



SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA

CENTRO PEDAGOGICO DEL ESTADO DE SONORA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD ACADEMICA 26-B



EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA

PROPUESTA PEDAGOGICA QUE PARA
OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTA

GETRUDIS VALDEZ ROBLES

CONSTANCIA DE TERMINACION DEL
TRABAJO DE INVESTIGACION.

Navojoa, Sonora, Diciembre 04 de 1994.

C. PROFR.(A) GETRUDIS VALDEZ ROBLES,
P R E S E N T E:

Después de haber analizado su trabajo intitulado, "EL JUEGO EN
EN EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA"

, opción PROPUESTA PEDAGOGICA
comunico a usted que lo estimo terminado, por lo tanto, puede
ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la
Unidad UPN, a fin de que, en caso de proceder, le sea otorgado
el dictamen correspondiente.

A T E N T A M E N T E


MTRA. GUADALUPE GLORIA YEPIZ CORONADO.
ASESOR

c.c.p. Comisión de Titulación de la Unidad UPN, para su conoci-
miento.

*Tere.



.. A 19 DE FEBRERO DE 1994.

C. PROFRA. GETRUDIS VALDEZ ROBLES,
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA", opción PROPUESTA PEDAGOGICA, a propuesta del Ase--sor Mtra. Guadalupe Gloria Yépiz Coronado, manifiesto a Us--ted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y -se le autoriza su examen profesional.

A T E N T A M E N T E .

LIC. ERNESTO JESUS TALAMANTE
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



S. E. C.

SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
CENTRO PEDAGOGICO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 26-B
NAVOJOA, SON.

*Tere.

**Con Amor a
Mario Alberto, mi hijo
Mario Alberto, mi esposo,
con quienes comparto mi vida.**

**A mis Padres y Hermanas,
porque en todo momento
han estado conmigo.**

**A mis maestros,
Por sembrar en mí algo
de su sabiduría, especialmente
a la maestra Gpe. Gloria Yépiz C.**

INDICE

Página

CAPITULO I

INTRODUCCION	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.- Definición del Objeto de Estudio	3
2.- Delimitación del Problema.....	4
3.- Justificación	4
4.- Objetivos	5

CAPITULO II

MARCO CONTEXTUAL	6
1.- El Municipio de Cajeme	6
2.- Marco Socio - Cultural	7
3.- Economía	7
4.- Comunicaciones y Servicios	7
5.- Escuela.....	8

CAPITULO III

MARCOTEORICO	11
1.- Historia del Lenguaje.....	11
A. Marco Referencial	13
1.- Personalidad del Niño de Tercer Año	17

	Página
B. Marco Conceptual	20
1.- Concepciones de Aprendizaje	20
2.- Teorías del Aprendizaje	21
3. El Juego.....	22
4. La Ortografía	26
CAPITULO IV	
METODOLOGIA.....	28
1.- Fundamentos Metodológicos	28
1.1 El Método Inductivo	28
2. Estrategias Metodológico - Didácticas	28
3. Descripción de Recursos y Actividades	34
3.1 Recursos Humanos	34
3.2 Recursos Materiales	34
3.3 Actividades	35
Actividad No. 1 "Caras y Gestos"	37
Actividad No. 2 "Caricaturas"	41
Actividad No. 3 "El Bolso Ortográfico"	44
Actividad No. 4 "El Crucigrama"	46
Actividad No. 5 "Sopa de Letras"	51
Actividad No. 6 "Formando Palabras"	53
Actividad No. 7 "Reventando Globos"	56

	Página
Actividad No. 8 "Fábrica de Enunciados"	57
Actividad No. 9 "Mi Primer Diccionario"	59
CONCLUSIONES Y/O RECOMENDACIONES	60
BIBLIOGRAFIA.....	62
APENDICE	

INTRODUCCION

El hombre al empezar a ser un ente social, al necesitar comunicarse con sus semejantes lo hizo en forma salvaje, utilizando sus propios sonidos que al ir pronunciándolos frecuentemente se fueron perfeccionando hasta utilizar un lenguaje hablado complejo. A la vez que se comunicó por medio del habla, también lo hizo en forma gráfica por medio de garabatos o dibujos, quedando vestigios de ello en museos o zonas arqueológicas. Estas formas gráficas de comunicación fueron avanzando hasta llegar al lenguaje escrito.

Al paso del tiempo el lenguaje escrito se ha hecho una necesidad de comunicación entre la sociedad, de allí la importancia de escribirlo correctamente. Actualmente existen bastantes lenguas o idiomas en el mundo, uno de ellos es el Español.

Para escribir correctamente el Español hubo necesidad de sistematizar y unificar su escritura dedicándose a ello la Real Academia de la Lengua.

Escribir correctamente significa acatar las reglas que la Real Academia de la Lengua ha creado para unificar la escritura española. Estas reglas o normas que hacen correcta la escritura son señaladas por la Ortografía, que dicta como deben escribir las personas.

El objetivo de la Ortografía es facilitar la comunicación escrita entre las personas. La Ortografía enseña a escribir correctamente el idioma Español mediante el acertado empleo de las letras y demás signos auxiliares de la escritura.

La razón de este trabajo sobre la enseñanza de la Ortografía a través del juego

es de encontrar un medio para facilitar su aprendizaje ya que con frecuencia se observan errores ortográficos en todo los niveles educativos.

Por medio del presente trabajo se tratará de inculcar en el alumno la necesidad de la escritura correcta, interesarlo y atraer su atención en la materia, utilizando el juego como un recurso didáctico.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Definición del objeto de estudio

El hombre siempre ha procurado avanzar en el perfeccionamiento del lenguaje, cada país tiene su lengua, cada región tiene también su forma de expresarse con palabras características que la definen.

Es necesario tratar de emplear correctamente nuestro idioma, no solamente mediante el lenguaje oral sino también es importante saberlo manejar por escrito.

Nuestra lengua nos da la oportunidad de manejarla mediante reglas y normas prescritas que siguiéndolas al pie de la letra se nos facilitaría más tanto pronunciarla como escribirla.

Al estudio correcto de la escritura mediante el acertado empleo de las letras y demás signos auxiliares, se le llama: Ortografía.

La Ortografía debe ser aplicada desde muy temprana edad, puesto que si no se corrige desde el principio es menos factible que después una persona tenga facilidad para enmendar sus errores. Es indispensable que a nivel primaria haya más objetivos en donde se establezca la relación lenguaje oral con lenguaje escrito, para que así el niño vaya teniendo nociones de una escritura correcta. Es por ello que para saber si es posible mejorar los problemas de Ortografía en los alumnos de educación primaria me he hecho la siguiente interrogante:

¿Cómo podría el juego ayudar a lograr un mejor aprendizaje de las reglas ortográficas en Educación Primaria?

2. Delimitación del Problema

Se aplicó la presente propuesta pedagógica a fin de saber si se podría lograr una correcta Ortografía mediante el uso de juegos en los alumnos de Tercer Grado Sección "A" de la Escuela Primaria "Nueva Creación N° 1" perteneciente a la IX zona escolar, ubicada en la Colonia Miravalle de Ciudad Obregón, Sonora, durante el ciclo escolar 1992-1993.

3. Justificación

El presente trabajo se realizó con el fin de prever errores que se forman en los alumnos en la comunicación escrita, siendo las faltas de ortografía uno de ellos.

A través del tiempo que tengo laborando en la docencia, he podido observar que poco se ha hecho por mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en este aspecto, en su mayoría de las veces la enseñanza de la lengua escrita es en gran parte memorística, principalmente de la Ortografía, ya que el alumno es obligado a concretarse a grabar en su memoria la forma de escribir ciertas palabras, ya sea escribiéndolas un número determinado de veces, repitiéndolas, etc., para posteriormente utilizarlas en la escritura de textos o simplemente para realizar un examen.

Considero que si queremos formar en nuestros alumnos el hábito de la buena ortografía para que la utilice en su expresión escrita debemos enseñarsela en forma amena, agradable, de acuerdo a sus intereses; razón por la cual dentro del presente

trabajo se propone la utilización del juego como recurso para obtener resultados óptimos en la correcta escritura.

