses de los estudiantes por ejemplo: juegos de cartas, realizar dinámicas con papeles similares a las cartas para mejorar algún error ortográfico de los estudiantes. (Cruz, A., Díaz, M., 2010).

Concluimos manifestando que las técnicas de los maestros serán la clave del aprendizaje de sus estudiantes, si se emplean técnicas interactivas logran llamar la atención de ellos y al sentirse en un ambiente confiable donde no se les exija, sino más bien que interactúen espontáneamente en una dinámica como la sopa de letras, que les permita aprender jugando sin desviarse del objetivo de la asignatura de estudio.

3. ORTOGRAFIA LITERAL

La ortografía literal se encarga del correcto uso de las letras que tengan similitud al escribirse y que al mencionarse posean igual sonido y tienden a escribirse erróneamente; como por ejemplo votar y botar.

3.1. Concepto

"La ortografía literal: Es la que regula el uso de las letras en el proceso de la escritura. Se ocupa en sí, de la correcta escritura de las palabras, según las reglas establecidas para el uso de b y v; c, s y z; k y q; g y j, h". (Ortografía de la lengua española, 2010, p. 22).

Es importante aprender de manera correcta el uso de las letras cuando tienen igual pronunciación y tienden a confundirse su escritura, esto es exactamente el objetivo de la ortografía literal, que hagamos uso de las letras que tienen igual pronunciación, pero diferente significado, como por ejemplo baca y vaca.

3.2. Importancia de la ortografía literal

La ortografía de la lengua española (2010), indica que la ortografía literal no es solo el aprendizaje de un contenido o materia, si más bien es un proceso que va gradualmente desarrollándose y que culmina con la escritura correcta del idioma en forma habitual; debe estar integrada a las actividades diarias y no como un hecho aislado.

Pensamos que al lograr adquirir estándares apropiados acerca de las reglas ortográficas nos permitirá comunicarnos de forma correcta con las demás personas, puesto que para hablar bien se requiere saber escribir bien, lo que demuestra la capacidad de poder comunicar de forma verbal y escrita con información confiable.

3.3. Factores que inciden en los problemas ortográficos

Diversos factores intervienen en el buen uso de la ortografía, los cuales van desde el ámbito socio-económico hasta el nivel de escolaridad. Por lo que al hacer referencia, consideramos también la edad y sexo que determinan la actitud y estimulación de las personas por el grado de madurez y responsabilidad que se tenga como persona.

García y Ramírez (2010), consideran los siguientes factores:

3.3.1. Factor socio-económico

En los estratos altos si bien es cierto, que los estudiantes no tienen un acompañamiento pleno por parte de sus padres porque en su mayoría trabajan, tanto el padre como la madre, sí cuentan con los recursos básicos y necesarios que les permiten acceder a sistemas de información avanzados, un ejemplo de ello: el internet, lo que les permite complementar el conocimiento adquirido en el centro escolar. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

En nuestro contexto la situación es similar los padres de familia de estrato alto están menos pendiente de la educación de sus hijos, pero tienen acceso a recursos de apoyo como el internet. En cambio en estrato medio y bajo el acceso al material de apoyo es limitado, sin embargo, tienen el beneficio que los padres están más pendiente de su aprendizaje.

Además, otro factor que incide altamente en los estratos bajos es el hecho de que no cuentan con los recursos económicos necesarios, que les permitan un fácil acceso a la educación, si vemos las encuestas podemos observar que los encuestados pertenecientes al estrato bajo en promedio un 40% son bachilleres, los restantes no culminaron sus estudios

de básica primaria o cursaron grados de secundaria, pero no terminaron. Surge la necesidad de fomentar e incentivar no solamente a los estudiantes el gusto por el estudio, sino también a los padres de familia, pues son ellos quienes dan el ejemplo en casa y sobre quienes recae la mayor responsabilidad del proceso formativo. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

3.3.2. Factor instructivo

En la actualidad existe un número considerable de investigaciones y propuestas pedagógicas sobre los procesos de adquisición de la lecto-escritura que contribuyen a hacer notoria la necesidad de darle énfasis a la ortografía, probablemente, a medida que se van conociendo mejor los procesos de lectura y escritura, se nota más la necesidad de ocuparse específicamente de la ortografía. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

El nivel de lectura que se tenga es un hecho que se va a reflejar sin duda en la calidad ortográfica, de igual manera sucede con el nivel de escritura, de ahí que la escuela cumpla un papel primordial en este proceso, pues es allí donde se puede incrementar en los estudiantes el gusto por la lectura y como consecuencia una mejoría notable en el uso ortográfico. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

3.3.3. Factor edad

Estudios evidencian poca influencia de la edad y esto se debe a que las edades tomadas como muestra presentan gran cercanía entre sí, pues oscilan entre 12 y 15 años. Algunos estudiantes de mayor edad presentan menos errores ortográficos, se concentraban en los colegios de estratos bajos, esto no quiere decir que fuesen los mejores en el uso de la ortografía, sino que, dentro del grupo seleccionado por colegio, eran en ocasiones quienes sobresalían en tener menos errores. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

En cualquier caso, cada niño, adolescente, joven y adulto aprende a su propio ritmo y de un modo distinto, condicionado por su propio estilo cognitivo sea cual sea la edad, pues no existe aprendizaje sin esfuerzo. Sin embargo, influyen obviamente factores externos tales como el nivel de instrucción, motivación etc. (García, B. & Ramírez M., 2010).

3.3.4. Factor género

Tanto hombres como mujeres presentan un número similar de errores. Lo que significa que el sexo o género no es condicionante para tener mala ortografía; lo que sí compartimos es que la mujer suele tener mejor ortografía en la mayoría de los casos por su condición pudiendo tener recursos económicos, intereses académicos y motivaciones personales. (García, B. & Ramírez, M., 2010).

Como investigadores se encontró las situaciones anteriores semejantes a la de nuestro país, es de conocimiento general que los estudiantes de mejor clase social y condición de vida tienen mayor rendimiento académico que los de clase social baja o de pobreza, debido a que sus padres les ofrecen otros medios de apoyo educativo que fortalece sus conocimientos. Por otro lado, el sexo con mejor ortografía es el femenino porque ellas tienen mayor grado de responsabilidad y preocupación que los varones. En lo que respecta a la edad, podemos decir que, a mayor edad, mejor ortografía por el interés que se genera en saber escribir correctamente al adquirir madurez.

3.4. Reglas Ortográficas

En la Ortografía de la Lengua Española (2010), se detallan a continuación estas reglas ortográficas relacionadas con el tema de nuestro estudio.

3.4.1. Reglas del uso de b:

- Todos los verbos terminados en ber, bir, buir: saber, caber, escribir, recibir, contribuir y atribuir. A excepción de servir y vivir.
- En las terminaciones de los verbos en pretérito imperfecto aba, aban, abas: cantaba, amaban, andabas y bajabas.
- Palabras terminadas en bunda, bundo: vagabunda y nauseabundo.
- Palabras terminadas en bilidad: amabilidad, habilidad. A excepción de movilidad y civilidad.
- En los prefijos bi, bis, bien, bene y ben: bipolar, bisnieto, bienaventurado, benefactor y benemérita.
- Palabras que inician con el prefijo bio: biografía, biosfera.
- El pretérito imperfecto del indicativo de ir: iban, íbamos e ibas.
- Las palabras que comienzan con el elemento compositivo biblio: biblioteca y bibliografía.
- Con las sílabas bu, bur, bus: buey, burlar, buscar. A excepción de vudú.
- Algunos homónimos: boto y voto, Baca y vaca.
- Después de m: bombón, embarazo y hamburguesa.
- Las palabras en que la letra b está delante de otra consonante o al final de la palabra: abnegación, absolver. A excepción de ovni. (p. 26).

3.4.2. Reglas del uso de v:

- En las palabras en que los prefijos ad, sub y ob: adviento, subvención y obvio.
- En las palabras que empiezan por eva, eve, evi y evo: evasión, eventual, evitar y evolución. A excepción de ébano.
- En las que comienzan con los prefijos vice, viz o vi: vicepresidente, vizconde y virrey.
- Los adjetivos graves terminados en avo, ava, evo, eva, eve, ivo, iva: octavo, esclavo, nueva, longevo, eleva, decisiva y activo. A excepción de Suabo y mancebo.
- Las palabras esdrújulas terminadas en ívoro, ívora: carnívoro y herbívora. A excepción de víbora.
- Los verbos terminados en olver: volver y disolver.
- El verbo ir conjugado en presente de indicativo, subjuntivo e imperativo: voy, ve y vaya.
- El pretérito (pasado) perfecto simple del indicativo y el pretérito imperfecto y futuro del subjuntivo de los verbos estar, andar, tener y sus derivaciones: estuvo, estuviéramos, estuviere, anduve, anduviere, tuviste, retuvo, sostuviera, contuviese y mantuviera.
- Después de n: envidia, envase, invasión, convivo y envió. (Ortografía de la lengua española, 2010, p. 27).

Una vez determinadas las reglas para el uso de ortografía literal, manifestamos que es importante diferenciar y saber utilizar una de ellas. Es indispensable aprenderlas de una manera correcta y comprensible, ya que no es lo mismo hablar español que escribirlo.

4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje es significativo cuando el estudiante verdaderamente comprende el significado del contenido o situación en discusión, y fácilmente recuerda lo que aprendió sin ninguna dificultad.

4.1. Definición

Ausubel (2003), define que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial, se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva de los estudiantes, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Pozo (2009), considera la teoría del aprendizaje significativo como una teoría cognitiva de reestructuración. Para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Es una teoría que se ocupa específicamente de los procesos de aprendizaje/enseñanza de los conceptos científicos a partir de los conceptos previamente formados por los estudiantes en su vida cotidiana.

