

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

Autores:

- Roberto Alonso Gómez Zeledón
- Mercedes de Jesús Rodríguez Rodríguez
- María Sirlene Montalván Espinoza

Facultad Regional Multidisciplinaria – Estelí.

Fecha: agosto – diciembre 2016

Correo Electrónico: robertgom23@yahoo.es

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue validar la implementación de los 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. Este estudio con enfoque cualitativo y una muestra al azar por conveniencia utilizó un cuestionario para el docente; un pre test, una guía de trabajo y un post test que se aplicó a los estudiantes que sirvieron para identificar el nivel de aprendizaje en ortografía literal y comparar resultados que fundamentaron la beneficiosa implementación de los juegos didácticos. Se concluye diciendo que los juegos didácticos promueven el aprendizaje significativo y disminuye la frecuencia de errores ortográficos.

Los estudiantes mostraron interés en la participación y se involucraron en la implementación de los juegos didácticos.

Palabras clave: Juegos didácticos, Juegos lúdicos, Estrategias metodológicas, Aprendizaje significativo, Ortografía literal.

INTRODUCCIÓN

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce 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.



Estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay.

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, siendo una de estas la ortografía. Los estudiantes presenta problemas al momento de expresar sus ideas escritas, donde se comenten una serie de errores ortográficos, 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 clases de los estudiantes de séptimo grado,

MATERIALES Y METODOS

EL enfoque del estudio es cualitativo con algunos aspectos cuantitativos, de tipo acción participativa; el cual se llevó a cabo en el Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay – Estelí, durante el II semestre del año 2016. Incluyendo como universo a todos los estudiantes de séptimo grado, conformado por 87, siendo 42 mujeres y 45 hombres; distribuidos en cuatro grupos: "A, B, C y D". Mediante un muestreo al azar por conveniencia elegimos como parte de la muestra a 20 estudiantes de séptimo grado "A", de los cuales 10 eran mujeres y 10 hombres, y además el docente del grupo.

La unidad de análisis fue un cuestionario llenado por el docente, un pre y post test llenados por los estudiantes y la

lo que pretendemos lograr demostrando la beneficios de la implementación de estos juegos basados en los resultados de esta investigación.

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 y 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 reflejando la apropiación de conocimientos de la ortografía literal y aumentando el nivel de conocimiento de los alumnos, lo cual se detalla con mayor exactitud en el desarrollo de esta investigación.

observación de la implementación de los juegos didácticos la sopa de letras y el crucigrama, estructurada en una guía de trabajo. Se realizaron visitas programadas al aula de clase para recolectar 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 el nivel de conocimiento 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 la 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. Con la información obtenida se creó una base de datos y se procesó en el programa de Epi-Info y Excel. Una vez obtenida, procesada y analizada la información, se redactó el informe final, haciendo uso de los resultados para presentarlos.

RESULTADOS

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). 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.

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). Y se observa 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). Lo que manifiesta que los juegos didácticos promueven el aprendizaje de la ortografía literal ya que hay mejores resultados respecto al pre test.

DISCUSIÓN

Identificando el nivel de conocimiento de los estudiantes se encontró en el pre test que en su mayoría se estaban 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 se puede señalar que las dificultades ortográficas de tipo literal con la implementación de estrategias metodológicas como los juegos didácticos se pueden mejorar, ya que promueven y mejoran el aprendizaje significativo de la ortografía entre los estudiantes.

Como muestra el marco teórico según García & Ramírez, existen diversos factores que inciden en los problemas ortográficos de los cuales no quedan exceptos 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 clases que

se prepara para los estudiantes, porque se demuestra 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.

CONCLUSIONES

- 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 identificamos 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 estudiantes todo maestro.

- 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 y por promover en los estudiantes el aprendizaje logrando incrementar el nivel de conocimiento de los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alfaro, R. (2004). *El juego, una necesidad vital en Educación*. La Habana, Cuba: Aloma.
2. Ausubel, D. (2003). *Teoría del Aprendizaje significativo*. Buenos Aires, Argentina: Ed. El Ateneo.
3. 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.
4. Burgos, N., & Viadys, G. (2010). *Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje*. Temuco, Chile.
5. Chacón, P. (2008). *Ortografía Literal*. Caracas, Venezuela: Reid.
6. Cruz, A., & Díaz, M. (2010). *Enseñanza y procesos de mejora en el aprendizaje*

ortográfico. Castilla, La Mancha, España.

7. Díaz, M. (2008). *Preocupaciones docentes y enfoque didáctico de la enseñanza de la ortografía*. Toledo, España.
8. Hernández, S., et al. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. D.F, Méxi.co: mexicana.

Autores:

Roberto Alfonso Gómez Zeledón
Mercedes de Jesús Rodríguez Rodríguez
María Sirlene Montalván Espinoza

Estelí – Nicaragua
Docentes en Educación media de Lengua y Literatura hispánica
Estudiantes de V año de licenciatura de Lengua y Literatura hispánica



Correo electrónico: robergom23@Yahoo.es