4.Objetivos

- Lograr motivar al alumno para que conozca las reglas ortográficas necesarias en su grado escolar.

- Implementar estrategias didácticas mediante el juego para la enseñanza de la Ortografía.

- Hacer extensiva esta propuesta a otros docentes a fin de que se aplique en diferentes grados escolares.

CAPITULO II

MARCO CONTEXTUAL

1. El Municipio de Cajeme

Sonora es una de las 31 entidades federativas que conforman la República Mexicana, se localiza en la parte noroeste del país, teniendo las siguientes colindancias:

Al Norte: Con los Estados Unidos de América.

Al Este: Con el Estado de Chihuahua.

Al Oeste: Con el Golfo de California.

Al Sureste: Con el Estado de Sinaloa.

Sonora se encuentra dividida en 69 municipios, uno de los cuales es Cajeme (ver apéndice 1). El Municipio de Cajeme forma parte de la región Yaqui, está ubicado en el suroeste del Estado, se localiza en el paralelo 27° 29' de latitud norte y a los 109° 56' de longitud oeste del Meridiano de Greenwich; sus límites son:

Al Norte: Municipio de Suaqui Grande.

Al Este: Municipios de Rosario y Navojoa.

Al Sureste: Municipio de Etchojoa.

Al Suroeste: Golfo de California.

Al Oeste: Municipio de Bácum y Guaymas.

La cabecera del municipio de Cajeme es Ciudad Obregón, una de las ciudades más grandes e importantes del Estado, ésta a su vez está dividida en barrios, colonias

o fraccionamientos, unos más antiguos y otros relativamente nuevos, tal es el caso de la Colonia Miravalle, donde se encuentra enclavado el centro escolar donde se realizó la presente propuesta pedagógica. (Ver apéndice 2).

2. Marco Socio- Cultural

La infraestructura educacional en el municipio atiende la demanda escolar en el nivel preescolar, primaria, secundaria, capacitación para el trabajo, niveles medio superior y superior, encontrándose en este nivel la Subsede de la Unidad Académica 26 B de la Universidad Pedagógica Nacional, ubicada en Navojoa, Sonora.

También en este municipio se cuenta con institutos de nivelación escolar como lo es el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA, quien desarrolla programas de alfabetización, educación elemental y promoción cultural, CONAFE, quien presta servicios educativos en comunidades con poca población escolar. Se cuenta también con bibliotecas públicas, cines, teatro, plazas públicas, parques infantiles, instalaciones deportivas, áreas verdes y recreativas como la laguna del Náinari.

3. Economía

La agricultura es una de las actividades más dinámicas de la economía del municipio, el trigo, el maíz y el algodón son unos de los principales productos agrícolas de la región. En el sector económico también son de gran importancia la ganadería, avicultura, piscicultura y en los últimos años la industria.

4. Comunicaciones y servicios

Dentro del sector comunicaciones y servicios Cajeme cuenta con una central de autobuses, que tienen su ruta a todo el Valle del Yaqui y a diferentes partes de la República Mexicana; un aeropuerto internacional, se cuenta con red telefónica, telegrafos, correos y telefax.

En el municipio de Cajeme se cuenta con dos diarios matutinos “Tribuna del Yaqui” y “Diario del Yaqui”, los cuales tiene cierta influencia en la opinión pública, ya que circulan en la mayor parte del estado. Un diario vespertino “Extra de la Tarde”, un canal local de Televisión, tres repetidoras de canales nacionales y una estatal; diez radiodifusoras A.M y tres F.M. la mayoría de las cuales se escuchan en todo el Estado de Sonora.

En servicio de salud se cuenta con diferentes clínicas e institutos para atender al público, tal es el caso del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado (ISSSTE), Instituto de Seguridad y Servicios Sociales para los Trabajadores del Estado de Sonora (ISSSTESON), Secretaría de Salubridad y Asistencia (SSA) y el Centro de Desarrollo Integral de la Familia (DIF).

El municipio de Cajeme, principalmente la zona urbana ha tenido un crecimiento demográfico más alto que la época pasada, en tanto las necesidades de vivienda y sus complementos como agua, electrificación, drenaje, etc., han ido en aumento.

5. Escuela

Dentro de la Colonia Miravalle de Ciudad Obregón, se encuentra ubicada la escuela primaria estatal “Nueva Creación N°1” perteneciente a la IX Zona Escolar,

misma donde presto mis servicios. Dicha escuela fue inaugurada en el año 1980, actualmente cuenta con una planta docente de 13 maestros con grupo, un maestro de Educación Física, un trabajador manual (conserje) y un Director.

Durante el ciclo escolar 1992-1993 realicé mi trabajo sobre propuesta pedagógica, con el grupo de Tercer Año Sección "A", el cual tenía a mi cargo.

El grupo de Tercer Año Sección "A", tiene un total de 32 alumnos, de los cuales 14 son niños y 18 niñas, sus edades oscilan entre los 7 y 11 años, encontrándose en una etapa en la que el juego es una de sus principales aficiones.

El contexto social en el que se desarrolla este grupo de niños es bueno, donde la mayoría de sus habitantes se dedica a diferentes actividades, como carpintero, mecánico, etc., en su mayoría empleados de alguna dependencia pública o privada. En algunos casos ambos padres trabajan para sostener económicamente a la familia.

En nuestra sociedad se ha clasificado a las personas en diferentes clases sociales según su posición económica que afrontan, estas clases son: alta, media y baja.

El grupo de niños con el cual se trabajó podría ubicarlo en la clase media dentro de esta clasificación, ya que sus padres tienen un empleo seguro, contando por ello con los recursos suficientes para subsistir satisfactoriamente.

En el aspecto social este grupo de niños se encuentra afortunadamente bien establecido ya que solamente uno de ellos sufre las consecuencias de una separación familiar, pues es bien sabido que las experiencias de este tipo desequilibran emocionalmente a los niños y en ocasiones entorpecen su desarrollo dentro de las

actividades educativas.

Para concluir sobre el aspecto social en que se desarrollan estos niños podría decir que en su mayoría existen buenas relaciones entre padres e hijos; lo que considero una gran ventaja para el desarrollo de las actividades docentes que se realizaron para llevar a cabo la aplicación de mi propuesta pedagógica.

CAPITULO III

MARCO TEORICO

1. Historia del lenguaje

Al empezar el hombre a ser un ente social, racional, al querer comunicarse con sus semejantes, lo hizo por medio de sonidos salvajes que los iba pronunciando al ir utilizando sus instrumentos de trabajo, posteriormente lo hizo en forma gráfica por medio de garabatos, dibujos, cada uno de ellos significaba algo especial, sin haber reglas determinantes en las ideas que querían expresar, Más adelante el uso de lenguaje se hizo indispensable y a medida que fue pasando el tiempo, el lenguaje gráfico se hizo cada vez más necesario en la cultura de los pueblos.

En distintas partes del mundo se hablaban y escribían diferentes idiomas o lenguas, muchas de ellas son derivadas del Latín, como el Español o el Castellano, considerado desde el año 1140 como lengua oficial.

Actualmente es considerable el número de personas que hablan Español, pues éste ha trascendido a diferentes países aparte de España, tal es el caso de América del Sur (excepto Brasil y las Guyanas), América Central, México, Cuba, República Dominicana, Puerto Rico y parte de los Estados Unidos de Norteamérica.

Al principio para escribir el Español se usaban los signos del alfabeto latino, luego se fueron modificando hasta hacer una escritura completamente anárquica, pues no estaban conscientes de la necesidad de un sistema ortográfico que sirviera de norma para la escritura española. Es por eso que en el año 1713 se fundó la Real

Academia de la Lengua, cuyo principal objetivo fue hacer un diccionario copioso y exacto, preocupándose por sistematizar y unificar la Ortografía, escribiendo fonética y no etimológicamente. Hoy en día la Ortografía académica rige en todos los países de habla española.

Escribir correctamente significa acatar las reglas que la Real Academia de la Lengua ha creado para unificar la escritura española. Estas reglas o normas que hacen correcta la escritura son señaladas por la Ortografía, que dicta como deben escribir las personas. El valor de la Ortografía es puramente social, pues si una persona vive apartada de la sociedad o escribe para sí misma, no necesita escribir correctamente, ya que el objetivo de la Ortografía es facilitar la comunicación entre las personas.