Comprendemos que al ser el aprendizaje significativo un conocimiento relevante dentro de la enseñanza de los estudiantes, el docente tiene que ser capaz de que este forme parte de su saber cotidiano de forma sencilla y natural, a través de metodologías educativas fácil de implementar y de interés de los estudiantes como los juegos didácticos; estos promueven el aprendizaje y son de carácter motivador.

4.2. Características del aprendizaje significativo

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso. (Ausubel, D. 2003).

4.3. Tipos de aprendizaje significativo

Tipos de aprendizaje significativo que pueden darse en forma significativa:

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el estudiante adquiere vocabularios. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo, aún no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: el estudiante, a partir de experiencias concretas, comprende que las palabras pueden usarse también por otras personas refiriéndose a sus propias situaciones.
- Aprendizaje de proposiciones: cuando el estudiante conoce el significado de los conceptos, puede formar dos o más conceptos en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. (Dávila, S. 2016).

Lo que deseamos conseguir en los estudiantes es un aprendizaje de conceptos para que ellos se apropien de los significados adecuados de las palabras, en este caso haciendo uso de las reglas ortográficas y que una vez aprendidas, deben utilizarlas de manera adecuada, basados en experiencias propias que les permitan tener presentes la forma correcta de escribir las palabras.

4.4. Requisitos para lograr aprendizaje significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel (2003), para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

- 4.4.1.** Significatividad lógica del material: que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- 4.4.2.** Significatividad psicológica del material: se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista y olvidará después y para siempre, ese contenido.
- 4.4.3.** Actitud favorable del alumno: bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y

psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro solo puede influir a través de la motivación. (Ausubel D. 2003).

4.5. Ventajas del aprendizaje significativo

De acuerdo a Dávila, S. 2016. Las ventajas del aprendizaje significativo son:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Modifica la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

5. JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos forman parte de estrategias metodológicas, los cuales se consideran técnicas actualizadas de carácter dinámico, que permiten a los estudiantes aprender jugando y que son implementados para estudiar o discutir temas de interés que se desean abordar para lograr objetivos académicos de aprendizaje.

5.1. Definición

Según Sanuy (2008), "la palabra juego, proviene del término inglés "game" que viene de la raíz indo-europea "ghem" que significa saltar de alegría. En el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades".

Chacón (2008, p. 20), define a los juegos didácticos como "técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación".

Los juegos didácticos son una serie de procesos utilizados en las aulas de clase para crear un entorno crítico, participativo y educativo que brinde beneficios académicos; estos juegos didácticos permiten a los alumnos tomar decisiones reales y los preparan para hacerlo en un futuro de una forma razonable. (Chacón, P., 2008).

Para autores como Sierra, D. & Guedez, C. (2006. p. 26), "el juego didáctico se define como una actividad lúdica organizada, desarrollada y utilizada por el docente para alcanzar fines específicos".

Para nosotros la definición de Chacón es una de las más acertadas, establece que es una técnica de tipo participativa que al mismo tiempo requiere determinación y decisión; lo que hace razonar a los estudiantes y por consiguiente adquirir un nivel de conocimiento de tipo reflexivo y significativo que será difícil de olvidar.

5.2. Importancia de los juegos didácticos

Chacón (2008), sostiene que la importancia de los juegos didácticos radica en las ventajas y aportaciones de conocimientos a los estudiantes, ya que este tipo de juegos implica la adquisición y el reforzamiento de cierta enseñanza, suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los educandos. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo:

- El conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el estudiante.
- Las actividades operativas y el dominio de los símbolos.
- Ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación. (Chacón P, 2008).

Burgos (2010), expone que la utilización del juego didáctico dentro del aula desarrolla en los estudiantes diversos aspectos no solo en el área cognitiva, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

- Permite romper con la rutina escolar, dejando de lado la enseñanza tradicional monótona.

- Desarrollan capacidades en los estudiantes, ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición hacia el aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que debe ser trabajado desde el inicio de la educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.
- En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.
- En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

5.3. Objetivos de los juegos didácticos

Chacón (2008), hace hincapié que un juego didáctico debería constar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar:

- Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- Desarrollar destrezas en donde el estudiante que posee mayor dificultad.

Como investigadores consideramos que el principal objetivo de los juegos didácticos tienen que ser lograr resolver el problema que existe, en este caso corregir los errores ortográficos y segunda instancia lograr la meta deseada que será formar una buena ortografía en los estudiantes. Ambos objetivos van de la mano y se fortalecen mutuamente, al mismo tiempo dan respuesta al resto de los objetivos que buscamos; para comprender la información, fortalecer dificultades y crear destrezas en los estudiantes.

5.4. Elementos de los juegos didácticos

Según Alfaro (2004), el juego es una necesidad vital en educación, y debe tener los siguientes elementos:

- Adecuada selección del juego en la clase.
- Precisar el momento idóneo del proceso en que se empleará.
- La adecuada preparación del juego.
- La correcta preparación del ambiente.
- Ejecución del juego.
- Resultados obtenidos.
- Valoración del juego.

En tanto, Chacón (2008), a través de su estudio señala los siguientes elementos:

- El elemento didáctico: Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los estudiantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.
- El elemento educativo: Se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- El elemento lúdico: Forman un componente imprescindible del juego didáctico, estas acciones deben manifestarse claramente y si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

- Las reglas del juego: Establecen un elemento organizativo del mismo, estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

5.5. Características de un juego didáctico

Andrés, M. & García M. (2007), explican que una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer las características para realizarlo de una manera práctica, las cuales son: intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones y condiciones, número de jugadores, edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición.

Para Roso, A. (2016), las características de los juegos didácticos son:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (p.1)

Se considera que al diseñar un juego didáctico, los docentes deben tener presente el comportamiento de los estudiantes para los cuales están diseñados los juegos. Se utilizan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las asignaturas, permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis para fomentar habilidades de evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

5.6. Clasificación de los juegos didácticos

A la vez Andrés, M. & García, M. (2007), expresan que "existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla". La cual presentamos a continuación:

Clasificación de juegos didácticos	Componente
Por el número de jugadores	Individuales o colectivos
Según la cultura	Tradicionales y adaptados
De acuerdo a un director	Dirigidos y libres
Por la edad	Niños, jóvenes y adultos
Según la discriminación de las formas	Engranaje y rompecabezas
De ordenamiento lógico	Secuencias temporales o de acción

(Andrés, M. & García, M. 2007. p. 33).

5.7. Pasos a tener en cuenta para elaborar un juego didáctico

García (2007), determina los siguientes pasos:

- Dado un objetivo, idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas veces sean necesarias, de manera precisa y muy clara.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con estudiantes y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

5.8. Juegos didácticos para el aprendizaje de la ortografía

Al revisar la literatura encontramos un sin número de juegos didácticos, pero decidimos incluir en nuestra propuesta investigativa la sopa de letras y el crucigrama; por ser dinámicos y de fácil implementación por el docente en el aula de clases, facilitan el aprendizaje de los estudiantes, conlleva a mejorar las habilidades y competencias de ortografía mediante su implementación.

5.8.1. La sopa de letras

Es una técnica y dinámica de aprendizaje la cual se utiliza para abordar un tema determinado de estudio, desarrollando habilidades de percepción y memorización. Las letras se enlazan en sentido vertical, horizontal o en cualquier sentido para formar palabras; mediante instrucciones y pistas, lo que facilita el aprendizaje del tema de interés. (Mate, F., 2012, p. 12).

Objetivo: Encontrar todas las palabras ocultas con "b" y "v".

Procedimiento: se realiza una lista de palabras con b y v; las cuales estarán ocultas en la sopa de letras dispuesta en papelón y se le pide participe a cada estudiante, según la asistencia, para que encuentre las palabras. Al mismo tiempo se discutirá la regla ortográfica de cada palabra y su significado.

Materiales didácticos:

- Un papelógrafo
- El jugador necesita un marcador y una sopa de letras.
- Al inicio, el jugador debe revisar la lista de palabras ocultas.

- Las palabras pueden estar ocultas en forma vertical, horizontal o diagonal. Las palabras pueden encontrarse en cualquier dirección (leerse en forma normal o al revés).
- Al encontrar una palabra se marca con colores diferentes o encerrándolas en un círculo.
- Las letras no son exclusivas de una palabra, una letra puede usarse en varias palabras.
- El juego termina al encontrar todas las palabras. (Mate F, 2012).

5.8.2. El crucigrama

Es una herramienta didáctica, lúdica y eficaz que permite alcanzar un nivel de aprendizaje conceptual; al favorecer la concentración y atención con enriquecimiento del vocabulario. (Puzzler, J., 2014).

Objetivo: completar los espacios vacíos con palabras con "b" y "v".

Procedimiento: se crea un crucigrama en un papelón; el cual se rellena en sentido vertical y horizontal con palabras que contengan b y v. Para comenzar a completar el crucigrama, los estudiantes tendrán dos listas de preguntas: una correspondiente al sentido vertical y otra para el sentido horizontal; las que se desarrollarán en un orden numérico. La plantilla o dibujo se encuentra dividida en casillas blancas (donde hay que escribir las letras individuales) y casillas negras (que sirven para separar las palabras). Los estudiantes pasarán a responder las preguntas, según el orden de asistencia.

Materiales didácticos:

- Un papelógrafo
- El jugador necesita un marcador y un crucigrama.
- Al inicio, el jugador debe revisar las dos listas de preguntas: una para el sentido vertical y otra el horizontal.
- Las palabras pueden rellenarse en forma vertical y horizontal. Al encontrar una palabra se marca con colores diferentes o encerrándolas en un círculo.
- La palabra a escribirse en el espacio corresponderá a la respuesta de la pregunta.
- El juego termina al responder todas las preguntas. (Puzzler, J., 2014, 59-61).

Decidimos incluir en nuestro estudio la sopa de letras y el crucigrama, por ser juegos didácticos poco utilizados en el aula de clase. Ambos despiertan interés en los estudiantes por ser de diseño sencillo y práctico que genera una competencia sana y al mismo tiempo se aprende jugando, desarrollando en el estudiantado habilidades y destrezas que es lo que pretendemos que demuestren, para que formen parte de actividades de aprendizaje y técnicas de evaluación educativa.

