

ESCUELA NORMAL "MONTEMORELOS"



ACTIVIDADES SUGERENTES PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA ORTOGRAFÍA
EN EL TERCERO Y CUARTO GRADOS
DE EDUCACION PRIMARIA

PROPUESTA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTAN:

GLADIS ELENA DIAZ GUZMAN
ALMA LETICIA ONTIVEROS MENDOZA
FLOR CELESTE ONTIVEROS MENDOZA

CIB
Ej.1



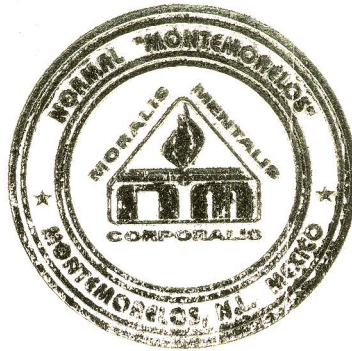
65356

MONTEMORELOS, N. L., MEXICO JUNIO DE 1996

α

UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS
CENTRO DE INFORMACION - BIBLIOTECA

ESCUELA NORMAL "MONTEMORELOS"



ACTIVIDADES SUGERENTES PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA ORTOGRAFIA
EN EL TERCERO Y CUARTO GRADOS
DE EDUCACION PRIMARIA

PROPUESTA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTAN:

GLADIS ELENA DIAZ GUZMAN
ALMA LETICIA ONTIVEROS MENDOZA
FLOR CELESTE ONTIVEROS MENDOZA

MONTEMORELOS, N. L., MEXICO JUNIO DE 1996

065356



ESCUELA NORMAL "MONTEMORELOS"

CLAVE FEDERAL 19PNE0006S1

Apartado 16 Montemorelos, Nuevo León, México C.P. 67530 Teléfono 3-20-58

DICTAMEN

El que suscribe: Maestro Mar Elizondo Smith, como Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales, en la ciudad de Montemorelos, Nuevo León, a los catorce días del mes de mayo de mil novecientos noventa y seis, hace constar que las alumnas:

Gladys Elena Díaz Guzmán
Alma Leticia Ontiveros Mendoza
Flor Celeste Ontiveros Mendoza

han culminado su Documento Receptorial cumpliendo con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal; y al constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por su asesor, esta comisión otorga el Visto Bueno para que se continúe con el proceso de Examen Profesional.

El acto de sus exámenes se llevará a cabo en las instalaciones del edificio de la Escuela Normal "Montemorelos".

Deseamos éxito en su desempeño profesional, quedo,

ATENTAMENTE

Mtro. Mar Elizondo Smith
Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

DEDICATORIA

"EN MEMORIA"

A mi padre César Maximino Díaz Zúñiga a quien extraño y recuerdo mucho.

Gladis

AGRADECIMIENTOS

A Dios, porque me ha bendecido grandemente concediéndome fuerzas cuando parecía que toda la energía se había agotado. Porque con su grande amor cada camino se convierte en un canto de felicidad, cada dificultad una oportunidad para el éxito y por la seguridad de que siempre ha estado a mi lado.

Un filósofo dijo: uno nunca cumple una meta desafiante en su vida sin el apoyo, amor y estímulo de otros.

En el presente caso he experimentado la realidad de este dicho. Ha habido personas claves en el logro de esta propuesta a los cuales agradezco de forma sincera. A Ruth por su apoyo incondicional, a mis queridas amigas Alma y Flor que con su compañía y palabras de ánimo se pudo realizar este trabajo. Al profesor Mar por su paciencia y motivación en el transcurso de la tarea.

¡Muchas Gracias!

Sinceramente,

Gladis Elena Díaz Guzmán

DEDICATORIA

A mis padres, puesto que en el presente documento se ven reflejadas sus valiosas enseñanzas y su gran esfuerzo por brindarnos lo mejor de ellos.

A mis compañeros de grupo, deseando que en un momento determinado, esta propuesta les sea de gran ayuda.

A todos los maestros que me brindaron sus conocimientos contribuyendo notablemente para mi desarrollo. Los recordaré siempre.

Y principalmente a Dios, ya que sin su ayuda nada hubiéramos logrado. Estamos comprometidos con él y le serviremos hasta verlo regresar por nosotros.

Alma

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por permitirnos llegar satisfactoriamente a cada uno de los objetivos propuestos hasta hoy. Sin duda, sé que seguirá a nuestro lado.

A mis compañeras de trabajo, Gladis: gracias por esa bonita amistad; y Flor por ser mi hermana y aceptarme como soy. Las dos me brindaron las partes esenciales para llegar hasta el final de este trabajo.

También agradezco a la Mtra. Ruth Hernández por la paciencia y el gran apoyo brindado para la realización del presente documento. Sus observaciones, consejos y enseñanza nos servirán para el desempeño de la nueva etapa que emprenderemos como profesores.

Gracias a todas las personas que de una u otra forma colaboraron en la realización de esta propuesta. Gracias Gustavo Quiroga por tan bonitos dibujos.

Y muy especialmente agradezco a mis padres quienes lucharon incansablemente para darnos, al final, esta gran satisfacción. Gracias por darnos incondicionalmente su apoyo. Agradezco a Dios por ellos.

Alma Leticia Ontiveros Mendoza

DEDICATORIA

Dedico este documento a mis padres y maestros como fruto de nuestros esfuerzos durante mi vida estudiantil.

Así como también a mis futuros colegas a los cuales estoy segura, les será de mucha utilidad en su desempeño como docentes.

Flor

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres: Rosario Mendoza García y Jesús Ontiveros Tovar por el apoyo espiritual, moral y económico que me brindaron. También agradezco a mis familiares; entre ellos, a mi hermano César.

Así mismo a mis maestros y compañeros de grupo especialmente a Alma y Gladis, quienes durante cuatro años estuvieron a mi lado ofreciéndome su amistad y motivándome para seguir adelante en la lucha por obtener la victoria que ahora veo hecha una realidad.

Agradezco a Rubén Santiago Franco por sus constantes oraciones.

De manera especial a la Mtra. Ruth Hernández y al Mtro. Mar Elizondo por sus consejos, su dirección y paciencia para lograr nuestros objetivos.

Y ahora, al haber concluido esta etapa de mi vida y al mirar hacia atrás, puedo decir con seguridad: ¡Hasta aquí nos ayudó Jehová!

Flor Celeste Ontiveros Mendoza

TABLA DE CONTENIDO

	PÁG.
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
Declaración del Problema	1
Justificación	2
Objetivos	3
Supuestos Básicos	4
Delimitaciones	4
Limitaciones	5
Organización del Estudio	5
Definición de Términos	6
 CAPÍTULO II	
REVISIÓN DE LA LITERATURA	8
Origen de la Escritura	8
Iniciación de la Escritura	11
Características del Niño de Ocho a Diez Años de Edad	13
Primeros Pasos en el Aprendizaje de la Escritura	15
La Utilidad de la Buena Ortografía en la Escritura	18
Dificultades del Aprendizaje de la Escritura en el Niño	21
Importancia de la Madurez para la Capacidad Lectora	22
Importancia de la Escritura en la Escuela y en la Sociedad	28

CAPÍTULO III	32
ESTRUCTURA DE ACTIVIDADES	32
CAPÍTULO IV	164
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	164
Conclusiones	164
Recomendaciones	166
BIBLIOGRAFÍA	167

TABLA DE ACTIVIDADES

PÁG.

USO DE LA R Y LA RR

ACTIVIDAD NO. 1	
Armando un Cuento	34
ACTIVIDAD NO. 2	
Crucigrama Erre	36
ACTIVIDAD NO. 3	
El Triángulo	38
ACTIVIDAD NO. 4	
Mente Despierta	41
ACTIVIDAD NO. 5	
Costureritos	44
ACTIVIDAD NO. 6	
Buscapalabras R-RR	49
ACTIVIDAD NO. 7	
Escribiendo el Nombre	51
ACTIVIDAD NO. 8	
Formando Otras Palabras	53

USO DE LA C Y LA Q

ACTIVIDAD NO. 9	
Ojo de Águila	55

ACTIVIDAD NO. 10	
Piensa Rápido	57
ACTIVIDAD NO. 11	
La Trampa	59
ACTIVIDAD NO. 12	
Cada Vez Mejor	61
USO DE LA B	
ACTIVIDAD NO. 13	
Los Tarjeteros	64
ACTIVIDAD NO. 14	
El Trencito	66
USO DE LA B Y LA V	
ACTIVIDAD NO. 15	
Cuadro de Palabras	68
ACTIVIDAD NO. 16	
Diccionario Ilustrado	71
ACTIVIDAD NO. 17	
Mi Navío	73
ACTIVIDAD NO. 18	
Formando la Letra Correcta	75
ACTIVIDAD NO. 19	
Pensando en los Objetos Vistos	77
ACTIVIDAD NO. 20	
Memorizo, Hago y Aprendo	79
ACTIVIDAD NO. 21	
Carrera Rompecocos	81

ACTIVIDAD NO. 22	
Mi Tía Llegó de París	83

USO DE LAS SÍLABAS

ACTIVIDAD NO. 22	
Mi Tía Llegó de París	83

ACTIVIDAD NO. 23	
La Enredadera	85

ACTIVIDAD NO. 24	
Una Carga muy Pesada	87

ACTIVIDAD NO. 25	
Corre y Anota	90

ACTIVIDAD NO. 26	
Las Frutas	92

ACTIVIDAD NO. 27	
Letras Musicales	94

ACTIVIDAD NO. 28	
Palabras Incompletas	96

ACTIVIDAD NO. 29	
El Ahorcado	98

USO DE LA G

ACTIVIDAD NO. 30	
Dominio de las Palabras	101

ACTIVIDAD NO. 31	
Lotería Ortográfica	103

ACTIVIDAD NO. 32	
Diálogos Plumíferos	106

ACTIVIDAD NO. 33	
Jugando con Palabras	107

USO DE LA G Y LA J

ACTIVIDAD NO. 34	
Saltando la G y la J	109

ACTIVIDAD NO. 35	
Cada Canica en su Lugar	111

ACTIVIDAD NO. 36	
La Botella	114

USO DE LA H

ACTIVIDAD NO. 37	
Buscando el Caminito Correcto	116

ACTIVIDAD NO. 38	
Subrayando la Palabra Correcta	118

ACTIVIDAD NO. 39	
Encontrando la H	120

ACTIVIDAD NO. 40	
Buscapalabras H	122

ACTIVIDAD NO. 41	
Adivinanza	124

USO DE LOS SIGNOS DE EXCLAMACIÓN

ACTIVIDAD NO. 42	
¿Vamos a Cazar?	126

ACTIVIDAD NO. 43	
Ideas Admirables	131

ACTIVIDAD NO. 44	
Poniendo el Signo Correcto	133
ACTIVIDAD NO. 45	
El Panadero	136
 USO DE LA COMA	
ACTIVIDAD NO. 46	
Cosechando	138
ACTIVIDAD NO. 47	
Memorama	140
ACTIVIDAD NO. 48	
La Coma	144
 EL ACENTO	
ACTIVIDAD NO. 49	
Letras Envenenadas	146
ACTIVIDAD NO. 50	
El Plato Girador	148
ACTIVIDAD NO. 51	
Clasificación de Palabras	151
ACTIVIDAD NO. 52	
¡Basta!	153
ACTIVIDAD NO. 53	
Saltarines	156
ACTIVIDAD NO. 54	
¿Sí o No?.....	159
ACTIVIDAD NO. 55	
En Busca del Acento	16

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ser humano, perteneciente a una sociedad en constante cambio, se encuentra rodeado de exigencias, y es por eso que debe actualizarse cada momento, en los diferentes aspectos de su vida, sobre todo en lo que concierne a la forma de comunicarse y de expresar sus ideas. Debe, además, adquirir un conocimiento amplio de cómo transmitir sus palabras en forma escrita y de la manera más adecuada.

Se ha observado que en la actualidad existe marcada degeneración en la forma como ha de comunicarse un mensaje y eso hace que se distorsione lo que en realidad se quiere transmitir.

Por esta razón se ha visto la necesidad de elaborar este documento; el cual tiene como objetivo crear un nuevo plan de actividades referentes a la ortografía.

Declaración del Problema

Por medio de algunas experiencias adquiridas en el aula de clases, se ha podido observar que la mayoría de los niños tienen dificultad para escribir correctamente, es decir, con ortografía. Este hecho ha preocupado a los educadores que están a cargo de dichos niños, porque

no solamente puede resultar perjudicial para su desempeño escolar básico sino que puede llegar a trascender hasta grados superiores.

A veces el problema se encuentra en el niño mismo, tal vez porque no está ubicado en el nivel adecuado o por no contar con la madurez suficiente como para poder comunicarse en forma escrita de manera clara y correcta.

Pero causa preocupación cuando el problema está en el maestro, cuando no está suficientemente capacitado como para impartir al niño conocimientos verdaderos acerca de una materia en particular, que en el presente estudio es la ortografía.

Es por eso que surge en la mente la inquietud de saber ¿qué actividades pueden ayudar para el fortalecimiento de la ortografía en los niños del segundo ciclo de primaria?

Justificación

Así como llega el momento cuando inicia la escritura, también aparece la ortografía como una parte importante de la Gramática.

En el mundo actual es obvia la importancia de la ortografía, ya que un buen escrito es como una carta de presentación de la persona que la escribe. Además, se exige en todas partes: en la escuela, en el trabajo y en múltiples actividades cotidianas.

Según Basurto (1963), es sabido que la palabra ortografía se deriva del griego: "Orthos", que quiere decir correcto, y "Graphein", que significa escribir.

Es muy importante escribir correctamente, pues la corrección con que se haga hará acertada o no, la imagen que proyecte la cultura ante quienes lean lo que se escribe.

El correcto uso ortográfico da idea de la cultura del individuo. Es por decirlo así, el barómetro que marca el grado de ilustración individual. ¿qué juicio se formará del nivel cultural de una persona que dirige un escrito con faltas de ortografía?, sin duda alguna el concepto que se formará será pobre.

Y sin embargo, ¡es tan poca la atención que se dedica en general a corregir la escritura viciosa! Comúnmente, se cae en el abandono del estudio de la ortografía, provocando el incorrecto uso de la misma.

Por medio de la ortografía se abren nuevos horizontes. No se olvide que la ortografía es un indicador de la cultura y la educación.

Con la enseñanza de la ortografía se beneficiarán tanto los alumnos como los profesores y toda aquella persona que lea un buen escrito.

Objetivos

Los objetivos de este documento son:

1. Facilitar la labor del docente en el aula de clases, enfocándolo a la ortografía y atendiendo como base el tercero y cuarto grados de Educación Primaria.

2. Para que un profesor pueda impartir de la mejor manera sus clases, es importante que tome en cuenta las herramientas necesarias para llegar a los objetivos trazados.

3. Que al ser utilizado por algún maestro de Educación Básica, pueda éste tener la satisfacción de lograr que sus alumnos hayan adquirido los conocimientos necesarios para desempeñarse correctamente en dicha disciplina.

Supuestos Básicos

El presente documento se realizó para que los docentes apliquen dichas actividades a los niños que cursan el tercero y cuarto grados del nivel primario.

Generalmente estos niños tienen entre ocho y diez años de edad, y es en este ciclo donde el programa de Educación Primaria acentúa la importancia de enseñar la correcta escritura.

Delimitaciones

Este documento está dirigido a los docentes que se desempeñan en el tercero y cuarto grados de Educación Primaria. Abarca el tema de la

lectura, la madurez intelectual del niño, el apoyo de los padres y maestros como medio para una mejor ortografía.

Limitaciones

En la realización de este documento se ha considerado que las limitaciones no han sido fuertes, ya que se ha desarrollado en equipo de tres personas, y se ha contado con suficiente tiempo para su realización. Se podría considerar como una pequeña delimitación el hecho de que se cuenta con poca literatura al respecto en la Biblioteca de la Universidad de Montemorelos.

Organización del Estudio

El primer capítulo de esta propuesta contiene la introducción y la exposición del problema donde se hace una explicación del por qué de la realización de la misma, se da a conocer el contexto social en el cual está inmerso, al mismo tiempo que se describe detallada y claramente el problema abordado. Lo anterior se encuentra en los siguientes puntos: antecedentes del problema, justificación, objetivos, delimitaciones, limitaciones, definición de términos y organización del estudio.

Una pequeña introducción acerca del tipo de fuentes consultadas y del lugar en que fueron consultadas, es el contenido del segundo capítulo. También se profundiza la información referente a las variables incluidas en el tópico, así como un conocimiento acerca de otras investigaciones realizadas bajo el mismo tema que se está desarrollando.

El tercer capítulo incluye el cuerpo de la propuesta; son en sí, los ejercicios recomendados para el reforzamiento de la ortografía en el tercero y cuarto grados de Educación Primaria.

La mayoría de ellos son aportaciones de eruditos en la materia para así alcanzar el fortalecimiento de la ortografía en esos grados.

Un cuarto capítulo da a conocer las conclusiones y expone las recomendaciones.

Definición de Términos

1. CALIGRAFÍA: Arte de escribir con hermosa letra.
2. COLOR FIRME: Color liso; un sólo color.
3. ESCRITURA: Arte de escribir.
4. GRAMÁTICA: Arte que enseña a hablar y a escribir correctamente.

5. MAESTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Maestro de Primaria.

6. NIVEL ADECUADO: Parte en la que el niño puede desarrollarse naturalmente sin ser afectado por estar en un grado superior y no poder cumplir con algo tan avanzado o viceversa.

7. ORTOGRAFÍA: La palabra ortografía se deriva del griego: Orthos que quiere decir correcto, y Graphein que significa escribir. Tiene por objeto enseñar el uso correcto de las letras, el del acento ortográfico y el de los signos auxiliares de la escritura.

* La ortografía es una parte de la gramática que nos enseña a escribir correctamente las palabras, empleando adecuadamente las letras y demás signos auxiliares.

CAPITULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Origen de la Escritura

Para Reyes (1940), la escritura es la representación directa de los sonidos. Es la expresión gráfica de la palabra por medio de caracteres o signos; y que a través de ella, se pueden conservar al paso del tiempo y del espacio, las experiencias, los descubrimientos científicos, las diversas concepciones filosóficas, sociológicas y artísticas, inclusive las luchas que los hombres han preparado y realizado lentamente para su progreso y su bienestar.

Según Basurto (1963), muchísimo antes de que existiera la letra, existió la palabra, forma más completa del lenguaje oral o articulado, que permite al ser humano comunicarse con sus semejantes. Para ello hubo que desarrollar algunas habilidades, ya sea haciendo señales con diversos objetos, ademanes expresivos, gestos con los cuales pudieran indicar sus deseos y emociones, símbolos claros y comprensibles para la cultura de

cada pueblo, que eran marcas especiales dibujadas en los troncos de los árboles, en las piedras del camino, en metales y rocas de colores, en rudimentarias telas, en papel muy tosco, en fin, en todo aquello que se prestase para dejar huella de sus ideas y pensamientos.

Lamentablemente, este tipo de comunicación sólo permitía al hombre relacionarse con sus vecinos, con las personas que tenía más cerca. Se puede comprender, entonces, que la palabra se ve limitada por el espacio y por el tiempo; así que debido a la necesidad que el hombre tuvo de comunicarse con sus congéneres a través de distancias muy lejanas y de épocas, se vio obligado a inventar signos que fueran permanentes, para así retener sus pensamientos y sus experiencias en forma un tanto perdurable y, hasta cierto punto, inalterable, ya que la memoria del hombre es flaca y poco perdurable, según asegura Reyes (1940).

Tejeda (1989) da a conocer que en los tiempos muy antiguos, cuando recién se había inventado la escritura, había muy pocas personas que sabían escribir, y por lo tanto, éstas constituían una clase muy aparte, aristocrática. Hasta se les llegó a considerar de origen divino.

Reyes (1940) continúa diciendo que mientras fueron creciendo las necesidades culturales de los hombres, éstos tuvieron a bien expresar

sus pensamientos en una representación visible, e inventaron el dibujo, la escritura, la pintura, las cuales son formas gráficas del lenguaje humano.

De ellas, la que más se presta para expresar totalmente el pensamiento humano, es la escritura.

Según Tejeda (1989), los datos acerca de sus manifestaciones más antiguas de escritura son exactamente del cuarto milenio antes de nuestra era, es decir, de hace casi seis mil años.

Por el hecho de ser la escritura el medio de conservación de las experiencias sociales en todos sus múltiples aspectos, su importancia es indiscutible: sirve de instrumento para propagar el progreso humano y para prever nuevas etapas culturales en el porvenir (Reyes, 1940, p.. 17,18).

Actualmente la palabra se transmite de dos maneras, según Tejeda (1989):

1. Directamente, o sea, vocalmente.

2. Indirectamente:

- a) Mediante signos escritos;

- b) Por medio de aparatos de transmisión instantánea o diferida que reproducen la voz humana.

Basurto (1963) considera que se puede ver que la escritura forma parte de nuestra civilización. Ya sea que se aprenda, se haga útil y

asimismo se atesoren con ella el pensamiento y la experiencia humanas, hace que haya una distinción del ser humano con las bestias, se proyecta hasta el porvenir y es capaz de ampliar su campo de conocimiento por todo lo ancho de la tierra y a través de los siglos.

Iniciación de la Escritura

Villalpando (1985) menciona que el aprendizaje de la escritura exige ciertas condiciones dadas en los alumnos de primer año de las escuelas elementales. Dichas condiciones no siempre son de tipo generalizado; por ejemplo: un cociente intelectual normal, edad suficiente; sino de naturaleza específica, como lo es la precisa capacidad de los alumnos para aprender esta forma inicial de la actividad lingüística. Es la madurez del niño, la que determina el momento en que debe iniciarse la escolaridad primaria, como la guía de tal aprendizaje.

Villalpando (1985) continúa diciendo que se puede comprobar la madurez de un niño por la capacidad que éste tiene para realizar las actividades que impone el trabajo de aprender a escribir con éxito, "el niño no aprende porque la madurez lo lleve al aprendizaje; sino porque está maduro para emprender las labores a través de las cuales se aprende". Si el niño no está aún maduro como para aprender a escribir, sí hará lo que

se le pida, pero sin conciencia de ello, como algo que hay que esforzarse por hacer, antes de aprender a escribir.

Aprender a escribir es como aprender a caminar, hablar, dibujar, pintar, cantar, razonar, escuchar, expresarse, crear, y aprender a vivir, según Freinet (1985). Aprender a escribir es algo así como conocer y trabar amistad poco a poco consigo mismo y con el propio medio. Descubrirse en él y apropiárselo, descubrir a los demás y entrar en comunicación con ellos, y, al hacerlo, desarrollar la propia curiosidad natural. Adquirir el gusto por el trabajo y el sentido de equipo, llegar a ser uno mismo abriéndose a los demás. Cada vez que el niño recorre la ciudad, siente la necesidad de descifrar signos desconocidos. El interés por el lenguaje escrito parece manifestarse alrededor de los cuatro años o cuatro años y medio, cuando el niño, en posesión del lenguaje hablado, le da expresión por medio del gesto, de la expresión gráfica y plástica; se hace más sociable, es capaz de escuchar a sus compañeros, de jugar y de trabajar junto con ellos (Freinet, 1985).

Freinet (1985) considera que cuando el niño tiene entre cinco y siete años de edad, siente la necesidad de aprender a descubrir, a reconocer y a querer utilizar los signos del lenguaje escrito, de descifrar el medio, de asociarse con sus signos (palabras, símbolos, grafías).

El niño aprende más bien por curiosidad, según Freinet (1985), porque esa es la energía que lo impulsa a desarrollar toda su vida afectiva, o sea, que se apoya en su necesidad de expresión (gesto, palabra, dibujo, después el lenguaje escrito); y en su necesidad de comunicación: el diálogo que existe muchas veces entre el maestro y el niño y que naturalmente pasará a ser un diálogo escrito. La misma filiación que enlaza el lenguaje escrito con el hablado une la escritura al dibujo, que es también esencialmente un medio de expresión y de comunicación.

Características del Niño de Ocho a Diez Años de Edad

1. Psicológicas:

La organización de sus ideas es mejor; ya no se dejan influenciar por el medio, sino que actúa sobre él, empieza a tener interés para transformarlo. Su memoria es activa; su imaginación es restringida por las experiencias; su juicio ya es firme. Comienza a darse cuenta de lo que piensa y siente, facilitando así el empleo de interrogatorios. Percibe con mayor corrección los objetos. Manifiesta interés por la lectura y escritura y gusta de narrar. (Carranza, 1941). El proceso mental o cambio que recorre el conocimiento ha alcanzado mayor madurez. (Carranza, 1941).

2. Sociológicas:

Sus instintos sociales son más fuertes; se organiza en grupos para juegos, paseos y ocupaciones. Empieza a constituirse en pandillas con fines agresivos y de defensa. El sentimiento del decoro, del honor y de responsabilidad empieza a manifestarse. (Carranza, 1941).

3. Motrices:

Los movimientos corporales del niño tienen fluidez y, a menudo, gracia y equilibrio. Camina con libertad. Tiene conciencia de su propia postura y recuerda en ocasiones que debe sentarse erguido. (Gesell, 1967)

Hay un incremento de velocidad y de fluidez en las operaciones motrices finas. (Gesell, 1967).

4. Emocionales:

Es menos sensible, menos concentrado en sí mismo, menos propenso a retraerse de las situaciones. Está dispuesto a afrontar cualquier cosa, en realidad, le atraen las cosas difíciles. (Gesell, 1967).

5. Juegos y Pasatiempos:

Aborrece jugar a solas. La acción es la clave característica de su juego. (Gesell, 1967).

El juego y el deseo permanente de hacer estimulan su vitalidad y crecimiento. (Carranza, 1941).

El instinto coleccionador es más definido; los deportes, especialmente la lucha y la carrera, le satisfacen. (Carranza, 1941).

6. Vida Escolar:

Gusta de la escuela y hasta le disgusta quedarse en casa. (Gesell, 1967).

El vocabulario crece, no sólo en tamaño sino en discriminación. (Gesell, 1967).

Domina palabras nuevas mediante el contexto, la división en sílabas, las consonantes iniciales, los prefijos y sufijos. (Gesell, 1967).

Puede escribir varias oraciones. Trata de escribir con limpieza, aunque a veces se apresura y no se preocupa. Utiliza la escritura como una herramienta necesaria en su vida. (Gesell, 1967).

Primeros Pasos en el Aprendizaje de la Escritura

Por otro lado, Frostig (1987) considera que el lenguaje escrito necesita estar relacionado con el lenguaje interno (pensamiento), diferente a la relación que existe entre el lenguaje oral y el pensamiento. Aprender a leer es difícil la mayoría de las veces, aun cuando al niño no se le

dificulte formar las letras. Pero así como sucede con el lenguaje, la escritura se aprende más fácilmente si se comienza a una edad temprana.

Frostig (1987) agrega que para enseñar la lectura, matemática, escritura o cualquier habilidad, se requieren los mismos principios: individualización, motivación, enseñanza sistemática y trabajo cuidadoso de la metodología. Como en todo, a algunos niños no se les hace muy difícil el aprendizaje de la escritura. A ellos, el maestro les puede dar un modelo para que lo copien y que incluyan una pequeña explicación de cómo se forman las letras o sin ellas, y los niños lo realizarán muy bien. Sin embargo, dice Frostig (1987), necesitan mucho una guía verbal. Por ejemplo el maestro puede decir: "cuando escribas la letra d, haz la línea vertical hacia abajo", y después le puede ilustrar cómo debe hacer esa línea. Otros niños necesitan trabajar antes con muchos ejercicios para poder comenzar a escribir.

Hay niños a quienes les parece difícil controlar y guiar sus movimientos, y por lo mismo, no pueden utilizar cualquier instrumento para escribir, es por eso que tienen dificultad para usar el lápiz. Estos niños necesitan algunos ejercicios que les permitan desarrollar la coordinación y reforzar los músculos que están comprometidos en el acto de tomar un lápiz en forma correcta.

Frostig (1987) recomienda que para los ejercicios preparatorios, el niño debe utilizar un crayón. También el niño puede realizar la actividad de escribir con un gis en el pizarrón.

A continuación se presentan algunos pasos a seguir para aprender a tomar el crayón, recomendados por Frostig (1987):

1. El niño toma el crayón cerrando el puño y se le indica que haga de cuenta que está mezclando un budín, cereal o algo parecido. Debe revolver en el sentido de las agujas del reloj moviendo todo el brazo.
2. Cuando ha aprendido a realizar el movimiento circular con facilidad, se le muestra cómo debe mover los tres dedos alrededor de la parte de atrás del crayón, y sostenerlo entre los dedos pulgar e índice.
3. El niño mueve el crayón levemente hacia arriba y hacia abajo, entre su pulgar e índice, mientras deja los otros dedos relajados detrás del crayón.
4. El niño mueve su pulgar e índice hacia abajo más cerca de la punta del crayón y nuevamente practica el control balanceándolo.
5. El niño relaja el puño con sus dedos pulgar e índice y deja que el crayón descansa contra el dedo medio en la posición correcta.

Después del crayón, el niño ya puede empezar a escribir con los lápices primarios o usuales (Frostig, 1987).