Varios autores coinciden con el significado de las palabras Ortografía, siendo una de las más completas la siguiente definición: “La Ortografía es una parte de la Gramática que enseña a escribir correctamente el idioma castellano mediante el acertado empleo de las letras y demás signos auxiliares de la escritura”.(1)

La correcta ortografía es sumamente necesaria pues refleja la belleza y el atractivo del lenguaje escrito, así como también incrementa la importancia del idioma.

La función esencial del lenguaje es servir para la comunicación y el lenguaje escrito es un producto social que no está sometido a los caprichos de una sola persona.

La expresión escrita es menos espontánea y carece de los recursos de expresividad

(1) Bolívar, Guarderas La enseñanza de la Ortografía en la Escuela Primaria P.30

que tienen la expresión oral. Al escribir disponemos solamente de medios lingüísticos, razón por la cual debemos utilizar todo lo que sabemos del idioma, conocimientos que debemos aplicar correctamente. A nadie se le puede considerar una persona culta si su escritura está llena de errores ortográficos, una palabra mal escrita va a molestar la vista de quien está acostumbrado a verla correctamente escrita. Existe una calidad recíproca entre la calidad de la lectura y la ortografía de los individuos quienes la escriben, de allí la necesidad de saber cómo deben escribirse las palabras con los signos correspondientes, para que un escrito pueda ser leído y aceptado en cualquier parte del mundo.

Aparte de todo lo anterior existe una necesidad básica para perfeccionar nuestra escritura, puesto que el idioma Español cuenta con una gran cantidad de palabras homófonas, cuyo significado se puede basar en la correcta escritura de las mismas.

Lograr que el individuo aprecie la necesidad de escribir correctamente, es el principal objetivo de la enseñanza de la Ortografía en la escuela primaria.

Deben inculcarse en el alumno la necesidad de la escritura correcta, interesarlo y atraer su atención en la materia, ya que se observan problemas ortográficos en gran cantidad de escuelas primarias y otros niveles educativos.

A. Marco Referencial

Considero que son bastantes y frecuentes los errores que cometemos en ocasiones los maestros al enseñar ortografía, el principal es que se obliga a los alumnos a memorizar las reglas ortográficas, lo cual no conduce a un verdadero

aprendizaje. La mejor forma de enseñar las reglas ortográficas es por medio de un método agradable, que conlleve al alumno a captar, observar y reducir él mismo cuales son y donde se aplican dichas reglas.

Otro error que cometemos los docentes es cuando les damos a los alumnos todo hecho, es decir debemos darles la oportunidad de que ellos comparen, observen, hagan correcciones, busquen material para realizar las actividades que nosotros mismo planificamos.

Los maestros debemos preocuparnos por enseñar las materias en todos sus aspectos, como de las Matemáticas se enseña Aritmética, Geometría y Probabilidad, también al Español debe dársele importancia en todas sus ramas.

El maestro debe tener conocimiento sobre los errores ortográficos más comunes en sus alumnos, debe realizar un diagnóstico mediante el cual encontrará las palabras que más frecuentemente se escriben incorrectas, así podrá enseñar lo que en ese momento sea necesario.

El docente debe revisar con cuidado todos los ejercicios, composiciones del cuaderno de apuntes, que es donde el alumno escribe más espontáneamente y donde con frecuencia se cometen errores. Podemos ir anotando que alumnos tienen errores para darles una atención especial, es decir individualizar la enseñanza.

La manera de enseñar es muy importante, pues antes que nada se deben entender los intereses del alumno, es decir no se va a enseñar en la misma forma a todos los grados escolares.

En ocasiones utilizamos una enseñanza ocasional o incidental para enseñar la

Ortografía, se aprovecha la materia que se está impartiendo aunque no sea Español. Por ejemplo si estamos viendo una clase de Historia se puede aprovechar la escritura de palabras como: “humanidad, sociedad”, etc. Considero que no debe abusarse de este tipo de enseñanza por dos razones; la Ortografía pierde su carácter de materia, pues no tiene tiempo señalado en el horario de clases, ni se hace concretamente un programa organizado para impartirla y por darle importancia a la Ortografía se puede desviar la atención de la materia que se estaba tratando.

Otras veces utilizamos la enseñanza sistemática la cual es planeada, sujeta a un programa, a un horario y a un grado de nivel pedagógico y psicológico. La enseñanza sistemática es más eficaz porque se llega a generalizaciones y se hace un proceso de adquisición ortográfica, No por eso vamos a desperdiciar la enseñanza incidental, lo ideal es combinar las dos para que se complementen.

Para asimilar reglas ortográficas se pueden utilizar el dictado de palabras, ejercicios de copia, los juegos ortográficos, -propuesta que se hace en el presente trabajo- estudio de palabras, etc.

“La habilidad ortográfica, según resultados de investigaciones realizadas, se encuentra estrechamente vinculada con otros factores; entre ellos destaca la capacidad para percibir semejanzas y diferencias tanto de carácter visual como de carácter auditivo. En efecto, en el aprendizaje ortográfico es preciso descomponer y analizar las palabras en sus elementos constitutivos, lo cual exige un grado de madurez mental. (2)

(2) Enciclopedia Técnica de la Educación, Tomo III p. 126

De allí la necesidad de utilizar material didáctico como auxiliar atractivo para el alumno, combinándolo con recursos apropiados como es el juego.

Es interesante utilizar el juego en la enseñanza de la Ortografía acompañado de material interesante para el alumno.

Cuando el niño va a entrar por primera vez a la escuela, lo primero es enseñarle a leer y escribir, se quiere que el educando escriba las palabras no importa como. . Considero que no se debe permitir lo anterior porque se va creando en el niño la costumbre de escribir incorrecto, en cambio debe motivársele para que lo haga correcto.

El niño no entiende porque debe escribir de una manera especial tal o cual palabra es por eso que se debe buscar las técnicas más apropiadas de acuerdo a su vocabulario, mentalidad e interés.

El interés lúdico debe ser aprovechado para enseñar la Ortografía, el juego es un recurso que bien utilizado y planificado, logra magníficos resultados en el aprendizaje de habilidades y destrezas.

Los juegos ortográficos despiertan el interés en el educando cuando los ejercicios de ortografía (ejercicios de copia, estudios de palabras, etc.) ya carecen de significación para él es necesario motivarlo de algún modo en la enseñanza. “En el niño escribe Claparede, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar.” (3).

Es interesante utilizar el juego en la enseñanza de la Ortografía acompañado de material llamativo para el educando, ya que la retención de la Ortografía se logra cuando se ha formado imágenes visuales, auditivas y motrices muy precisas sobre cada vocablo, para ello es necesario poner en juego las capacidades de observación y reflexión del educando.

Dentro de mi práctica docente he podido observar que son muchos los problemas ortográficos a los que nos hemos enfrentado los maestros y poco los recursos para superarlos, por ello me incliné a realizar el presente trabajo; con el grupo de tercer año, con alumnos que ya han alcanzado cierta madurez, capacidad de observación y reflexión; que además empiezan a desarrollar su sentido de asociación.

1. Personalidad del Niño de Tercer Año

Se considera que la edad es el tiempo que transcurre desde el nacimiento del hombre y que va a tener características especiales de acuerdo al tiempo transcurrido desde ese momento, características que van a ser regidas o dadas por los procesos psicológicos y fisiológicos del organismo en desarrollo.

Cada período de edad se caracteriza por determinada evolución en el desarrollo del organismo y por procesos psicológicos que en él surgen, procesos que pueden ser influenciados por el medio ambiente que le rodea.

El desarrollo psíquico es el desarrollo de la mente o la psique del hombre, el cual se produce de acuerdo a las nociones o conocimientos que éste adquiere del medio que le rodea y de la forma o capacidad que la hace suyas, es decir las asimila. Estas nociones procedentes del entorno en que se encuentra el individuo lo ayudan a

desenvolverse en su mismo contexto social.

En la escuela primaria se ubica al niño de acuerdo a su madurez y desarrollo psicológico.