IV. DISEÑO METODOLÓGICO

1. Estudio cualitativo, con algunos aspectos cuantitativos.

Este estudio se considera cualitativo porque estudiamos las características o cualidades de las variables de interés juegos didácticos, aprendizaje significativo y ortografía literal. Contiene aspectos cuantitativos por datos que requieren este tratamiento; ya que es necesario para hacer comparación y referencia de manera general de la situación que se está estudiando, una vez que conocemos la mayor frecuencia o porcentaje de lo que deseamos dar a conocer y detallar.

Hernández, S. et al. (2010), destaca que el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. De igual manera en este estudio se describen detalladas situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones con algún aspecto cuantitativo.

Al realizar esta investigación cualitativo, queremos estudiar el aprendizaje de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado y así identificar el nivel de conocimiento, describirlos y caracterizar que los juegos didácticos promueven el aprendizaje significativo de los estudiantes y con nuestros resultados fundamentar la implementación de estos juegos.

2. Tipo de investigación: acción participativa.

Esta investigación es de tipo acción participativa es un método de estudio y aprendizaje colectivo de la realidad, es decir, busca las necesidades de la sociedad y trata de mejorar o resolverlas. Su finalidad es cambiar la realidad a partir de los recursos que dispongan con la interrelación de la investigación, la acción y la participación. (Hernández S. 2010. p. 35).

En nuestro estudio los estudiantes participan en la implementación de los juegos didácticos, de esta manera demostramos que al aplicarse estos, realmente mejora la ortografía de los estudiantes, por lo tanto; la práctica inadecuada de la ortografía es una necesidad que se tienen que mejorar y con este estudio obtenemos resultados fiables y útiles basados en la participación de los propios estudiantes.

Los estudiantes pasan de ser sujeto de estudio a ser protagonistas, interactuando a lo largo del proceso investigativo y estableciendo una convivencia con nosotros los investigadores para lograr los objetivos del estudio, también colaboramos en el proceso de acción enriqueciendo nuestros conocimientos y al mismo tiempo optimizamos el aprendizaje y destrezas de los estudiantes.

Área de estudio: Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay - Estelí.

Periodo de estudio: II semestre del año 2016.

3. Universo:

Todos las y los estudiantes de séptimo grado que acuden al centro escolar durante el periodo de estudio, conformado por 87 estudiantes: 42 mujeres y 45 hombres; distribuidos en cuatro grupos: "A, B, C y D".

4. Tipo de muestreo: al azar por conveniencia.

Son simplemente casos disponibles a los cuales tenemos acceso y por beneficio del estudio son seleccionados. (Hernández, S. et al. 2010).

Se eligió como parte de la muestra a los estudiantes que estuvieron presentes y dispuestos a participar en el estudio, los cuales benefician el estudio en términos de tiempo y disponibilidad, permitiendo un procesamiento rápido de los datos para la realización de la investigación.

Muestra: constituida por el maestro y 20 estudiantes en séptimo grado "A" (10 mujeres y 10 hombres).

Se considera importante mencionar que en los estudios cualitativos el tamaño de muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, pues el interés del investigador no es generalizar los resultados de su estudio a una población más amplia. Lo que se busca en la indagación cualitativa es en profundidad. Nos conciernen casos (participantes, personas, organizaciones, etc.) que nos ayuden a entender el fenómeno de estudio y a responder a las preguntas de investigación. (Hernández, S, et al. 2010. p. 394).

5. Criterios de selección de la muestra

5.1. Criterios de inclusión: muestra intencionada respondida productiva.

- Maestro de séptimo grado "A" que contestó el cuestionario.
- Estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío.
- Estudiantes de ambos sexos de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío.

- Estudiantes séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío activos en el periodo de estudio.
- Estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío que llenaron el pre y pos test y que participaron en la implementación de los juegos didácticos.

5.2. Criterios de exclusión

- Maestros de séptimo grado "B, C y D" del Instituto Rubén Darío que no contestaron el cuestionario.
- Estudiantes de séptimo grado "B, C y D" del Instituto Rubén Darío.
- Estudiantes de séptimo grado del Instituto Rubén Darío que se retiraron en el periodo de estudio.
- Estudiantes de séptimo grado del Instituto Rubén Darío que no llenaron el pre y pos test, y que no participaron en la implementación de juegos didácticos.

6. Instrumentos para la recolección de datos

Cuestionario llenado por el docente, pre y post test llenados por los estudiantes y la observación de la implementación de los juegos didácticos.

7. Técnicas de investigación

7.1. La observación: es el método por el cual establecemos relación como investigadores con hechos o actores sociales, de los que se obtienen datos que luego utilizamos para desarrollar nuestra investigación.

7.2. La encuesta: es el conjunto de preguntas que diseñamos para generar datos confiables y necesarios para alcanzar los objetivos propuestos de la investigación, la cual nos permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos.

7.3. El pre test: es un cuestionario con preguntas y ejercicios sobre ortografía literal que aplicaremos al principio de la investigación para conocer el aprendizaje que los estudiantes poseen.

7.4. El pos test: es un cuestionario con preguntas y ejercicios sobre ortografía literal que aplicaremos posterior a la implementación de los juegos didácticos para determinar cómo se comporta el aprendizaje entre los estudiantes.

8. Fuentes de información: estudiantes, docentes.

9. Operacionalización de las variables

La Operacionalización de nuestras variables consiste en descomponer las variables de interés del problema, partiendo desde lo general a lo más específico dividiéndolas en categorías y subcategorías con la finalidad de poder ser medidas o adquirir características a través de la aplicación de instrumentos de investigación.

Objetivo	Categoría	Definición	Sub-categoría	Informante	Instrumentos	Procedimiento
1. Identificar el nivel de conocimiento en ortografía literal uso de "b" y "v" entre estudiantes de séptimo "A" grado del Instituto "Rubén Darío".	Nivel de conocimiento en Ortografía literal	Conjunto de información almacenada mediante el aprendizaje con respecto a las reglas ortográficas. (Ortografía de la lengua española, 2010, p. 22).	<p>Aprendizaje avanzado (90 a 100 puntos).</p> <p>Aprendizaje satisfactorio (76 a 89 puntos).</p> <p>Aprendizaje elemental (60 a 75 puntos).</p> <p>Aprendizaje inicial (menor de 59 puntos).</p>	Docente estudiantes	Pre test Cuestionario	<p>Realización de pre test a los estudiantes previa explicación del mismo, analizar los resultados para la identificación de los principales aciertos y dificultades.</p> <p>Cuestionario realizado al docente.</p>

<p>2. Demostrar que los juegos didácticos promueven el aprendizaje de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".</p>	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Los contenidos almacenados mediante aprendizaje, relacionados de modo sustancial y comprensivo que los estudiantes recuerdan y practican fácilmente. (Ausubel D, 2003, p. 18).</p>	<p>Nivel de conocimiento alcanzado: Aprendizaje avanzado Aprendizaje satisfactorio Aprendizaje elemental Aprendizaje inicial</p>	<p>Docente de Lengua y literatura, y estudiantes de séptimo grado.</p>	<p>Observación del desarrollo de los juegos didácticos al implementar nuestra guía de trabajo con los estudiantes. Resultado del post test.</p>	<p>Aplicación de los juegos didácticos haciendo uso de nuestra guía de trabajo. Un investigador dirigió los juegos y otro observa el desarrollo de los mismos. Análisis de los resultados del post test.</p>
---	----------------------------------	---	--	--	---	--

<p>3. Fundamentar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo entre los estudiantes de séptimo grado "A".</p>	<p>Juegos didácticos</p>	<p>Son una serie de procesos utilizados en las aulas de clase para crear un entorno crítico, participativo y educativo. (Chacón P, 2008, p. 2).</p>	<p>La sopa de letras El crucigrama</p>	<p>Docente Estudiantes</p>	<p>Resultados del cuestionario, pre y post test.</p>	<p>Comparación de los resultados del cuestionario, pre y post test de los estudiantes.</p>
--	--------------------------	---	---	-------------------------------------	--	--

10. Procedimiento metodológico del estudio

10.1. Fase de planificación o preparatoria

Se solicitó autorización al Director del centro escolar y a la Docente de la disciplina de Lengua y Literatura a cargo del grupo de séptimo grado "A", para la realización del estudio en el Instituto Rubén Darío.

Se realizaron visitas programadas al aula de clase para observar a los estudiantes, mientras se recolecta información mediante un cuestionario al docente, un pre y pos test que contenía preguntas con las diferentes categorías de interés y cuyo resultado sirvió para identificar los principales errores ortográficos del uso de "b y v" de los estudiantes, y a la vez se clasificaron en aprendizaje avanzado (90 – 100 puntos), satisfactorio (76 – 89 puntos), elemental (60 – 75 puntos) e inicial (menor de 59 puntos).

Luego de la aplicación del pre test se implementaron los juegos didácticos (la sopa de letras y el crucigrama), con previa organización de una guía de trabajo para mejorar el aprendizaje de la ortografía literal de "b" y "v"; cuya implementación se fundamentará con el análisis del resultado del post test.

Previo llenado de los test por los y las estudiantes hubo una previa explicación – aclaratoria de los investigadores por dudas por parte de los estudiantes.

10.2. Fase de ejecución o trabajo de campo

Se construyó el instrumento de recolección de la información a partir de las categorías de interés para nuestra investigación.

Se realizó la revisión de fuente primaria como es el pre y post test formulado y llenado, ya que en este encontraremos toda la información requerida para realizar este estudio y tiene una alta confiabilidad.

Se hizo prueba piloto en un grupo escolar del mismo instituto para validar el instrumento "pre y post test".

Cada test tenía un valor de cien puntos, cuyo resultado expresaría un aprendizaje alcanzado, según la puntuación obtenida por los estudiantes y se comparó con los resultados del cuestionario del docente.