Si se desea que los niños se desempeñen bien en sus materias escolares debe dársele suma importancia al aprendizaje de la escritura (Frostig, 1987, p. 301).

La Utilidad de la Buena Ortografía en la Escritura

La ortografía es la parte de la gramática que consiste en escribir correctamente el idioma castellano por medio del empleo adecuado de las letras y demás signos auxiliares de la escritura (Ramírez, 1986).

Según Guarderas (1965), la ortografía consta de dos partes muy importantes:

1. Normativa: se refiere al debido uso de las letras y a la forma y empleo correcto de los signos auxiliares de la escritura. Se basa en tres principios:

a) Pronunciación: escribir letras cuando el signo fonético responde individualmente al gráfico.

b) El Uso: escribir en ciertas voces, letras diferentes a las que constaron en sus lenguas de origen.

c) La Etimología: sirve para que se conozca el empleo de determinadas letras que llevaron ciertas palabras de las lenguas que dieron origen al castellano.

2. Libre: (emotiva, funcional, original), se refiere al modo individual de manifestar lo que se ve, se siente, y se aprecia.

Continúa diciendo Guarderas (1965) que lamentablemente, la falta de ortografía se ha visto constantemente en la escuela primaria, y no solamente allí, sino también en las postprimarias. Es también común en personas que tienen títulos académicos, a quienes todavía se les escapa una que otra palabra mal escrita. No es raro ver que aun profesores, periodistas, científicos y muchos hombres cultos cometen todavía faltas de ortografía. Tal vez se puede pensar que no hay diferencia entre escribir "ijo" que "hijo". Se lee y entiende perfectamente, así razonan muchísimas personas entre las cuales también hay teóricos y prácticos de la educación; quienes se preocupan por la cultura formalista. Por profundo que sea un pensamiento, por copioso y rico en ideas, por muchas genialidades que en esencia contenga, no será muy bien apreciado si está plegado de faltas ortográficas. Nuestra correspondencia íntima o social, nuestros escritos, resúmenes o notas redactadas con cuidado ortográfico

revelarán esmero, atención, amor propio, grado de cultura y, aun cierto desenvolvimiento mental si están escritas con toda corrección.

Guarderas (1965) considera que la ortografía sirve en la vida diaria de cada persona para dar a los escritos cierta pulcritud, decoro, limpieza, lingüística y hacer el idioma más exquisito, con lo cual las producciones se hacen más estimables. Sirve también para expresar con sinceridad y verdad los pensamientos en relación con el sentir de cada persona, en determinados momentos de la vida anímica o emotiva. También sirve para enriquecer el vocabulario.

Barberá (1988) opina que se ha visto muy descuidado el asunto de la ortografía en la escuela primaria debido a que el alumno no obtiene de parte del maestro la enseñanza y la motivación adecuadas.

No aprende el niño con la contemplación científica del maestro, ni siquiera con una simple dirección. El maestro tiene que trabajar mucho para que el niño llegue a aprender, y sobre todo ortografía. Y tiene que trabajar bien, lo que rara vez se consigue encaprichándose de tal o cual práctica, antigua o moderna, sino que sólo se logra echando mano de todos los recursos posibles (Guarderas, 1965).

Dificultades del Aprendizaje de la Escritura en el Niño

A la mayoría de los padres de familia les causa mucha angustia que sus hijos, después de haber cumplido seis años de edad no hayan aprendido a leer ni a escribir. (Martínez, 1990).

Para Basurto (1963) personas que son grandes empresarios, capitanes de industrias, jefes y otros, han preguntado a los maestros por qué la calidad de la escritura ha decaído grandemente, tanto en la escuela primaria como en la secundaria, a tal grado que los que han terminado su profesión salen de diversas instituciones (normales, facultades, academias), sin hacer uso de la caligrafía y empeorándose aún más con la pésima ortografía.

Martínez (1990), dice que se debe tomar en cuenta que los aprendizajes no dependen totalmente de la edad cronológica del niño, sino que debe ir superando cada una de las etapas madurativas, y así adquiriendo conductas que le proporcionarán la capacidad para analizar las cosas. En varias ocasiones el aprendizaje de la escritura se ve impedido por la falta de madurez en el niño. Es necesario entonces tomar en cuenta su desarrollo psicomotor. En la mayoría de los casos, ya desde los tres años de edad se poseen las coordinaciones neuromotrices esenciales: caminar, correr, saltar... la palabra y la expresión... el juego,

que son el resultado de una maduración orgánica progresiva pero al mismo tiempo el fruto de la experiencia personal. La evolución psicomotriz del niño determina el aprendizaje de la lecto-escritura.

Martínez (1990) considera que es de mucha importancia que se eduque la capacidad sensitiva, perceptiva y representativa-simbólica, por medio de juegos y diversas actividades que permitirán que el niño madure adecuadamente. La percepción visual se entiende como la facultad de reconocer y discriminar los estímulos visuales y de interpretarlos asociándolos con experiencias anteriores. Se debe trabajar mucho con el niño apreciando las diferencias y semejanzas de objetos de su entorno, para que después pueda apreciar esa semejanza y diferencia en las letras, necesarias para interpretar la lectura y la escritura.

Importancia de la Madurez para la Capacidad Lectora

La lectura juega un papel muy importante para la adquisición de todos los otros conocimientos que forman parte del contenido de la actividad escolar, afirma García-Hoz (1981). Es por eso que se da mucha importancia a su aprendizaje, y al empeño que tienen los padres y los profesores en que el niño aprenda a leer cuanto antes. De ahí se descubrió que muchas veces se enseña al niño a leer, forzando su

madurez escolar. En las otras materias no sucede esto, es por eso que esta materia ha dado tantos problemas educacionales. Por otra parte, el aprendizaje de la lectura sólo es efectivo cuando el sujeto posee la madurez necesaria. Esta madurez no se acelera con la enseñanza prematura de la lectura, pudiendo a veces hasta ser perjudicial (García-Hoz, 1981).

La lectura comienza antes que el aprendizaje sistemático de la misma por muchas razones. No pueden leerse los libros si no se ha comenzado a leer el mundo circundante. Para el niño, la lectura pone muchas condiciones antes de su aprendizaje, es un trabajo muy rudo (Gamarra, 1976).

Dice Gamarra (1976), que a medida que se avanza, se van acumulando las dificultades.

La hoja de papel, ya no es blanca como antes, ya no puede dejar correr su lápiz sobre ella libremente. Ahora las líneas tienen una orientación; se debe leer de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. No se puede leer al revés. Es necesario orientarse con la página. Cada palabra tiene una orientación necesaria del lector con relación a las palabras y a su sentido, y al encadenamiento significativo de la oración,

asegura Gamarra (1976). A medida que se van descubriendo cosas, se descubre lo que no se sabe.

Continúa diciendo Gamarra (1976) que la lectura inicia antes del aprendizaje formal de la misma, esto resulta más claro si decimos que el libro de láminas comienza antes que el libro de texto. Las láminas ayudan a adquirir un sentido de las proporciones y de la orientación. Porque una lámina no se puede leer al revés. Una lámina se puede leer, pueden extraerse de ella significados, servirse de ellas para hablar, imaginar y contar cosas. Es bueno que el libro se utilice como un medio que hay que poner en práctica desde que el niño es pequeño, sobre todo para que aprenda a respetarlo, a no mancharlo ni destruirlo.

Los niños pequeños, los analfabetas o en vías de ser alfabetizados, tienen necesidad de libros; de muchos y variados libros donde cada uno pueda buscar el compañero, el interlocutor más conveniente para su individualidad. La familia no puede proporcionar muchas veces este conjunto abundante y diverso.

Según Kappelmayer (1975), el aprendizaje de la lectura es un proceso dinámico que comienza cuando el niño puede relacionar signos impresos con conductas verbales externas (habla), y termina cuando

puede integrar el lenguaje exterior al lenguaje interior, facilitando la comprensión del significado.

El mágico momento en que un niño está listo o maduro para leer parece imposible de hallar. ¿Cuándo está un niño listo o maduro para leer? No existe una respuesta decisiva porque el mismo criterio no se puede aplicar a todos los niños o a todas las situaciones de enseñanza. Los niños avanzan hacia la madurez para la lectura a distintas velocidades y varían ampliamente en cuanto a las diversas capacidades, habilidades y comprensión que llevan a dicha madurez; aún más, los métodos y materiales de lectura difieren de un aula a otra, afectando los requisitos básicos de la madurez. (Dowing, 1974).

Según el criterio de García-Hoz (1981), la madurez lectora puede definirse como el estado de desarrollo del individuo cuando ya tiene la capacidad para iniciar un aprendizaje sistematizado de la lectura. El nivel de madurez lectora es un nivel de desarrollo dinámico que depende de características flexibles del niño, de los métodos que se utilicen para su enseñanza, y también de todas las influencias educativas del medio social.

Kappelmayer (1975), considera que para comenzar con el niño el aprendizaje sistemático, debe éste alcanzar cierto grado de madurez orgánica, social, psicológica e intelectual. La madurez es consecuencia de un proceso de desarrollo interno, por el cual el individuo alcanza sus

posibilidades de adquisición y realización. Esto se logra por la relación que tiene el organismo a través del tiempo con el medio que lo rodea.

Para que un niño madure es importante la participación del profesor o educador. El porvenir intelectual del niño no depende solamente de su constitución psicofísica, sino de las relaciones que pueda establecer con un determinado tipo de cultura. No puede existir madurez independiente del aprendizaje (Dowing, 1974).

Muchas investigaciones demuestran que los niveles de madurez para la adquisición de la lecto-escritura se estabilizan entre los seis años, dos meses, y los seis años cuatro meses. Una gran mayoría de niños no logra responder al ritmo de aprendizaje de Primer Grado antes de alcanzar las edades mencionadas. La psicología genética proporciona información señalando que el pensamiento infantil antes de los seis, o siete años no posee la capacidad para razonar lógicamente, no es capaz de adquirir conocimientos. Se puede dominar y asimilar la lecto-escritura cuando el plano intelectual del niño pasa de las configuraciones perceptivas al pensamiento lógico (Dowing, 1974).

Existen tres métodos principales por medio de los cuales algunos maestros recogen información para conocer la madurez del niño, según Dowing (1974) y son los siguientes:

1. Uso de un test de madurez para la lectura.
2. Uso de un test de inteligencia.
3. La observación dirigida del comportamiento de cada alumno.

Si el niño no ha alcanzado la madurez lectora, puede ser que lo único que se consiga en él, sea obligarlo a adquirir un hábito rígido mediante un mecanismo exterior e invariable, pero nunca que comprenda bien lo que hace o dice. Se puede observar varias veces cómo el niño memoriza respuestas particulares o específicas sin comprenderlas cabalmente. La madurez lectora implica una posibilidad de intercambio, de coordinación individual por medio del lenguaje; este aspecto cooperativo constituye una manifestación de su sociabilización. (García-Hoz, 1981).

La madurez lectora no se logra enseñando al niño desde muy pequeño, porque puede resultar perjudicial. Para que el aprendizaje sea efectivo, dice García-Hoz (1981), es indispensable que el sujeto haya alcanzado la madurez necesaria para responder a la experiencia en el área que ésta se produce.

Importancia de la Escritura en la Escuela y en la Sociedad

Según Saïdah (1978), muchas veces no se entiende por qué hay que escribir, si es tan difícil saber hacerlo bien, y enfrentándose con tantos problemas al copiar sobre una hoja de papel en forma escrita, un mensaje oral. Además, la civilización está viviendo la era de lo audiovisual, la civilización de la imagen. Época en que cada vez más se enseña por medio de una gran diversidad de métodos y materiales audiovisuales y, sobre todo, porque ahora la televisión tiene mucha influencia.

Saïdah (1978) continúa diciendo que no importa, de manera alguna, la profesión que el hombre haya estudiado, en alguna ocasión tendrá la necesidad de escribir una carta o un informe de mucha importancia; llenar la solicitud para obtener un puesto determinado; tal vez, un poco después habrá que presentar su carta de renuncia. Y, por qué no, durante las vacaciones se encontrará con que necesita escribir cartas a los amigos y familiares; y, sobre todo, si por alguna razón se tiene que ir al extranjero por asuntos profesionales, tenderá a escribir mucho al principio. Muchas veces ese deseo de escribir se sentirá fuertemente. Y es entonces, cuando ni las imágenes ni la voz podrán reemplazar las palabras y las frases que se trazarán en el papel, ya que habrá el tiempo

suficiente para reflexionar, para resaltar matices e introducir con ingeniosidad lo que dará al pensamiento todo su valor.

Es entonces cuando se puede decir, según Saidah (1978), que es muy importante escribir:

1. Para comunicar una información general o personal.
2. Para solicitar una información o un servicio.
3. Para expresar un sentimiento o una emoción.
4. Para convencer o repetir.
5. Para tratar de poner en orden las ideas propias, para ver más claro en uno mismo.
6. Por el simple placer de comunicarse con una persona que se quiere o se estima.
7. Para huir de la soledad, para salir de uno mismo.
8. Porque lo escrito permanece.
9. Porque lo escrito se percibe antes que lo oral.

Cuando se escribe a alguien, se le tiende la mano, se experimenta el deseo de comprender a los demás y comunicarse con

otros. Es por eso que cuando se sabe escribir, implica también saber comunicarse por escrito; y comunicarse es entrar en relación con alguien para transmitirle un mensaje que tiene un contenido, una significación. Y reconoce Saïdah (1978), que es reecontrar, allí donde la lucha enfrenta a los hombres entre sí, una cualidad que se está perdiendo.

Reyes (1967) apoya el concepto al decir que la escritura es un medio de comunicación que se utiliza cuando no se puede platicar oralmente. Al mismo tiempo es una herramienta que se puede utilizar para librarse de las fallas de la memoria. Sobre todo es útil para el estudiante, ya que será difícil para él poder recordar todo lo que los profesores han dicho. De ahí que es muy importante la legibilidad de la escritura para así comprender mejor lo escrito. La escritura es un medio de expresión por el cual cada uno, más o menos, afirma su personalidad, exterioriza su ser, despliega ante los ojos de los lectores expertos tal o cual trazo de su carácter. Al conocer pues, la importancia de la escritura se puede comprender la necesidad que hay, de que en la escuela primaria se efectúe una intensa campaña que tenga como fin que los alumnos manejen este importante instrumento cultural de la manera más perfecta, asevera Reyes (1940).

En la actualidad, sigue diciendo Reyes (1940), los maestros de algunas escuelas están empezando a dar a la escritura la importancia que se merece en el programa de estudios de la educación primaria; y la técnica es un factor preocupante. Anteriormente se había descuidado la escritura de una manera muy significativa, dándole suficiente énfasis sólo en el primer grado, pero una vez terminado el proceso adquisitivo de la forma de las letras, su práctica se abandonaba a la espontaneidad del alumno. Como consecuencia de este descuido, se presenta una escritura lenta, muy poco entendible, imprecisa, "escritura de escolar", que los niños, cuando salen de la escuela primaria, utilizan durante el resto de su vida.

Los maestros deben dar a la escritura igual importancia que a las demás asignaturas del programa escolar. La técnica de la enseñanza en esta materia ha de ser cuidadosamente meditada y se procurará que responda a las bases científicas que orientan la nueva educación. Las lecciones de escritura deben prepararse con la misma atención y laboriosidad con que se preparan las demás clases (Reyes, 1940, p. 18).

CAPITULO III

ESTRUCTURA DE ACTIVIDADES

Este tercer capítulo contiene las actividades que pueden complementar una clase de Español sobre las reglas ortográficas en los grados tercero y cuarto de Educación Primaria. Las reglas ortográficas son exclusivamente las que se enseñan en ese caso.

El cúmulo de actividades en este capítulo se presenta de la siguiente manera:

Cada actividad está enumerada y con su respectivo nombre. Se encuentran seccionadas de acuerdo a la regla ortográfica de la que tratan. Para darle ese orden consecutivo se ha atendido a especificaciones contenidas en los Programas y las Guías Prácticas, así como también en los Libros de Texto del Tercero y Cuarto grados. En ellos se encuentra distribuida la enseñanza de las diferentes reglas ortográficas que se dan en estos grados, en este mismo orden.

Se dan a conocer los Objetivos a alcanzar en cada una de las actividades.

En cada actividad se especifican los Materiales Necesarios para su realización, algunos de los cuales serán fabricados por el maestro.

Posterior a la descripción de los Materiales Necesarios se encuentra el Procedimiento recomendado para el desarrollo de las actividades. Los logros de los objetivos se comprobarán por medio de la Evaluación; ésta se encuentra al final de cada actividad. Es muy importante que se realice un reforzamiento si los objetivos no se alcanzaron en su mayoría y que se enfatice en la corrección de deficiencias notadas.

ACTIVIDAD NO. 1 (Uso de la RR).**"ARMANDO UN CUENTO"**

OBJETIVO: El alumno relacionará un conjunto de palabras de acuerdo a su significado en la redacción de un texto.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis.
- 3) Cuadernos.
- 4) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro escribe sobre el pizarrón una a una las palabras que forman el siguiente vocabulario, mientras los alumnos las escriben en su cuaderno.

perro	parra	perra	porra
barro	carro	burro	gorra
barriga	borrico	barrer	perrilla

2. Invitar a los alumnos a leer las palabras, corrigiendo palabras mal pronunciadas.

3. Conocer el significado de las palabras poco usuales.
4. Formarán frases coherentes como las siguientes:
 - a) El perro le ladra a la perra.
 - b) Allá va una burra con un borriquito.
 - c) Ese burro se está comiendo la perra.
 - d) Antonio le pegó a la perra con una porra.
 - e) Esa gorra está llena de barro.
 - f) Un borriquito tira de un carrito.
 - g) A ese nene le duele la barriga.
5. Se procede a formar un cuento con las frases ideadas por los alumnos.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro evaluará esta actividad de acuerdo a la buena utilización que se dé a cada una de las palabras en el texto que los alumnos inventaron. Se dejará al criterio de cada maestro la escala para asignar una calificación.

Verdier, R. (1965); Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 2 (Uso de la RR).**"CRUCIGRAMA ERRE"**

OBJETIVO: El alumno asociará las palabras dadas con el significado y la correcta escritura.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una copia del "Crucigrama Erre" para cada niño (ver anexo).
- 2) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. Las palabras se colocarán todas juntas aparte para que el niño las escoja. Previa explicación del significado de las palabras poco usuales.
2. Haga que los estudiantes completen en voz alta una palabra horizontal y una vertical.
3. Recuérdeles que deben usar como guía las letras que se cruzan.
4. Asegúrese que entienden las claves.

EVALUACIÓN:

- a) Este tipo de ejercicio puede servir como reafirmación y el maestro se da cuenta que los alumnos están utilizando las palabras correctamente de acuerdo a cómo note que los alumnos las consideran.

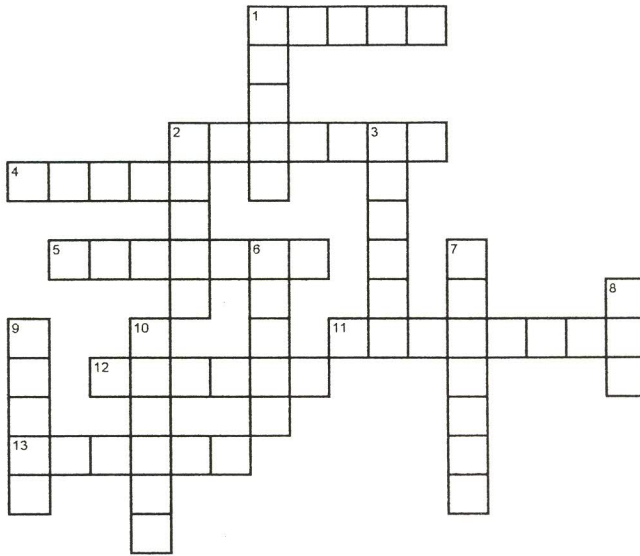
1. _____
2. El _____
4. El _____
5. Un _____
11. Tie _____
12. Va _____
de _____
13. _____

NOTA: Hac
Re
las

Navarro, M. (1986); Ontiveros, A. (1996).

Crucigrama: Navarro, M. (1986); Medrano, I. (1996).

CRUCIGRAMA



PALABRAS

- 1) Barre
- 2) barro
- 3) carreta
- 4) atrás
- 5) burro
- 6) corre
- 7) tierra
- 8) corazón
- 9) carrusel
- 10) ala
- 11) torre
- 12) hierro
- 13) perrito
- 14) sierra
- 15) ~~amarra~~

HORIZONTALES

1. ___ el piso sucio
2. El caballo tira de la _____
4. El _____ lleva la carga
5. Un perro pequeño
11. Tiovivo
12. Van a la _____ a pasar el fin de semana
13. _____ el barco al muelle

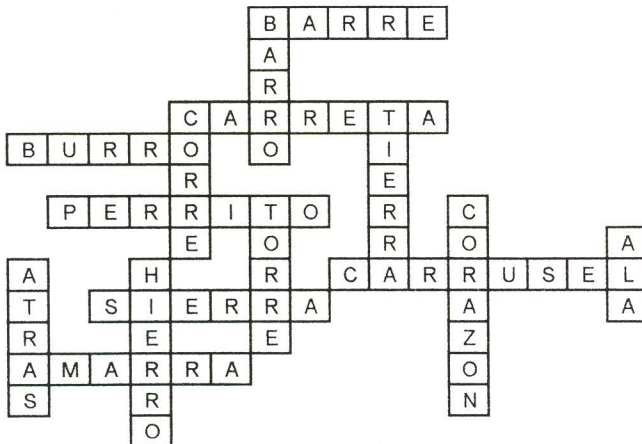
VERTICALES

1. Lodo
2. El niño _____ muy rapido
3. Nuestro planeta es la _____
6. La iglesia tiene una _____ alta
7. El doctor escucha el latido del _____
8. El pájaro se lastimó el _____
9. Ella sabe patinar hacia _____
10. Abuela tiene una sartén de _____

NOTA: Haga que los estudiantes completen en voz alta una palabra horizontal y una vertical.

Recuérdelos que deben usar como guía las letras que se cruzan. Asegúrese que entiendan las claves.

RESPUESTAS



ACTIVIDAD NO. 3 (Uso de la R y la RR).**"EL TRIÁNGULO"**

OBJETIVO: El alumno identificará las palabras que incluyen las letras R y RR de acuerdo a las reglas ortográficas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Un triángulo hecho en el piso o dibujado en una cartulina (ver anexo A).
- 2) Piedritas o pedazos de papel mojado.

PROCEDIMIENTO:

1. Se forman dos equipos de diez o más personas cada uno.
2. Por anticipado se escribe en un cartel una cantidad de palabras de manera que se completen tres palabras para cada participante. Estas palabras tendrán suprimida la letra r o rr, según sea el caso. Debe cuidarse que las palabras se encuentren debidamente distribuidas entre sí. Cada equipo tendrá su cartel (ver anexo B).

3. Se realiza previamente un triángulo con 50 cm. de altura y dividido en tres partes iguales paralelas a la base (ver anexo A).
4. En el espacio de la base del triángulo se colocará el número 1, en el de en medio el número 2 y el último espacio tendrá el número 3.
5. El juego consiste en que el niño lanzará una piedrita hacia el triángulo desde una línea de tiro con una distancia de 2 m.
6. Cada pedazo del triángulo deberá tener por lo menos, 8 cm. más en cada dirección que el objeto utilizado para el lanzamiento.
7. Si la piedrecita cae en el espacio número 1, completará sólo una de las palabras que están en el cartel. Si cae en el número 2, completará dos palabras, y si cae en el número 3, completará tres palabras.
8. Cada jugador esperará en la fila para poder participar y cada participación será consecutiva.
9. Cuando un jugador no acierte a ningún número, perderá su turno.

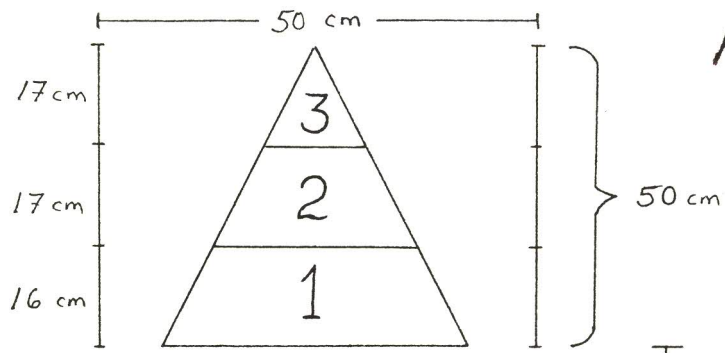
EVALUACIÓN:

- a) Gana el equipo que termine primero, y todas o la mayoría de las palabras estén correctamente completadas.
- b) Este ejercicio se puede realizar también con límite de tiempo. Al cabo de ese tiempo dejan de participar y gana el equipo que tenga más palabras correctas.

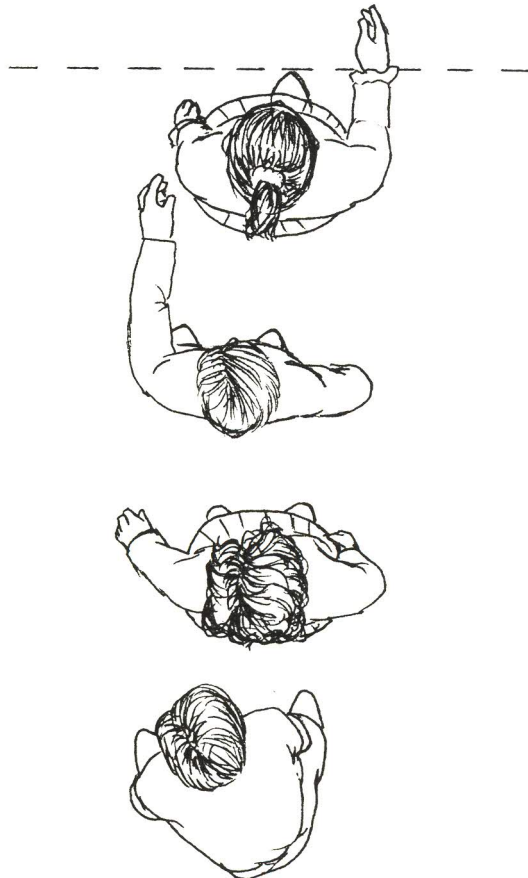
Bauzer, E. (1969); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Ontiveros, A. (1996); Quiroga, G. (1996).

ANEXO A



2 mtrs



ANEXO B

C___osa	sub___ayar	ba___er	bu___o
pe___o	___ojo	lo___o	ba___iga
___ama	ca___o	En___ique	Is___ael
ce___a	po___a	al___ededor	bo___ador
ca___a	du___o	sie___a	bo___ego

OTRAS PALABRAS:

carro, correr, torre, zorra, tarro, cachorro, sierra, carrete, borrar, cerro, risa, reja, remo, rata, rubio, ramo, roto, robo, rana, rama, ruso, robo, rosa, rico, rábano, ara, carreta, moreno, aro, oro, loro, moro, toro, cara, feria, puro, araña, mirar, pera, María.

ACTIVIDAD NO. 4 (Uso de la R y la RR).**"MENTE DESPIERTA"**

OBJETIVO: El alumno desarrollará dominio sobre las letras R o RR al utilizarlas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una pelota liviana.
- 2) Un gis o una cinta adhesiva amarilla o de otro color visible para marcar dos líneas.
- 3) Un silbato.
- 4) Una moneda.

PROCEDIMIENTO:

1. Se marcan sobre el piso dos líneas paralelas con una distancia de 2.5 m. entre ellas.
2. El grupo se divide en dos equipos iguales y cada equipo se coloca detrás de una línea de tal manera que se enfrenten (ver anexo).

3. Por la parte de atrás, a una distancia considerable, (6m. aproximadamente), cada equipo tendrá su refugio.
4. Se entrega la pelota al primer participante del equipo que ganó el sorteo para comenzar. Este primer equipo será identificado como "Equipo 1" y el segundo será el "Equipo 2".
5. Al dar la señal, el niño lanzará la pelota a cualquier adversario indicándole que le diga una palabra con r o con rr. (El lanzador sólo gritará la letra). Al mismo tiempo correrá el Equipo 1, el del lanzador, a su refugio.
6. El que recibe la pelota (del Equipo 2) tendrá que decir una palabra con la letra indicada y sólo después de decirla correrá hacia el límite de la línea contraria y desde allí lanzará la pelota tratando de tocar a un participante del Equipo 1 antes de que llegue a su refugio.
7. El toque de la pelota sólo se podrá intentar de la cintura para abajo. De otra forma, el niño queda descalificado. Igualmente si intenta tocar al contrario, antes de haber dicho la palabra o si la palabra está incorrecta. También es descalificado si sobrepasa los límites de la línea contraria.

8. Todos regresan a sus puestos y será el turno del Equipo 2 para lanzar la pelota a un participante del Equipo 1 y correr al refugio después de nombrar la letra.
9. El juego seguirá desarrollándose de la misma forma.
10. Un mismo equipo no puede lanzar consecutivamente la pelota.