Para lograr una mayor asimilación de los conocimientos es necesario conocer las características de los sujetos con quienes trabajamos.

Muchas de las investigaciones que se han hecho en el campo de la Psicología nos pueden servir a los formadores de niños para conocer cuáles son sus características fundamentales de acuerdo a su edad o etapa evolutiva por la que atraviesan utilizar las tácticas necesarias para lograr un buen aprendizaje.

A continuación se describe el desarrollo del niño de tercer año en el área psicomotriz, cognoscitiva y socioafectiva, señalados en el Programa para la Modernización Educativa 1989-1984:

"Área Psicomotriz:

- El alumno de este grado presenta una mayor organización de sus relaciones espacio temporales.
- Realiza actividades compuestas y tiene facilidad para controlar la dirección, velocidad y distancia y el control de la presión.
- Sus movimientos corporales adquieren fluidez, gracia y equilibrio.
- Está en continua actividad y puede expresarse mediante una gran diversidad de posturas.

- Le atraen los deportes más organizados.
- Le gusta dibujar figuras en acción.
- Tiene ya definida su lateralidad.

Area Cognoscitiva:

- Se interesa por conocer las causas de los fenómenos y empieza a hacer deducciones.
- Su pensamiento va siendo más lógico y puede plantear varias soluciones para un mismo problema.
- Descubre que las palabras pueden tener diferentes significados según el contexto.
- Hace uso del diálogo en forma oral y escrita.
- Agrupa los objetos basándose en sus propiedades comunes y los ordena en forma creciente o decreciente.
- Puede diferenciar con claridad los objetos naturales y los hechos por el hombre.

Area Socioafectiva

- Sus relaciones sociales se amplían y traspasan los límites de la familia.
- Es más objetivo para evaluar las figuras de autoridad y empieza a dejar de idealizar a sus padres y maestros.
- Empieza a desarrollar su sentido elemental del deber y la justicia, así como la responsabilidad y el cumplimiento de sus tareas.

- Comienzan los porqués.
- Toma conciencia de la importancia de los modales en sociedad.” (4).

Según Piaget el niño de esta edad (7 a 12 años) se encuentra dentro del estadio de las operaciones concretas, en donde muestra una conducta de cooperación, es decir su actividad individual aislada pasa a ser una actividad de cooperación, de grupo, lo que debemos aprovechar los docentes para la realización de actividades grupales, tal es el caso de la formación de dinas, ternas o equipos en los que se fomente su espíritu cooperativista y se desarrollen los objetivos de aprendizaje.

B. Marco Conceptual

1. Concepciones de Aprendizaje

Dentro de la palabra aprendizaje existen bastante respuestas o concepciones, por lo que es difícil definir en forma única este concepto.

- Al aprendizaje biologicamente se le concibe como conservación de información mediante una señal, si dura hay aprendizaje, si no, no existe.
- Aprendizaje psicologicamente hablando, es una modificación de la conducta, una adaptación.
- Aprendizaje socialmente, es un proceso de socialización o de interacción cultural. Es el proceso mediante el cual el individuo hace suyas las exigencias del

(4) Programa para la Modernización Educativa 1989-1994 p. 21

medio que le rodea.

2. Teorías de Aprendizaje.

El aprendizaje también se ha definido de acuerdo a las diferentes teorías que se han formulado sobre él.

- **Teorías conductuales:** Explican al aprendizaje como todo un cambio o modificación de conducta observable en el organismo.

Las teorías conductuales definen al sujeto de aprendizaje como un ser que carece de intencionalidad, es un ser pasivo, ya que este proceso de aprendizaje es mecánico, el objeto de estudio es predominante en este proceso, pues es quien proporciona el conocimiento.

El contexto en esta teoría determina el aprendizaje, es cualquier objeto del ambiente capaz de producir una reacción en el organismo del sujeto.

- **Teorías cognitivas,** explican al aprendizaje como una transformación de los “paquetes naturales”, estructuras mentales.

En esta teoría se considera al sujeto como un ser pensante, capaz de utilizar su inteligencia de acuerdo a sus necesidades, posee ciertas estructuras mentales. El objeto de estudio es lo que proporciona el medio ambiente. El sujeto de aprendizaje posee una estructura y una funcionalidad que le permiten una asimilación y una reflexión del objeto.

- **Teoría psicogenética,** esta teoría concibe el aprendizaje como la transforma-

ción de los esquemas, el aprendizaje puede darse en dos sentidos:

- a). Aprendizaje en sentido amplio: Es el proceso de asimilación que requiere de la acomodación de un proceso equilibrado para inhibir reacciones perturbadoras originadas de los esquemas anteriores, que propicie ajustes necesarios de los esquemas con respecto al objeto de aprender para propiciar la creación de un nuevo conocimiento.

- b). Aprendizaje en sentido estricto: es la adquisición de conocimientos en función de la experiencia mediata.

Según esta teoría el sujeto aprende por que su mismo desarrollo biológico y psicológico lo permite, tiene la capacidad de adaptarse a el medio ambiente según sus estructura biológica y psíquica. el objeto de aprendizaje solo se conoce a través de la actividad que el sujeto realiza con el fin de aproximarse a él.

Piaget unifica los elementos sujeto -objeto- contexto en esta teoría ya que es necesario que el sujeto conozca al objeto para poder adquirir conocimiento;; el contexto influye grandemente en esta relación ya que según las características biológicas y psicológicas que posee el sujeto se adapta a él.

3. El Juego

El juego es una de las principales actividades del niño, a través de las cuales adquiere su madurez.

En el juego de los niños intervienen diferentes actitudes como son cooperación,

participación y socialización. A través del juego el niño reafirma su “yo”, ya que le permite desenvolverse en forma individual dentro de un grupo social.

El juego infantil tiene más que un fin, propiciar alegría y confianza al niño, pues mediante éste empieza el pensamiento propiamente humano. Podríamos decir que el niño se desarrolla a través del juego.

En la realización de juegos ortográficos la mayor motivación debe estar enfocada a la participación, no tanto a perder o a ganar. “Juego: Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco. (5)

Muchos son los psicólogos y pedagogos que han manifestado su opinión sobre el juego, entre los que se pueden mencionar los siguientes:

“Karl Gross: El juego es un preejercicio. El niño a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro.

S. Freud: En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de reproducción de situaciones placenteras.

S.L. Rubinstein: El juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre y traduce la capacidad que el niño

(5) Diccionario de Ciencias de la Educación p. 842

tiene de actuar sobre el mundo.

J. Piaget: El juego es principalmente asimilación de lo real al yo.” (6)

Entre las características del juego, comúnmente aceptadas por la mayoría de las personas se pueden mencionar las siguientes: Es placentero, espontáneo y voluntario; tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego como son la creatividad, solución de problemas, socialización. etc.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo adopta diferentes modalidades de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa. Piaget distingue: (7).

- Juego sensomotor que se da aproximadamente entre los cero y dos años, el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos -que constituyen las llamadas reacciones circulares- y en el aprendizaje de otros nuevos.

- El juego simbólico que se da aproximadamente entre los dos y seis años, su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

(6) Idem.

(7) Idem.

- Juegos reglados, a partir de los seis años, combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta, algunos ejemplos de juegos reglados son las canicas, la pelota, etc. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

Los juegos educativos literalmente hablando se le ha denominado a todos aquellos instrumentos de juego de oferta en el mercado que tienen la posibilidad de ser aprovechables en términos didácticos.

En el presente trabajo se propondrán juegos educativos en los que el niño será el propio creador del juego y el juguete, motivándolo así a una participación activa.

Los juegos educativos son todos aquellos juegos que llevan implícito o explícito el favorecer el desarrollo de habilidades o conocimientos de alguna área del aprendizaje.

En algunos juegos de los niños es necesario la utilización de algún instrumento u objeto que ayude en su utilización, denominándosele “Juguete”. Podríamos decir que los juguetes o instrumentos que utilizará el alumno en las actividades o juegos educativos de mi propuesta pedagógica llevarán la meta de hacerlo comprender el uso ortográfico de algunas grafías.