Con la información obtenida se creó una base de datos y se procesó en el programa de Epi-Info y Excel.

10.3. Informe final o fase informativa:

Una vez obtenida, procesada y analizada la información que comprende el protocolo, se procedió a redactar el informe final, haciendo uso de nuestros resultados para presentarlos con su respectiva discusión, conclusiones y recomendaciones.

La presentación del informe final se realiza en los programas de Microsoft Word y Power Point.

V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Nivel de conocimiento en ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío.

Al analizar la entrevista a la docente de Lengua y literatura, encontramos lo siguiente:

- La ortografía de los estudiantes es deficiente. En los diferentes trabajos que revisa el docente siempre encuentra errores ortográficos, no se saben las reglas ortográficas y no tienen interés en escribir correctamente, lo que se considera se debe a que no se les motiva lo suficientemente para que tomen conciencia para lograr una buena ortografía.
- La mala ortografía nunca se debe a la falta de estrategias metodológicas adecuadas. Comprobamos que las estrategias del docente son monótonas y tradicionales, las cuales no son inadecuadas, pero si carecen de dinamismo y acción, lo cual es precisamente lo que buscamos cambiar con este estudio; donde queremos demostrar que con la implementación de los juegos didácticos se puede corregir al máximo la ortografía de los estudiantes.
- Entre las estrategias metodológicas para lograr captar la comprensión de la ortografía y sus conceptos conoce los ejercicios prácticos y aprenderse las reglas ortográficas. Lo cual no es suficiente, al aprenderse las reglas ortográficas pueden resolverse fácilmente los ejercicios prácticos; pero este aprendizaje es retenido en nuestra memoria reciente. Por lo que en poco tiempo se les logrará olvidar a los estudiantes; con los juegos didácticos aprenderán jugando lo cual implica

compresión y reflexión del tema de estudio, lo que generará un conocimiento significativo y estará presente por más tiempo en la memoria de los estudiantes.

- Entre las estrategias metodológicas para lograr captar la atención e interés de sus estudiantes en el proceso de adquisición de ortografía la docente utiliza la explicación de las reglas ortográficas, ejercicios prácticos, los incentiva a estudiar y aprender las reglas ortográficas y revisa siempre su ortografía. Como investigadores constatamos que esto se debe complementar con otras estrategias como los juegos didácticos, ya que esto no ha sido muy beneficioso para los estudiantes por lo encontrado en las pruebas de ortografías que demuestra la deficiente ortografía de los estudiantes y que se debe mejorar.
- La teoría que cree que ayuda al estudiante a que vaya construyendo su propio esquema de conocimiento es el aprendizaje significativo, porque el estudiante con el apoyo del docente construye su propio aprendizaje, basado siempre en el logro de los indicadores y utilizando diferentes estrategias educativas como dinámicas. Esta respuesta es muy acertada, sin embargo, es necesario repetir las estrategias las veces que sean necesarias para asimilar a cabalidad el tema en discusión y tener precaución en utilizar el tiempo adecuado.
- El material educativo que presenta a los estudiantes es siempre adecuado para la asimilación del aprendizaje significativo. Consideramos necesario preparar papelógrafos y material de apoyo como láminas o videos educativos, por la falta de medios audiovisuales al momento de realizar las dinámicas.
- La incorrecta ortografía se debe a veces a la falta de asimilación de las actividades de aprendizaje de los estudiantes, por falta de interés y atención, lo cual, se debe a la

falta de motivación y dinámicas para llamar la atención de los estudiantes, hay que crear empeño para involucrarlos en el desarrollo de la clase y puedan asimilar aprendizaje significativo.

- La ortografía de los estudiantes se puede mejorar poniendo más interés a la clases, practicando y estudiando, atendiendo la explicación del docente, que apoyen todos los docentes en corregir la escritura de las palabras y redacción de escritos, presentar siempre ejercicios de ortografía que sean atractivos y que llamen la atención de los estudiantes. Como investigadores creemos que se deben modificar las estrategias actuales que utiliza el docente.

Con la finalidad de identificar el nivel de conocimiento en ortografía literal que poseen los estudiantes, se realizó un diagnóstico donde se obtuvo los siguientes resultados:

Al aplicar el pre test, evaluando el aprendizaje de los estudiantes de cero a cien puntos el 30% (6 estudiantes) se encontró en aprendizaje elemental (60-75 puntos), el 25% (5 estudiantes) en aprendizaje avanzado (de 90-100 puntos), otro 25% (5 estudiantes) en aprendizaje inicial (menor de 59 puntos), y 20% (4 estudiantes) en aprendizaje satisfactorio (76-89 puntos). (Anexo N° 5. Tabla 1).

La mayor frecuencia de errores ortográficos estuvo en las palabras: bota/vota con 55% (11 estudiantes), bisnieto 50% (10 estudiantes), disolver 45% (9 estudiantes), caber/movilidad 35% (7 estudiantes), y nauseabundo/amabilidad/recibir con 25% (5 estudiantes). Lo que demuestra la necesidad de reforzar el aprendizaje y las metodologías que se usan con los estudiantes. (Anexo N° 7. Tabla 2).

Los juegos didácticos promueven el aprendizaje significativo de ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".

Se procedió a la ejecución de los juegos didácticos como estrategias metodológicas para validar la implementación de los juegos en el aprendizaje significativo de la ortografía literal, primero se aplicó la sopa de letras y luego el crucigrama. Se explicó la forma de realización de cada uno de ellos, luego se procedió a la resolución y discusión de las reglas ortográficas del uso de "b" y "v" a medida que se desarrollaban llamando a cada estudiante según el orden de la asistencia.

Para encontrar las palabras ocultas en la sopa de letras, se llamó al primer alumno. Al encontrar la primera palabra oculta "Biología", se le preguntó a qué regla ortográfica pertenecía, correspondiendo en este caso a las palabras con prefijo "bi" (del uso de b), también se le pedía mencionar otras palabras tanto al jugador como al resto de los alumnos del plenario para enriquecer más el juego. Así se fueron estudiando cada una de las palabras hasta encontrarlas todas.

De la misma manera se resolvió el crucigrama, siguiendo la lista de asistencia se llamó al alumno que continuaba en el orden. La primera pregunta señalaba: ¿Animal mamífero de cuatro patas?, cuya respuesta era vaca. Se indagó sobre a qué regla ortografía pertenecía, correspondiendo esta al uso de palabras homónimas y se pidieron más ejemplos de palabras. Luego seguimos el orden de las preguntas hasta contestarlas todas.

Sintetizando lo anterior, participaron el 100% de los estudiantes (20), seleccionados como muestra, de ellos el 50% (10) de sexo femenino y el otro 50% (10) de sexo masculino. (Tabla N°3). Los seleccionados se mostraban animados e interesados en el desarrollo de los juegos didácticos, que se reflejó en la participación y atención que manifestaron durante la interacción investigadores - estudiantes. Al ser estos juegos de carácter dinámico y reflexivo promueven la concentración y por ende el desarrollo intelectual reforzando la enseñanza - aprendizaje de los escolares en la ortografía literal uso de "b" y "v".

Posterior a la implementación de los juegos didácticos se procedió a la aplicación del post test, encontramos disminución de los errores ortográficos en las palabras: bisnieto con 40% (8 estudiantes), disolver con 30% (6 estudiantes), bota/vota con 25% (5 estudiantes), nauseabundo/recibir/amabilidad 15% (3 estudiantes), y caber/ movilidad, de igual manera con 15% (3 estudiantes). (Anexo N° 13. Tabla 5).

Evaluando el nivel de aprendizaje según los resultados del pos test encontramos: el 40% de los estudiantes (8) se encontró en aprendizaje satisfactorio (76-89 puntos), el 35% (7) en aprendizaje avanzado (90-100 puntos), el 20% (6) en aprendizaje elemental (60-75 puntos) y solamente 5% (1) en aprendizaje inicial (menor de 59 puntos). Lo que demuestra que los juegos didácticos promueven el aprendizaje de la ortografía literal ya que hay mejores resultados respecto al pre test. (Anexo N° 11. Tabla 4).

Fundamentos de la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".

La validación de la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado, se fundamenta primeramente apoyados en la teoría de las estrategias metodológicas al ser estas técnicas utilizadas por el docente para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y cumplir objetivos deseados.

Parte de estas estrategias son los juegos didácticos que como proceso utilizados para la participación activa de los estudiantes con el fin de crear crítica, aprendizaje y participación en los estudiantes con la finalidad de desarrollar habilidades y destrezas que les permita crear un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es el conocimiento que buscamos crear en los estudiantes, el cual consiste en contenidos adquiridos por los estudiantes los cuales formen parte de la enseñanza de los estudiantes y que se relacionen con experiencias vividas por ellos mismos que les permita recordar fácilmente y para toda su vida lo aprendido.

Estando seguros que nuestro estudio fundamenta muy bien la validación de la implementación de los juegos didácticos, porque demuestra que través de ellos se puede formar un aprendizaje significativo respecto a la ortografía literal.

En segunda instancia, comparamos los resultados del pre test y pos test para fundamentar que la implementación de los juegos didáctico mejora la ortografía literal entre estudiantes por lo siguiente:

Las palabras bota/vota en el pre test presento una frecuencia de errores ortográficos de 55% y el post test de 25%, bisnieto en el pre test 50% de errores ortográficos y en el post test 40%, disolver en el pre test 45% y en el post test 30%, caber/movilidad en el pre test 35% y en el post test 15%, y las palabras nauseabundo/recibir/amabilidad en el pre test 25% y en el post test 15%. (Anexo N° 16. Tabla 7).

De la misma manera hay mejoría en el aprendizaje de los estudiantes encontrando que el 25% de los estudiantes que se encontraba en aprendizaje avanzado se incrementó 35%, el 20% que estaba en aprendizaje satisfactorio se incrementó a 40%, el 30% que se encontraba en aprendizaje elemental paso a 20% y el 25% que se encontró el aprendizaje inicial disminuyó a 5%. (Anexo N° 15. Tabla 6).