EVALUACIÓN:

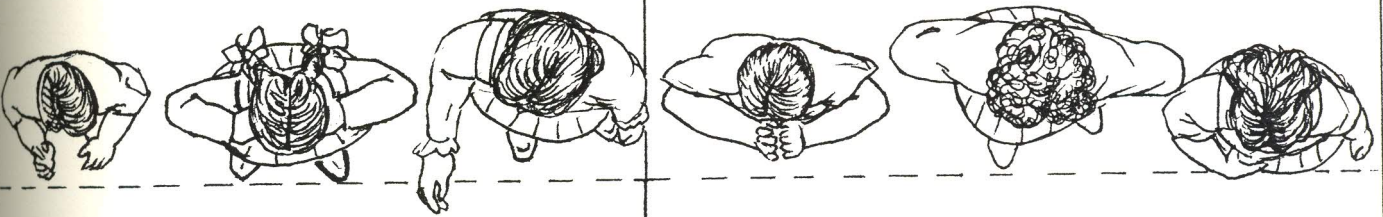
- a) Si todo lo anteriormente descrito se hizo correctamente, el equipo que contestó la palabra recibe un punto.
- b) No está permitido repetir palabras.
- c) Después de un determinado tiempo o número de lanzamientos (el maestro lo decide), se cuenta el número de puntos obtenidos por cada equipo y el que se haya llevado la mayor cantidad, será el equipo ganador.

Bauzer, E. (1969); Ontiveros, A. (1996).

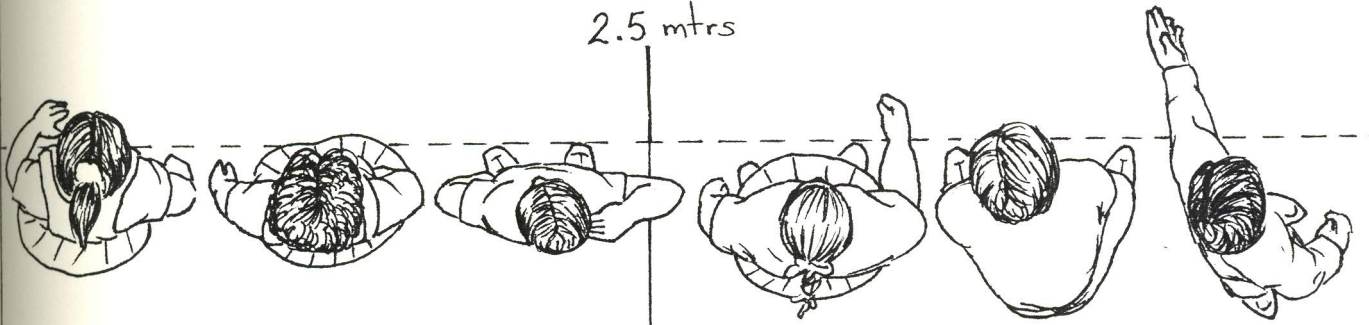
Dibujo: Ontiveros, A. (1996); Quiroga, G. (1996).

REFUGIO

6 mtrs



2.5 mtrs



6 mtrs

REFUGIO

ACTIVIDAD NO. 5 (Uso de la R y la RR).**"COSTURERITOS"**

OBJETIVO: El alumno aplicará cada una de las reglas ortográficas aprendidas en clase acerca de la R y la RR.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cartón grueso o cartulina.
- 2) Tijeras.
- 3) Lápices.
- 4) Regla.
- 5) Botones (fabricar según las preguntas formuladas).
- 6) Dos agujas (fabricadas por uno mismo).
- 7) Un dado grande (fabricado por uno mismo).
- 8) Una moneda.
- 9) Seis metros de estambre.
- 10) Caja con sus seis caras iguales.
- 11) Papel de color firme (el suficiente para forrar la caja).
- 12) Plumón grueso.

PROCEDIMIENTO:

1. INSTRUCCIONES PARA LA CONFECCIÓN DE LOS BOTONES, LAS AGUJAS Y EL DADO: (utilice el cartón grueso para los dos primeros).

a) Los botones tendrán un diámetro de 15 cm.. cada uno. Se harán dos perforaciones simulando un botón de verdad.

La cantidad de botones será de acuerdo al número de preguntas a realizar. Considere que siempre se tienen que hacer botones de reserva por si en alguna ocasión los alumnos contestan al mismo tiempo. Así se le puede dar uno a cada bando. (Para el modelo de los botones ver anexo).

b) Las dos agujas se fabricarán con un largo de 30 cm.. X 2 cm.. de ancho dándole la forma de una aguja. Una de las esquinas será más angosta y la otra más ancha que el grosor de dos centímetros. En la parte más ancha se hará un orificio por el que podrá penetrar el estambre (ver anexo).

c) El dado se puede hacer con una caja que tenga sus seis lados iguales (una caja de galletas por ejemplo). Esta caja se forra con un papel de color firme y posteriormente a cada cara del dado se le pone un número del uno al seis.

2. Este juego se realiza después de haber aprendido las reglas de la R y RR y de que el maestro haya dado suficientes ejemplos de palabras para cada una de las reglas. Los niños inclusive pueden buscar con anterioridad más palabras que se relacionen con las reglas en un diccionario o en lecturas para aumentar el número de palabras conocidas.
3. El maestro realizará preguntas que estarán enumeradas del uno al seis, las cuales estarán registradas en una hoja que el mismo maestro tendrá en su poder. Cada número corresponderá a una regla ortográfica. Se sabrá qué número de pregunta aplicar por medio de un dado que lanzará el último jugador de la fila. Para definir quién de los dos niños últimos lanzará el dado, se hará un sorteo. En el transcurso del juego lanzará el dado el que haya contestado la pregunta correctamente.
4. El grupo se divide en dos bandos. Se darán tres metros de estambre y una aguja a cada equipo.
5. Los niños estarán colocados en filas sosteniendo: el primero de la fila, la aguja con el estambre ensartado; el penúltimo de la fila sostendrá la otra punta del estambre.

6. Los que sostienen la aguja serán los únicos con derecho a contestar la pregunta del maestro, quien al mismo tiempo entregará un botón al que conteste primero.
7. El participante que conteste correctamente, ensartará el botón y se colocará al final de la fila correspondiéndole al ganador lanzar el dado, y el que ahora está al principio de la fila, tomará la aguja.
8. Las preguntas serán las siguientes:
 - a) "Dime una palabra que inicie o que contenga la "r" con sonido débil (ejemplos: rosa, rama, rojo, risa, ratón, risa, broma, Enrique, alrededor, subrayar, Israel...)
 - b) "Dime una palabra que contenga la "rr" (ejemplos: carro, sierra, serrucho...).

Sonido Fuerte:

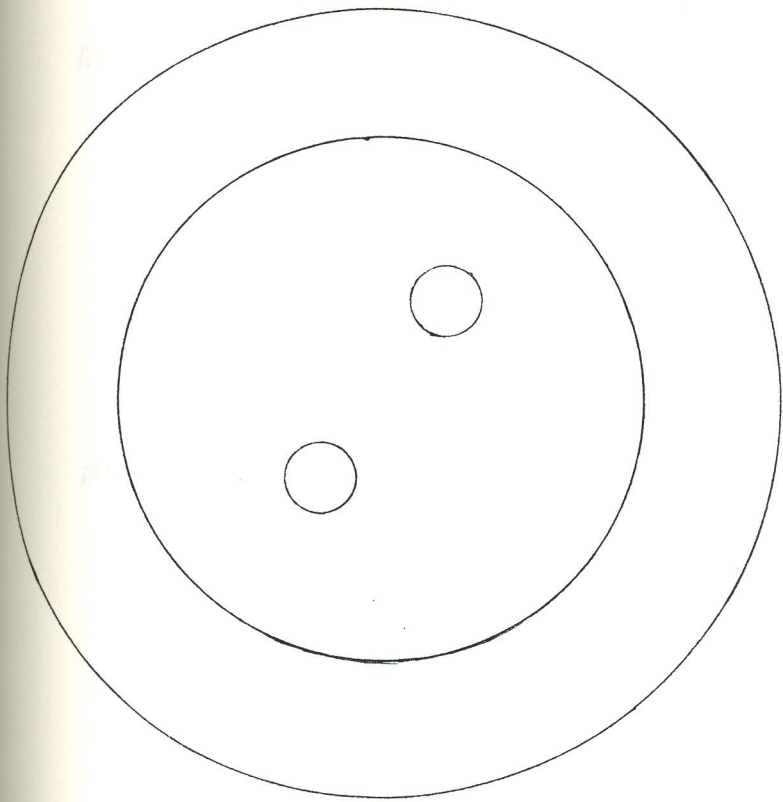
- a) "Dime una palabra con r, sonido fuerte, después de la b" (ejemplo: subrayar)
- b) "R después de N con sonido fuerte" (Ejemplos: Enrique, sonrisa, enredo, honra, Conrado...)
- c) "R después de l con sonido fuerte" (ejemplo: alrededor...)
- d) "R después de s con sonido fuerte" (ejemplo: Israel...)

EVALUACIÓN:

- a) Gana la fila que al finalizar con todos los participantes de cada una, tenga más botones ensartados.

Bauzer, E. (1969); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Ontiveros, A. (1996); Quiroga, G. (1996).



15 cm

2 cm



30 cm

ACTIVIDAD NO. 6 (Uso de la R y la RR).**"BUSCAPALABRAS R-RR"**

OBJETIVO: El alumno identificará las palabras en las que se utiliza la R y la RR.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una copia del "Buscapalabras R-RR" para cada niño (ver anexo).
- 2) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. Las palabras se colocarán todas juntas aparte para que el niño las escoja. Previa explicación del significado de las palabras poco usuales.
2. Los estudiantes buscarán las palabras escondidas en la sopa de letras ubicadas en diferentes direcciones (ver anexo).

EVALUACIÓN:

- a) Ésta se llevará a cabo cuando el maestro observa que la búsqueda del alumno fue acertada. En este caso se elogiará el esfuerzo.
- b) El maestro utilizará su criterio para la calificación de cada alumno.

Navarro, M. (1986); Ontiveros, A. (1996).

Buscapalabras: Navarro, M. (1986); Medrano, I. (1996).

BUSCAPALABRAS
(R-RR)

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

SIERRA HIERRO AMARRA CORRE TIERRA
 BARRO TORRE CARRUSEL ATRAS CORAZON
 BARRE CARRETA BURRO PERRITO

RESPUESTAS

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

ACTIVIDAD NO. 7 (Uso de la R y la RR).**"ESCRIBIENDO EL NOMBRE"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente las palabras con R o con RR.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Dibujos en los que su nombre tenga la R o la RR.
- 2) Pizarrón.
- 3) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. El grupo se dividirá en dos equipos, pueden ser niños contra niñas o equipos mixtos.
2. El maestro dividirá el pizarrón en dos partes con el gis y se colocará exactamente enfrente de esa línea divisoria (entre los concursantes).
3. Pasarán dos niños, un representante de cada equipo.

4. El maestro mostrará un dibujo que deberán observar los dos participantes y escribirán el nombre de ese dibujo.
5. El primero en escribir correctamente la palabra, se irá a un lugar determinado en donde pasará a ser jurado y su equipo recibirá un punto.
6. El niño que termine después, regresará a su lugar original.
7. Se tomará en cuenta la correcta escritura aunque el niño haya sido el segundo en escribir la palabra. Esto si el primero la escribió de forma incorrecta.
8. Pasarán los siguientes concursantes y el maestro realizará el procedimiento anterior hasta que todos los concursantes hayan participado.

EVALUACIÓN:

- a) El equipo ganador será el que haya quedado sin integrantes.

Méndez, F., Moreno, A., Malvárez, M. (1993); Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 8 (Uso de la R y la RR).**"FORMANDO OTRAS PALABRAS"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente las palabras que contengan R y RR.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Palabras que empiecen con R o RR o que contengan dicha letra (sonreír, alrededor, Israel, rama, arreglo, arroyo, perro...).
Tantas palabras como alumnos haya.

PROCEDIMIENTO:

1. El tiempo será de dos a tres minutos.
2. Todos los jugadores deberán tener lápiz y papel.
3. El maestro explicará a sus alumnos que para la actividad deben escribir la palabra que él les dicte.
4. Los niños escribirán una palabra dictada por el maestro. Luego los jugadores tendrán que escribir bajo o entre las letras r una palabra (ver anexo).

5. No se podrán repetir palabras.
6. Cuando termine el tiempo acordado por el maestro, el que tenga las palabras correctas, ganará un punto.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro supervisará que todos hayan escrito correctamente.
- b) El niño que haya escrito mal las palabras, tendrá la oportunidad de corregirlas y hará tres oraciones con esas palabras ya corregidas.

Brandreth, G. (1984); Díaz, G. (1996).

Esquema: Díaz, G. (1996); Medrano, I. (1996).

P E R R O
A R R O Y O
O A M A

ACTIVIDAD NO. 9 (Uso de la C y la Q).**"OJO DE ÁGUILA"**

OBJETIVO: El alumno desarrollará agilidad para escribir palabras correctamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cartulinas.
- 2) Hojas blancas.
- 3) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. Formar dos equipos.
2. En el pizarrón o en algún lugar donde los niños no vean, se ponen las cartulinas con las palabras que tengan C y Q.
3. Cada equipo elegirá un representante y serán llevados hasta donde están las cartulinas. Tienen un minuto para grabarse la lista de palabras y dos minutos para escribirlas en una hoja.

EVALUACIÓN:

- a) Gana el equipo del cual su representante haya puesto o escrito más palabras correctas.
- b) Puede elegirse otro representante. Al final se suman todas las palabras escritas y gana el que obtenga más.

ACTIVIDAD NO. 10 (Uso de la C y la Q).**"PIENSA RÁPIDO"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente palabras que contengan las letras C y Q.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Un sobre para cada fila en el que estén las sílabas ca, que, qui, co, cu.
- 2) Hojas.
- 3) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. A los niños que inician cada fila se les entrega el sobre con las sílabas, la hoja y el lápiz.
2. Al mismo tiempo todos los niños primeros sacarán el cartoncito con la sílaba del sobre y escribirán rápidamente tres palabras que contengan dicha sílaba. Cuando termine el primer niño pasará el sobre a su compañero de atrás, quedándose sólo con

la sílaba que sacaron. Su compañero también escribirá tres palabras con la sílaba que saque del sobre y así participarán sucesivamente cada integrante de la fila.

EVALUACIÓN:

- a) Gana la fila que termine más rápido o cuando el sobre llegue hasta el niño de atrás y éste levante la mano con la hoja.

ACTIVIDAD NO. 11 (Uso de la C y la Q).**"LA TRAMPA"**

OBJETIVO: El alumno formará palabras con las sílabas ca, que, qui, co y cu, de acuerdo a su conocimiento.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Copias con el ejercicio "La Trampa" (ver anexo).
- 2) Colores.
- 3) Lápiz.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro entregará a cada niño una copia del ejercicio "La Trampa" (ver anexo).
2. Ayudarán al Capitán K a encontrar la salida, pero para poder avanzar tendrán que anotar tres palabras con la combinación ya indicada.
3. Al final podrán iluminar al Capitán K.

EVALUACIÓN:

- a) Los primeros cinco niños que contesten correctamente todas las palabras van a tener derecho a recibir dos puntos en su calificación.
- b) Después de los cinco niños que terminen, todos los demás recibirán sólo un punto.

Gutiérrez, J. (1991); Ontiveros, F. (1995).

Dibujo: Gutiérrez, J. (1991); Ontiveros, F. (1996).



que

que

qui

co

co

que

salida

PROX

KILO

ACTIVIDAD NO. 12 (Uso de la C y la Q).**"CADA VEZ MEJOR"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente nuevas palabras y que contengan las sílabas ca, co, cu, que y qui.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cartón.
- 2) Imanes.
- 3) Plumones.
- 4) Dibujo.
- 5) Pizarrón.
- 6) Hojas blancas.
- 7) Lápiz.
- 8) Resistol.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro elaborará tarjetas con el cartón de una medida de 20 cm. de largo con 10 cm. de ancho.

2. En las tarjetas pondrá el dibujo del lado izquierdo y la palabra en el lado derecho de la tarjeta (para un ejemplo, ver anexo).
3. Detrás de las tarjetas se le pegarán unos imanes en forma distribuida para que se puedan colocar en el pizarrón.
4. Primeramente el maestro les hará un dictado de las palabras contenidas en las tarjetas por ejemplo: casa, caballo, cabello, quelite, obsequio, panqué, quinqué, Paquito, paquete, cama, calabaza, coco., pero sin que ellos las hayan visto, en hojas blancas. Se recogerán las hojas con el dictado.
5. Después, el maestro colocará las tarjetas en el pizarrón y les pedirá a los niños que las observen bien durante tres minutos.
6. Después de los tres minutos, los niños cerrarán los ojos y el maestro retirará una de las tarjetas, entonces le pedirá a un niño que descubra cuál es la tarjeta que hace falta, entonces escribirá en el pizarrón la palabra faltante. En caso de que el niño que pase no recuerde, pasará otro niño en su lugar.
7. Se hará el mismo procedimiento del punto número 6, pero se pondrá nuevamente la tarjeta quitada y se podrá retirar otra hasta

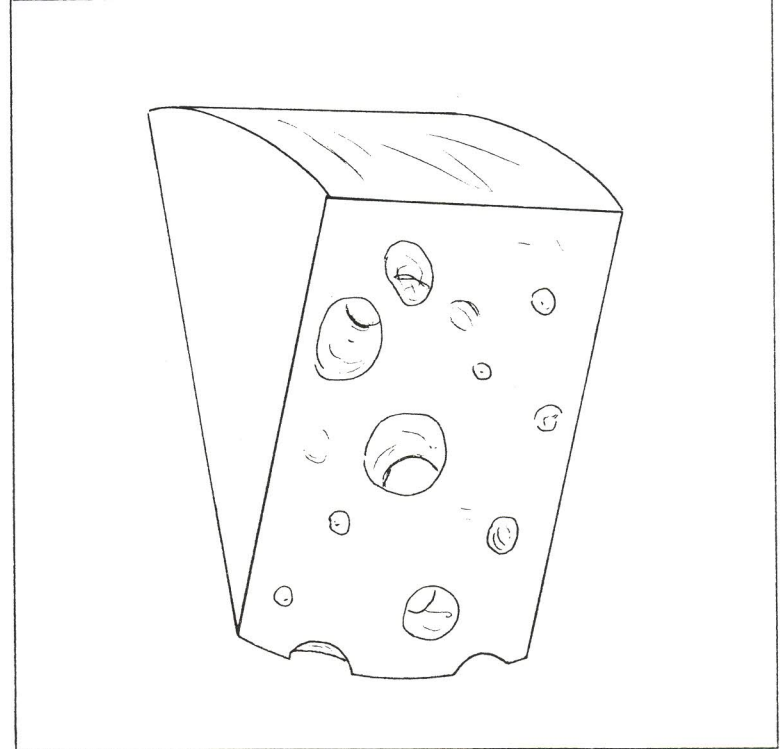
que todas las tarjetas hayan sido retiradas y que la mayoría de los niños hayan participado.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro retirará todas las tarjetas del pizarrón y les dará a los niños otra hoja donde se les dictarán las mismas palabras.
- b) Después se compararán las respuestas del primer dictado con las del segundo dictado y se podrá ver en qué mejoró el niño y en qué siguió fallando.

De Santiago, R. (1996); Ontiveros, F. (1996).

Dibujo: Ontiveros, F. (1996); Quiroga, G. (1996).



queso

10 cm

20 cm

ACTIVIDAD NO. 13 (Uso de la B).**"LOS TARJETEROS"**

OBJETIVO: El alumno identificará cada palabra con su regla ortográfica correspondiente.

MATERIALES NECESARIOS:

1) Una cajita tipo fichero donde se pondrán las tarjetas con palabras que lleven la letra b: brazo, amabilidad, hambre, columpio, abeja, abanico, bicolor, biblioteca, buscar, hablar, blusa, brisa, benemérito, escribir, cubeta, hebilla, etc...

incluyendo en ellas todas las reglas de ortografía.

2) Pizarrón.

3) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. Colóquese a un alumno frente al grupo dando la espalda al pizarrón.
2. El maestro mostrará al grupo una tarjeta que se leerá al concursante, quien habrá de decir por qué se escribe así esa

palabra, es decir, cuál es la regla ortográfica que la ampara. Los alumnos que ven la tarjeta son los jueces y el mismo maestro irá anotando los puntos que va ganando cada concursante.

3. Si las tarjetas son chicas, puede escribirse en el pizarrón la palabra para que la vea todo el grupo.
4. Si dice la respuesta correcta, podrá seguir participando hasta que pierda, y entonces pasará el siguiente niño de cada fila, hasta que todos los niños tengan la oportunidad de pasar.

EVALUACIÓN:

- a) Se calificará al participante según el número de aciertos que tenga al finalizar el juego, los cuales los irán acumulando para la próxima ocasión que jueguen.

ACTIVIDAD NO. 14 (Uso de la B).**"EL TRENECITO"**

OBJETIVO: El alumno reafirmará el conocimiento de palabras que llevan B, especialmente con las sílabas bra, bre, bri, bro, bru.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Papel bond.
- 2) 6 Plumones.
- 3) Cinta adhesiva.
- 4) Resistol.

PROCEDIMIENTO:

1. Con papel bond, se elabora un trenecito con cinco vagones en donde en cada uno de ellos llevará escritas las sílabas bra, bre, bri, bro, bru (ver anexo).
2. Arriba de cada vagón quedará un espacio donde habrá una numeración del uno al cinco (ver anexo).

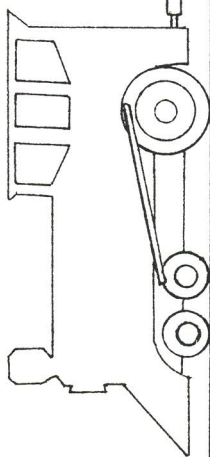
3. Se formarán cinco equipos o cinco filas con cinco niños cada uno (la cantidad de niños en cada fila, dependerá del número de alumnos en el grupo).
4. Cada fila se pondrá frente a cada vagón y a la cuenta de tres, con un plumón, escribirán la primera palabra que corresponde a la sílaba de su vagón y pasarán después el plumón al siguiente niño de su fila, quien escribirá la segunda palabra correspondiente, y así sucesivamente hasta que todos los niños pasen.
5. Para hacerlo más interesante, las filas pueden intercambiar de vagón para que todos los niños repasen todas las sílabas.

EVALUACIÓN:

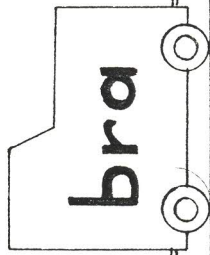
- a) Ganará la fila que haya ganado más veces y que haya tenido más aciertos en las palabras y cada miembro obtendrá un punto sobre su calificación.

Garza, B. (1996); Ontiveros, F. (1996).

Dibujo: Ontiveros, F. (1996); Quiroga, G. (1996).

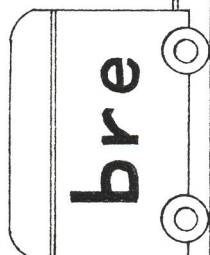


1
2
3
4
5



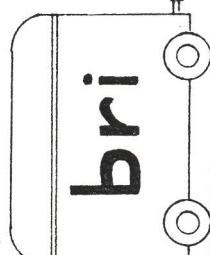
bra

1
2
3
4
5



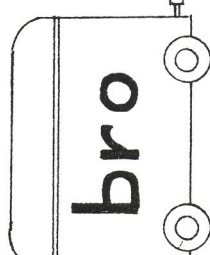
bre

1
2
3
4
5



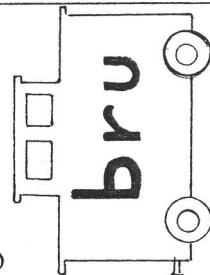
bri

1
2
3
4
5



bro

1
2
3
4
5



bru

ACTIVIDAD NO. 15 (Uso de la B y la V).**"CUADRO DE PALABRAS"**

OBJETIVO: El alumno elegirá la palabra correcta que lleve B o V en una oración.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cuadro de palabras de B y V cubierta cada palabra con un cartón grueso de manera que se puedan ir destapando una por una (ver anexo A).
- 2) Una lista con parejas de palabras escritas de diferente forma y con su respectiva coordenada, que contendrá la tablita (ver anexo B).
- 3) Oraciones que lleven palabras escritas con B y V.

PROCEDIMIENTO:

1. Entregar a los niños la tablita del anexo B.
2. El maestro tendrá las oraciones ya listas en donde incluya las palabras que el niño tiene en su tablita y leerá en voz alta cada

una de las oraciones permitiendo que el niño encierre el inciso correcto.

3. Al terminar de encerrar los incisos adecuados el maestro colocará la tabla del anexo A en el pizarrón, todavía cubierto.
4. Los niños intercambian sus hojas entre ellos mismos de la manera más ordenada posible.
5. El maestro repetirá una a una las oraciones mencionadas anteriormente y pidiendo que un alumno dé a conocer lo que su compañero contestó en la hoja que está calificando. El alumno mencionará la coordenada.
6. El maestro procederá a destapar la respuesta dada en la tabla que tiene en el pizarrón.
7. Se seguirá el mismo procedimiento en cada una de las oraciones colocando una paloma (aspita) si la respuesta fue correcta y una equis si fue incorrecta.

EVALUACIÓN:

- a) Se contarán la cantidad de aciertos y de acuerdo a ese número se le dará una calificación.

- b) Es importante dar reforzamiento a los niños que saquen poca cantidad de aciertos.

ANEXO A

CUADRO DE PALABRAS B y V

	1	2	3	4
1	Job	x	x	pólvora
2	abuso	grave	biblioteca	andaba
3	x	x	x	x
4	calvo	escribir	activa	x
5	x	x	x	bíceps
6	burlón	carnívoro	habilidad	x
7	neblina	levadura	x	moribundo
8	cubeta	x	llovizna	x
9	x	cambio	proverbio	enviar
10	x	x	x	x
11	x	x	x	bolsa

ANEXO B

grave	(2, 2)	a. escribir	(6, 4)	a. neblina	(7, 1)
grabe	(9, 1)	b. escribir	(4, 2)	b. nevlina	(8, 2)
actiba	(5, 2)	a. habilidad	(6, 3)	a. lebadura	(8, 4)
activa	(4, 3)	b. havilidad	(11, 2)	b. levadura	(7, 2)
pólvora	(1, 4)	a. andava	(11, 3)	a. llovizna	(8, 3)
pólbora	(10, 1)	b. andaba	(2, 4)	b. llobizna	(11, 1)
moribundo	(7, 4)	a. proverbio	(9, 3)	a. cubeta	(8, 1)
morivundo	(4, 4)	b. provervio	(10, 2)	b. cuveta	(7, 3)
carnívoro	(6, 2)	a. abuso	(2, 2)	a. vurlón	(5, 3)
carníboro	(3, 4)	b. avuso	(3, 3)	b. burlón	(6, 1)
Job	(1, 1)	a. calvo	(4, 2)	a. víceps	(2, 2)
Jov	(3, 2)	b. calbo	(5, 1)	b. bíceps	(5, 4)
enviar	(9, 4)	a. biblioteca	(2, 3)	a. cambio	(9, 2)
enbiar	(10, 3)	b. viblioteca	(1, 3)	b. camvio	(3, 1)
				a. bolsa	(11, 4)
				b. volsa	(10, 4)

Ejemplos de oraciones

1. Hay un paciente muy grave en el hospital
2. Ayer anduve muy activa en mi trabajo
3. Ten cuidado con la pólvora
4. Ese hombre está moribundo
5. El León es carnívoro
6. Job fue un hombre muy paciente
7. Mañana tengo que enviar la carta
8. Es muy difícil escribir en letra cursiva
9. El tiene habilidad en el juego
10. Ví que andaba vagabundo
11. Lo dice un proverbio
12. Es un abuso lo que haces
13. Me da risa ver a ese calvo
14. En la biblioteca se guarda silencio
15. No me dejaba ver la neblina
16. La levadura es para el pastel
17. Estuvo muy agradable la llovizna
18. Tráeme la cubeta
19. No seas burlón
20. Me duele los bíceps
21. Te cambio mi calcomanía

ACTIVIDAD NO. 16 (Uso de la B y la V).**"DICCIONARIO ILUSTRADO"**

OBJETIVO: El alumno tendrá un conocimiento más amplio de palabras que se escuchan igual y se escriben diferente, recalcando la B y la V.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Hojas blancas.
- 2) Diccionario.
- 3) Dibujos.
- 4) Recortes.
- 5) Resorte y pastas para engargolar.
- 6) Colores.
- 7) Resistol.

PROCEDIMIENTO:

1. Este pequeño diccionario se puede hacer en el tiempo programado para enseñar las letras B y V.

2. Ya sea que lo haga cada niño, o que se haga uno entre todos los niños para la biblioteca del salón.
3. Recopilar todas las palabras homófonas (que suenan igual pero se escriben diferente) para que hagan la distinción entre el significado de una palabra y otra y tenga mayor comprensión de por qué se escribe así.
4. Poner el significado a cada una utilizando su propio lenguaje, con palabras sencillas.
5. Después, ilustrar el significado con un dibujo hecho por los niños talentosos, o buscar recortes que ilustren dicha palabra y pegarlo debajo del significado.