Se considera importante determinar el juguete apropiado a cada edad y situación. Dentro de las características que deben reunir un juguete se encuentra el hecho de que el niño manipule con él y libere sus energías, contar con suficientes juguetes para que juegue y se exprese (teniendo precaución de no ser demasiados para

que no se pierda el interés) que sean sencillos para usarlos con libertad y espontaneidad y deben estar acordes al desarrollo evolutivo del niño.

4. La Ortografía

Las normas y principios que regulan la utilización de la escritura son señalados por la Ortografía, quien establece el sistema común al cual se deben ajustar los hablantes de un idioma cuando han de expresarse por escrito.

La Ortografía se define como: “Parte de la Gramática que enseña a escribir correctamente, usando debidamente las letras y los signos auxiliares.” (8)

El objetivo principal de la enseñanza de la Ortografía radica en lograr que el niño desarrolle una actitud positiva hacia la escritura correcta, siendo éste el primero y el más difícil. Otro de los objetivos es el aprendizaje de la escritura de ciertos vocablos que representan dificultad; así como el uso adecuado y la aplicación de una serie de reglas ortográficas que permitan la corrección de la escritura.

También la Ortografía debe proponerse habituar al alumno a utilizar el diccionario, aumentando y enriqueciendo así su vocabulario gráfico.

Hoy en día se considera que únicamente un pequeño número de reglas han de ser objeto de enseñanza, las cuales deben tener un enunciado claro y sencillo, abarcando un gran número de casos y poseer pocas o ninguna excepción. De esta manera se facilitará el aprendizaje ortográfico, ejemplo:

(8) Diccionario Enciclopédico Novaro p. 452

- Siempre se escribe m antes de p y b.

- Se escribe una letra inicial mayúscula toda palabra de un escrito que vaya después de un punto.

Debido a la importancia de la Ortografía los estudiosos de la lengua se han dado a la tarea de ampliar más su significado, razón por la cual se define nuevamente.

“Ortografía: La Ortografía es la parte de la Gramática que enseña a escribir correctamente las palabras y a emplear con acierto los signos auxiliares de la escritura. La Ortografía castellana se funda en tres principios: La pronunciación, la etimología y el uso de los que mejor han escrito.

Los gramáticos han intentado siempre que la lengua escrita coincida con la hablada para evitar así las complicaciones ortográficas. Sin embargo, no siempre es posible conservar la armonía entre la fonética y la escritura y a veces la grafía que corresponde a la pronunciación en una época determinada dejará de corresponder a ella en otra posterior.” (9)

(9) Diccionario Pequeño Larousse Ilustrado p. 747

CAPITULO IV

METODOLOGIA

1. Fundamentos Metodológicos

La presente propuesta pedagógica se encuentra fundamentada en el Método Inductivo, por lo que se hará una descripción del mismo.

1.1 El Método Inductivo

El Método Inductivo es el que se utilizó para la realización del trabajo. El Método Inductivo se utiliza cuando el objeto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige.

Este método da la oportunidad a los alumnos de formar sus propias generalizaciones partiendo de elementos particulares, lo cual lo hace un método activo por excelencia. Sin embargo esta actividad podría perderse si el maestro no permite la participación de los alumnos para dar sus propias generalizaciones y él prescindiendo de ellos da las inducciones o generalizaciones.

La inducción se basa en la experiencia, en la observación y en los hechos; orientada convence al alumno de la constancia de algunos fenómenos y le posibilita a la generalización.

2. Estrategias Metodológico- Didácticas

Habiendo observado dentro de mi práctica docente que existen bastantes

problemas dentro del área de Español, me fue difícil decidirme por uno, pero debido a su frecuencia me incliné por la Ortografía y la forma más adecuada de enseñarla.

El problema es de suma importancia puesto que la deficiencia ortográfica es muy común en los alumnos de la escuela primaria y por consiguiente se extiende hasta otros niveles educativos donde es más difícil enmendar los errores ortográficos. Ante esta situación en la presente parte del trabajo se describe la técnica y método propuesto para dar solución al problema de la mala ortografía en tercer año.

En tercer año de primaria como se dijo en el Marco Teórico, el interés primordial del niño está encaminado hacia el juego. A esta edad que comprende de los ocho a diez años, no se puede obligar al educando a la correcta escritura, presionándolo a escribir planas completas para que aprenda. Se pueden y deben corregir errores, enseñando con procedimientos amenos, despertando en el niño el ánimo para participar y aprender jugando. Es por ello que se plantea la siguiente propuesta pedagógica como posible respuesta al problema:

“El uso de la técnica de juegos ortográficos determina un aprendizaje más significativo de reglas ortográficas en el tercer año de educación primaria.”

Por lo que se buscaron e inventaron juegos que amenizaran esta clase y se adaptaran a las necesidades ortográficas de este grado escolar.

La técnica del redescubrimiento se inspira en la inducción, razón por la cual fue necesario valirme de ella para realizar las actividades del trabajo.

La técnica del redescubrimiento es una técnica activa, la cual requiere de mucho

tiempo para su aplicación. Es aconsejable en asuntos que el alumno tenga pocos o nada de informes, se puede llegar con ésta técnica al redescubrimiento de una explicación, de una ley, de un principio o de una regla.

La técnica del redescubrimiento puede ser encaminada de la siguiente manera:

1.- Se formulan preguntas o suscitan dudas entre los alumnos, encaminándolos luego y directamente en las investigaciones o experiencias que lo llevarán a obtener resultados.

2.- Se obliga a los alumnos a cumplir una serie de experiencias u observaciones, sin darles una explicación de las finalidades perseguidas hasta que vayan llegando por sí mismos a las conclusiones referidas a lo que les fue dado a realizar o ver.

3.- Se presenta a los alumnos casos semejantes de un mismo fenómeno, pero en circunstancias diferentes, se les induce a encontrar una explicación general para los mismos.

Esta técnica da la oportunidad de estimular el espíritu de iniciativa, de investigación y de trabajo, ya que el alumno es llevado a redescubrir por su propio esfuerzo las informaciones o conclusiones; que podrían haber sido dadas por el profesor. Además posibilita un auténtico aprendizaje y elimina la simple memorización.

La técnica del redescubrimiento permite al alumno la satisfacción de hacerlo sentir capaz de observar, pensar y realizar.

La técnica del redescubrimiento puede presentar dos modalidades:

- En la primera el profesor realiza las experiencias pudiendo los alumnos participar en ellas según la conveniencia y oportunidad.

- En la segunda los alumnos son encaminados a ejecutar experiencias y extraer de ellas conclusiones de los datos obtenidos y de las observaciones efectuadas.

Para la realización del trabajo de investigación dentro de la propuesta pedagógica se eligieron aspectos de la teoría psicogenética de Jean Piaget, ya que se tomaron en cuenta el desarrollo psicológico y biológico de los alumnos para que realicen actividades que estén de acuerdo a su edad y les provoquen placer, causando con ello un aprendizaje en el área de Español, específicamente en la lengua escrita.

El aprendizaje es un proceso muy importante dentro del desarrollo del individuo, por lo que es necesario buscar las mejores medidas para llevarlo a cabo, para obtener buenos resultados en la práctica docente; una de esas medidas y quizá la mejor es tomar en cuenta la etapa de desarrollo evolutivo en la que se encuentra el educando.

Para Piaget el desarrollo cognoscitivo del niño es el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos del individuo, pues lo considera un ser cognoscitivamente activo y con gran creatividad, que continuamente esta tratando de formarse una comprensión clara del mundo que lo circunda. (10)

Para éste autor las etapas evolutivas de desarrollo son las siguientes :

(10) Universidad Pedagógica Nacional Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar,
Antología p. 106

Primer período: Sensorio Motriz (de los 0 a los 2 años).

Se da un período de ejercicios en los reflejos, en las reacciones del niño.

Aparecen los primeros hábitos, no se repiten sin más las reacciones reflejas, sino que incorporan nuevos estímulos para ser asimilados.

A partir de los 5 o 6 meses se multiplican y diferencian los comportamientos, por una parte el niño incorpora los nuevos objetos percibidos a unos esquemas de acci

-Realismo: Cuando el niño supone que son reales algunos hechos que no se han dado, tal es el caso de los sueños, de los cuentos, etc.