Al preguntarle a los estudiantes que si el maestro utilizaba metodologías educativas como juegos o dinámicas ellos contestaron que no, que en su mayoría solo implementa dictados. Lo cual coincide con la respuesta del docente que respondió que entre las estrategias que utilizaba los ejercicios prácticos. Lo cual suele resultar aburrido para los estudiantes porque no los motiva, mientras tanto los juegos didácticos llaman su atención y despiertan interés en ellos y lo demostramos con la involucración y participación del 100% de los estudiantes.

Cuando se indagó en los estudiantes que juegos didácticos les gustaría implementar en el aula de clase respondieron que ambos juegos les gustaría repetir (el crucigrama y la sopa de letras), lo que manifiesta que si hay aceptación y acoplamiento a estos por parte de los estudiantes y con los resultados presentados anteriormente demostramos que son beneficiosos para el aprendizaje de la ortografía literal.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Identificando el nivel de conocimiento de los estudiantes encontramos en el pre test que en su mayoría se encontraban en aprendizaje elemental con 30% e inicial con 25% y la mayor frecuencia de errores ortográficos cometidos estaban en las palabras homónimas como bota y vota con 55%, en el uso de prefijos "bis" como bisnieto con 50% y en las excepciones de los verbos terminados en "olver" como disolver con 45%.

Por lo anterior, podemos señalar que las dificultades ortográficas de tipo literal de los estudiantes son más frecuentes al escribir palabras homónimas, hacer uso de prefijos como "bis" y terminaciones de verbos terminados en "olver", que con estrategias metodológicas como los juegos didácticos queda demostrado que se promueve y mejora el aprendizaje significativo de la ortografía entre los estudiantes, lo cual es un hallazgo fundamental del estudio.

Como mostramos en nuestro marco teórico según García & Ramírez, existen diversos factores que inciden en los problemas ortográficos de los cuales no quedan excepto nuestros estudiantes, entre los cuales podemos señalar con mayor ímpetu el factor instructivo que en su mayoría depende de las metodologías y técnicas que utiliza el docente que en este caso se deben mejorar incorporando juegos didácticos en el plan diario de clase que se prepara para los estudiantes, porque demostramos que la implementación de juegos didáctico mejora y promueve el aprendizaje significativo de la ortografía entre los estudiantes lo que fundamenta el propósito de la presente investigación.

VII. CONCLUSIONES

Al finalizar esta investigación se evidencia que la implementación de los juegos didácticos promueve el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre los estudiantes, porque al comparar el pre test y post test aplicados a los estudiantes se logró observar la diferencia que existe antes y después de realizar la intervención educativa. Por lo que podemos señalar con seguridad que la frecuencia de errores ortográficos de "b" y "v" disminuyó significativamente posterior a que los estudiantes desarrollan los juegos didácticos como parte de su aprendizaje.

La mayoría de los estudiantes al inicio del estudio se encontraban en aprendizaje elemental e inicial, lo que se identificó con los resultados del pre test. Determinando con este mismo que los errores ortográficos con mayor frecuencia cometidos por los estudiantes estaban en las palabras homónimas como bota/vota, el palabras con prefijos como bisnieto y en los verbos terminados en "olver" como disolver.

Así mismo, con la implementación de los juegos didácticos logramos mejorar el aprendizaje de los estudiantes, la mayoría terminó obteniendo un aprendizaje avanzado o excelente, seguido del aprendizaje satisfactorio que es el que persigue obtener en sus alumnos todo docente.

Por lo tanto, con los resultados obtenidos; se puede decir que la implementación de los juegos didácticos como estrategia metodológica de la ortografía literal es beneficiosa para los estudiantes por la disminución de la frecuencia de errores ortográficos, promover el aprendizaje significativo y lograr incrementar el nivel de conocimiento de los mismos.

VIII. RECOMENDACIONES

Al Ministerio de Educación "MINED":

- Proponer la implementación de juegos didácticos como estrategias metodológicas para el aprendizaje de la ortografía literal del uso de "b" y "v" a los maestros para que formen parte de las actividades del plan diario de clases.
- Realizar acompañamiento a los maestros, desde la Delegación departamental y municipal, con el objetivo de verificar que si se están empleando de forma correcta los juegos didácticos como estrategias metodológicas de la ortografía.

Directores de centros:

- Motivar a los docentes a utilizar los juegos didácticos como estrategias metodológicas para el aprendizaje de la ortografía a través de actividades lúdicas.
- **FAREM – Estelí**, realiza investigaciones de ortografía literal con el fin de aplicar otras estrategias para superar problemas ortográficos.

A los maestros:

- Emplear adecuadamente los juegos didácticos como estrategias del aprendizaje de la ortografía literal, desarrollándolo en un tiempo adecuado y repitiéndolo las veces necesarias.
- Garantizar los materiales de los juegos didácticos y el tiempo necesario para obtener excelentes resultados.
- Hacer valoraciones individuales de cada estudiante antes y después de la implementación de los juegos didácticos para conocer el avance de cada escolar.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Alfaro, R. (2004). *El juego, una necesidad vital en Educación*. La Habana, Cuba: Ed. Aloma.

Andrés, M. y García M. (2007). *Actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje: El juego didáctico*. Valencia-España.

Ausubel, D. (2003). *Teoría del Aprendizaje significativo*. Buenos Aires, Argentina: Ed. El Ateneo.

Bellorín, Y, & Cárcamo D. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos: la lotería, la caja de sorpresa, el dómimo, como estrategia de enseñanza y aprendizaje para mejorar la ortografía acentual y literal (uso de b y v), en los estudiantes de séptimo grado de secundaria. (Tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN – Managua, Nicaragua.

Burgos, N., & Viadys, G. (2010). *Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje*. Temuco, Chile: Ed. Adelante.

Chacón, P. (2008). *Ortografía Literal*. Caracas, Venezuela: Ed. Reid.

Cruz, A., & Díaz, M. (2010). *Enseñanza y procesos de mejora en el aprendizaje ortográfico*. Castilla, La Mancha, España: Ed. Océano.

Dávila, S. (2016). *Aprendizaje significativo, esa extraña expresión*. D.F, México: Ed. mexicana.

Díaz, M. (2008). *Preocupaciones docentes y enfoque didáctico de la enseñanza de la ortografía*. Toledo, España: Ed. Educando.

García, A. (2007). *El juego, la clasificación y otros tipos de juegos comunes en la infancia-adolescencia*. Buenos Aires – Argentina: Ed. Educativa.

García, B. & Ramírez, M. (2010). *Análisis de posibles factores sociales que influyen en la ortografía en los colegios: Villa Santana, Jesús María Ormaza, Liceo Inglés y Abraham Lincoln del Área urbana de Pereira*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional, Pereira, Colombia.

García, V. & Sevilla, J. (2015). *La Eficiencia, eficacia, efectividad y relevancia en Instituciones de educación Superior*. Cochabamba, Bolivia: Ed. INDES.

Hernández, S., et al. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. D.F, Méxi.co: Ed. mexicana.

Instituto La Serreta. (2015). *Informe del departamento de Lengua y Literatura Castellana*. Madrid, España: Ed. La Serreta.

Instituto Nacional para la evaluación de la Educación. (2008). *Ortografía de los estudiantes de séptimo grado de Secundaria*. Primera edición. D.F, México: Ed. Central.

Jones F., Palincsar A., et al (2005). *Estrategias para enseñar a aprender*. Buenos Aires, Argentina: Ed. AIQUE.

López P. (2014). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la escritura en estudiantes de noveno grado del Instituto Juan XIII de San Marcos Carazo. (Tesis de pregrado).*

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN- Managua. San Marcos, Carazo.

Mate, F. (2012). *Fundación siempre adelante. Concurso de sopas de letras.* Madrid, España: Ed. Fundación Siempre Adelante.

Martínez, S. (2009). *Ortografía literal española.* Madrid, España: Ed. Facultad de Ciencias de la Educación.

Ministerio de Educación MINED. (2014). *Curriculum Nacional Básico de educación secundaria.* Managua, Nicaragua: Ed. MINED.

Molina, G. (2015). *Estrategias metodológicas actuales.* Recuperado el 15 de octubre, 2016 de <http://aureadiazg.galeon.com/>.

Molina M, Ríos H. (2008). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades de lecto-escritura área español.* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN- Managua, Nicaragua.

Ortografía de la Lengua Española. (2010). Madrid – España: Ed. S.L.U. ESPASA LIBROS.

Percy, B. et al. (2014). *Caracterización de Problemas Ortográficos Recurrentes en secundaria.* (Tesis de pregrado). Valparaíso, Chile.

Pozo, J. (2009). *La teoría del aprendizaje significativo desde una perspectiva cognitiva.* Madrid, Barcelona: Ed. Morata.

Puzzler, J. (2014). *El libro de oro de los crucigramas.* USA: Ed. Gotham.

Registro Académico del Instituto Rubén Darío (2016). Libro de Notas. San Juan de Limay, Estelí.

Restrepo, O, et al. (2008). *Estrategias lúdico-didácticas para propiciar el desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas de la lecto – escritura*. (Tesis de pregrado). Fundación universitaria católica del norte. Ituango, Antioquia, Colombia.

Roso, A. (2016). *Juegos didácticos*. Recuperado el 13 de noviembre, 2016 de <http://juegoseducativos.blogspot.com/2012/02/fases-y-caracteristicas-de-los-juegos.html>.

Schuckermith, N. (2007). *Estrategias de aprendizaje metodológicas*. Recuperado el 15 de octubre, 2016 de <http://nisbetschuckermith.galeon.com/>.

Sanuy, C. (2008). *Enseñar a jugar ¿A qué jugamos?*. Marsiega, España: Ed. Revista casa.