EVALUACIÓN:

- a) Después de terminar de realizar el diccionario, se les aplicará un pequeño examen en donde el niño podrá elegir la palabra correcta, ya sea que tenga V o B dependiendo de su significado.

Ontiveros, F. (1995).

ACTIVIDAD NO. 17 (Uso de la B y la V).**"MI NAVÍO"**

OBJETIVO: El alumno repasará algunas palabras que se escriben con b o v según sea el caso.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Preguntas.
- 2) Pizarrón.
- 3) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se sientan en semicírculo.
2. Entre ellos señalan a un representante el cual hará a los demás niños cinco preguntas sobre su navío, que serán:
 - a) ¿Cómo se llama mi navío?
 - b) ¿Quién es su comandante?
 - c) ¿Qué carga lleva?
 - d) ¿De dónde salió?
 - e) ¿Para dónde va?

3. El grupo tendrá que contestar esas preguntas, iniciando con la letra B o V, según el caso. Ejemplo:
 - a) barco
 - b) Bartolo
 - c) botas
 - d) Bogotá
 - e) Belice.
4. Las preguntas tienen que ser las mismas, las que cambian son las respuestas.
5. El maestro supervisará que la actividad sea de la forma más ordenada y estará al pendiente de sus alumnos.

EVALUACIÓN:

- a) Los jugadores que den una respuesta acertada, ganan un punto.
- b) Los niños que dijeron mal alguna palabra, la escribirán cinco veces correctamente en el pizarrón.

ACTIVIDAD NO. 18 (Uso de la B y la V).**"FORMANDO LA LETRA CORRECTA"**

OBJETIVO: El alumno formará el esquema de la letra B y V correctamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Palabras que contengan las letras B y V escritas en una hoja o en un cuaderno (ejemplos: alfombra, hombre, dividir, clavo, clavel, alambre...).

PROCEDIMIENTO:

1. Este juego se puede hacer en un gimnasio o en un patio.
2. Fórmense dos grupos.
3. Esparcidos en el área de juego, el maestro estará en una posición elevada para poder ver mejor cuál de los grupos es el ganador.
4. El maestro grita una palabra, por ejemplo: ¡ hombre!

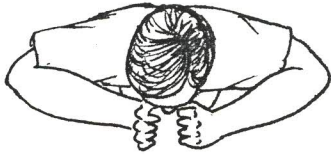
5. Todos los grupos deberán formar rápidamente el esquema de la letra B en el caso del ejemplo anterior (ver anexo), o la V en caso de que el maestro grite una palabra que contenga esa letra.
6. El grupo que forme primero la letra, ganará un punto.

EVALUACIÓN:

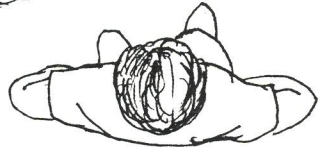
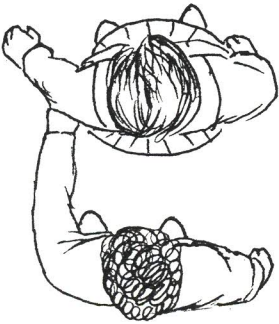
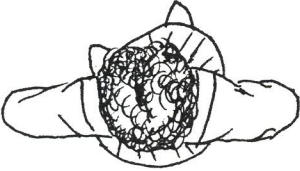
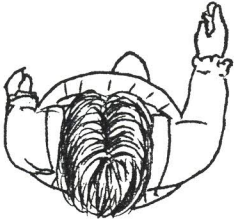
- a) Los niños que hayan tenido dificultades para formar la letra, harán diez palabras con B y diez palabras con V al final del juego.

Stella, G. (1966); Díaz, G., Ontiveros, F., Ontiveros A. (1996).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).



¡Hombre!



ACTIVIDAD NO. 19 (Uso de la B y la V).**"PENSANDO EN LOS OBJETOS VISTOS"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente los nombres representados por medio de objetos o dibujos.

MATERIALES NECESARIOS

- 1) Alrededor de diez a quince objetos diferentes como bisturí, cascabel, rábano, víbora, avión, borrador, barco...
- 2) Una toalla o pañuelo grande.
- 3) Una mesa (puede ser el escritorio) o bandeja grande.
- 4) Dibujos que contengan la letra B o la V como vaca, vaso, ballena, botella, bota, bandera, borrego, vidrio...

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro coloca sobre la mesa los objetos y los dibujos.
2. Los niños por filas se ubican en columnas de uno, y rodearán la mesa para que todos puedan ver los dibujos y los objetos.

3. Después de verlos, se sentarán y pasarán las siguientes filas a hacer lo mismo.
4. A la señal de iniciación todos los niños deberán estar ya sentados y el maestro tapa con la toalla o pañuelo los dibujos y objetos.
5. Los niños escriben en sus cuadernos los nombres de todos los dibujos y los objetos que vieron.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro revisará individualmente las palabras a cada niño.
- b) Al niño que haya tenido mayores errores se le reforzará por medio de otros dibujos.

ACTIVIDAD NO. 20 (Uso de la B y la V).**"MEMORIZO, HAGO Y APRENDO"**

OBJETIVO: El alumno sabrá cuándo utilizar la palabra correcta, ya sea con B o con V en determinada oración.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una cajita con oraciones escritas donde se utilicen palabras homófonas de B y V.
- 2) Mesa y dos sillas con dos cuadernos especiales y dos lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. Formar dos equipos.
2. Cada niño tendrá tarjetas con palabras homófonas de la B y la V contenidas en las oraciones de la cajita.
3. El maestro sacará una oración de la cajita y la leerá en voz alta para los dos equipos.

4. La persona o niño que tenga la tarjeta correcta cuya palabra vaya en la oración, levanta la mano y contesta cuando el maestro indique.
5. En caso de que el equipo que tenga la palabra correcta no conteste, el maestro sacará otra oración, volviendo a echar a la caja la oración no contestada.

EVALUACIÓN:

- a) En caso de que la respuesta no sea correcta, el niño irá a la mesa especial y escribirá cinco veces la palabra que sacó mal en el cuaderno.
- b) Al finalizar el juego se cuentan los puntos totales y se resta el número de palabras que haya escrito su equipo en el cuaderno.
- c) Gana el equipo que quede con más puntos.

ACTIVIDAD NO. 21 (Uso de la B y la V).**"CARRERA ROMPECOCOS"**

OBJETIVO: El alumno dominará el vocabulario de palabras que lleven B y V.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Dos rompecabezas grandes de la B o de la V (ver anexos).
- 2) Dos hojas blancas.
- 3) Tres lápices.
- 4) Premios (depende del número de niños, del lugar y de las necesidades).

PROCEDIMIENTO:

1. Formar dos equipos.
2. Que el número de miembros de cada equipo sea igual que el número de piezas de un rompecabezas.

3. Cada equipo hará una fila. En frente de cada fila habrá una mesa con las piezas del rompecabezas.
4. En frente de cada mesa habrá otras dos mesas con una hoja en blanco cada una y un lápiz.
5. A la cuenta de tres los primeros niños de cada fila correrán a las primeras mesas y pondrán la primera pieza del rompecabezas.
6. Después correrán a la siguiente mesa y escribirán una palabra con B.

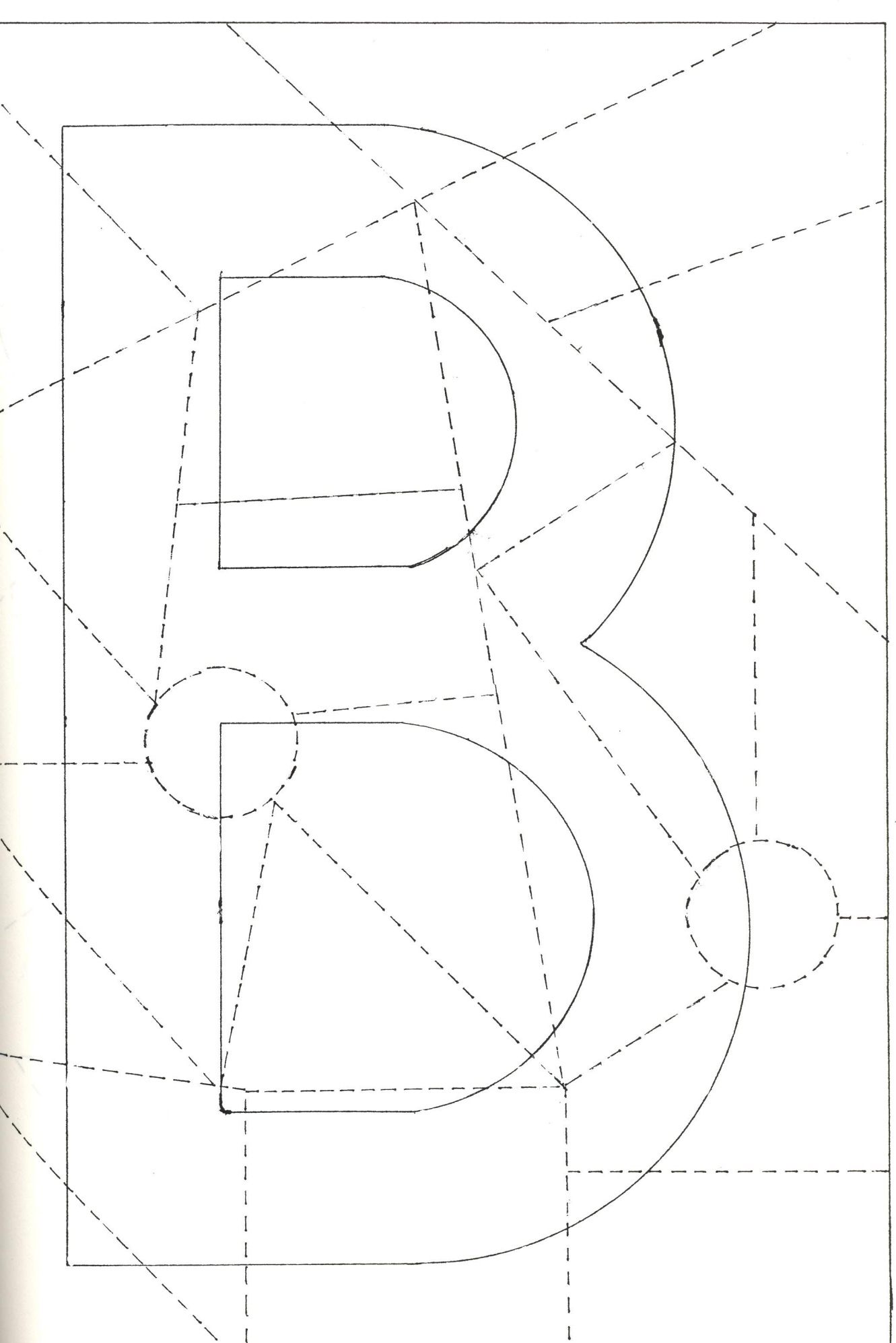
NOTA: Este mismo procedimiento se seguirá en las dos letras por separado: B y V.

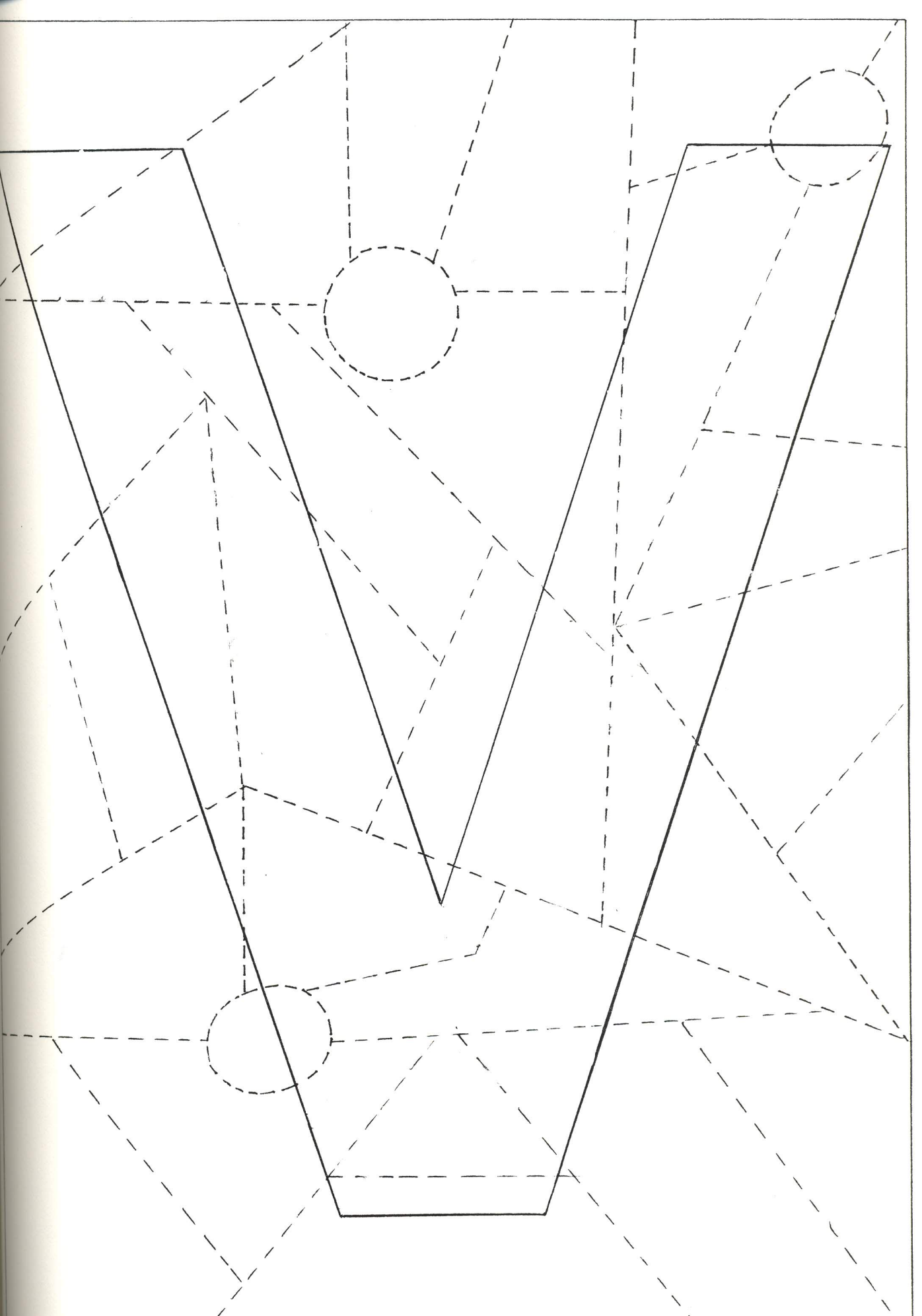
EVALUACIÓN:

- a) La fila que termine primero, es la que gana y se le da un premio a cada miembro.

Ontiveros, F. (1996).

Dibujo: Ontiveros, F. (1996); Quiroga, G. (1996).





ACTIVIDAD NO. 22 (Uso de la B, la V y las sílabas).**"MI TÍA LLEGO DE PARÍS"**

OBJETIVO: El alumno escribirá el número de sílabas correctamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Palabras con B y V.
- 2) Pizarrón.
- 3) Gis.
- 4) Libreta.
- 5) Lápiz.
- 6) Hojas blancas.
- 7) Plumón.

PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se sientan en círculo, siendo uno de ellos sorteado para empezar.
2. Para comenzar, el elegido dice: "Mi tía llegó de París y me trajo... un vestido", por ejemplo.

3. Tienen que ser palabras con B y V.
4. Su vecino de la izquierda pasa al pizarrón, solamente a poner el número de sílabas, y antes de ir a su lugar repite lo mismo que su compañero pero con otra palabra. Ejemplo: "Mi tía llegó de París y me trajo un venado", y pasa su otro compañero, y el juego continúa así sucesivamente hasta que participen todos.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro deberá tener en una libreta las palabras que sus alumnos dicen y calificará el número de sílabas.
- b) Ya sea que el niño se equivoque o no, podrá seguir jugando y el maestro solamente anotará los nombres de los niños que se hayan equivocado quienes al final del juego, harán los dibujos con los respectivos nombres de las palabras que escribieron mal, pero ahora ya escritas correctamente.
- c) A los niños que no hayan tenido ningún error se les aumentará un punto sobre su calificación.

Bauzer, E. (1969); Díaz, G. (1996).

ACTIVIDAD No. 23 (Uso de las sílabas).**"LA ENREDADERA"**

OBJETIVO: El alumno repasará la correcta división silábica.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una bola de estambre.

PROCEDIMIENTO:

1. Los alumnos se sientan en el suelo formando un círculo (ver anexo).
2. El maestro toma la bola del estambre y empieza a decir una palabra, al mismo tiempo que avienta la bola de estambre a un niño y quedándose él con la punta del estambre.
3. El niño que capturó la bola de estambre, repite la palabra que mencionó el maestro pero separándola en sílabas por medio de palmadas.

4. Ese mismo niño que avienta la bola de estambre a otro compañero, mientras también dice una palabra, que el niño que la capture, separará en sílabas.
5. El niño que la aventó sostendrá de otra parte el estambre de manera que mientras más se arroje el estambre, se irá enredando en los niños.
6. No se podrán repetir palabras ni tardarse más de tres segundos en contestar; si no, el niño perderá y quedará descalificado.
7. El juego termina cuando la bola de estambre se deshaga.

EVALUACIÓN:

- a) El alumno que no separe correctamente la palabra, se le reforzará por medio de otra palabra, al final del juego.

Juego Popular, Reyes, W., (1995); Díaz, G. (1995), Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).



ACTIVIDAD No. 24 (Uso de las sílabas).**"UNA CARGA MUY PESADA"**

OBJETIVO: El alumno clasificará las palabras de acuerdo a su número de sílabas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Camioncitos de diferentes tamaños de acuerdo a las sílabas: monosílabas, bisílabas, trisílabas o polisílabas. Uno para cada niño.
- 2) Camión grande con palabras escritas en él. La cantidad de palabras será de acuerdo al número de alumnos en el salón.
- 3) Plumón grueso.
- 4) Cinta adhesiva.
- 5) Cartulina (la necesaria para construir los camioncitos y el camión).

PROCEDIMIENTO:

1. INSTRUCCIONES PARA LA ELABORACIÓN DE LOS CAMIONES:

- a) Camión Grande: Este camión tendrá unas medidas aproximadas de 60 cm. de ancho por 40 cm. de alto (ver anexo). Dentro del camión estarán escritas varias palabras, considerando dos palabras por niño. Las palabras estarán clasificadas en: monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas, pero revueltas en el camión.
 - b) Camioncitos: Tendrán unas medidas aproximadas de 10 cm. de alto. El largo de cada camioncito será de acuerdo a la extensión de cada palabra. En la esquina superior izquierda del camioncito se colocará el número que indique cuántas sílabas deberá tener la palabra escrita en él (ver anexo).
2. El maestro entregará a cada niño un camioncito.
 3. El maestro pegará en el pizarrón el camión grande con cinta adhesiva.
 4. Inmediatamente los niños verán qué número tiene su camioncito y buscarán en el camión grande pegado en el pizarrón la palabra que contenga el mismo número de sílabas que indica su camioncito.

5. Cuando el niño encuentre esa palabra la escribirá en su camioncito.
6. Posteriormente irá a pegar su camioncito al pizarrón.

EVALUACIÓN:

- a) Los primeros diez que peguen el camioncito en el pizarrón y cuya palabra haya sido escrita correctamente como se encuentra en el camión, ganará el primer lugar.
- b) Los siguientes de los diez primeros alumnos, excepto los tres últimos, ganarán el segundo lugar.
- c) Los últimos tres alumnos en llegar y pegar el camioncito se llevarán el tercer lugar.
- d) Queda a consideración del maestro obsequiarles puntos en alguna asignatura.

NOTA: Es importante que el maestro prepare en alguna parte del pizarrón o del salón, pedazos de cinta adhesiva con los que los alumnos pegarán sus camioncitos en el pizarrón.

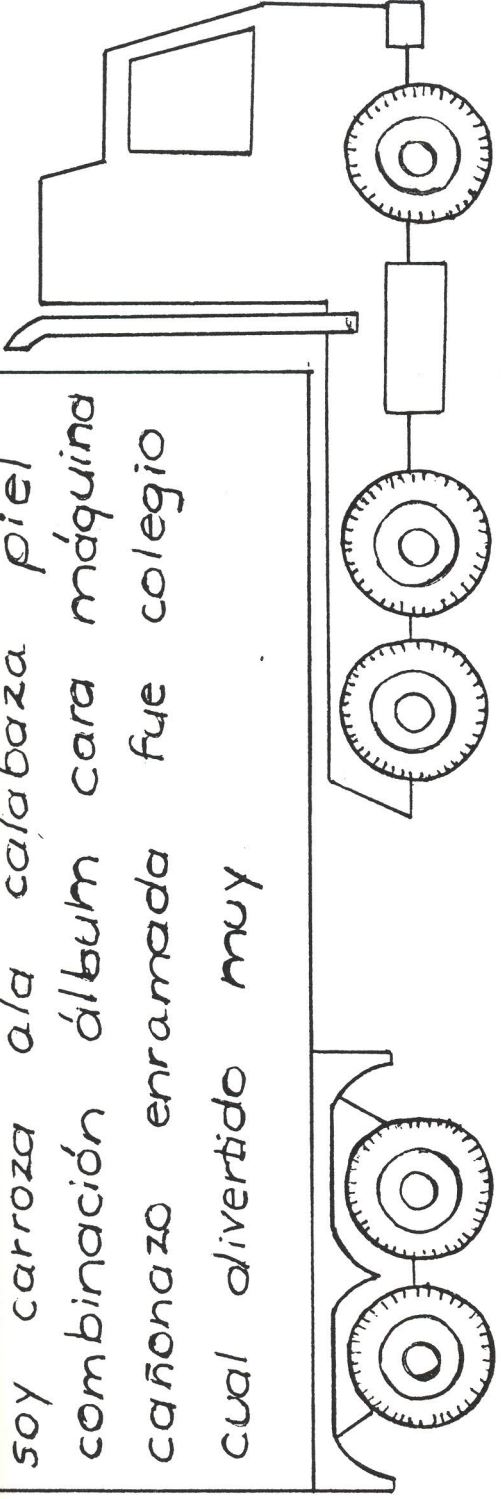
Vázquez, F., Avilés, L., Gutiérrez, J. (1991); Díaz, G., Ontiveros, A. (1995).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).

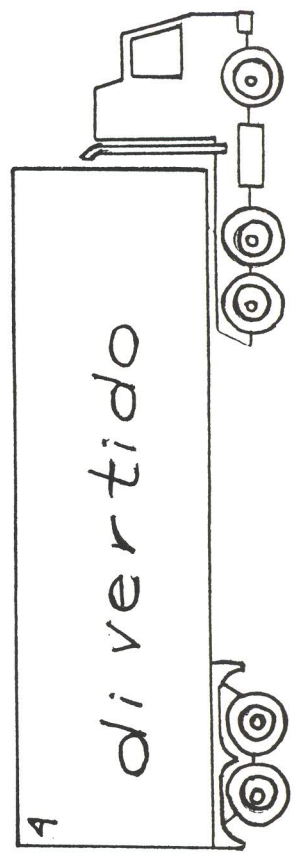
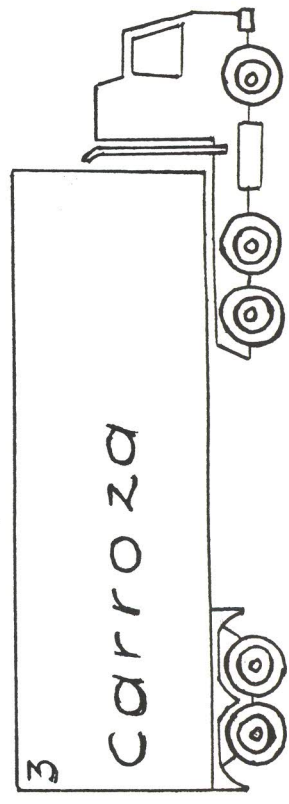
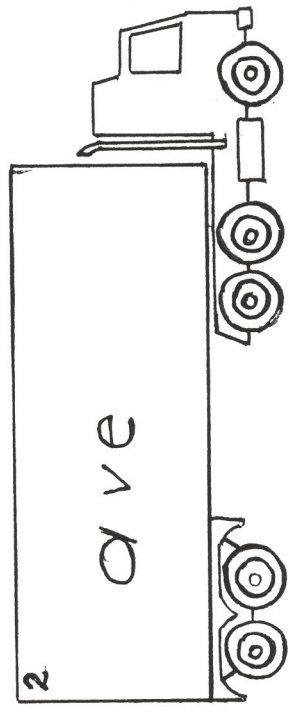
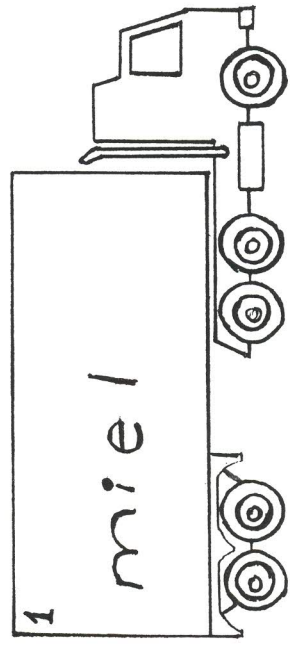
cohetes cirujano Asid aveja

soy carroza ala calabaza piel
combinación álbum cara máquina
cañazo enramada fue colegio
cual divertido muy

40 cm.



60 cm.



ACTIVIDAD No. 25 (Uso de las sílabas).**"CORRE Y ANOTA"**

OBJETIVO: El alumno separará en sílabas algunas palabras.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Borrador.
- 3) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. Dividir el grupo en dos equipos.
2. El maestro escribirá en el pizarrón palabras desordenadas para que ellos las ordenen. Una a la vez. Ejemplo:

onmo

esrcieb

orlo

3. El maestro los ayudará poniendo la primera letra en el pizarrón.

Ejemplo:

m (de mono)

e (de escribe)

l (de loro)

4. Los primeros de cada equipo correrán al pizarrón, ordenarán la palabra y la separarán en sílabas.
5. Al terminar, correrán a su asiento y ahora participarán los siguientes niños de cada equipo. Si el niño no termina de escribir la palabra y su formación en sílabas, no podrá sentarse. No lo pueden ayudar.
6. Cuando todos terminen, el maestro podrá escribir otra palabra.

EVALUACIÓN:

- a) Gana el equipo que haya hecho más ejercicios correctos.

ACTIVIDAD NO. 26 (Uso de las sílabas).**"LAS FRUTAS"**

OBJETIVO: El alumno dividirá correctamente algunas palabras en sílabas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Copias para cada niño con los dibujos de una manzana, un plátano, una pera y una mandarina (estos dibujos son opcionales y deberán ir pintados de acuerdo al color original de la fruta).
- 2) Nombre de los dibujos en tarjetas.
- 3) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. Este juego se podrá realizar individualmente.
2. El maestro repartirá los dibujos a cada niño.
3. Los niños procederán a dividir la fruta en tantas partes como sílabas tenga el nombre de dicha fruta.

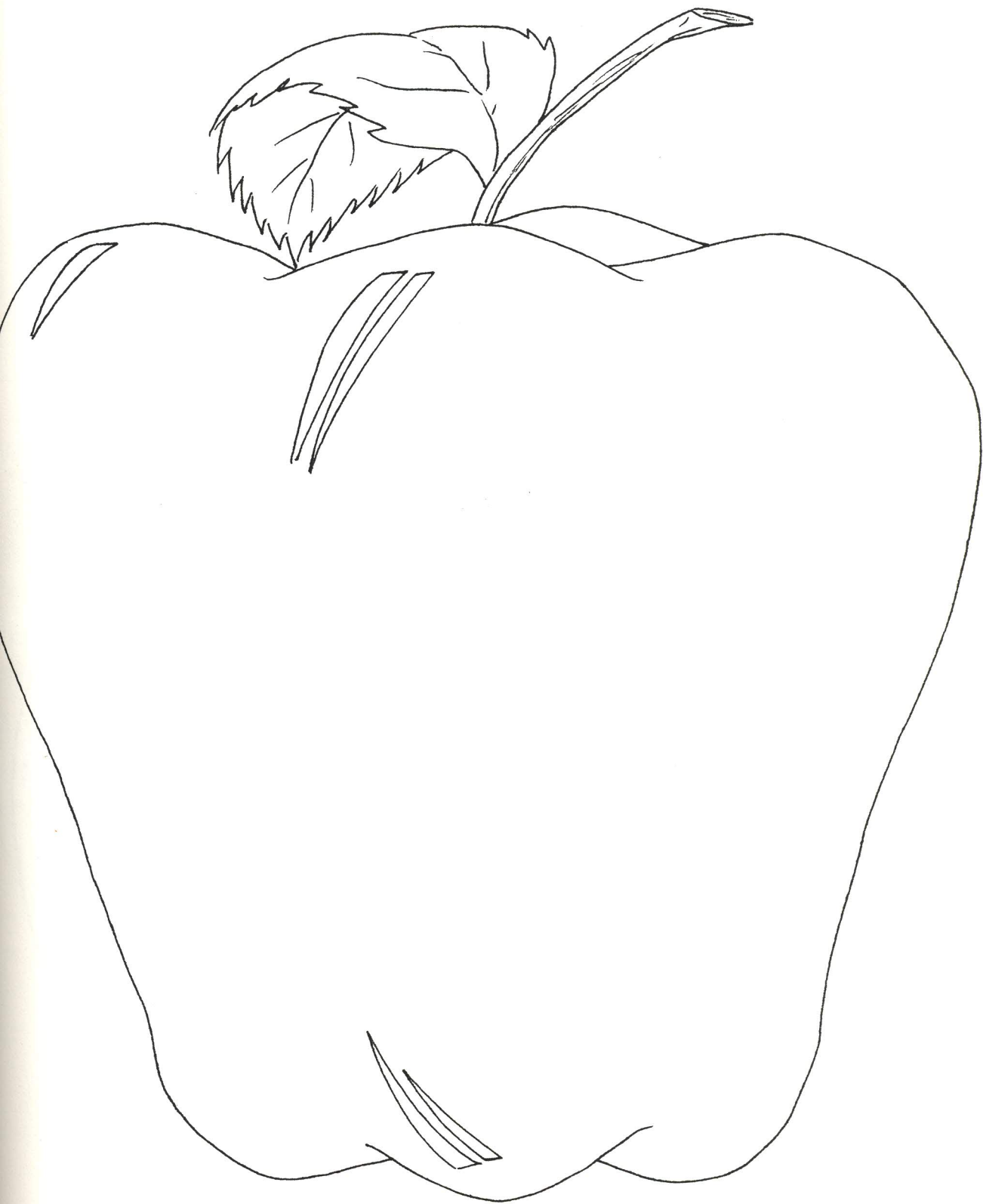
4. Abajo de cada fruta, el niño escribirá la palabra ya dividida en sílabas con guiones intermedios.

