

# **EL JUEGO EN LA ESCUELA**

**Empleo del juego como recurso pedagógico**

La Lengua en 2º de Educación Primaria:

**REGLAS DE ORTOGRAFÍA**

**COLEGIO MONTESCLAROS  
CURSO 2012-2013  
CERCEDA- MADRID**

**Profesoras:  
Elena Iglesias y M<sup>a</sup> Jesús Sierra**

# **INDICE**

- 1. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.**
- 2. Curso y número de alumnos participantes**
- 3. Objetivos y competencias trabajadas**
- 4. Recursos y materiales utilizados**
- 5. Desarrollo temporal**
- 6. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.**

## 1. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.

Durante todo el curso escolar y en todas las unidades hay un apartado dedicado a la ortografía, con el fin de que nuestros alumnos acaben con unos conocimientos básicos al final del curso.

En 2º E.P. comienzan a interiorizar ciertas reglas ortográficas, no sólo las de cursos anteriores también algunas nuevas.

Es muy importante que acaben el curso sabiéndoselas de memoria para que en cursos sucesivos se amplíen nuevos contenidos, también el uso de palabras y términos nuevos para ellos, así se enriquecerá su vocabulario.

## 2. Curso y número de alumnos participantes

Este proyecto, está ideado para el primer ciclo, en concreto para segundo de primaria.

En nuestro colegio, segundo de primaria está formado por dos clases, una de ellas con 14 alumnos y la otra por 16, por lo que han participado un total de 30 alumnos.

## 3. Objetivos y competencias trabajadas

Los principales objetivos que vamos a trabajar con los juegos que hemos propuesto son los siguientes:

- Leer y escribir correctamente las palabras.
- Conocer y utilizar correctamente las reglas ortográficas de cada unidad.
- Realizar dictados correctamente con las palabras trabajadas.

Siempre teniendo en cuenta la unidad didáctica que estemos trabajando y la ortografía que os detallamos.

### PRIMER TRIMESTRE:

#### Punto y mayúsculas:

Se escriben con **letra mayúscula inicial** la primera palabra de un texto y las palabras que van después de un punto.

Los nombres propios de persona y los apellidos, los nombres propios de animales y los nombres de lugares también se escriben con **letra mayúscula inicial**.

#### Punto:

Se **pone .** al final de la oración. El punto sirve para separar una oración de la siguiente o para indicar el final de un texto.

#### Coma:

Se pone **coma ,** para separar las palabras de una serie o enumeración. Solo entre las dos últimas palabras de una serie se escribe **y**.

#### Signos de Interrogación:

Los signos de **interrogación** se escriben al inicio **¿** y al final de una pregunta **?**.

#### Signos de Exclamación:

Los signos de **exclamación** se escriben al inicio y al final **¡** y al final **!** de un enunciado o exclamación en la que se expresa sorpresa, alegría, miedo...

#### Guion:

Cuando una palabra no cabe entera al final de una línea, se puede partir poniendo un **guion -**. Y el resto de la palabra se escribe en la línea siguiente. El guion se pone siempre entre dos sílabas de la palabra.

#### Raya:

La **raya \_** se pone antes de las palabras que dice cada persona en un diálogo o conversación. Es un signo un poco más largo que el guion.

## SEGUNDO TRIMESTRE

### br y bl:

Siempre se escribe con **b** antes de **r** y **l**.

Cebra, culebra, hombre, hambre, abrigo, brocha, libro, cabra, liebre y bruja.

Pablo, hablar, pueblo, potable, blanco, blando, biblioteca, establo, blusa y roble.

### mp y mb:

Se escribe **m** antes de **p** o **b**.

Campana, trompeta, cantimplora, lámpara, campeón, empezar, amplio, compañeros campo y Amparo.

Sombrilla, hombre, bombones, cambio, bombilla, embutido, lombriz, sombrero alfombra y hombro.

### La r y rr:

Las palabras con sonido **r** suave se escriben con una sola **r**: gira, farola, Lorena, flores, Laura, Sara, dirigir, sonrisa, canguro, y pirámide.

Las palabras con sonido **r** fuerte se escriben:

Con una sola **r** al inicio de la palabra: redondo, rueda, robot, Roma, Rocinante, remo, romero, ramo, rosa y reina.

Con una sola **r** después de las consonantes **l, n** o **s**: alrededor, sonrisa, Israel, Enrique, desenredar.

Con **rr** entre dos vocales: Tierra, guitarra, zorro, sierra, burro, carretilla, carro, arroz, puerro y hierro.

### Z y c:

Se escribe **z** delante de las letras **a, o, u**: **za, zo, zu**.

Zapato, zorro, zurrón, zumbido, taza, erizo, trenza, zuecos, manzana y azúcar.

Se escribe **c** delante de las letras **e, i**: **ce, ci**

Cinco, cerilla, cigarra, arcilla, cepillo, acera, noticia, cine, Vicente y cesta.

## TERCER TRIMESTRE:

### C y qu:

Se escribe **c** delante de las letras **a, o, u**: **ca, co, cu**.

Biblioteca, blanco, mascota, cuchillo, cocodrilo, canción, cabra, calor, Cuca y vaca.