Sierra, D. y Guedez, C. (2006). *Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular*. Caracas – Venezuela: Ed. Fe y Alegría.

Sotomayor, C. et al. (2013). *Análisis de textos narrativos*. Valparaíso, Chile: Ed. Onomázein.

Weitzman, J. (2016). *Estrategias metodológicas*. Recuperado el 15 de octubre, 2016 de <http://www.colegiohebreo.cl/>.

ANEXOS

INSTRUMENTOS

ANEXO N°1. CUESTIONARIO AL DOCENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Los estudiantes de V año de Lengua y literatura desarrollamos un estudio con el propósito de *Validar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay, II semestre del año 2016.* Por lo tanto, necesitamos conteste las siguientes preguntas.

Marque con una (X) la alternativa de respuesta que usted elija.

1. **¿La ortografía de sus estudiantes es?**
Buena () Regular () Mala ()

2. **¿Cree usted que la mala ortografía se deba a la falta de estrategias metodológicas adecuadas?**
Siempre () A veces () Nunca ()

3. **¿Conoce usted estrategias metodológicas para lograr captar la comprensión de la ortografía y sus conceptos?**
Sí () No () ¿cuáles? _____

4. **¿Utiliza usted estrategias metodológicas para lograr captar la atención y el interés de los estudiantes en el proceso de la adquisición de la ortografía?**
Siempre () A veces () Nunca () ¿cuáles? _____

5. **¿De las siguientes teorías. ¿Cuál cree usted que ayudan al estudiante a que vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento?**
Aprendizaje significativo () Inteligencias Múltiples () La tradicional ()
¿Por qué? _____

6. **¿El material didáctico que presenta a los estudiantes es adecuado para la asimilación de un aprendizaje significativo?**
Siempre () A veces () Nunca ()

7. **¿Cree usted que la mala ortografía se deba a la falta de asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante?**
Siempre () A veces () Nunca ()

8. **¿Cómo se puede mejorar la ortografía de los estudiantes?**

GRACIAS POR RESPONDER

ANEXO N°2. PRE TEST

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Estimado estudiante nos complace que ustedes formen parte de nuestro estudio, el cual tiene el propósito de *Validar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay, II semestre del año 2016.* Por lo tanto, necesitamos contesten las siguientes preguntas. **Pueden realizar consultas para aclarar cualquier duda que presenten.**

Nombre completo _____ Edad _____

Sexo _____ Procedencia _____ fecha _____

I. ¿Emplea el maestro metodologías educativas (como juegos o dinámicas), para el aprendizaje de ortografía literal?

Sí _____ No _____ ¿cuáles? _____

II. Con respecto al uso de "b" y "v" complete la letra omitida en las siguientes palabras: 5 cada una, 50 pts.

1. Sa__er

6. Nausea__undo.

2. Ca__er.

7. Mo__ilidad.

3. Escri__ir.

8. Ama__ilidad.

4. Reci__ir.

9. Ci__ilidad.

5. Contri__uir.

10. Convi__o.

III. Realice oraciones con las siguientes palabras: 5 cada una, 20 pts.

Baca: _____

Vaca: _____

Bota: _____

Vota: _____

IV. Traslade "b" ó "v", según corresponda: 6 cada una, 30 pts.

bdisol__er

vama__a

bser__ir

v__iblioteca

b__isnieto

GRACIAS POR RESPONDER.

ANEXO N°3. POST TEST

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Estimados estudiantes de séptimo grado que participaron en la implementación de juegos didácticos: La sopa de letras y el crucigrama como estrategia metodológica para mejorar los errores ortográficos del uso de "b" y "v"; necesitamos respondan el siguiente test. **Pueden realizar consultas para aclarar cualquier duda que presenten con respecto a las interrogantes.**

Nombre completo _____ Edad _____

Sexo _____ Procedencia _____ Fecha _____

I. Dictados de palabras con respecto al uso de "b" y "v"(Las mismas del punto I del pre test): 5 cada una, 50 pts.

- | | |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____ |
| 2. _____ | 7. _____ |
| 3. _____ | 8. _____ |
| 4. _____ | 9. _____ |
| 5. _____ | 10. _____ |

II. Una con una línea el significado correcto de las palabras: 5 cada una, 20 pts.

- | | |
|------|--|
| Baca | Apellido de una persona. |
| Vaca | Acto por el cual un individuo apoya un partido político. |
| Bota | Es un tipo de calzado. |
| Vota | Animal mamífero de cuatro patas. |

III. Complete con "b" ó "v", según corresponda: 6 cada una, 30 pts.

1. disol__er
2. ama__a
3. ser__ir
4. __iblioteca
5. __isnieto

IV. ¿Te gustaría que implementaran en tu aula de clases juegos didácticos

Sí____ No____ ¿Cuáles? _____

GRACIAS POR RESPONDER

ANEXO N°4. GUIA DE TRABAJO

Juegos didácticos la sopa de letras y el crucigrama como estrategia metodológica para el aprendizaje de la ortografía literal uso de "b" y "v".

Uno de los investigadores dirigirá los juegos y los otros dos escribirán los errores cometidos al contestar las preguntas, acciones o interrogantes que se le piden junto con el sexo, la edad y la procedencia del estudiante.

La sopa de letras

Objetivo: evaluar dificultades ortográficas del uso de "b" y "v".

Procedimiento: Se realiza una lista de palabras con b y v; las cuales estarán ocultas en la sopa de letras en la pizarra y se pide a los alumnos, según la asistencia, que encuentre las palabras. Al mismo tiempo se discutirá la regla ortográfica de cada palabra y su significado.

Lista de palabras

1. **BIOLOGIA**
2. **BENDECIR**
3. **ADVERTIR**
4. **VOLABAN**
5. **EVASIVO**
6. **IMBUIR**
7. **CAMBIO**
8. **BUCEAR**
9. **DEBER**
10. **MOVIL**

SOPA DE LETRAS

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

El juego termina cuando se encuentran todas las palabras ocultas y se aclaran las dudas.

El crucigrama

Objetivo: valorar el uso correcto de las reglas ortográficas del uso de "b" y "v".

Procedimiento: Se crea un crucigrama en la pizarra; el cual se completa en sentido vertical y horizontal con palabras que contengan b y v. Para comenzar a rellenar el crucigrama, los estudiantes tendrán dos listas de preguntas: una correspondiente al sentido vertical y otra para el sentido horizontal; las que se desarrolla en un orden numérico. La plantilla o dibujo se encuentra dividida en casillas blancas (donde hay que escribir las letras individuales) y casillas negras (que sirven para separar las palabras). Los estudiantes responden las preguntas según el orden de asistencia.

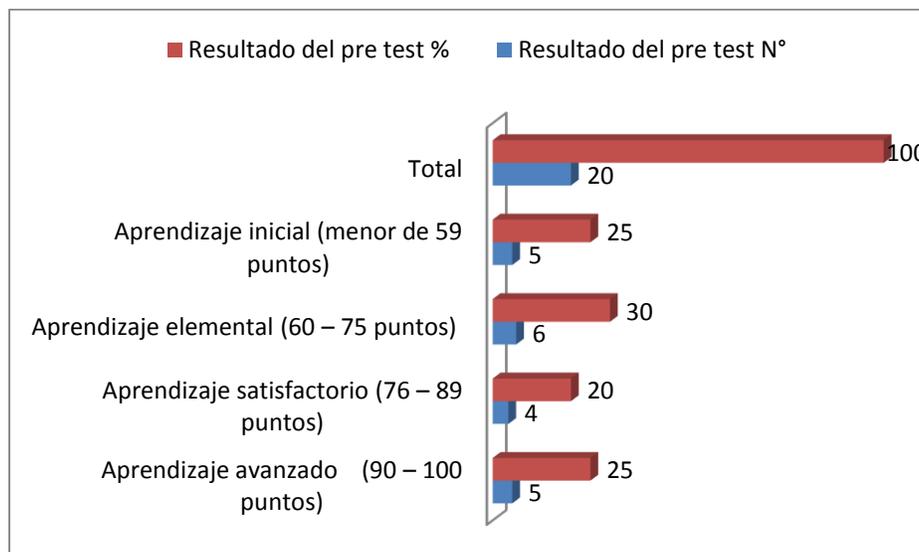
TABLAS Y GRÁFICAS

ANEXO N° 5. TABLA 1: NIVEL DE CONOCIMIENTO SEGÚN EL PRE TEST EN ORTOGRAFÍA LITERAL ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.

Nivel de Aprendizaje	Resultado del pre test	
	N°	%
Aprendizaje avanzado (90 – 100 puntos)	5	25
Aprendizaje satisfactorio (76 – 89 puntos)	4	20
Aprendizaje elemental (60 – 75 puntos)	6	30
Aprendizaje inicial (menor de 59 puntos)	5	25
Total	20	100

Fuente: Pre test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 6. GRÁFICA 1: NIVEL DE CONOCIMIENTO SEGÚN EL PRE TEST EN ORTOGRAFÍA LITERAL ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO "A" GRADO DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.



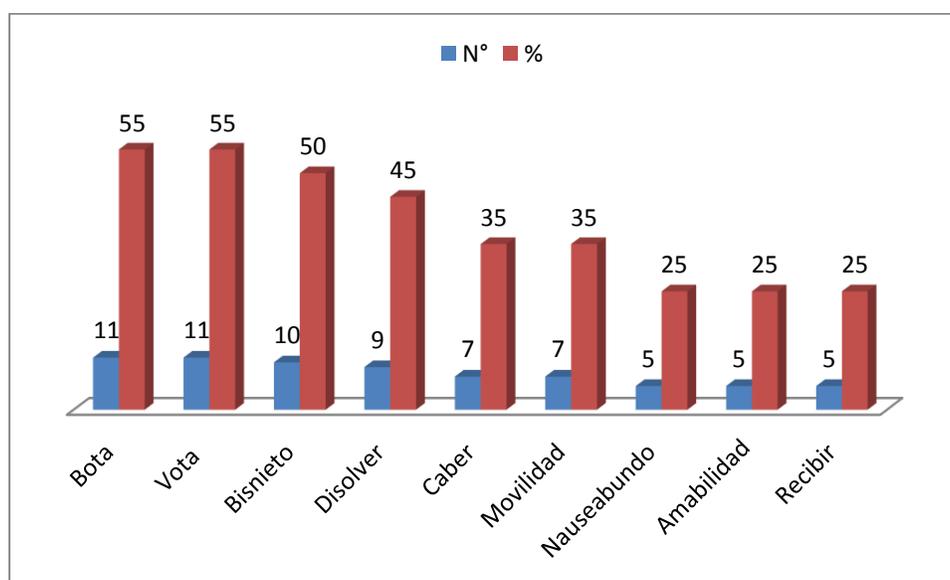
Fuente: tabla n°1.