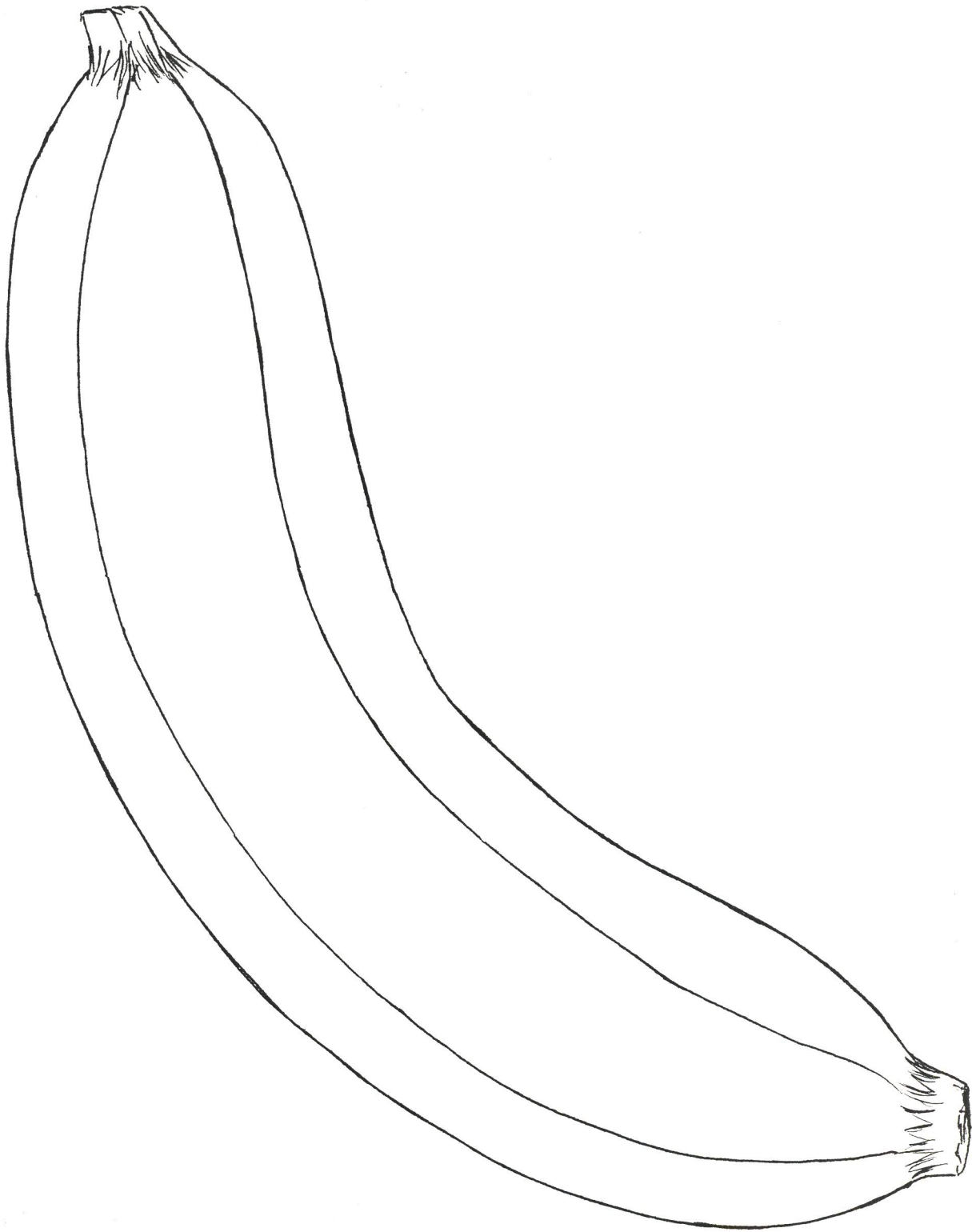
EVALUACIÓN:

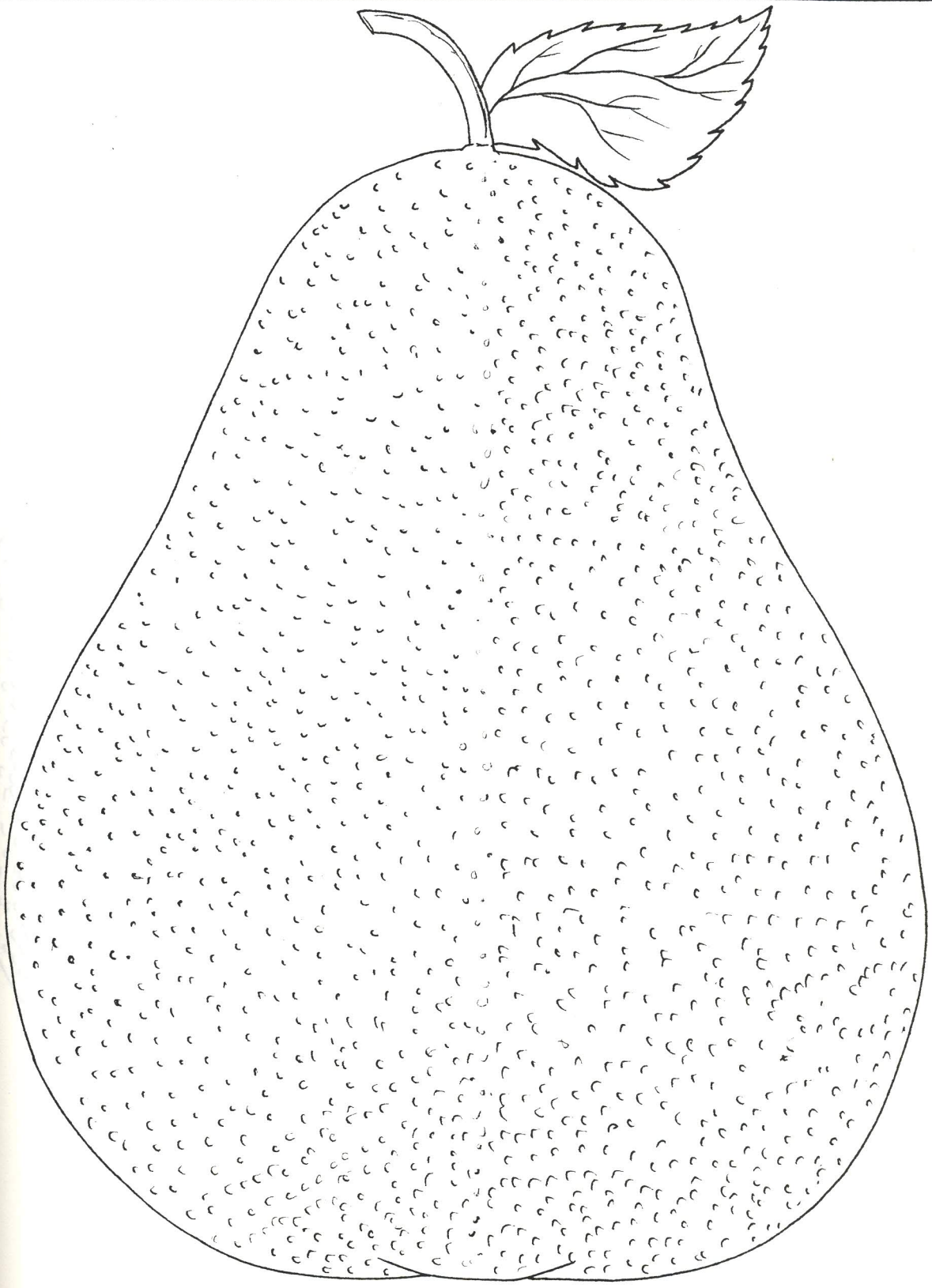
- a) El maestro calificará cada una de las divisiones hechas en los dibujos por los niños.
- b) Posteriormente el maestro puede darles más dibujos o inclusive los mismos niños pueden dibujarlos y hacer las respectivas divisiones en sílabas.
- c) No es necesario que sean sólo frutas, pueden ser otros objetos.

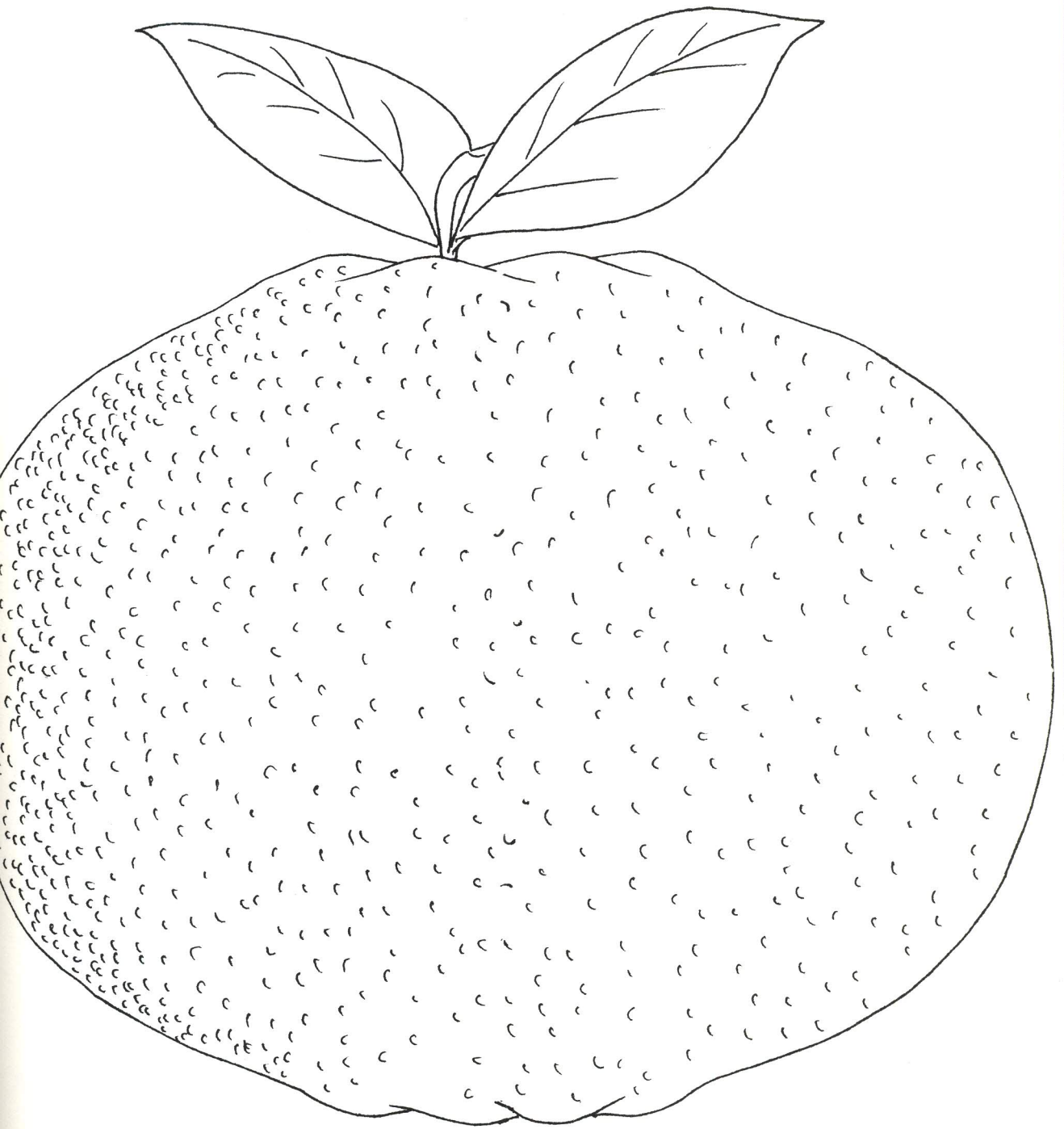
Berrum, J. (1993); Díaz, G. (1995).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).









ACTIVIDAD NO. 27 (Uso de las sílabas).

"LETRAS MUSICALES"

OBJETIVO: El alumno separará correctamente palabras en sílabas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Tarjetas con letras dispuestas en un círculo grande (ver anexo).
- 2) Gises de colores.
- 3) Pizarrón.

NOTA: Las letras no deberán repetirse y deberán ser de acuerdo a la cantidad de alumnos que tenga el maestro.

PROCEDIMIENTO:

1. Esta actividad puede ser dentro del aula o en un patio grande.
2. El maestro asignará un número a cada niño, éste deberá grabarse ese número (no habrá números repetidos).

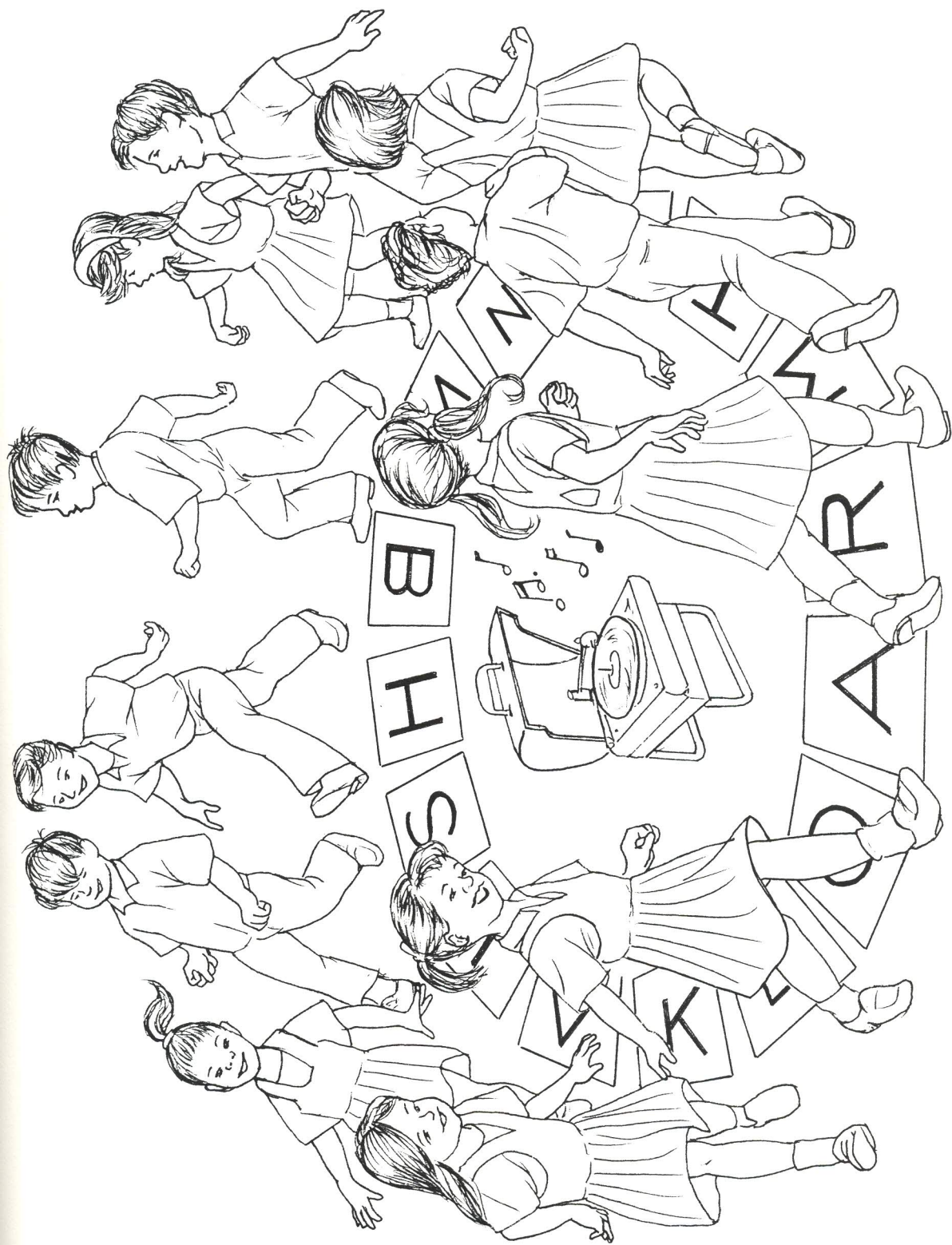
3. Los niños caminan alrededor de un círculo formado por las tarjetas con letras, al compás de la música (ver anexo).
4. Cuando ésta se pare, los niños se detendrán frente a la letra que les tocó, el maestro dirá un número y el niño que tenga ese número pasará al pizarrón a escribir una palabra que contenga la letra que le quedó frente a sus pies y la dividirá en sílabas con un gis de color.
5. Los niños que se queden sin letra pasarán al pizarrón a dividir en sílabas, con un gis de color, dos palabras de las que escribieron sus compañeros que sí quedaron frente a una letra.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro calificará las palabras y la división de las mismas.

Cratty, B. (1972); Díaz, G. (1996).

Dibujo: Cratty, B. (1972); Quiroga, G. (1996).



ACTIVIDAD NO. 28 (Uso de las sílabas).**"PALABRAS INCOMPLETAS"**

OBJETIVO: El alumno separará las palabras en sílabas correctamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Gis.
- 2) Pizarrón.

PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se sientan en sus lugares en el salón de clases.
2. El maestro prepara una lista de palabras conocidas por los niños.
3. A la señal de iniciación, el maestro escribe la inicial y la última letra de una de las palabras de su lista en el pizarrón, poniendo entre ambas tantos guiones como sea el número de letras que faltan para completar la palabra. Ejemplo: c _ _ a (debe decir c a m a).
4. Los primeros niños de cada fila pasarán al pizarrón a completar esa palabra.

5. El primero que la complete, procederá a separarla en sílabas por medio de ondas.
6. Sus compañeros serán los jueces.

EVALUACIÓN:

- a) Deberán participar todos los niños.
- b) Los niños que tuvieron dificultad en la separación de sílabas, pasarán nuevamente.

ACTIVIDAD NO. 29 (Uso de las sílabas).**"EL AHORCADO"**

OBJETIVO: El alumno separará algunas palabras por sílabas correctamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis.
- 3) Una caja.
- 4) Tarjetas con los siguientes escritos: UNA SÍLABA, DOS SÍLABAS, TRES SÍLABAS. Se harán de acuerdo al número de alumnos en el salón, calculando que el total de las tarjetas sea el doble del número de alumnos.

PROCEDIMIENTO:

1. El grupo de alumnos se divide en dos equipos. Pueden ser equipos mixtos o uno de niñas y otro de niños.

2. Cada equipo escogerá a su representante, los cuales pasarán al frente con el maestro y cada participante se colocará frente a una mitad del pizarrón.
3. Sobre el escritorio, el maestro colocará la caja donde estarán revueltas las tarjetas con los escritos UNA SÍLABA, DOS SÍLABAS O TRES SÍLABAS.
4. El maestro sacará una tarjeta de la caja.
5. Esa tarjeta indicará a los niños participantes el número de sílabas que deberá tener la palabra que escriba en el pizarrón.
6. Nadie de su equipo tendrá derecho a decirle la respuesta, de lo contrario queda descalificado y gana el equipo contrario.
7. Al escribir la palabra, se procede a separarla en sílabas por medio de ondas.
8. Sólo pueden escribir una palabra y tendrán un límite de tiempo de 30 segundos.
9. Si se acaba el tiempo y nadie escribió alguna palabra, los dos participantes perderán.

10. Al perder cualquiera de los dos participantes, procederá a dibujar una parte del ahorcado. Si los dos participantes perdieron, los dos dibujarán una parte del ahorcado en el orden que se explica en el anexo.

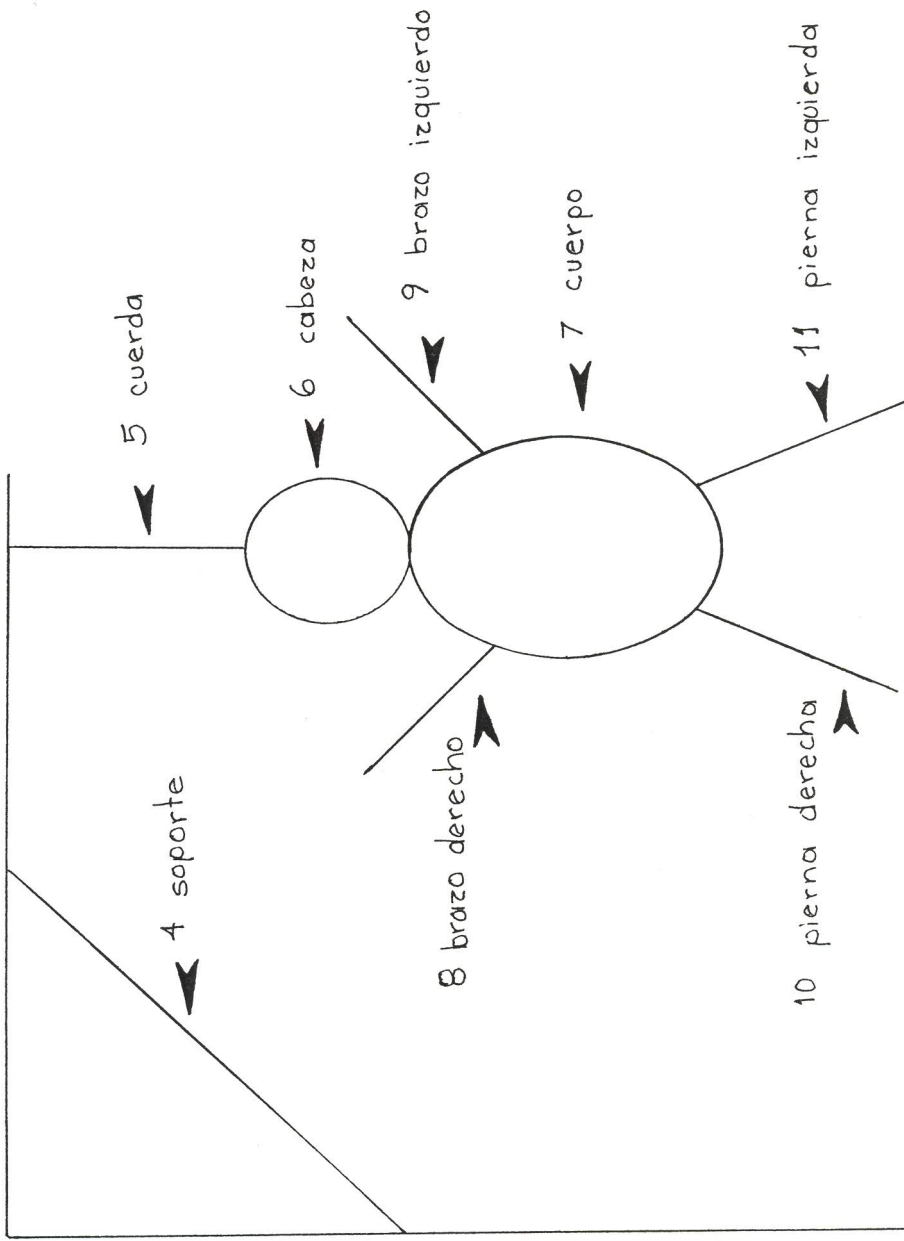
EVALUACIÓN:

- a) El maestro supervisará que la actividad se lleve a cabo de la manera más ordenada.
- b) Revisará a cada alumno tomando nota del tipo de respuesta que dio.
- c) Es recomendable pasar por segunda vez a los alumnos que tuvieron dificultad para contestar en el pizarrón.

Brandreth, G. (1984); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Brandreth, G. (1984); Quiroga, G. (1996).

3 travesaño



5 cuerda

6 cabeza

9 brazo izquierdo

7 cuerpo

11 pierna izquierda

8 brazo derecho

10 pierna derecha

4 soporte

2 poste

1 base

ACTIVIDAD NO. 30 (Uso de la G).**"DOMINIO DE LAS PALABRAS"**

OBJETIVO: El alumno identificará la manera correcta de escribir palabras con G.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Ficheros o tarjetas con las sílabas ga, go, gu, ge, gi, gue, gui, güe, güi.
- 2) Cartulinas (según el número de filas).
- 3) Plumones.
- 4) Imanes.
- 5) Cinta adhesiva.

PROCEDIMIENTO:

1. Pegar las cartulinas en el pizarrón según el número de filas con las palabras que se escriben con G, dejando el espacio en blanco donde debe ir la sílaba que incluye la g.
2. Cada fila tendrá un fichero donde en las fichas se pondrán las sílabas ga, go, gu, ge, gi, gue, gui, güe, güi.

3. Pasará un niño de cada fila, tomará una ficha y completará una de las palabras de su cartulina, solamente puede estar un niño de cada fila en el pizarrón, cuando éste se siente, podrá pasar otro niño a completar otra palabra, hasta que pase toda la fila.

EVALUACIÓN:

- a) Gana la fila que acabó más pronto y que no tuvo errores.

ACTIVIDAD NO. 31 (Uso de la G).**"LOTERÍA ORTOGRÁFICA"**

OBJETIVO: El alumno ampliará el vocabulario de palabras con G, así como la forma de escribirlas.

MATERIALES NECESARIOS:

1. Cartones correspondientes al número de alumnos, con diez, doce o veinte palabras escritas con claridad y bien espaciadas y distribuidas en dos o más series, (más conveniente a mano).
2. Lista de palabras: las mismas de los cartones, si es posible, que sean fichas para que se puedan revolver como las de la lotería. Los cartones deben ir numerados con objeto de que cada día pasen a distintas manos, y así al cabo de veinticinco sesiones, todos los alumnos han visto por sus propios ojos todos los ejercicios.

PROCEDIMIENTO:

1. Es un juego educativo y muy útil para aprender ortografía en poco tiempo, relativamente; al igual que la lotería de números.

2. Cada alumno de la clase tiene delante de sí un cartón con un número determinado de palabras y su correspondiente número de cartoncitos u otras cosas para ir señalando las palabras que le van saliendo en la lotería.
3. El profesor va leyendo, por el orden que él quiera, una lista de palabras, las mismas que tienen los alumnos en sus cartones.
4. Cuando un alumno ha llenado una de las dos listas de su cartón canta "quina", "seisena" o lo que sea; y así mismo cuando lo llene cantará "cartón" o "lleno".
5. En seguida saldrá al pizarrón a escribir la lista de palabras.

EVALUACIÓN:

- a) Si escribe bien todas las palabras, se le pone un punto a su favor; pero si se equivoca en la menor falta, irá a su puesto, continuándose la lotería hasta que otro alumno salga a lo mismo.

A los pocos días observará que los niños tienen tanta ilusión por este juego, que en todo lo que lee se les va la atención a ver si está bien o

mal escrito. Entonces es una buena ocasión para ponerles un ejercicio muy útil, y éste es hacer una lista de palabras, de las que ellos crean que son más difíciles, para hacer otra serie para la lotería.

ACTIVIDAD NO. 32 (Uso de la G).**"DIÁLOGOS PLUMÍFEROS"**

OBJETIVO: El alumno conocerá el sonido que obtiene la u cuando se le ponen los puntos de la diéresis.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Copias de los Diálogos Plumíferos (ver anexo).
- 2) Lápiz.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro repartirá una copia de los Diálogos Plumíferos (ver anexo).
2. Colocarán en las palabras los puntitos o las diéresis.
3. Leerán todos juntos las palabras ya escritas correctamente.