- Tercer período: De las operaciones concretas (de los 7 a los 12 años).

En este período el niño todavía no puede razonar, fundándose exclusivamente en enunciados puramente verbales.

A esta edad el niño puede emplear la estructura de agrupamiento en operaciones, en problemas de seriación y clasificación; puede establecer equivalencias numéricas.

Razona únicamente de lo realmente dado.

Adquiere conciencia de su propio pensamiento con respecto al de los demás.

Corrige su pensamiento y asimila el ajeno.

Surgen nuevas relaciones entre niños y adultos, especialmente entre los mismos niños.

Les gusta colaborar en el grupo, pues su actividad individual aislada pasa a ser una conducta de cooperación.

Es en este período donde se ubican los sujetos-objetos de aprendizaje, de la presente propuesta pedagógica.

Cuarto período: de las Operaciones Formales

Piaget atribuye la máxima importancia de este período al desarrollo de los procesos cognoscitivos.

El lenguaje es un efecto de operatividad del pensamiento, dándose una operación recíproca.

La lógica progresa y va a la par con los cambios del pensamiento. (11)

3. Descripción de Recursos y Actividades

Al empezar a escribir en primer año el niño lo hace sin tomar en cuenta la ortografía de las palabras, se guía al escribir por los fonemas, no toma en cuenta en su mayoría de las veces con cual grafía debe ir una palabra. Por ejemplo al escribir “gelatina” lo hace con “g” o “j” según le parezca mejor.

Para tratar de poner un control a este problema en los niños de tercer año, con los cuales trabajo en la escuela primaria, se llevaron a cabo una serie de actividades que tienen como objeto lograr un mayor grado de conocimiento en las reglas ortográficas, contando para ello con los recursos necesarios.

Los recursos o instrumentos con que se debe contar para realizar las actividades son: recursos humanos y materiales.

3.1 Recursos humanos: Alumnos, padres de familia y maestro.

3.2 Recursos materiales: Pizarrón, gis, borrador, mesabancos, cartulinas, globos, libros, plumones, colores, cuaderno, hojas de papel, imanes, resistol, bolsas,

diccionario, tijeras, juegos como crucigramas y otros materiales que se consideren necesarios para las actividades.

3.3 Actividades.

Dentro de las actividades a realizar se encuentra el invitar a los padres de familia a que colaboren con la educación de sus hijos, para que les proporcionen todo lo que les sea necesario para llevar a cabo las actividades, hacer conciencia de ellos que conjugando el trinomio alumnos, padres de familia y maestro, vamos a obtener un mejor resultado en el aprendizaje de los niños.

Para realizar los juegos o actividades se necesita diseñar o elaborar el material didáctico, material que elaboraron los alumnos y el maestro.

Tanto el material y las actividades deben estar acordes con los contenidos programáticos que se persiguen. Los contenidos u objetivos que desean alcanzar en el área de Español, en tercer año referente a la ortografía son los siguientes:

- Uso de las palabras con las sílabas “que” “qui”.
- Uso del punto y mayúsculas iniciales.
- Uso de la coma (,).
- Uso de “m” antes de “p” y “b”.
- Uso de la “g” y la “j” (fonema j).
- Escritura de palabras con “ga”, “go”, “gu” y “gue” gui”.
- Palabras con “b” y “v”.
- Uso adecuado de “r” y “rr”.
- Ejercicios con “ll” y “y”.

- Uso de diccionario.

A continuación en el presente trabajo se describirán detalladamente cada una de las actividades que se realizaron, así como los objetivos que persiguen y los materiales o recursos didácticos que se utilizaron.

Actividad N° 1

“ Caras y Gestos”

Objetivo:

Con esta actividad se persigue la finalidad de que el niño utilice correctamente palabras con “que” y “qui”, para lo cual necesita también saber utilizar las sílabas “ca”, “co” y “cu”. Al tener contacto con palabras que contengan las sílabas anteriores redescubrirán la siguiente regla ortográfica: “El fonema K se escribe con C antes de las vocales a o u y con “qu” antes de las vocales i e”.

Recursos Didácticos:

El juego de caras y gestos, dibujos impresos en hojas blancas, colores, lápiz, gis y pizarrón.

Descripción de la actividad:

Se formarán dos equipos en el grupo, los cuales escogerán a un miembro para que pase al frente y trate de adivinar mediante caras y gestos de otro integrante de su mismo equipo las palabras y dibujos que se encuentran en una hoja que les entregará el maestro; dichos dibujos y palabras serán de elementos que contengan en su escritura la letra “c” y “qu”.

El maestro va estar escribiendo en el pizarrón las palabras que vayan adivinando. El equipo que logre adivinar más palabras en el menor tiempo posible será el

ganador. El tiempo máximo para contestar o adivinar será de diez minutos.

Una vez terminando el juego los alumnos observarán cada una de las palabras escritas en el pizarrón, hasta redescubrir donde se utiliza “c” o “qu”.

Posteriormente se dictará a los alumnos enunciados con cada una de las palabras que se adivinaron, sirviendo también este ejercicio para una evaluación siguiente.

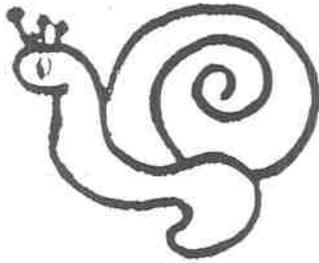
Las hojas que se les entregarán a cada equipo serán las dos que se presentan a continuación.



mosquito



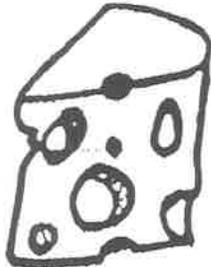
copa



caracol



cuchara



queso



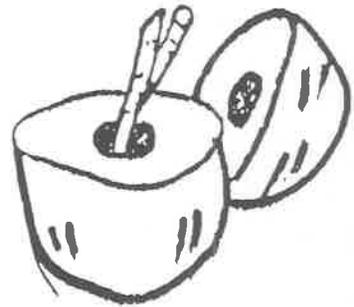
cuchillo



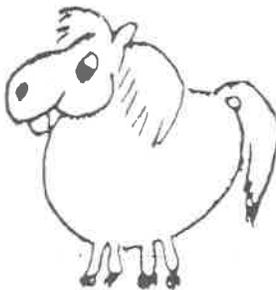
máquina



raqueta



coco



carro

Actividad N°2

“Caricaturas”

Objetivo:

Se pretende que el alumno utilice adecuadamente las comas (,) redescubriendo la siguiente regla: “En las enumeraciones se utilizan las comas, entre una expresión y otra. Al terminar una enumeración se usa la "y" en vez de coma.”

Recursos Didácticos:

El juego de "Caricaturas"

Descripción de la actividad:

El juego de caricaturas consiste en mencionar varios elementos, ya sean cosas, animales, ciudades, etc. Pero que pertenezcan a un mismo conjunto.

El juego lo empezarán los alumnos colocados en círculo para ir mencionando cada elemento que se pida; el maestro hará la aclaración de que el último alumno que vaya a participar enunciando el último elemento tendrá la obligación de decir la conjunción “y”. El juego se empezará cada vez en diferentes lugares del círculo, para que así también termine con diferentes alumnos.

Ejemplo o manera de llevar a cabo el juego:

- Un alumno empieza: "Caricaturas"
- Otro continúa: "Presenta"
- Un tercer alumno dice : "Nombres de “
- Un cuarto alumno mencionará lo que se ha de ir enumerando, por ejemplo:

"Animales"

- El siguiente alumno dice: "Por ejemplo"

- Los alumnos siguientes van a ir diciendo los elementos que se piden, por ejemplo "Caballo"

- "Leones"

- "Camellos"

- "Caracoles"

- "Burritos"

- "Gallinas"

- "Gatitos"

- "Perritos"

- "Ardillas"

- "Ratones"

- "Pingüinos"

- "Conejos"

- "Elefantes"

- "Tortugas"

- "Ratas"

- "Patos"

- "Pajaritos"

- "Vacas"

- "Cabritos"

- "Camarones"

- "Pescado"

- "Tigres"

- "Panteras"

- "Cucarachas"

- "Mosquitos"

- "Pollitos"

- "Y changos".