ANEXO N° 7. TABLA 2: ERRORES DE ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.

Errores ortográficos de b y v	Palabra	N°	%
Palabras homónimas	Bota	11	55
Palabras homónimas	Vota	11	55
Palabras con prefijo bis	Bisnieto	10	50
Verbos terminados en olver	Disolver	9	45
Verbos terminados en ver	Caber	7	35
Excepciones de las palabras terminadas en bilidad	Movilidad	7	35
Palabras terminadas en bundo	Nauseabundo	5	25
Palabras terminadas en bilidad	Amabilidad	5	25
Verbos terminados en bir	Recibir	5	25

Fuente: Pre test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 8. GRÁFICA2: ERRORES DE ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.



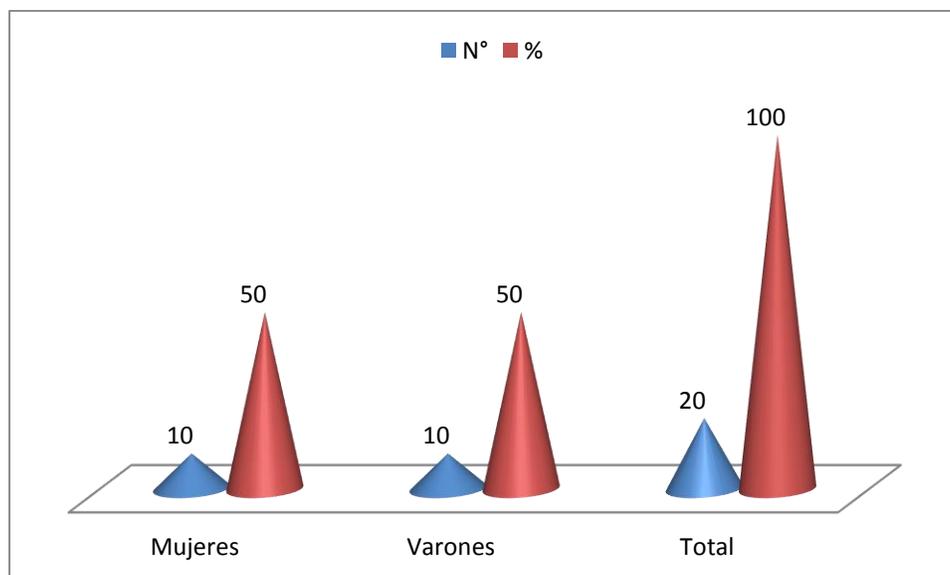
Fuente: tabla n°2.

ANEXO N° 9. TABLA 3: PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ EN LA IMLEMENTACIÓN DE JUEGOS DIDACTICOS.

Estudiantes	N°	%
Mujeres	10	50
Varones	10	50
Total	20	100

Fuente: Guía de trabajo y lista de asistencia de los estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 10. GRÁFICA 3: PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ EN LA IMLEMENTACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS.



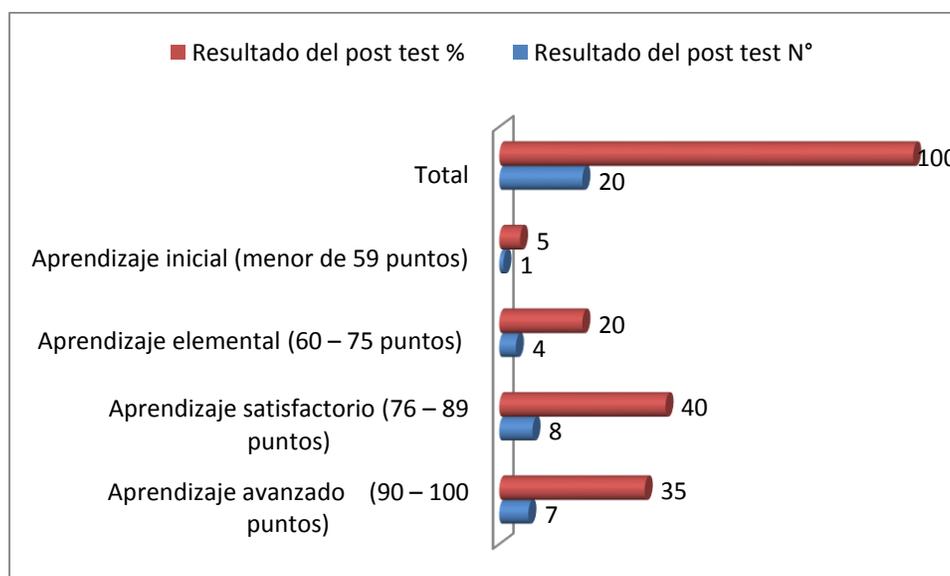
Fuente: tabla n°3.

ANEXO N° 11. TABLA 4: NIVEL DE CONOCIMIENTO SEGÚN EL POST TEST EN ORTOGRAFÍA LITERAL ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.

Nivel de Aprendizaje	Resultado del post test	
	N°	%
Aprendizaje avanzado (90 – 100 puntos)	7	35
Aprendizaje satisfactorio (76 – 89 puntos)	8	40
Aprendizaje elemental (60 – 75 puntos)	4	20
Aprendizaje inicial (menor de 59 puntos)	1	5
Total	20	100

Fuente: Post test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 12. GRÁFICA 4: NIVEL DE CONOCIMIENTO SEGÚN EL POST TEST EN ORTOGRAFÍA LITERAL ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.



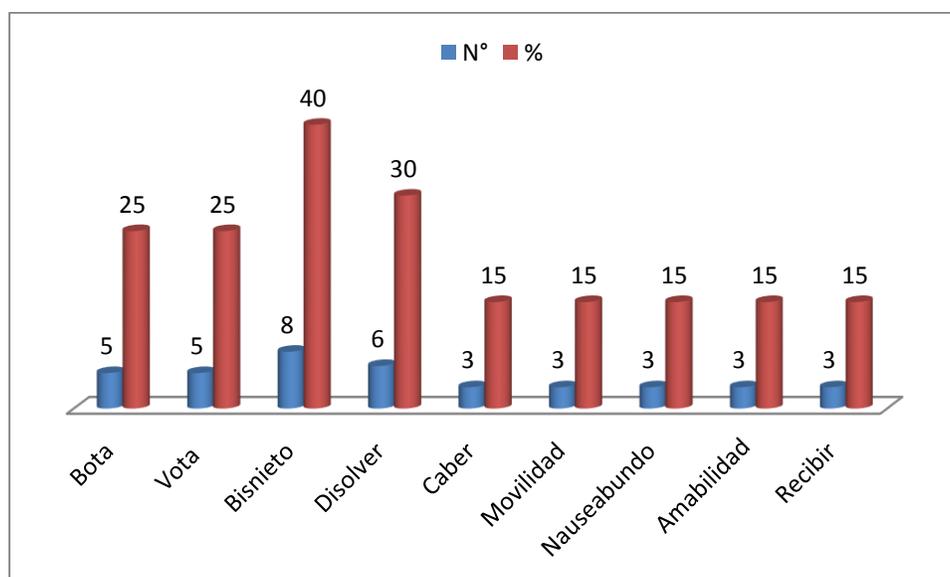
Fuente: tabla n°4.

ANEXO N° 13. TABLA 5: ERRORES DE ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.

Errores ortográficos de b y v	Palabra	N°	%
Palabras homónimas	Bota	5	25
Palabras homónimas	Vota	5	25
Palabras con prefijo bis	Bisnieto	8	40
Verbos terminados en olver	Disolver	6	30
Verbos terminados en ver	Caber	3	15
Excepciones de las palabras terminadas en bilidad	Movilidad	3	15
Palabras terminadas en bundo	Nauseabundo	3	15
Palabras terminadas en bilidad	Amabilidad	3	15
Verbos terminados en bir	Recibir	3	15

Fuente: Post test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 14. GRÁFICA 5: ERRORES DE ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DE SECUNDARIA DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.



Fuente: tabla n°5.

ANEXO N° 15. TABLA 6: NIVEL DE CONOCIMIENTO SEGÚN EL PRE TEST Y POST TEST EN ORTOGRAFÍA LITERAL ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.

Nivel de Aprendizaje	Resultado del pre test		Resultado del post test	
	N°	%	N°	%
Aprendizaje avanzado (90 – 100 puntos)	5	25	7	35
Aprendizaje satisfactorio (76 – 89 puntos)	4	20	8	40
Aprendizaje elemental (60 – 75 puntos)	6	30	4	20
Aprendizaje inicial (menor de 59 puntos)	5	25	1	5
Total	20	100	20	100

Fuente: Pre test y post test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

ANEXO N° 16. TABLA 7: ERRORES DE ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A", DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.

Errores ortográficos de b y v	Palabra	Pre test		Post test	
		N°	%	N°	%
Palabras homónimas	Bota	11	55	5	25
Palabras homónimas	Vota	11	55	5	25
Palabras con prefijo bis	Bisnieto	10	50	8	40
Verbos terminados en olver	Disolver	9	45	6	30
Verbos terminados en ver	Caber	7	35	3	15
Excepciones de las palabras terminadas en bilidad	Movilidad	7	35	3	15
Palabras terminadas en bundo	Nauseabundo	5	25	3	15
Palabras terminadas en bilidad	Amabilidad	5	25	3	15
Verbos terminados en bir	Recibir	5	25	3	15

Fuente: Pre test y post test realizados a estudiantes de séptimo grado "A".