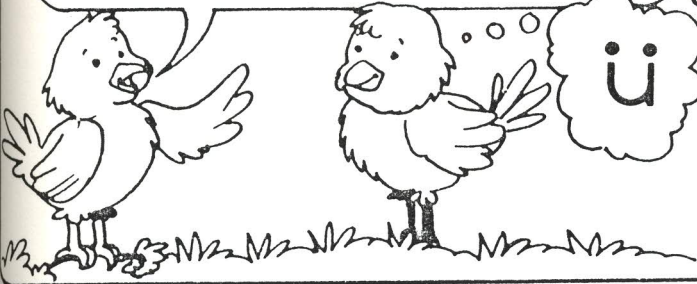
EVALUACIÓN:

- a) Después de haber contestado las copias, el maestro les hará un dictado de las mismas palabras a todos los niños.

Gutiérrez, J. (1991); Ontiveros, F. (1996).

Dibujo: Gutiérrez, J. (1991).

Para que la u tenga sonido, debe llevar dos puntitos encima.



Coloca las diéresis en las palabras.

¡Pero no siempre!
¡Sólo cuando la encontramos en las sílabas gue, gui.



güe
güi

¿Y en qué palabras los lleva?

¡Aquí las tienes!

¡Escríbelos!

aguita

pingue

lengueta

agüero

exangüe

bilingüe

antigüedad

averigüe

zarigüeya

vergüenza

degüello

paragüero

desagüe

halagüeño

fragües

arguir

pingüino

ungüento

cigüeña

guero

Los puntos que se colocan sobre la letra u, en las sílabas gue, gui, y que sirven para darle sonido, se llaman diéresis.

ACTIVIDAD NO. 33 (Uso de la G).**"JUGANDO CON PALABRAS"**

OBJETIVO: El alumno conocerá nuevas palabras que se escriben con g.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Papel bond u hojas blancas.
- 2) Plumones o lápices (según sea el caso).
- 3) Cinta adhesiva.

PROCEDIMIENTO:

1. Formar equipos de cuatro personas.
2. El maestro entregará a cada equipo un crucigrama (ver anexo).
3. Cuando todos los niños tengan su crucigrama, el maestro leerá en voz alta la primera pregunta y se les contará el tiempo (un minuto para cada una) (ver anexo).
4. Los niños tienen que pensar y escribir las respuestas lo más rápido que puedan.

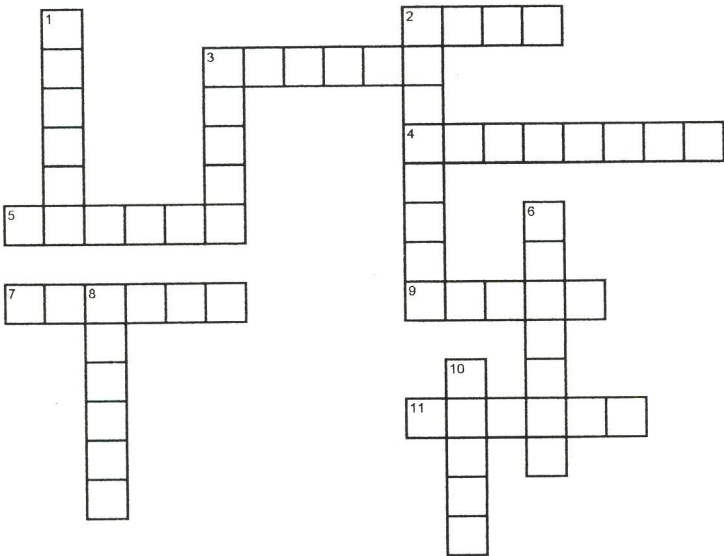
EVALUACIÓN:

- a) En caso de que algún equipo no sepa la respuesta de alguna pregunta, dejará en blanco los espacios y continuará con la siguiente.
- b) Al final, el maestro volverá a repetir las preguntas pero con menos tiempo de oportunidad para contestar.
- c) El equipo que logre llenar todo el crucigrama correctamente tendrá el privilegio de recibir un aplauso de sus compañeritos y maestro.

Navarro, M. (1986); Ontiveros, F. (1996).

Anexo: Navarro, M (1986).

CRUCIGRAMA



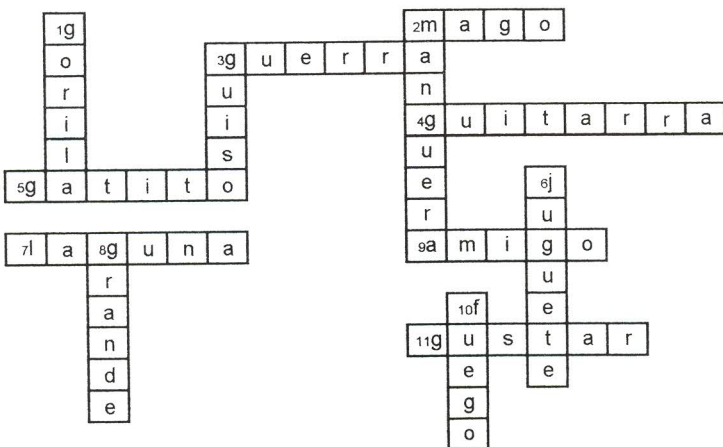
HORIZONTALES

2. El ____ tiene una varita mágica
3. Una lucha entre países
4. Un instrumento musical
5. Un gato pequeño
7. Hay patos en la _____
9. Mi ____ y yo jugamos en el parque
11. Creo que este regalo le va ____ a mi mamá

VERTICALES

1. Un animal
2. El bombero usa una ____ para apagar el incendio
3. Mi mamá nos preparó un rico _____
6. Mi _____ favorito es mi muñeca
8. Opuesto de pequeño
10. Incendio

RESPUESTAS



ACTIVIDAD NO. 34 (Uso de la G y la J).**"SALTANDO LA G Y LA J"**

OBJETIVO: El alumno relacionará el uso de la G y la J en cada palabra, según sea el caso.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis.
- 3) Cinta adhesiva.
- 4) Papel Bond.
- 5) Plumón grueso.
- 6) Palabras que tengan suprimida las letras g o j (ver anexo A).

PROCEDIMIENTO:

1. El juego se realizará entre niños y niñas.
2. El maestro escribirá en el pizarrón palabras que lleven G y J dejando el espacio libre para cada letra, estas consonantes pueden estar al principio o en medio (ver anexo A).

3. El maestro elaborará dos bandas de papel bond para cada niño, estas bandas serán de 10 cm. de ancho, por 30 cm. de largo, en el centro se escribirá la G en una y la J en otra. Estas bandas se colocarán rodeando al nivel del tobillo en la pierna de cada niño (ver anexo B).
4. Se formarán dos líneas: una de niños y otra de niñas.
5. El maestro mencionará y señalará en el pizarrón la primera palabra, y los primeros niños de cada fila darán un salto y caerán con la pierna que ellos consideren correcta para cada caso manteniendo el equilibrio hasta que el maestro revise la respuesta (ver anexo B).
6. Se irán retirando los niños que cometan error.
7. El niño que haya contestado correctamente se retirará al final de la fila para dar lugar a los siguientes participantes.

EVALUACIÓN:

a) Al final, la fila que tenga más integrantes será la ganadora.

Díaz, G. (1995); Ontiveros, A., Ontiveros, F. (1995).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).

ANEXO A

__ícamera

ma__ia

__uevos

ca__eta

__irasol

prote__er

__orge

o__o

__arabe

re__ión

__osé

__ato

a__ejo

__emelo

__aula

__oma

__irafa

__allina

ro__o

__erra

__usano

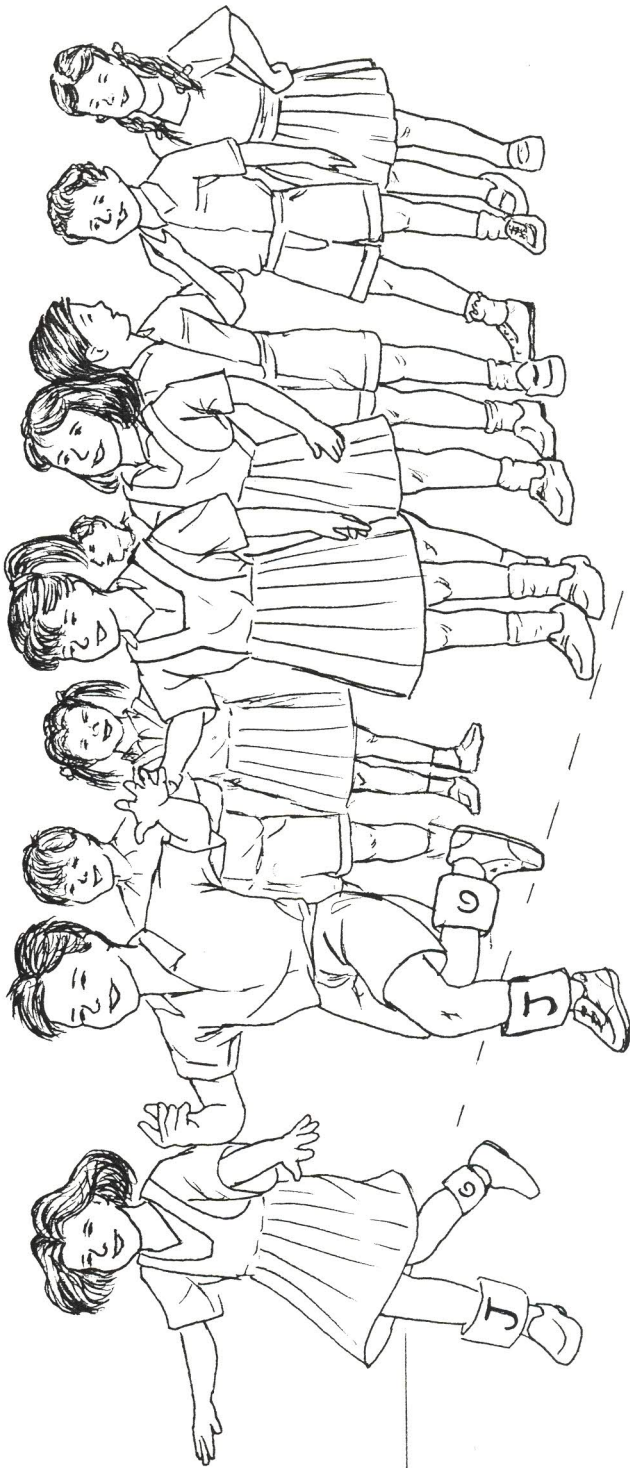
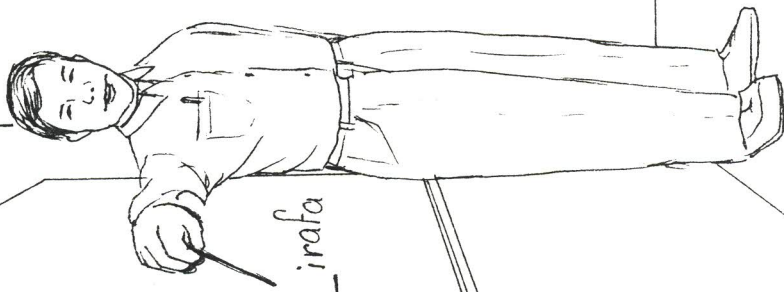
__orrión

__oven

te__er

__ente

__irar



30 cm

10 cm

ACTIVIDAD No. 35 (Uso de la G y la J).**"CADA CANICA EN SU LUGAR"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente las palabras con G y J según su uso.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Canicas de acuerdo a la cantidad de niños que haya en el grupo, una para cada niño.
- 2) Cuatro hoyos cavados en la tierra.

PROCEDIMIENTO:

1. Los alumnos saldrán al patio junto con su maestro. El maestro formará dos filas de niños: una compuesta por la mitad de la lista por orden alfabético y de la otra mitad, la otra fila.
2. A dos metros de las filas se harán dos hoyos en la tierra de 20 centímetros de diámetro por cada fila: un hoyo para identificar la G y otro hoyo para identificar la J (ver anexo).
3. Cada niño tendrá su canica.

4. A la indicación del maestro, los primeros niños de cada fila insertarán su canica en cualquiera de los dos hoyos en el de la G o en el de la J.
5. La oportunidad de participar será de un niño por fila.
6. Cuando ya hayan pasado todos los niños de las dos filas, el maestro contará las canicas insertadas en cada hoyo.
7. De acuerdo a la cantidad de canicas existentes en cada hoyo, los niños escribirán en su cuaderno la misma cantidad de palabras según haya sido el caso de cada fila.
8. Por ejemplo: si en total, una fila insertó 6 canicas en el hoyo de la G y 3 canicas en el hoyo de la J, cada niño de esa fila escribirá 6 palabras en las que se use la letra G, ya sea al principio o en medio de la palabra. También escribirá 3 palabras en las que se encuentre incluida la letra J, al principio o al final de la palabra.

EVALUACIÓN:

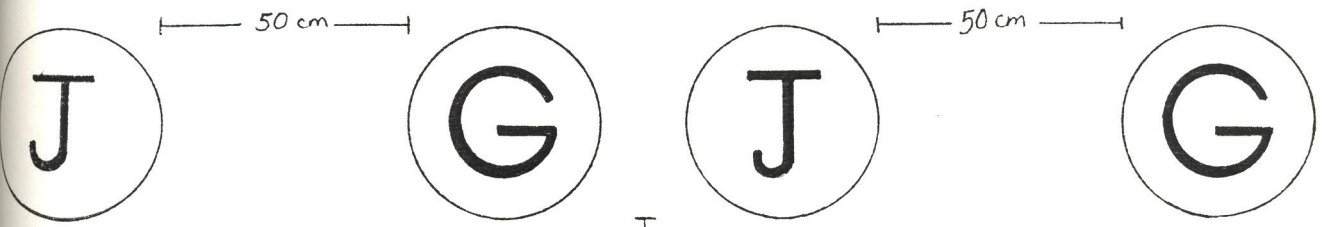
- a) A los niños de la fila que inserte menos canicas se les reforzará por medio de dibujos, de los cuales el maestro

enseñará el dibujo que contenga dicha consonante y el alumno dirá con qué letra empieza.

- b) A los niños de la fila que insertaron menor cantidad de canicas se les invitará a ayudar a sus compañeros buscando el significado de las palabras.

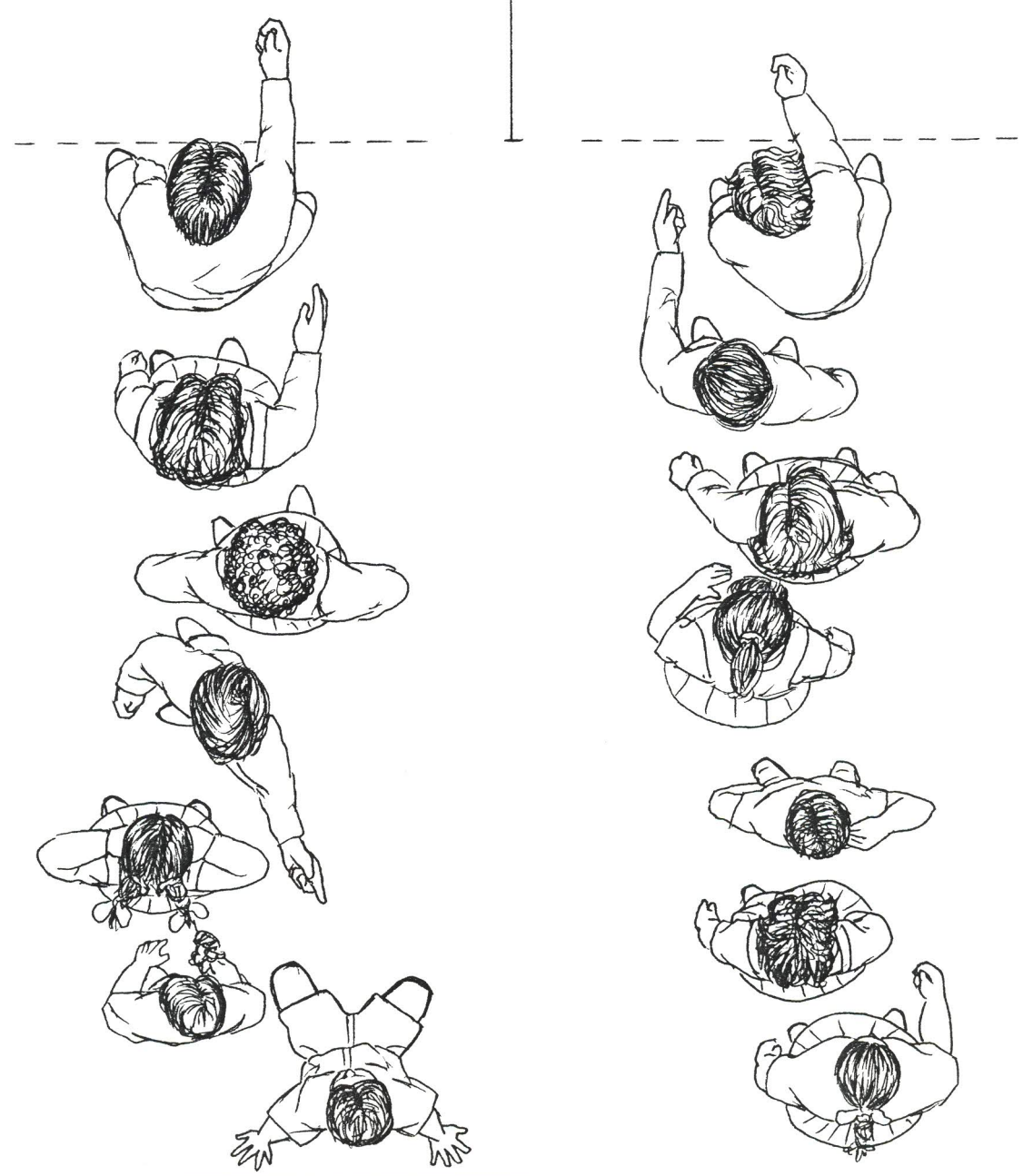
Díaz, G. (1995); Ontiveros, A., Ontiveros, F. (1996).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).



20 cm 20 cm 20 cm 20 cm

2 mtrs



ACTIVIDAD No. 36 (Uso de la G y la J).**"LA BOTELLA"**

OBJETIVO: El alumno identificará por medio del dibujo el uso de la G y la J.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Tantos dibujos como alumnos haya. Serán dibujos cuyos nombres empiecen con G o con J.
- 2) Una botella de refresco vacía.
- 4) Dos tarjetas que contengan la G y la J.

PROCEDIMIENTO:

1. El juego se realizará entre niños y niñas.
2. Los alumnos se colocarán en círculo, sentados en el suelo (ver anexo). Cerca de allí estarán las dos tarjetas de la G y la J y los dibujos.
3. El maestro hará girar la botella en el centro del círculo. Cuando ésta se detenga, el niño que fue señalado por la boquilla de la

botella escogerá una tarjeta, ya sea de la G o de la J y se la enseñará al niño que fue señalado por la base de la botella.

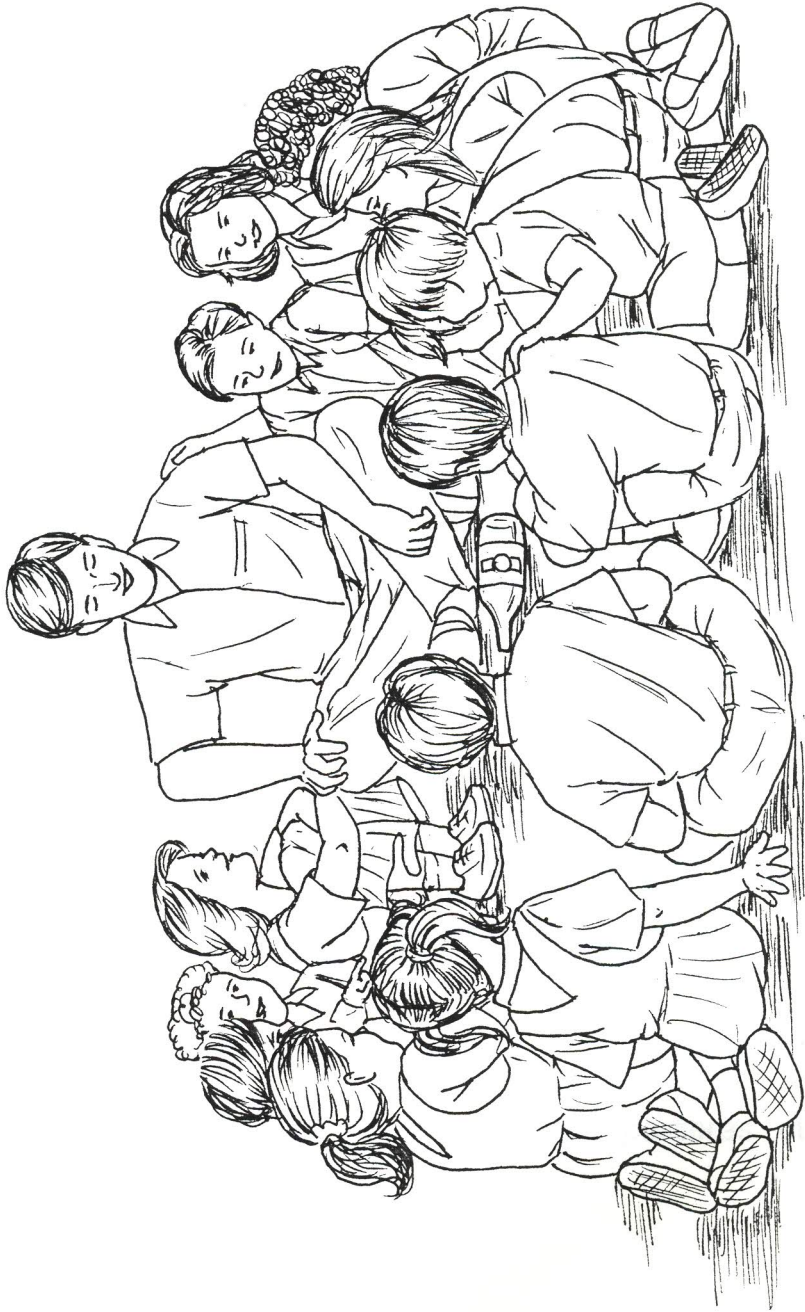
4. El otro niño buscará el dibujo correspondiente a la letra que se le mostró.

EVALUACIÓN:

- a) Cada niño tiene dos minutos como límite de tiempo para buscar el dibujo, si lo logra, ganará un punto.
- b) Los niños que se equivoquen con el dibujo, se irán saliendo del juego y como reforzamiento podrán volver a jugar.

Juego Popular, Reyes, W. (1995); Díaz, G. (1995).

Dibujo: Díaz, G. (1996); Quiroga, G. (1996).



ACTIVIDAD NO. 37 (Uso de la H).**"BUSCANDO EL CAMINITO CORRECTO"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente algunas palabras en las que se utiliza la letra H, ya conocidas por él.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una copia para cada niño de laberintos que conduzcan a dibujos cuyos nombres comiencen con la letra H. Otros dibujos serán sin esa letra inicial (ver anexo).
- 2) Colores.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro repartirá los laberintos (ver anexo).
2. Los niños deberán pintar de un sólo color (se recomienda el rojo) los caminitos que guían hacia las palabras cuyos nombres comienzan con la letra h.

3. Los caminos que no tienen los dibujos con esa letra inicial, se dejarán en blanco o se pintarán de otro color (de preferencia el negro).
4. Para finalizar, los niños escribirán en sus cuadernos las palabras a las que llegaron por medio de los caminitos rojos.

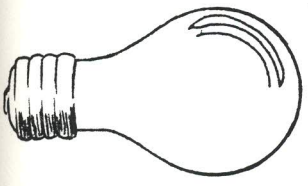
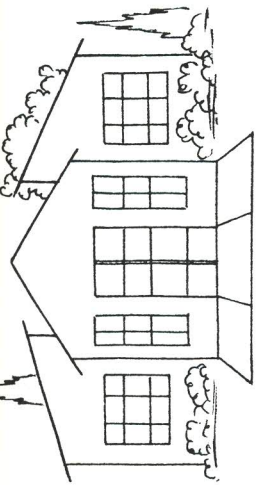
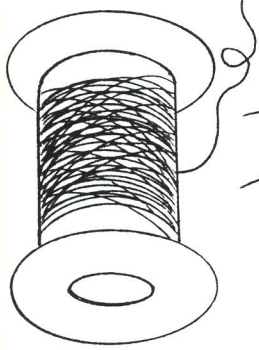
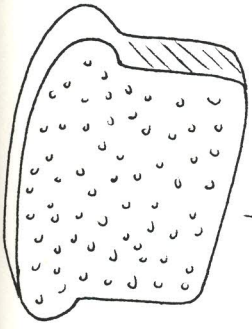
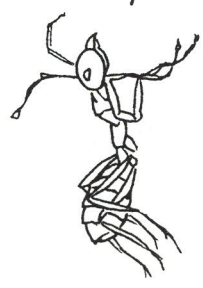
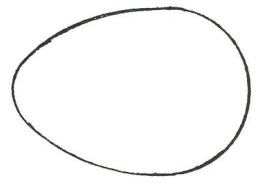
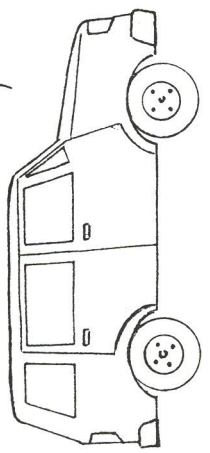
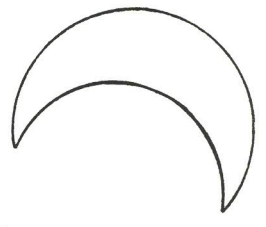
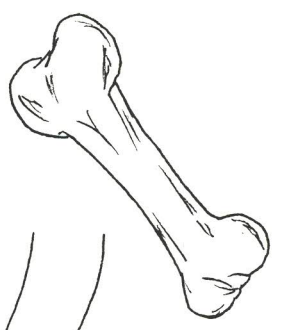
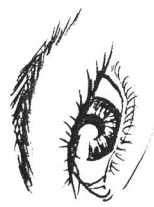
EVALUACIÓN:

- a) Se calificarán los laberintos y las palabras elegidas que hayan sido incorrectas se rectificarán con el grupo.

Bauzer, E. (1969); Díaz, G. (1995); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Bauzer, E. (1969); Díaz, G., Quiroga, G. (1996).

SALIDA



ACTIVIDAD NO. 38 (Uso de la H).**"SUBRAYANDO LA PALABRA CORRECTA"**

OBJETIVO: El alumno distinguirá las palabras escritas correctamente, que lleven H.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis de color.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro escribirá en el pizarrón palabras con H y sin H. Ejemplo:

hamaca amaca

hilo ilo

erida herida

uerta huerta

2. Se harán cuatro equipos.
3. Se nombrará un representante de cada equipo.
4. Cada representante del equipo pasará al pizarrón y subrayará la palabra correcta, (cada representante con un gis de color).

5. El representante del equipo que haya subrayado mal la palabra, hará cinco veces la palabra correcta en su lugar y ya no juega.
6. Otra vez los niños nombrarán a otro representante de su equipo y volverán a participar con otra palabra.
7. Todos deben participar.

EVALUACIÓN:

- a) Al terminar, el maestro hará un examen de las palabras ya vistas, a todo el grupo.

Vázquez, F., Avilés, L., Gutiérrez, J. (1991); Díaz, G. (1995);
Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 39 (Uso de la H).**"ENCONTRANDO LA H"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente las palabras con H y h.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Configuraciones pintadas en el suelo o trazadas con cinta adhesiva visible.
- 3) Una configuración grande donde estén la h minúscula y la H mayúscula (ver anexo).

PROCEDIMIENTO:

1. El juego se hará por filas (dependiendo del número de filas que haya en el salón).
2. Todos los niños se pondrán de pie dando la espalda al juego.
3. Pasará un niño por fila a encontrar en la configuración la letra que el maestro le señale en el pizarrón, ya sea mayúscula o minúscula y lo hará corriendo por sus contornos.