Se escribe **qu** delante de las letras **e, i**: **que, qui**.

Parque, queso, líquido, mosquito, paquete, equipo, esquina, esquinas, quince y esquimal.

### G y gu:

Las palabras con **sonido g suave** se escriben:

Con **g** delante de las letras **a, o, u**: **ga, go, gu**.

Hugo, gacela, Agustina, agua, gusano, Margarita, Diego, apagar, gallina y Begoña.

Con **gu** delante de las letras **e, i**: **gue, gui**.

Esguince, guepardo, droguería, Guillermo, Miguel, guitarra, manguera, hoguera, águila y siguiente.

### J:

El sonido **j** se escribe con **j** delante de las letras **a, o, u**: **ja, jo, ju**.

Rojas, Alejandra, ajo, mojado, manojó, Juan, abeja, espejo, conjuro y juez.

El sonido **j** se escribe con **j** delante de la letra **e, i** en algunas palabras y, con **g**, en otras: **je, ji, ge, gi**.

Jirafa, tarjeta, jefe, tejer, equipaje, Sergio, Ángela, vigilar, proteger, Eugenia.

### Z y ce:

Si una palabra termina en **-z**, su plural se forma cambiando la **-z final por -ces**.

El plural de la palabra pez es peces.

Voz/voces, pez/peces, lápiz/lápices, avestruz/avestruces, raíz/raíces.

### D y -des:

Si una palabra termina en **-d**, su plural se forma con **-des**.

El plural de la palabra edad es edades.

Red/redes, edad/edades, pared/paredes, vid/vides, cantidad/cantidades.

En cuanto a las competencias básicas, a continuación os describimos en qué medida hemos trabajado cada una de ellas:

Competencia	Indicador
Comunicación lingüística	Entiende y expresa los contenidos aprendidos.
Matemática	Conoce y utiliza las palabras para resolver situaciones cercanas. Reconoce y utiliza las palabras. Repasa las reglas de ortografía para obtener un carné como premio.
Conocimiento e interacción con el mundo físico	Recrea situaciones reales en las que pone en práctica los conceptos aprendidos.
Tratamiento de la información y competencia digital	Aprende a interpretar los datos que se representan de forma gráfica y los relaciona con la información que se puede extraer de ellos.

<b>Social y ciudadana</b>	Fomentar el trabajo en equipo resolviendo problemas en grupo.
<b>Cultural y artística</b>	Valora la claridad y la estética de la presentación de las actividades.
<b>Aprender a aprender</b>	Aplica los contenidos aprendidos en las unidades anteriores. Deduce reglas generales a partir de la observación de ejemplos.
<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	Confía en las propias capacidades para plantear y resolver problemas relacionados con los contenidos aprendidos y buscar procedimientos originales para ello.
<b>Emocional</b>	Reflexiona sobre el cuidado de los juegos y actúa para ayudar a otros.

## 4. Recursos y materiales utilizados

Los materiales se han producido pensando en lograr un mejor aprovechamiento del tiempo de los alumnos. Si bien su uso permite trabajar sólo con algunos de los contenidos correspondientes al ciclo, nos parece que permiten instalar en las clases de Lengua un tipo de actividad que nos interesa promover.

Se han utilizado diccionarios, parchís ortográfico, guiñol y escenario para representar funciones y trabalenguas. Esto último es lo que más motivador para nuestros alumnos ya que les permite desarrollarse y expresarse libremente apoyándose en diversos materiales como son: gorros, sombreros pañuelos de diferentes colores, etc...

### LOS JUEGOS

Para organizar los juegos que vamos a llevar a cabo, hemos utilizado el formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007.

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetir las.

**Título del Juego:** *Campeonato de palabras dictadas*

**Área de Conocimiento:** *Lengua*

**Objetivos:** *Reglas Ortográficas*

**Contenidos:** *de mb y mp (por ejemplo)*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** *Tabla clasificatoria .*

**Audiencia a la cual va dirigido:** *Niños de entre 7 y 8 años.*

**Número de jugadores:** *Entre uno y 10 jugadores*

**Duración:** *Dependiendo del número de jugadores se harán tandas de 10 palabras dictadas y se irán eliminando los jugadores que vayan fallando.*

**Materiales utilizados:** *papel y lápiz..*

**Instrucciones:** *El profesor dictará 10 palabras trabajadas en la unidad correspondiente y los que fallen quedarán eliminados. Se irá repitiendo hasta que quede sólo uno que será el ganador.*

**Título del Juego:** “Parchís Ortográfico”

**Área de Conocimiento:** Lengua

**Objetivos:** Aprender la escritura de diferentes palabras.

**Contenidos:** Reglas ortográficas

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Parchís

**Audiencia a la cual va dirigido:** Niños de entre 7 y 8 años.

**Número de jugadores:** Entre dos y cuatro jugadores.

**Duración:** El tiempo que tarde el primer jugador que llega a la meta.

**Materiales utilizados:** Un tablero de parchís especialmente preparado para ortografía grande, piezas de juego (fichas y dados)

**Instrucciones:** Empezamos cada uno por su casilla de color cuando saque un 5. Las reglas son las mismas que en el parchís tradicional, con la diferencia que en cada casilla para continuar tendrá que responder a unas preguntas relacionadas con la ortografía. Si falla pasa el turno al siguiente jugador. Gana quien antes llegue al final.