A modo de evaluación el alumno colocará las comas y la "Y" donde correspondan en varios enunciados, por ejemplo:

- En la fiesta había pastel refrescos dulces palomitas comida.

- A Mario le gusta correr brincar jugar.

- Mi mamá me encargó papas chiles tomate cebolla frijol.

- Enero febrero marzo abril mayo son meses del año.

Actividad N° 3

“ El Bolso Ortográfico”

Objetivo:

Con esta actividad se quiere lograr que el alumno escriba correctamente “m” antes de “p” y “b” en algunas palabras y redescubra la siguiente regla: Antes de “p” y “b” siempre se escribe “m”.

Recursos Didácticos:

El juego del bolso ortográfico, una bolsa, tarjetas con palabras que contengan la letra “m” antes de “p” y “b”.

Descripción de la actividad:

El juego del bolso ortográfico consiste en colocar una bolsa al frente y dentro de ella tarjetas que contienen palabras con “m” antes de “p” y “b”. Se formarán dos equipos competidores entre los alumnos, frente al pizarrón se colocarán un miembro de cada equipo; el juez sacará una tarjeta del bolso y dictará la palabra que allí se encuentre escrita, al equipo que logre escribir más rápido y correctamente las palabras se le anotará un punto, así sucesivamente irán pasando elementos de cada equipo hasta haber concursado todos. El equipo que logre obtener más puntos será el ganador.

Las palabras que contendrá la bolsa serán las siguientes:

Lámpara, siembra, timbre, hembra, tiempo, campana, temprano, compadre, sombrero, sembrar, alambre, tambor, hambre, trompeta, también, siempre, campo, campesino, ambición y hombre.

Como evaluación los alumnos escribirán enunciados utilizando palabras que lleven "m" antes de "b".

Actividad N° 4

“ El Crucigrama”

Objetivo:

Lograr que el alumno utilice correctamente palabras con las sílabas “ga”, “go”, “gu” y “gue” “gui”.

Recursos Didácticos:

Juegos de crucigrama, gis y pizarrón.

Descripción de la actividad:

Se forman dos equipos en el grupo, cada uno de los cuales elegirá a los integrantes que pasarán al frente a tratar de llenar o contestar el crucigrama. El maestro colocará en el pizarrón un crucigrama y escribirá también junto a cada número la explicación correspondiente a la palabra que descubrirán. El equipo que logre descubrir más palabras en el crucigrama será el ganador. Las palabras a descubrir contendrán las sílabas "ga" "go" "gu" y "gue" "gui".

A continuación se presentan las indicaciones y el crucigrama a utilizar en el grupo.

Indicaciones:

Lee cuidadosamente las indicaciones que se dan en cada uno de los números y escribe la palabra que consideres en los casilleros. Cada número tiene una flecha que te indicará hacia donde seguir, las palabras que habrás de escribir deberán llevar alguna de las siguientes sílabas: "ga", "go", "gu", "gue", "gui".

- 1.- Pan recocido y bien tostado.
- 2.- Animal ágil y audaz.
- 3.- Animal doméstico muy ligero.
- 4.- Escribe el nombre de un ave.
- 5.- Fruta de color morado.
- 6.- Planta que da higos.
- 7.- Manera de preparar comida.
- 8.- Fruta de mucha fibra y semilla grande.
- 9.- Instrumento para regar.
- 10.- Instrumento para borrar.
- 11.- Planta de la cual se obtiene el tequila.
- 12.- Nombre propio.
- 13.- Se les dice a las personas obesas.
- 14.- Instrumento musical.
- 15.- Prenda para cubrir la cabeza.
- 16.- Séptimo día de la semana.
- 17.- Persona que hace magia.
- 18.- Personaje alto de los cuentos.
- 19.- Animal pequeño que se arrastra.
- 20.- Movimiento armado; que empieza con "gue"

El crucigrama a utilizar en el grupo será el siguiente, atendiendo a las indicaciones anteriores.

Crucigrama:

1 →	2 ↓														
						6 →		7 ↓							
			5 ↓												
							12 →								
			13 →												
3 →					14 →										
4 ↓									16 →					18 ↓	
					8 →			15 ↓							
	9 →														
		11 ↓			10 ↓				20 ↓						
					17 →										
							19 →								

Respuesta al crucigrama anterior, tomando en cuenta que algunas palabras pueden ser diferentes, debido a la imaginación de los alumnos.

1. Galleta
2. Aguila
3. Gato
4. Gallina
5. Higo
6. Higuera
7. Guisado
8. Mango
9. Manguera
10. Goma
11. Maguey
12. Miguel
13. Gordo
14. Guitarra
15. Gorro
16. Domingo
17. Mago
18. Gigante
19. Gusano
20. Guerra

A manera de evaluación se entregará una hoja que contendrá un crucigrama, el cual contestará cada uno de los alumnos lo más correctamente posible.

Actividad N° 5

“ Sopa de Letras”

Objetivo:

Lograr que el alumno utilice correctamente la “ll” y la “y” en palabras.

Recursos Didácticos:

Juego de sopa de letras, gis y pizarrón.

Descripción de la actividad:

Se forman dos equipos en el grupo, los cuales turnarán a cada uno de sus miembros para ir pasando al frente a competir con el equipo contrincante. Se coloca en el pizarrón un cuadro que contenga letras con las cuales los alumnos formarán o encontrarán palabras que irán escribiendo al lado de su equipo, dichas palabras contendrán las letras “ll” y “Y”; los equipos utilizarán diferente color para encerrar sus palabras y no confundirse.

El equipo que logre encontrar y escribir más palabras contenidas en el cuadro con la sopa de letras será el ganador. El juego de sopa de letras que se utilizará en el grupo será el que se presenta en la siguiente página, pudiendo encontrar las siguientes palabras:

Gallo, olla, quesadilla, silla, cerillo, amarillo, yoyo, lluvia, caballo, camello, rayo, yegua, yunque, pollo, toalla, llave, yo, vayamos, Goyo y arroyo. Los alumnos pueden encontrar otras palabras que no estén contempladas en la lista anterior y que resulten en forma espontánea.

Para la evaluación se utilizará el dictado de palabras con "ll" y "Y".

Cuadro para el juego de "Sopa de letras":

q	u	e	s	a	d	i	ll	a	r	t	a	v	n	y
s	ll	a	e	m	z	g	a	ll	i	n	a	a	m	u
a	o	z	b	w	n	a	m	o	s	l	d	y	b	n
m	v	y	r	t	r	s	s	d	t	o	e	a	c	q
t	e	a	j	h	l	i	y	e	x	n	c	m	b	u
m	r	y	ll	a	s	v	i	p	o	ll	o	o	d	e
i	g	c	a	b	e	ll	o	j	a	r	g	s	c	f
m	m	k	l	s	v	a	n	m	a	a	e	i	f	c
c	a	m	e	ll	o	u	a	i	e	g	x	m	o	a
a	e	o	s	p	r	r	q	g	o	e	f	m	s	b
p	y	s	r	c	i	d	j	m	l	ll	u	v	i	a
c	e	r	i	ll	o	y	a	v	x	e	i	o	f	ll
l	g	t	o	a	ll	a	b	y	p	t	m	o	n	o
r	u	e	a	s	w	q	r	p	t	m	o	t	s	o
s	a	v	n	g	o	y	o	e	u	a	q	y	g	a
t	y	a	t	x	g	o	t	y	o	w	f	s	z	e
g	a	ll	o	b	ll	k	a	r	r	b	y	o	n	ll

Actividad No. 6

“ Formando Palabras”

Objetivo:

Usar correctamente la letra “g” y “j” en la escritura de palabras.

Recursos Didácticos:

Cuatro bolsas con sílabas escritas dentro de ellas, utilizando la letra “g” y “j”, gis, pizarrón y el juego “formando palabras”.