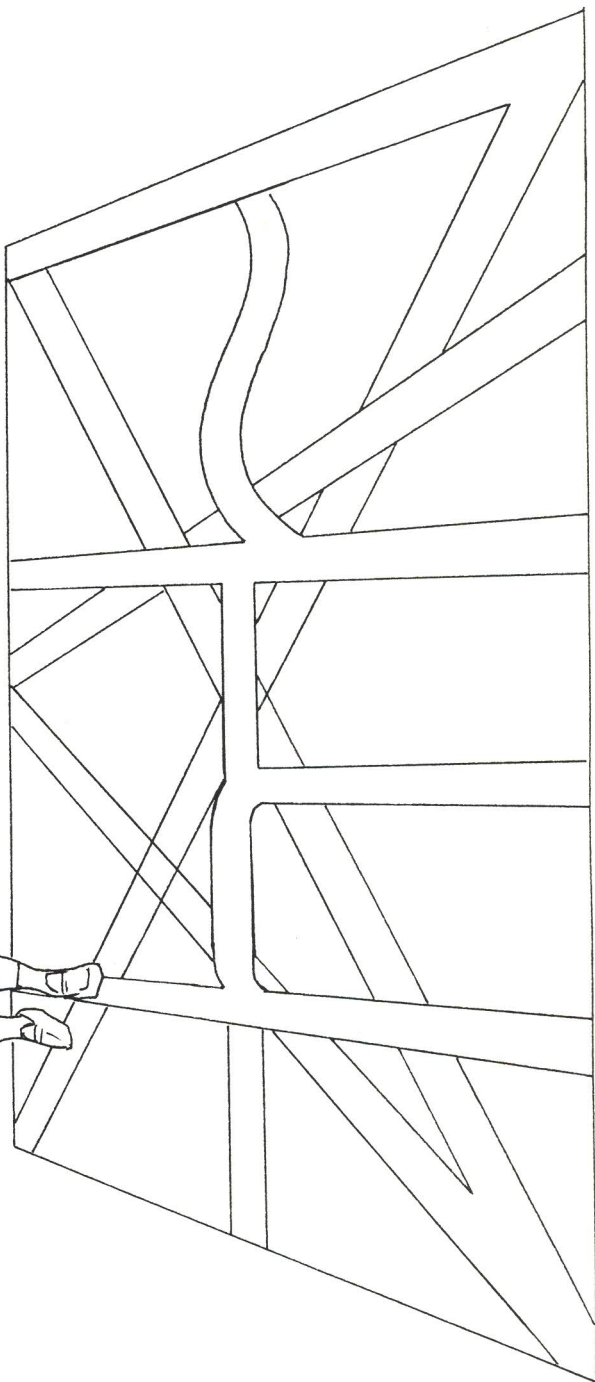
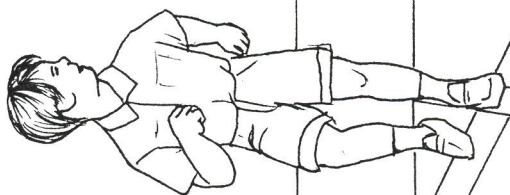
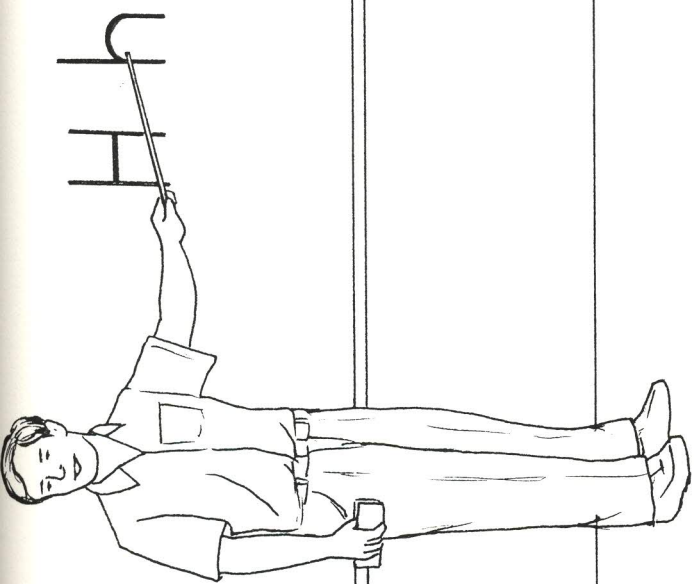
4. Después el niño pasará al pizarrón a escribir cinco palabras con h, ya sea mayúscula o minúscula, la que haya señalado el maestro.
5. Si las escribe mal, pasará a su lugar a escribirlas cinco veces con la supervisión del maestro.
6. Si las escribe bien ganará un punto.
7. Luego pasará otro niño de la siguiente fila y así sucesivamente.

EVALUACIÓN:

- a) Que el maestro repase las reglas de la h, y que ellos realicen diez palabras con H, ya sea mayúscula o minúscula.

Navarro, M. (1986); Díaz, G. (1995); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Navarro, M. (1986); Quiroga, G. (1996).



ACTIVIDAD NO. 40 (Uso de la H).**"BUSCAPALABRAS H"**

OBJETIVO: El alumno analizará bien las palabras para poder encontrarlas en la Sopa de Letras.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Papel.
- 2) Tijeras.
- 3) Pizarrón.
- 4) Sopa de letras que contenga las siguientes palabras: hacha, hilo, hasta, hojas, humo, hueso, hueco, hormiga, hamaca, horno, haber, hotel y haba.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro escribirá palabras con h. Ejemplo: hacha, hilo, hasta, hojas, humo, hueso, hueco, hormiga, hamaca, horno, haber, hotel, hacer, y haba.
2. Las repartirá a cada niño.
3. Los niños tienen que ver bien la palabra que les tocó.

4. Los niños la recortarán por letras.
5. Después que las hayan cortado, pasarán dos de cada fila a buscar en el sopa de letras la palabra que recortaron. La encerrarán en un círculo y pasarán a su lugar.
6. Seguirán otros dos niños hasta terminar las filas.
7. Se dará un minuto para trabajar en el sopa de letras. Cuando un niño no encuentre la palabra se le bajarán puntos a su fila (ver anexo).

EVALUACIÓN:

- a) Cada palabra encontrada será punto para la fila del niño que la encontró.
- b) Al niño que no encuentre su palabra, se le bajarán puntos a su fila. Las filas con mayor cantidad de puntos serán las ganadoras.

Vázquez, F., Avilés, L., Gutiérrez, J. (1991); Díaz, G., Ontiveros, A. (1995).

Anexo: Vázquez, F., Avilés, L., Gutiérrez, J. (1991); Medrano, I. (1996).

BUSCAPALABRAS

(H)

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

HACHA
 HUESO
 HABER

HILO
 HUECO
 HOTEL

HASTA
 HORMIGA
 HACER

HOJAS
 HAMACA
 HABA

HUMO
 HORNO

RESPUESTAS

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

ACTIVIDAD NO. 41 (Uso de la H).**"ADIVINANZA"**

OBJETIVO: El alumno reafirmará la forma como se escriben y como se escuchan algunas palabras escritas con h, por medio de la observación y el sonido, respectivamente.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Palabras que contengan la letra h. Ejemplos: huevo, hilo, hojas, hierba, hamaca, humo, hueso, hotel, hueco...

PROCEDIMIENTO:

1. Entre los niños nombran a un jugador, ya sea que ellos lo elijan o el maestro.
2. Después de nombrar al jugador los niños se sientan en semicírculo, quedando en el centro el jugador.
3. Para comenzar, el jugador central deberá tener la lista de palabras, pero no se las dirá a sus compañeros. Él tendrá que pensarlas y anunciar un defecto o cualidad que le sea particular

de esa palabra. Por ejemplo, si la palabra es "huevo", el jugador dice una característica del huevo. Ejemplo: "es blanco", lo cual tiene que aceptar tentativas de parte de sus compañeros para descubrirlo.

4. En el caso de que nadie acierte, agrega otra característica. Ejemplo: "es frágil". Pasando a recibir nuevas respuestas.
5. Quien primero adivine cuál es la palabra, pasará al pizarrón a buscarlo en el "Buscapalabras" (ver anexo) ganando un punto.

EVALUACIÓN:

- a) La victoria corresponde a quien logre acumular más puntos.

Bauzer, E. (1969); Díaz, G. (1996).

Anexo: Bauzer, E. (1969); Medrano, I. (1996).

BUSCAPALABRAS
(H)

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

HUEVO HILO HUECO
HOJAS HUMO HAMACA
HIERBA HOTEL HUESO

RESPUESTAS

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

ACTIVIDAD NO. 42 (Uso de los signos de exclamación).**"¿VAMOS A CAZAR?"**

OBJETIVO: El alumno utilizará los signos de exclamación con el adecuado cambio de voz requerido.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Dibujo de una caverna. (Ver anexo A).
- 2) Dibujo de un trigal. (Ver anexo B).
- 3) Dibujo de unos matorrales. (Ver anexo C).
- 4) Dibujo de un árbol. (Ver anexo D).
- 5) Dibujo de un río. (Ver anexo E).

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro permanece de frente hacia el grupo, el cual se encuentra ubicado en semicírculo.
2. Para comenzar el juego pregunta: "¿vamos a cazar?", a lo que el grupo responde: "¡vamos!" Sigue este diálogo entre él y el grupo acompañado por ademanes del maestro, imitados por los niños.
 - ¡ Entonces vamos! (ademán de ponerse la mochila sobre la

espalda y la escopeta al hombro).

- ¡ Entonces vamos! dice el grupo e imita los ademanes del maestro.

(En seguida todos comienzan a golpear con los pies, imitando el sonido de pasos.)

- ¡ Alto! dice el maestro y ¡ alto! responde el grupo.

- ¡ Ih! (ademán de espanto del maestro).

- ¡ Ih! (ademán de espanto del grupo).

- ¡ Miren allá! (señala a lo lejos).

- ¡ Miren allá! (grupo).

- ¡ Un río! (ademán de agua que corre, hecho con las manos).

- "Un río" (ídem.).

- No se puede pasar por arriba (ademán de pasar por arriba).

- "No se puede pasar por arriba" (ídem.).

- No se puede pasar por debajo (curvarse bien hacia abajo).

- "No se puede pasar por debajo" (ídem.).

- ¡ Pero tenemos que pasar! (golpear el suelo con los pies).

- " ¡ Pero tenemos que pasar!" (ídem.).

- ¿ Está bien?

- "Está".
 - ¡ Entonces vamos! (ademán de nadar).
 - " ¡ Entonces vamos!" (ídem.).
 - ¡ Oh! (suspiro y ademán de abandono, por cansancio).
 - " ¡ Oh!" (ídem.).
 - ¡ Ih! (ademán de espanto).
 - " ¡ Ih!" (ídem.).
3. El diálogo recomienza con " ¡ miren allá!", etc.; mas esta vez será un árbol, que deberá ser trepado (con las rodillas bien levantadas en cada paso).
4. En la repetición de todo el diálogo, el problema es una polvareda que deberá ser vencida, (a pesar de la tos imitada por todos). Siguen otros obstáculos: un puente (batir acompasadamente el peso con las manos, imitando el ruido de la marcha), un matorral (avanzar con dificultad, tomándose de las hojas de los arbustos), un trigal (separar las mieses y hacer ruido con la boca) y una caverna, (agacharse).
5. El juego termina así:
- ¡ Ih! (ademán de admiración).

- " ¡ Ih!" (ídem.).
- ¡ Miren allá! (ademán de forzar la vista ante la oscuridad de la caverna).
- " ¡ Miren allá!" (ídem.).
- ¡ Qué contento!
- " ¡ Qué contento!"
- Parece un osito...
- "Parece un osito..."
- Tiene dos ojos... (señalar).
- "Tiene dos ojos..." (ídem.).
- Dos orejas... (señalar).
- "Dos orejas..." (ídem.).
- Un hocico helado (señalar la boca).
- "Un hocico helado" (ídem.).
- Es suave, suave... (ademán de acariciar).
- "Es suave, suave..." (ídem.).
- ¡ Ay! ¡ Es un oso! (Salto de espanto).
- " ¡ Ay! ¡ Es un oso!" (ídem.).
- ¿ Volvemos? (ademán de indagación ansiosa).
- " ¡ Volvamos!" (ídem.).

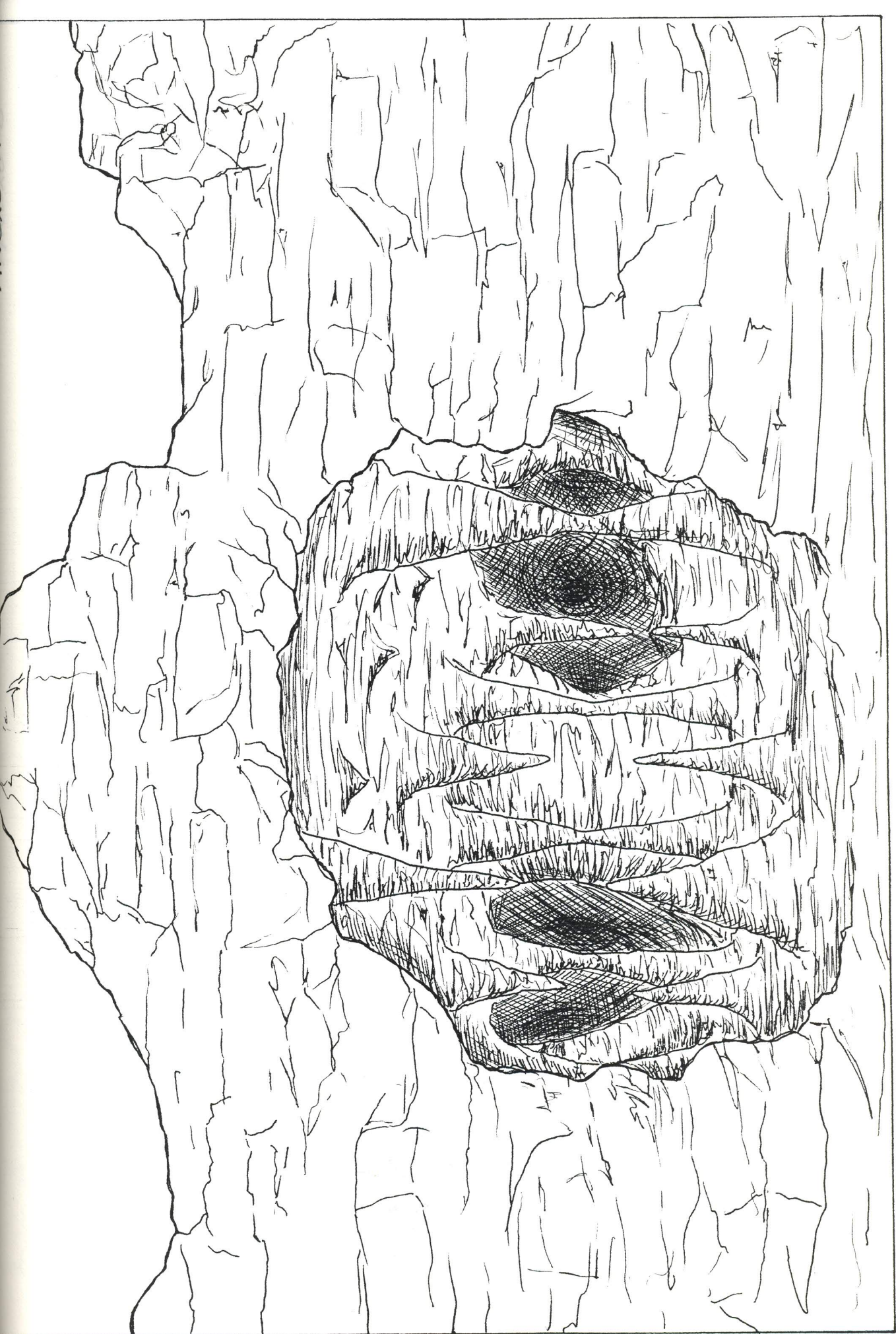
6. Y todos repiten rápidamente y en sucesión ordenada los movimientos anteriores: salir de la caverna, cruzar el trigal, pasar por el matorral, trepar el árbol y atravesar el río a nado.
- ¿Vamos a cazar? (pregunta por fin el maestro).
 - " ¡ No! ¡ No!" (responden los niños).

EVALUACIÓN:

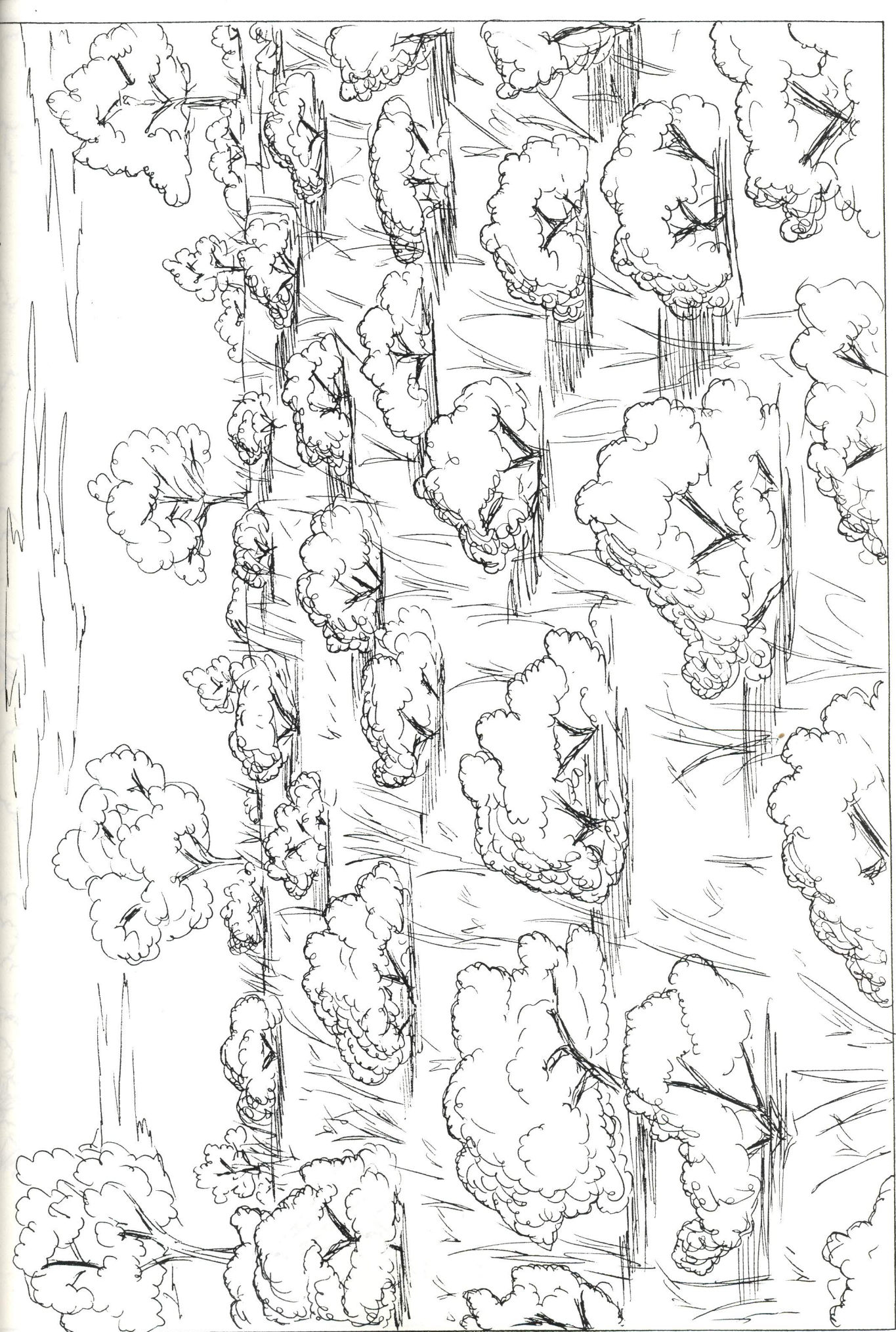
- a) El maestro tomará en cuenta la participación de cada alumno y el esfuerzo que hace por que se logre identificar por medio de su voz los cambios que produce al utilizar los signos de exclamación.

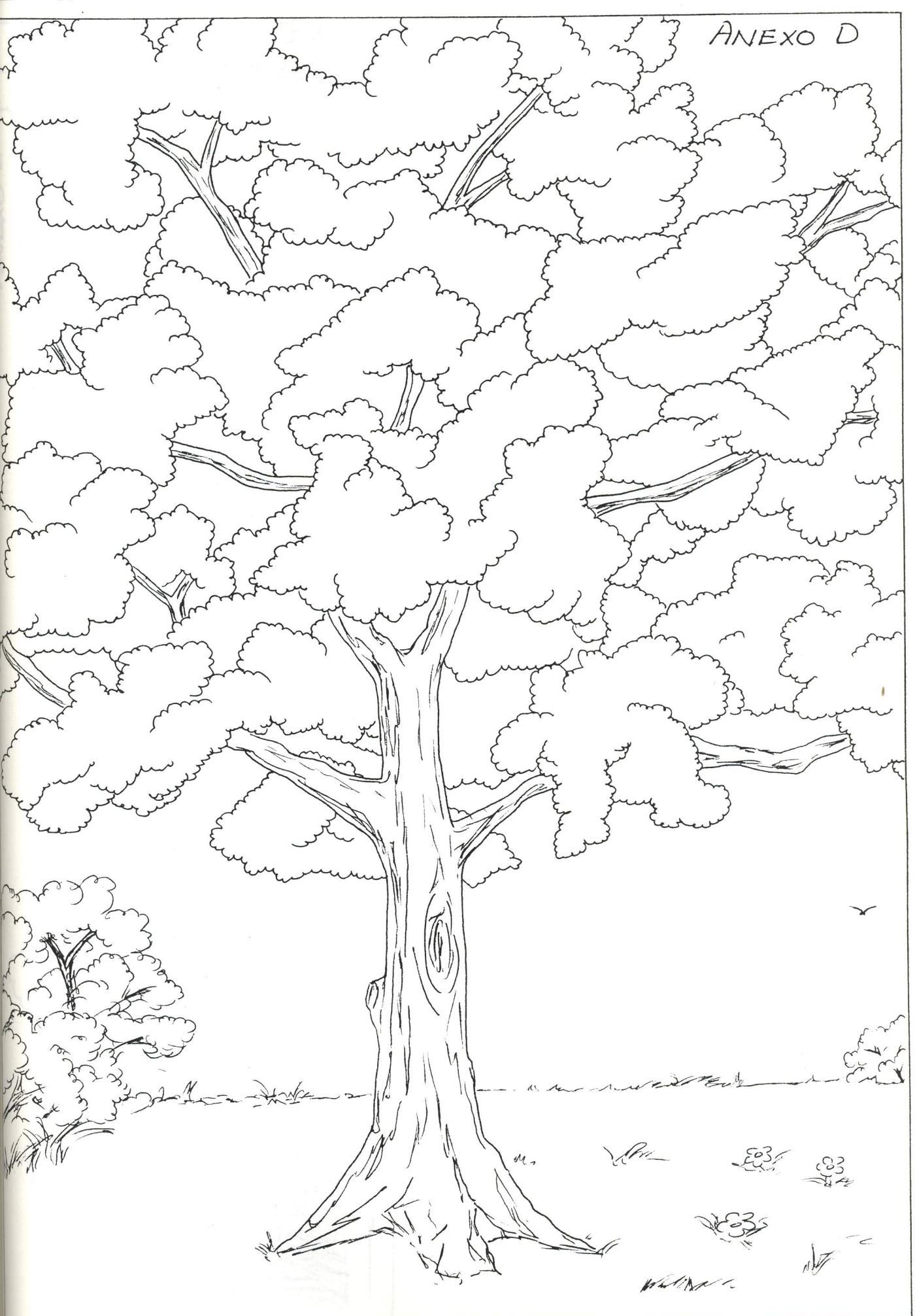
Bauzer, E. (1969); Ontiveros, A. (1996).

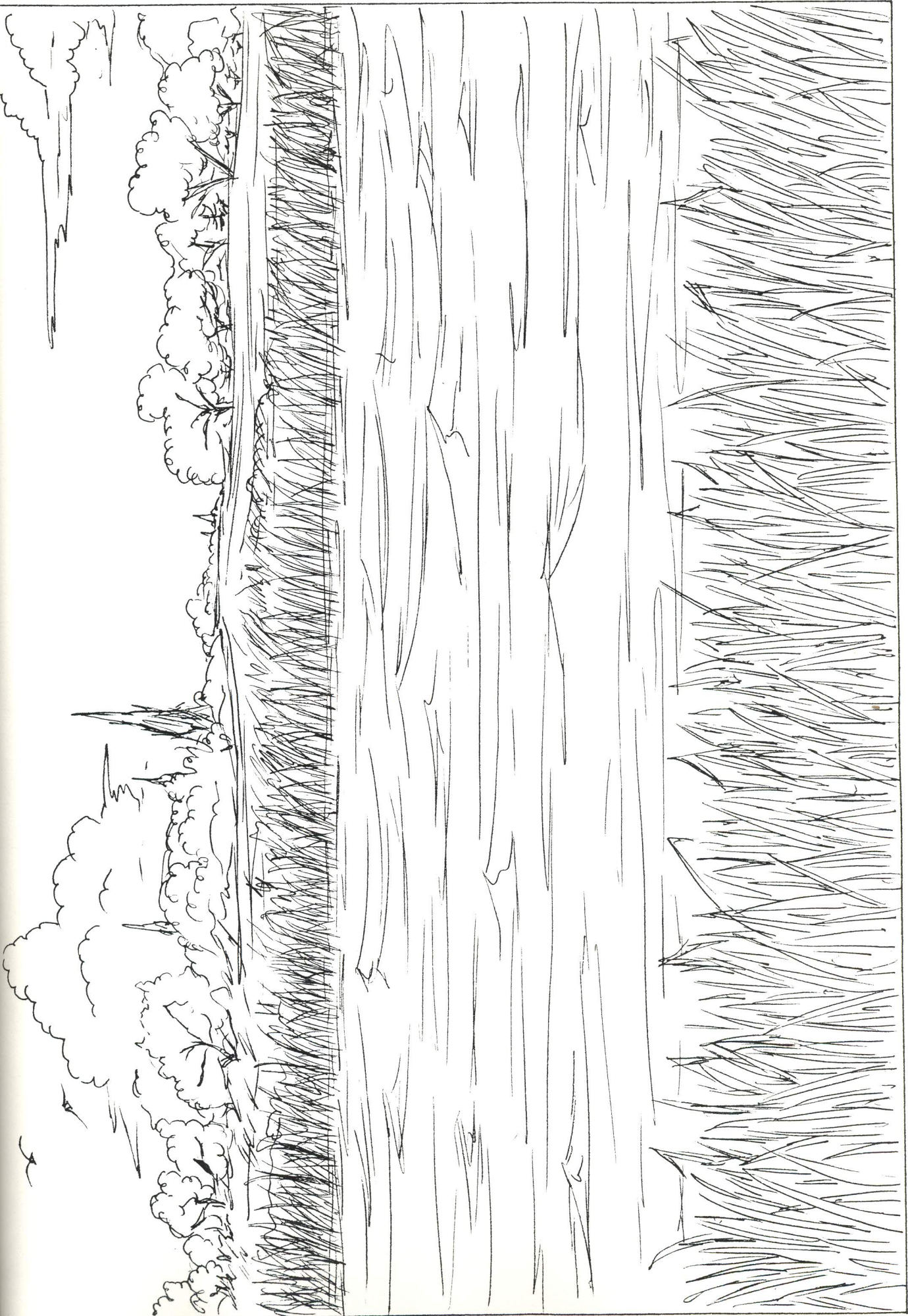
Dibujos: Quiroga, G. (1996).











ACTIVIDAD NO. 43 (Uso de los signos de exclamación).**"IDEAS ADMIRABLES"**

OBJETIVO: El alumno pronunciará con su debida entonación oraciones creadas por él mismo.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una caja pequeña o una bolsa no transparente.
- 2) Papelitos doblados con diferentes palabras escritas.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro tendrá en una caja o bolsa varios papelitos con palabras escritas. Un papelito para cada alumno más otros cinco papelitos.
2. Con esas palabras el alumno ideará oraciones.
3. La actividad es general.

4. Cada alumno pasará a sacar un papelito y con la palabra que esté allí escrita, formará una oración exclamativa, misma que pronunciará al grupo con su debida entonación.
5. El tiempo límite para que el alumno idee la oración, será de quince segundos.
6. Al paso de ese tiempo, si el alumno no formó la oración, pasará a un lugar especial del salón en donde elaborará cinco oraciones exclamativas por escrito. Y cuando todos hayan pasado, este niño leerá sus oraciones con la debida entonación.
7. La participación será de uno por uno y diciendo sus oraciones delante de todo el grupo.

EVALUACIÓN:

- a) Cuando el alumno formó rápidamente su oración pero no está correctamente expresada, devolverá el papelito a la caja o bolsa y esperará nuevamente su turno.
- b) Los alumnos que respondan correctamente dentro de los quince segundos, recibirán una felicitación frente al grupo, así como ellos participaron frente a todo el grupo.

Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 44 (Uso de los signos de exclamación).**"PONIENDO EL SIGNO CORRECTO"**

OBJETIVO: El alumno reafirmará los conocimientos aprendidos sobre los signos de exclamación.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cartulina.
- 2) Plumones.
- 3) Lápiz.
- 4) Pizarrón.
- 5) Una Caja.
- 6) Gis.
- 7) Borrador.

PROCEDIMIENTO:

1. El grupo se dividirá en dos equipos: uno formado por niños y el otro por niñas. El maestro dará a los dos equipos, oraciones , excluyendo los signos de exclamación. Ejemplos:
 - a) Vaya, no me lo esperaba.

b) Oh, qué hermoso.

(Pueden ser más frases si así lo desea el maestro.)

2. El equipo de niñas intercambiará frases u oraciones con el equipo de niños, tratando de darle el uso correcto a cada uno de ellos.
3. El maestro evaluará e ilustrará la importancia del uso de los signos de exclamación.
4. El maestro escribirá en el pizarrón varias oraciones excluyendo el signo de exclamación.
5. Un representante del equipo pasará a colocar por escrito el signo correctamente.
6. El equipo del representante será el mismo juez.
7. Este mismo procedimiento lo hará el otro equipo.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro calificará en el pizarrón los signos escritos correctamente.