**Título del Juego:** El Buscador Veloz

**Área de Conocimiento:** Lengua

**Objetivos:** Aprender diferentes palabras a través de su búsqueda en el diccionario. Y el buen uso del diccionario.

**Contenidos:** Reglas de ortografía. Además del Abecedario.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Diccionario

**Audiencia a la cual va dirigido:** Niños de entre 7 y 8 años.

**Número de jugadores:** Entre dos y diez jugadores.

**Duración:** El tiempo que tarde el primer jugador en conseguir encontrar la palabra en el diccionario.

**Materiales utilizados:** Diccionarios para cada jugador..

**Instrucciones:** Cuando todos los jugadores estén preparados con sus diccionarios se dictará la palabra que tienen que buscar. El que antes la encuentre será el ganador.

**Título del Juego:** *Expresión Corporal de Palabras*

**Área de Conocimiento:** *Lengua*

**Objetivos:** *Ampliar vocabulario.*

**Contenidos:** *Aprender las diferentes palabras.*

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** *Mímica (Pictionary)*

**Audiencia a la cual va dirigido:** *Niños de entre 7 y 8 años.*

**Número de jugadores:** *Entre dos y 10 jugadores.*

**Duración:** *El tiempo que tarden los jugadores en descubrir la palabra representada.*

**Materiales utilizados:** *100 fichas recortadas en las plantillas de cartulinas.*

**Instrucciones:** *Los jugadores van representando las distintas palabras, utilizando los materiales que tienen en el arcón: sombreros, gorros, pañuelos... A través de mímica. Ganará el jugador que lo adivine y será el que representará la siguiente palabra a descubrir.*

## 5. Desarrollo temporal

Este proyecto se comienza a trabajar a mediados del primer trimestre hasta fin de curso.

Los juegos se van adaptando en la medida en la que los alumnos van aprendiendo las diferentes reglas ortográficas.

Semanalmente, dedicamos una hora dividida en dos sesiones en las cuales por equipos los alumnos van jugando con los juegos propuestos.

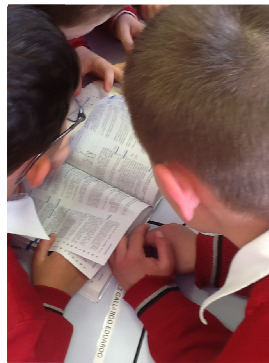
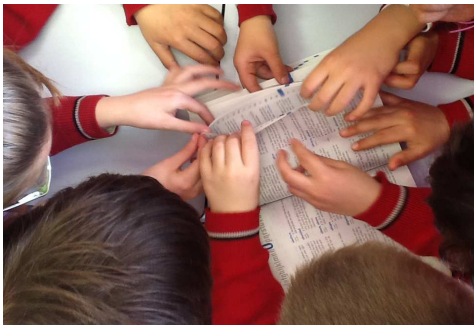
En cada sesión se van rotando los juegos para que puedan practicar con todos.

## 6. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

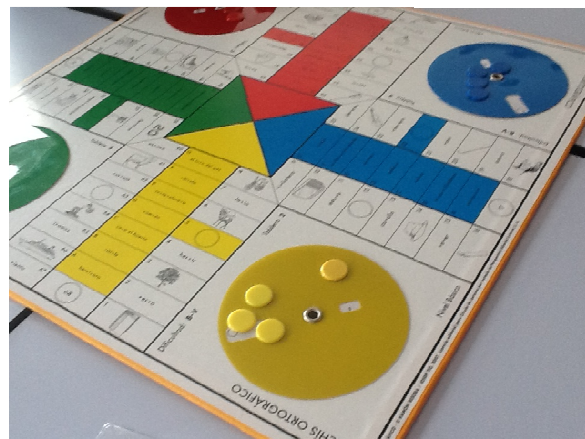
La valoración de esta experiencia es muy positiva.

Nuestros alumnos a través del juego han podido interiorizar los contenidos de una forma divertida y muy motivadora para ellos.

Los dictados, la expresión corporal, la expresión escrita incluso simplemente los diccionarios Han pasado a formar parte de juegos y no de "aburridos deberes y obligaciones" . El sacarles de un marco como es el aula a una clase específica y lúdica para dichos talleres, hace que sea una experiencia para ellos a la que están deseando y esperando realizar.



Hemos podido comprobar que la asimilación de los contenidos trabajados en estos juegos ha sido mucho más rápida y gratificante.



La predisposición de nuestros alumnos y alumnas a trabajar en estos talleres es tan positiva que nos hace plantearnos el desarrollo de nuevos juegos introduciendo y ampliando contenidos.

Ha sido una experiencia muy satisfactoria y muy educativa no solo para nuestros alumnos que han trabajado encantados si no para nosotras también.





Ya con la ilusión de crear un taller donde poder investigar y aprender a través del juego y de la experimentación.