FOTOGRAFÍAS

ANEXO N° 17. FOTOGRAFÍA 1: CUESTIONARIO APLICADO A LA DOCENTE DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A", DEL INSTITUTO RUBÉN DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.

52

ANEXO I. CUESTIONARIO AL DOCENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Los estudiantes de V año de Lengua y literatura a través de la investigación aplicada desarrollamos un estudio con el propósito de *Validar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado del Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay, II semestre del año 2016.* Por lo tanto, necesitamos conteste las siguientes preguntas. La presente encuesta tiene como objetivo conocer si los maestros están aplicando estrategias metodológicas que faciliten el aprendizaje significativo de la ortografía.

Marque con una (X) la alternativa de respuesta que usted elija.

- ¿La ortografía de sus estudiantes es?
Buena () Regular (X) Mala ()
- ¿Cree usted que la mala ortografía se deba a la falta de estrategias metodológicas adecuadas?
Siempre () A veces () Nunca (X)
- ¿Conoce usted estrategias metodológicas para lograr captar la comprensión de la ortografía y sus conceptos?
Sí (X) No () ¿cuáles? Ejercicios prácticos, aprenderse las reglas
- ¿Utiliza usted estrategias metodológicas para lograr captar la atención y el interés de los estudiantes en el proceso de la adquisición de la ortografía?
Siempre (X) A veces () Nunca () ¿cuáles? explicación de reglas ortográficas, ejercicios prácticos, estudiar y aprender reglas ortográficas, revisar siempre la ortografía de los otros.
- ¿De las siguientes teorías. ¿Cuál cree usted que ayudan al estudiante a que vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento?
Aprendizaje significativo (X) Inteligencias Múltiples () La tradicional ()
¿Por qué? El estudiante con el apoyo del docente va construyendo su propio aprendizaje, basado siempre en el desarrollo de los indicadores utilizando diferentes estrategias.
- ¿El material didáctico que presenta a los estudiantes es adecuado para la asimilación de un aprendizaje significativo?
Siempre (X) A veces () Nunca ()
- ¿Cree usted que la mala ortografía se deba a la falta de asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante?
Siempre () A veces (X) Nunca ()
- ¿Cómo se puede mejorar la ortografía de los estudiantes?
que le pongan más interés a la clase, que practiquen escribir que atiendan a la explicación que da el docente que apoyen todos los docentes en corregir la escritura de palabras y redacción de escritos, presentar siempre ejercicios de los ortografía atractivos y que le llame la atención.

GRACIAS POR RESPONDER

Cuestionario aplicado al docente de los estudiantes de séptimo grado "A",

11/11/2016. San Juan de Limay – Estelí.

ANEXO N° 18. FOTOGRAFÍA 2: PRE TEST Y POST TEST APLICADOS A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A", DEL INSTITUTO RUBÉN DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.

ANEXO 2. PRE TEST

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Estimado estudiante nos complace que ustedes formen parte de nuestro estudio, el cual tiene el propósito de Validar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado del Instituto Rubén Darío, de San Juan de Limay, II semestre del año 2016. Por lo tanto, necesitamos contesten las siguientes preguntas. Pueden realizar consultas para aclarar cualquier duda que presenten.

Nombre completo Jade yudedy Piro Centalena Edad 13
 Sexo F Procedencia San Juan de Limay fecha 11-11-2016

I. ¿Emplea el maestro metodologías educativas (como juegos o dinámicas), para el aprendizaje de ortografía literal?
 Si No X ¿cuáles?

II. Con respecto al uso de "b y v" complete la letra omitida en las siguientes palabras: 5 cada una, 50 pts.

1. Sa <u>l</u> er	6. Nausea <u>v</u> undo
2. Cau <u>v</u> er	7. Mo <u>b</u> ilidad
3. Escribe <u>v</u>	8. Ama <u>b</u> ilidad
4. Reci <u>v</u> ir	9. Ciu <u>v</u> ilidad
5. Contrib <u>v</u> uir	10. Conv <u>v</u> er

III. Realice oraciones con las siguientes palabras: 5 cada una, 20 pts.

Baca: Mi amiga Maudea tiene un apellido Baca

Vaca: Mi abuelito tiene una Vaca

Bota: Mi compañera de clases Bota un par de zapatos

Vota: Mi papá tiene un par de Votas

IV. Traslade b ó v, según corresponda: 6 cada una, 30 pts.

b <u> </u> disol <u>v</u> er
v <u>X</u> ama <u>b</u> ia
b <u>X</u> ser <u>v</u> ir
v <u>X</u> B <u>b</u> iblioteca
b <u>X</u> isni <u>v</u> er

GRACIAS POR RESPONDER.

ANEXO 3. POST TEST

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA: UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA: FAREM – ESTELÍ

Estimados estudiantes de séptimo grado que participaron en la implementación de juegos didácticos: La sopa de letras y el crucigrama como estrategia metodológica para mejorar los errores ortográficos del uso de b y v. necesitamos respondan el siguiente test. Pueden realizar consultas para aclarar cualquier duda que presenten con respecto a las interrogantes.

Nombre completo Xarina Isabel Coronado Lopez Edad 12
 Sexo F Procedencia San Juan de Limay Fecha 11/11/16

I. Dictados de palabras con respecto al uso de "b-v" (Las mismas del punto I del pre test): 5 cada una, 50 pts.

1. <u>Saber</u>	6. <u>nauseabundo</u>
2. <u>Calcer</u>	7. <u>incivilidad</u>
3. <u>recibir</u>	8. <u>movilidad</u>
4. <u>contribuir</u>	9. <u>ciudad</u>
5. <u>convolver</u>	10. <u>convolver</u>

II. Una con una línea el significado correcto de las palabras: 5 cada una, 20 pts.

Baca Apellido de una persona. ✓

Vaca Acto por el cual un individuo apoya un partido político. ✓

Bota X Es un tipo de calzado. ✓

Vota X Animal mamífero de cuatro patas. ✓

III. Complete con b ó v, según corresponda: 6 cada una, 30 pts.

1. disol <u>v</u> er
2. ama <u>b</u> ia
3. ser <u>v</u> ir
4. <u>b</u> iblioteca
5. <u>v</u> isnierto

IV. ¿Te gustaría que implementaran en tu aula de clases juegos didácticos
 SI No ¿Cuáles? la sopa de letras, el crucigrama

GRACIAS POR RESPONDER

Pre test y pos test aplicados a estudiantes de séptimo grado "A",

11/11/2016. San Juan de Limay – Estelí.

ANEXO N° 19. FOTOGRAFÍA 3. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS DIDACTICOS A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A", DEL INSTITUTO RUBÉN DE SAN JUAN DE LIMAY – ESTELÍ.



Implementación de juegos didácticos a estudiantes de séptimo grado "A",

11/11/2016. San Juan de Limay – Estelí.

OTROS ANEXOS

ANEXO 20. SECUENCIAS DIDÁCTICAS TRABAJADAS PARA LA IMPLMETACIÓN DE LOS JUEGOS DIDACTICOS ENTRE ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A".

A. IDENTIFICACIÓN
Instituto: Rubén Darío. Disciplina: Lengua y Literatura. Módulo: ortografía. Submódulo: ortografía literal (uso de "b" y "v"). Semestre: II. Grado: séptimo "A" Periodo de aplicación: agosto - diciembre 2016.
B. INTENCIONES FORMATIVAS
Objetivo: validar la implementación de los juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal entre estudiantes de séptimo grado "A".
C. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
Juegos didácticos: la sopa de letras y el crucigrama.
D. DESARROLLO
Implementación de los juegos didácticos a través del desarrollo de una lista de trabajo que permite a los estudiantes participar y adquirir conocimientos, apoyados en la lista de asistencia para llamar a cada estudiante a participar.
E. FUENTES DE INFORMACIÓN
Pre test: el cual se aplicó para identificar el nivel de conocimiento de ortografía literal de los estudiantes. Post test: se aplicó para comparar resultados y valorar mejoría del aprendizaje de los estudiantes.
F. MATERIAL DE APOYO
Papelógrafos Marcadores Lista de asistencia de los estudiantes
G. LOGROS
Mejorar la ortografía de los estudiantes formando un aprendizaje significativo a través de la implementación de los juegos didácticos.

ANEXO 21. CRONOGRAMA DE VISITAS A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO "A" DEL INSTITUTO RUBÉN DARÍO DE SAN JUAN DE LIMAY - ESTELÍ.

Día	Hora	Actividad	Participantes
Jueves 10/11/16	10 am	Autorización por parte del director y docente	Investigadores, director y docente
Viernes 11/11/16	9 am	Aplicación del pre test	Investigadores, docente y estudiantes
Lunes 14/11/16	8 am	Implementación de los juegos didácticos	Investigadores, docente y estudiantes
Martes 15/11/16	9 am	Aplicación del pos test	Investigadores, docente y estudiantes
Miércoles 16/11/16	10 am	Dar a conocer los resultados del pre test y post test	Investigadores, director y docente
Lunes 05/12/16	9 am	Dar a conocer el informe final	Investigadores, director y docente

ANEXO 22. DIRECCIONES WEB DE JUEGOS DIDÁCTICOS

A continuación presentamos algunas direcciones electrónicas, en las que pueden encontrar diferentes juegos didácticos de sopas de letras y crucigramas respecto a ortografía literal los cuales pueden utilizar de manera cotidiana:

- www.torkis.info
- www.educaplay.com
- www.worksheests.com
- www.epasatiempos.es
- www.educinar.com
- www.kokolikoko.com
- www.sopadeletras.com
- www.jugarconjuegos.com