- b) Los grupos que escribieron los signos incorrectos deberán repasar y practicar el mismo procedimiento por un tiempo más.
- c) El maestro dará ayuda a todos aquellos que tienen dificultades.

ACTIVIDAD NO. 45 (Uso de los signos de exclamación).**"EL PANADERO"**

OBJETIVO: El alumno pensará palabras con signos de exclamación.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cuaderno.
- 2) Lápiz.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro debe cuidar que el juego no alborote mucho a los niños.
2. Este juego se podrá realizar en el patio o aula de clase.
3. Dos jugadores (el maestro dirá quiénes), serán el panadero y su ayudante, Jaime. (Será el nombre de un niño).
4. Los demás niños estarán sentados en el piso, uno tras otro, agarrándose bien firmes por la cintura, y representarán los panes en el horno.

5. El juego empieza cuando el panadero de repente grita: " ¡ Jaime, Jaime, se está quemando el pan!". En ese momento los dos corren hacia los panes y tratan de soltar a uno, si lo logran, se llevan al pan a la tienda que fue establecida de antemano.
6. Los otros panes intentan evitar que se lleve a uno, y el panadero y Jaime deben de tratar de lograrlo en un momento de descuido.
7. Los panes que fueron agarrados (niños), escribirán en sus cuadernos palabras que lleven signos de admiración o exclamación.
8. El juego sigue hasta que todos los panes se encuentren en la tienda.
9. Todos los niños deben participar.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro calificará las oraciones realizadas por sus alumnos, y el niño que se haya equivocado leerá la regla ortográfica de los signos de admiración o exclamación, hasta que se la haya aprendido.

ACTIVIDAD NO. 46 (Uso de la coma).**"COSECHANDO"**

OBJETIVO: El alumno reconocerá en qué momento debe utilizar la coma.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Dos bolsas con maíz o cualquier otro grano.

PROCEDIMIENTOS:

1. Se forma una fila que se colocará detrás de una línea. Frente al primer participante se coloca en el suelo una bolsita de maíz.
2. Antes de iniciar el juego, el maestro dirá: "este era un camión cargado de verduras, como:..."
3. A la señal de iniciación y después que el maestro diga lo anterior, el primero de la fila se agacha, toma la bolsita dice por ejemplo: "zanahorias", nombra la coma y pasa la bolsita por arriba de su cabeza para arrojarla al piso detrás de él y en frente del segundo quien hará lo mismo. Así sucesivamente hasta que el último la levante y corra hasta adelante en donde dirá la palabra, la coma

y arrojará la bolsita. El juego termina cuando la fila quedó en su posición inicial o cuando ya no tienen más palabras que decir. (Puede ir cargado de frutas, colores, flores, animales, insectos, etc.).

Ejemplo:

Maestro: "Este era un camión cargado de verduras como:"

Alumno 1: "Zanahorias, coma".

Alumno 2: "Tomates, coma".

Alumno 3: "Lechugas, coma...", etc.

El alumno no debe tardar más de cinco segundos en decir la palabra.

EVALUACIÓN:

- a) Se van contando todos los puntos que acumule cada niño, es decir, gana el niño que menos equivocaciones tenga al decir las palabras.

Bauzer, E. (1969). Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 47 (Uso de la coma).**"MEMORAMA"**

OBJETIVO: El alumno formará listas de palabras en donde use la coma, a partir de un campo semántico dado por el maestro.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Tarjetas con diferentes palabras (dobles).
- 2) Pizarrón.
- 3) Cinta adhesiva.
- 4) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. Se elaborarán tarjetas de quince centímetros de largo por ocho centímetros de ancho con palabras relacionadas a tres campos semánticos; siete palabras (tarjetas) por cada campo semántico.
2. Por ejemplo, el maestro definió los tres campos semánticos:
FRUTAS, ANIMALES y NOMBRES DE PERSONAS. Para cada campo semántico habrá siete palabras:

* Frutas: manzana, melón, naranja, sandía, fresa, pera, limón.

* Animales: león, lobo, elefante, jirafa, gato, tigre, chango.

* Nombres de Personas: Tomás, Luis, Raúl, Mónica, Margarita, Laura, Nadia.

(Los campos semánticos serán de la elección del maestro).

3. El total de palabras será veinte por cada equipo más dieciocho tarjetas que tendrá cada equipo con la palabra "coma". Serán treinta y ocho tarjetas en total para cada equipo. El tamaño de cada tarjeta (de "comas" y de palabras) será el mismo, para evitar identificar más rápidamente las "comas" por ser de un tamaño menor.
4. El maestro dividirá a la mitad el pizarrón o un lado de la pared. En cada mitad pegará las treinta y ocho tarjetas revueltas. No deberán estar acomodadas en la misma posición en los dos lados. Tiene que ser un orden en un lado y otro orden en el otro lado (siempre con la cara al reverso).
5. El grupo de alumnos se separa en dos equipos.
6. El maestro tendrá en su poder las tres tarjetas que indicarán el campo semántico que los alumnos buscarán.

7. En el caso del ejemplo anterior: FRUTAS ANIMALES
NOMBRES DE PERSONAS; o el maestro puede escribir lo anterior en el pizarrón, sólo una palabra a la vez.
8. El juego consiste en que, cuando el maestro muestre o escriba la palabra en el pizarrón, un alumno de cada equipo saldrá de su lugar y buscará entre las palabras volteadas hacia abajo, una que se relacione con esa palabra.
9. Al encontrarla, procederá a quitarla y a buscar una en donde diga la palabra "coma". Sólo hasta que la encuentre podrá escribir en el pizarrón, la palabra seguida por la coma (,) y regresará a su asiento, dando lugar a otro participante.
10. El juego seguirá hasta que se hayan encontrado cinco palabras y se hayan escrito correctamente en el pizarrón. (Antes de poner la última letra "y". Ésta no será necesario tenerla en tarjetas ya que el alumno debe saber en qué lugar la va a colocar).
11. Se cuentan cinco puntos al equipo que encuentre primero las cinco palabras y las anote correctamente en el pizarrón.
12. El maestro procede a colocar la siguiente palabra del campo semántico que los alumnos buscarán. Note que el equipo que no

completó sus cinco palabras tendrá más dificultad en encontrar las palabras del siguiente campo semántico, puesto que tiene más palabras pegadas en el pizarrón. Sin embargo en el transcurso de la búsqueda observaron muchas palabras que les servirán para el siguiente campo semántico.

13. Deles ánimo para que no piensen que perderán por tener más tarjetas.
14. Finalmente se coloca la tercera palabra y los niños efectuarán los mismos pasos anteriormente señalados.

EVALUACIÓN:

- a) El equipo con mayor cantidad de puntos, se llevará el primer lugar.

NOTA: Las tarjetas se pueden colocar en una de las paredes del salón y se pueden escribir en el pizarrón, en el caso de que éste no sea muy espacioso.

Oppenheim, J. (1990); Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 48 (Uso de la coma).**"LA COMA"**

Objetivo: El alumno realizará oraciones del uso de la coma de acuerdo a su regla ortográfica.

MATERIALES NECESARIOS:

1. Una caja forrada.
2. Un papel bond donde estén escritas las reglas ortográficas del uso de la coma.

PROCEDIMIENTO:

1. Se formarán dos equipos mixtos (la cantidad de niños en cada equipo dependerá del número de alumnos que se tenga).
2. En el escritorio estará la caja.
3. Dentro de la caja estarán las reglas de la coma.
4. Un representante del primer equipo pasará a la caja y tomará un papelito, lo leerá a sus compañeros de equipo, y de acuerdo

con la regla que su representante leyó, otro de su equipo pasará al pizarrón a escribir una oración.

5. Los del otro equipo serán los jueces y discutirán con el del primer equipo, si está bien realizada la oración.
6. El maestro calificará la oración escrita y si está mal, se le bajarán puntos a su equipo, y con la ayuda del maestro escribirán en su cuaderno la oración correcta.
7. Luego pasa el segundo equipo y hace lo mismo que el primero.
8. Todos deben participar.

EVALUACIÓN:

- a) Los niños que tengan errores podrán pasar nuevamente al pizarrón.

ACTIVIDAD NO. 49 (El acento).**"LETRAS ENVENENADAS"**

OBJETIVO: El alumno escribirá correctamente el acento ortográfico.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se colocarán en círculo y el maestro estará en medio de ellos.
2. El maestro dirá una letra del abecedario, por ejemplo la "p", esa letra está envenenada y no se pueden usar palabras que tengan esa letra.

3. El líder, que será el maestro, hace una pregunta (esta pregunta será siempre la misma para que los niños la contesten). "Al Gran Pajandro no le gusta la P, ¿qué le daremos de comer?" Y uno de los niños contestan por ejemplo: azúcar, frijoles, maíz, etc., pero no pastel, pescado, pollo o peras, porque no pueden usar la letra p. Pasando al pizarrón otro niño(a) a escribir las respuestas de sus compañeros, (las respuestas deben ser entre cuatro y cinco).
4. El niño que se equivoque y diga una palabra con la letra envenenada, pasará al pizarrón a poner el acento ortográfico a dichas palabras escritas en el pizarrón.
5. El maestro calificará los acentos correctamente.

EVALUACIÓN:

- a) Al niño que tenga errores, se le dará otra oportunidad para pasar.

Brandreth, G. (1989); Díaz, G. (1996).

ACTIVIDAD NO. 50 (El acento).**"EL PLATO GIRADOR"**

OBJETIVO: El alumno asimilará las palabras agudas, graves y esdrújulas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Un plato irrompible.

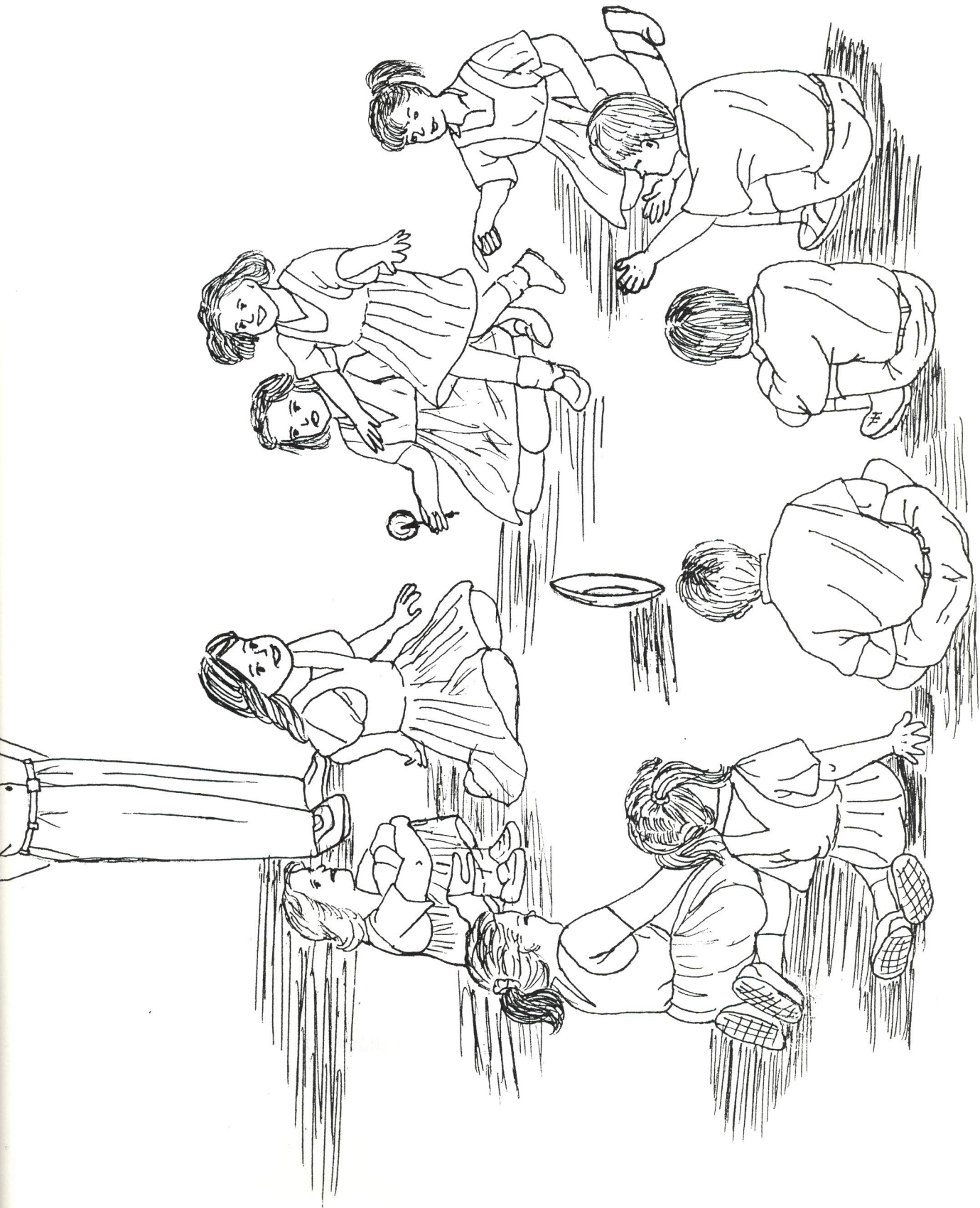
PROCEDIMIENTO:

1. Los niños se sientan formando un círculo; lo más extenso posible, de manera que exista una distancia considerable entre el centro y cada niño.
2. El maestro coloca el plato en el centro del círculo y se sale del mismo, colocándose atrás de los niños para supervisar la actividad.

3. Ya desde afuera del círculo, el maestro grita el nombre de uno de sus alumnos seguido por una de las tres siguientes palabras: aguda, grave o esdrújula.
4. El alumno nombrado corre hacia el centro, toma el plato, dice la palabra que se le pidió (aguda, grave o esdrújula) y pone a girar a otro niño seguido de una de las tres palabras mencionadas anteriormente.
5. El niño que giró el plato regresa a su lugar y antes de que el plato caiga, el niño nombrado debe de contestar también lo que se le pidió después de haberse acercado al centro a un lado del plato.
6. Si el plato deja de girar y cae antes de que el niño diga la palabra que se le pidió, saldrá del juego.
7. El maestro dirá entonces otro nombre y otra de las tres palabras (aguda, grave o esdrújula), al mismo tiempo que hace girar el plato y sale del círculo.
8. El juego seguirá ese mismo esquema hasta que queden dos niños, quienes serán los ganadores.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro se dará cuenta si el índice de errores cometidos durante el juego es muy elevado. Si es así, la clase dada anteriormente, se repetirá dando atención especial a los niños que el maestro observó que necesitaban reforzamiento.



ACTIVIDAD NO. 51 (El acento).**"CLASIFICACIÓN DE PALABRAS"**

OBJETIVO: El alumno clasificará palabras en agudas, graves y esdrújulas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Cuadernos.
- 2) Lápices.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro dictará una lista de palabras en la que estén incluidas palabras agudas, graves y esdrújulas.
2. Estas palabras se encontrarán revueltas.
3. El niño se encargará de clasificarlas en agudas, graves y esdrújulas haciendo una lista de cada una de ellas.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro calificará las clasificaciones hechas por sus alumnos.
- b) Con esas mismas palabras el maestro pasará al pizarrón a niño por niño a que escriban la palabra que les dicte y que a un lado le pongan si es aguda, grave o esdrújula.
- c) Esto es como reforzamiento de la primera actividad.
- d) Finalmente entrega calificadas las hojas de los niños en las que hicieron su clasificación de palabras.

ACTIVIDAD NO. 52 (El acento).**"¡BASTA!"**

OBJETIVO: El alumno reconocerá palabras agudas, graves y esdrújulas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Una hoja blanca para cada niño.
- 2) Lápices.
- 3) Un diccionario para cada niño.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro repartirá una hoja blanca a cada niño.
2. El niño utilizará la hoja horizontalmente, la dividirá en tres columnas iguales y arriba de la primera columna escribirá: AGUDAS, arriba de la segunda columna escribirá: GRAVES y arriba de la tercera columna escribirá: ESDRÚJULAS.

3. El maestro elegirá a dos niños: uno para que mentalmente diga el abecedario y el otro le dirá: " ¡ basta!".
4. El primer niño comunicará al grupo la letra en la que se quedó y a la señal del maestro los niños comenzarán a escribir todas las posibles palabras agudas, graves y esdrújulas que empiecen con la letra dicha por el niño.
5. Las palabras las buscarán en el diccionario pero también se las pueden imaginar.
6. El maestro gritará " ¡ basta!" y todos los niños en ese momento dejarán sus lápices a un lado.
7. Se contará quién escribió más palabras correctamente en la columna que debe ser.
8. Nuevamente el niño empieza a repetir mentalmente el abecedario hasta que el otro niño diga " ¡ basta!".
9. Entonces el niño comunicará la letra en la que se quedó.
10. Los niños, a la señal del maestro, procederán a escribir nuevamente palabras agudas, graves y esdrújulas, pero ahora con la otra letra que se les indicó.

11. Si el niño que repasa mentalmente el abecedario vuelve a quedarse en una letra que ya se utilizó, vuelve a empezar el abecedario hasta que quede en una letra que no se haya utilizado.

EVALUACIÓN:

- a) El maestro recogerá las hojas y las calificará detenidamente, dando una calificación específica a cada alumno.

Brandreth, G. (1989); Ontiveros, A. (1996).

ACTIVIDAD NO. 53 (El acento).**"SALTARINES"**

OBJETIVO: El alumno identificará las palabras agudas, graves y esdrújulas.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Un espacio en el patio donde se puedan escribir palabras.
(Debe ser un espacio de cemento).
- 2) Gis.
- 3) Cada niño deberá traer tiza.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro divide el patio en cuadros de 30cm. por 30cm. que unidos formarán un cuadro grande. (Serán 30 cuadros en total).

2. En los cuadrados, el maestro escribirá diez palabras agudas, diez palabras graves y diez palabras esdrújulas (una palabra en cada cuadro).
3. Esas palabras se encontrarán revueltas.
4. El grupo se dividirá en tres equipos formando cada equipo una fila.
5. Cuando el maestro grite una de las siguientes palabras: agudo, grave o esdrújula, los tres primeros niños ubicados al principio de sus respectivas filas, se apresurarán a buscar una palabra que sea de acuerdo a la que el maestro haya mencionado.
6. Al encontrarla, rápidamente saltarán al cuadrado donde se ubica la palabra.
7. Los dos primeros niños que logren encontrar la palabra y saltar hacia ella, serán los ganadores y se formarán hasta el último lugar de sus filas.

8. El niño que haya logrado saltar al cuadrado en tercer lugar será descalificado y saldrá del juego, quedando su equipo con un integrante menos.
9. En caso de que uno de los dos primeros niños que logró saltar, no haya saltado al cuadrado correcto, se dará preferencia al tercer niño que aunque haya saltado en tercer lugar, sí encontró la palabra correcta, y el otro niño es el que saldrá del juego.
10. En caso de que ninguno de los tres niños hayan acertado al cuadrado, los tres niños saldrán del juego.
11. El juego seguirá el mismo procedimiento hasta que se hayan salido todos los niños de dos filas.

EVALUACIÓN:

- a) El único equipo que haya quedado con integrantes, será el ganador.

Cratty, B. (1972); Ontiveros, A. (1996).

Dibujo: Cratty, B. (1972); Quiroga, G. (1996).

ACTIVIDAD NO. 54 (El acento).**"¿SÍ O NO?"**

OBJETIVO: El alumno reconocerá palabras que se acentúan, recordando las reglas de acentuación.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Un patio de cemento.
- 2) Gis.
- 3) Cada niño deberá portar tenis.

PROCEDIMIENTO:

1. El maestro dibujará en el piso de cemento dos cuadrados de 60cm. por 60cm. con el gis, unidos de uno de sus lados (ver anexo).
2. En un cuadrado se dibujará un acento de tamaño proporcional. *no saldrán del ju.*

la a esperar que

3. El otro cuadrado quedará en blanco.
4. El grupo se dividirá en dos equipos.
5. El maestro gritará una palabra cualquiera.
6. Los primeros niños de cada fila se encontrarán frente a los dos cuadros grandes, y cuando el maestro grite la palabra, los niños reconocerán si lleva, o no lleva acento escrito. Si la palabra sí lleva acento escrito, los niños saltarán al cuadrado donde está dibujado el acento, si la palabra no lleva acento escrito (acento prosódico) entonces los niños deberán saltar al cuadrado vacío, después que el maestro cuente uno, dos, tres, los niños saltarán al mismo tiempo.
7. El juego seguirá el mismo curso hasta que cada niño haya participado.

EVALUACIÓN:

- a) Si uno o los dos niños no dieron el salto al cuadrado correcto, no saldrán del juego, sólo se irán a formar al final de la fila a esperar que les toque participar otra vez.

- b) Si los dos o uno de los niños acertó al cuadrado correcto, recibirán un punto al equipo al que pertenecen.
- c) Se cuentan los puntos totales cuando termina el juego y el equipo con mayor cantidad de puntos será el ganador.

ACTIVIDAD NO. 55 (El acento).**"EN BUSCA DEL ACENTO"**

OBJETIVO: El alumno deducirá en dónde se ubica el acento prosódico o escrito en palabras dadas por el maestro.

MATERIALES NECESARIOS:

- 1) Pizarrón.
- 2) Gis.

PROCEDIMIENTO:

1. El grupo se dividirá en dos equipos.
2. Se nombran los dos primeros representantes de cada equipo.
3. El maestro dividirá el pizarrón en dos partes iguales y en frente de cada parte se colocará uno de los representantes con un gis.
4. El maestro dirá una palabra que cada participante escribirá en el pizarrón.

5. Después de haber escrito la palabra, rápidamente la palabra en sílabas y después encerrarán la sílaba en donde lleva el acento (prosódico o escrito).
6. El maestro estará colocado en el centro para evitar que un niño vea las respuestas del otro niño.
7. Se le concederá un punto al niño que escriba, separe y encierre correctamente la palabra.
8. El conteo se llevará a cabo en el lado correspondiente a cada equipo, por medio de palitos que al final se sumarán.

EVALUACIÓN:

- a) El equipo ganador será el que acumule más puntos.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo con los diferentes puntos de vista analizados a través de este escrito, se corroboró que la escritura es la representación gráfica de la comunicación verbal, ya que antes de la letra existió la palabra.

Por medio de la escritura se representan en forma acertada algunos deseos y emociones que cada ser humano quiere expresar a sus semejantes.

Por otro lado, mientras fueron creciendo las necesidades culturales de los hombres, éstos tuvieron cómo expresar sus pensamientos en una representación visible inventando el dibujo y la escritura.

Escribir es un arte, ya que trata de poner en orden las ideas propias y ver más claro en uno mismo. El desarrollo de éste es

indispensable en todos los ámbitos donde el hombre se desenvuelve, pues lo mismo le servirá para solicitar un servicio que para huir de la soledad.

Por las razones expuestas, las necesidades de expresión de los niños (gesto, palabra, dibujo) deben ser atendidos en el tiempo correcto, que es entre los cinco y los siete años de edad.

Es aquí donde entra en función la escritura, ya que en esa etapa, el niño despierta su interés por el lenguaje escrito, siente necesidad de descubrir, reconocer y utilizar signos para representar las cosas. Esta representación escrita debería ser perfecta y es por eso que es de gran interés que a edad muy temprana se muestre al niño la manera adecuada de expresarse en forma escrita, sin faltas de ortografía. Es entonces cuando entra en función la labor de los padres y del docente. Al interesarse en la situación de que en estos tiempos la gente adulta escribe con muchas faltas de ortografía, los padres y los maestros están dando paso a una mejor generación: la de niños que escribirán correctamente dando así lugar a la formación de ciudadanos más capaces en el arte de escribir.

Recomendaciones

Se considera que sería de gran utilidad la realización de actividades para el reforzamiento de la ortografía en el primero, segundo, quinto y sexto grados de educación primaria para complementar este trabajo. Así se podrá obtener una especie de colección de actividades para el reforzamiento ortográfico en los seis grados de educación primaria. Puesto que sólo se consideró el segundo y tercero grados de educación primaria, se anima a las personas interesadas a continuar con este útil trabajo.

Así mismo, se invita a tomar en cuenta las actividades mostradas en este trabajo, ya que son de gran ayuda y apoyo en la impartición de clases o en el momento en que los padres deseen reforzar la escritura correcta en sus hijos.

Es recomendable que el maestro utilice su creatividad para adaptar las actividades expuestas al medio donde los niños se desarrollan, considerando las necesidades que el niño tenga y tratando siempre de satisfacerlas.

Algunas actividades se prestan para modificaciones, según considere el maestro o la persona que las aplique.

BIBLIOGRAFÍA

Ayala, Leopoldo.

Ortografía para todos.--México : Manuel Porrúa, 1977.

Barberá, Vicente.

Cómo enseñar la ortografía a partir del vocabulario básico.--España :
CEAC, 1988.

Basurto García, Alfredo.

La Escritura.--México : Fernández, 1963.

Basurto García, Alfredo.

La Lectura.--México : Fernández, 1964.

Bauzer Medeiros, Ethel.

Juegos de recreación.--Argentina : Ruy Díaz, 1969.

Berrum De Labra, José P.

Educación cívica 1o. --México : Fernández, 1993.

Brandreth, Gyles P.

Nuevos juegos para niños.--México : Selector, 1989.

Carranza C., F. Javier.

Metodología de la enseñanza del lenguaje. --México : Patria, 1941.

Cratty, Bryant J.

Juegos didácticos activos.--México : Pax, 1972.

De la Fuente, Carmen.

Lógica del español.--México : Trillas, 1970.

De Santiago Torres, Reina.

Creadora de la Actividad No. 12. Catedrática de la Escuela Normal Montemorelos, 1996.

Dowing, John.

Madurez para la lectura.--Argentina : Kapelusz, 1974.

Freinet, Celestin.

Los Métodos naturales III : el aprendizaje de la escritura.--México: Fontanella, 1985.

Frostig, Marianne y Maslow, Phyllis.

Problemas de aprendizaje en el aula : Prevención y tratamientos.--Argentina: Médica Panamericana, 1987.

Gamarra, Pierre.

El Libro y el niño: importancia de la lectura en la educación.--Argentina : Kapelusz, 1976.

García-Hoz Rosales, Ma. Begoña.

Diagnóstico de la madurez lectora.--España : Anaya, 1981.

García-Pelayo y Ramón Gross.

Pequeño Larousse Ilustrado.--México : Larousse, 1988.

Garza, Bertha.

Creadora de la actividad No. 14. Catedrática de la Escuela Mariano Escobedo, Montemorelos, 1996.

Gesell, Arnold y otros.

Vida escolar e imagen del mundo del niño de 5 a 16 años.--Buenos Aires : Paidós, 1967.

Gesell, Arnold y otros.

El Niño de 7 y 8 años. --Buenos Aires : Paidós, 1967.

Gibb, S. Stella.

Juegos para escolares. --México : Pax, 1966.

Guarderas S., Bolívar.

La Enseñanza de la ortografía en la escuela primaria. --México :
Fernández, 1965.

Gutiérrez Roa, Jesús.

Aprendiendo ortografía. --México : Grupo Noriega, 1991.

Kappelmayer, Martha D. de.

La Iniciación en la lecto-escritura. --Argentina : Latina, 1975.

Maqueo, Ana María.

Ortografía. --México : Limusa, 1985.

Martínez, Ma. P.

Dificultades de aprendizaje. --España : Narcea, 1990.

Mateos Muñoz, Agustín.

Ejercicios ortográficos.

Méndez Gutiérrez, Francisco, Arcadio Moreno Aguilar y Ma. Antonieta Malvárez
Silva.

Guía Práctica 3. --México : Fernández, 1993. Avilés Quezada y Jesús

Minjarez Hernández, Julio.

Didáctica de la ortografía. --México : Oasis, 1969.

Miranda Podadera, Luis.

Ortografía práctica. --España : Ferraz, 1969.

Navarro-Wilson, Marlene.

Ortografía Santillana. --España : Santillana Publishing, 1986.

Oppenheim, Yoanne F.

Los Juegos infantiles.--España : Martínez Roca, 1990.

Raluy Poudevida, Antonio.

Ortografía castellana.--México : Herrero, 1962.

Ramírez V., Alejandro.

Ortografía práctica.--México : Interamericana, 1986.

Reyes Alomía, Keren Wendy.

El Juego como estrategia didáctica. Propuesta de un manual para obtención de título. Escuela Normal "Montemorelos", 1995.

Reyes, Ricardo.

Didáctica de la escritura muscular.--México : Oasis, 1967.

Reyes, Ricardo.

La Escritura en la escuela primaria.--México : DIAPSA, 1940.

Saïdah, Jean-Perre.

Saber escribir.--España : Mensajero, 1978.

Tejeda, Leonor.

Hablar bien no cuesta nada, escribir bien tampoco.--México : Posada, 1989.

Vázquez Valerio, Francisco Javier, Luz María Prisca Avilés Quezada y Jesús Gutiérrez Roa.

Aprendiendo ortografía: segundo grado.--México : Grupo Noriega, 1991.

Verdier, Rafael.

La Enseñanza de la ortografía en la escuela primaria.--España : Gráficas Valera.

Villalpando, José Manuel.

Manual de psicotécnica pedagógica.--México : Porrúa, 1985.