Descripción de la actividad:

Se forman en el grupo tres equipos con igual número de miembros, se coloca en la pared del fondo del aula tres bolsas con tarjetas con sílabas que contienen las letras “g” y “j”, las cuales corresponderán a cada uno de los equipos. En medio del salón se coloca una cuarta bolsa que contendrá tarjetas con sílabas con diferentes letras, los integrantes de cada equipo sacarán una tarjeta de su bolsa y correrán a escoger otra tarjeta de la bolsa del medio para formar una palabra, la cual tratará de colocar lo más pronto posible en el pizarrón en el lugar designado a su equipo. El equipo que logre juntar y pegar más palabras será el ganador.

Las palabras que podrán formar pueden ser las siguientes, a excepción de que algún equipo logre formar otra distinta.

Miguel, gota, mango, gusano, guitarra, guisado, higo, gigante, manguera, girasol, general, gemelo, gelatina, pegar, gente, gato, conejo, águila, jícama, jardín, Javier, Jesús, José, jinete, jilguero, jirafa, jamaica, mago, merengue, jugo y gorra.

Como evaluación se entregará a cada alumno una hoja que contendrá sílabas con diferentes letras, con mayor frecuencia sílaba con “g” y “j”. Se le pedirá al alumno que relacione las diferentes sílabas y trate de formar todas las palabras posibles que contengan las letras “g” y “j”, teniendo que formar un mínimo de quince palabras.

“ Formando Palabras”

En el siguiente cuadro relaciona sílabas y letras que se encuentran separadas para que formes quince palabras, cada una de ellas deberá llevar la letra “g” o “j”, luego escríbelas en las líneas de abajo.

ge			la		te		go
	l		sa		ne		rra
go		mai		do		pe	gu
							sol
ti				sus		ji	ga
		n				ga	go
sa				que		jo	ca
		ra				r	hi
go				ta		que	no
	ne		co		ja		ju
Mi							Je
to		ge		te		gui	
					na		gi

Actividad N° 7

“ Reventando Globos”

Objetivo:

Lograr que el alumno utilice correctamente palabras con “b” y “v”:

Recursos Didácticos:

Globos con papelitos dentro, los cuales deberán tener escrito palabras que conlleven las letras “b” y “v”, gis y pizarrón.

Descripción de la actividad:

Se forman dos equipos en el grupo, con igual número de integrantes se colocan los globos en el pizarrón. Un integrante de cada equipo pasará y reventará un globo, leerá la palabra que contiene y escribirá un enunciado que la contenga. El equipo que logre reventar más globos y que haya escrito más enunciados en un tiempo no mayor de diez minutos será el ganador.

Las palabras escritas dentro de los globos serán las siguientes:

Veracruz, invento, viernes, vapor, Vicente, velero, invierno, mover, vinieron, vaca, avispa, avión, vecino, venado, víbora, tambor, hombre, hambre, bueno, buque, barco, iba, libro, alambre, timbre, estambre, también, biblioteca, becerro y bosque.

Para evaluar el uso de palabras con “b” y “v” se utilizará el dictado de palabras.

Actividad N° 8

“ Fábrica de Enunciados”

Objetivo:

Lograr que el alumno utilice la mayúscula al empezar a escribir un enunciado y el punto al terminar.

Recursos Didácticos:

Un cartel con varios apartados los cuales contendrán artículos, sustantivos, adjetivos calificativos y verbos; sin indicar al alumno cada uno de los elementos, solamente separados por rayas o recuadros.

Descripción de la actividad:

Se forman cinco equipos en el grupo con igual número de integrantes, se coloca el cartel en el pizarrón y se entrega una hoja blanca a cada equipo y se pide a cada uno que formen todos los enunciados posibles con las palabras que contiene el cartel. Se dará un tiempo de quince minutos, el equipo que logre escribir más enunciados será el ganador.

Para evaluar el uso de la mayúscula inicial y punto final se colocará otro cartel en el pizarrón que contenga los elementos anteriores y se entregará una hoja en blanco a cada uno de los alumnos en la cual deberán escribir correctamente todos los enunciados posibles.

El cartel que se colocará en el pizarrón para realizar el juego “Fábrica de enunciados” quedará escrito de la siguiente forma:

El	niño	bella	tiene	carritos
La	muñeco	simpático	vende	tortillas
	señor	elegante	compra	calabazas
	joven	campeón	hace	libros
	niña	cariñoso	juega	radios
	señora	repugnante	come	dulces

Actividad N° 9

“ Mi Primer Diccionario”

Objetivo:

Utilizar correctamente el diccionario y conocer su organización.

Recursos Didácticos:

Hojas en blanco, pluma y marcador.

Descripción de la actividad:

Cada uno de los alumnos ordenará alfabéticamente en su cuaderno las palabras que se hayan venido utilizando a través del ciclo escolar éstas son:

- Palabras con la sílaba “que” y “qui”.
- Palabras con “m” antes de “p” y “b”.
- Palabras con “g” y “j”.
- Palabras con “v” y “b”.
- Palabras con “r” y “rr”.
- Palabras con “y” y “ll”.

Una vez que las hayan ordenado descifrarán su significado en grupo y con ayuda del maestro. Después escribirán las palabras y junto a ellas su significado, enfatizando éste con un marcador, en la portada de su trabajo escribirán “Mi primer Diccionario”.

CONCLUSIONES Y / O RECOMENDACIONES

Al aplicar cada una de las actividades de mi propuesta pedagógica, los niños se mostraban muy motivados por jugar y divertirse con sus compañeros de grupo.

Considero que estas actividades sirvieron a mis alumnos para acabar con el ambiente pasivo y a veces monótono que se da al explicar algunos usos ortográficos de determinadas letras, por el contrario se miraban entusiastas y deseosos de participar en el juego. Por lo anterior se puede decir que estas actividades ayudan a los niños de cada grado escolar a interrelacionarse con sus compañeros e integrarse más a su grupo.

En las evaluaciones que se realizaron en cada una de las actividades aplicadas se puede apreciar el interés de los niños en su clase, (Ver apéndice 3).

Considero que el profesor debe corregir los errores ortográficos de una forma amena e interesante para el educando.

El juego como auxiliar en la materia de Español y en especial en la Ortografía, resulta muy eficiente para su enseñanza en tercer grado de educación primaria.

Si el maestro no logra que el alumno trabaje y participe en la materia de Ortografía, es probable que el aprendizaje no se lleve a cabo.

A los niños les gusta cambiar frecuentemente de actividades, dado su interés lúdico.

Los niños gustan de participar más en los juegos si a éstos se les da un carácter

de competitividad.

Se recomienda al docente escoger actividades para que las realicen los propios alumnos.

Considero necesario dedicarle cuando menos dos horas a la semana a la enseñanza de la Ortografía, en cualquier grado escolar.

Es recomendable que el profesor corrija un error ortográfico cada vez que lo vea en sus alumnos.

Sugiero que se utilice el juego en la enseñanza de reglas ortográficas en tercer año de educación primaria.

Se recomienda que el maestro aproveche los intereses lúdicos de los niños, impartiendo actividades amenas en cualquier materia.

BIBLIOGRAFIA

AGENDA ESTADISTICA MUNICIPAL, Municipio de Cajeme. 1991.

Bonet Sánchez, Antonio, GRAN ENCICLOPEDIA EDUCATIVA, Tomo III, Edit. Programa Educativo Visual, S.A de C.V México 1991.

Chateau, Jean, PSICOLOGIA DE LOS JUEGOS INFANTILES, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, Argentina, 1984.

Universidad Pedagógica Nacional DESARROLLO DEL NIÑO Y APRENDIZAJE ESCOLAR, Antología 2ed. México 1987, 336 p.

Universidad Pedagógica Nacional, TEORIAS DEL APRENDIZAJE, Antología, 2ed. México 1987, 448 p.

DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION, Vol II, Edit. Santillana México 1990, 1528 p.

DICCIONARIO ENCICLOPEDICO NOVARO, Edit. Novaro, México 1974, 676 p.

DICCIONARIO PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO, Edit. Larousse, México 1989.

ENCICLOPEDIA TECNICA DE LA EDUCACION, Tomo III, Edit, Santillana, México 1992.

Guarderas, Bolivar, LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFIA EN LA ESCUELA PRIMARIA, Edit. Fernández, México 1963.

Mussen, Conger, DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD EN EL NIÑO, Edit. Trillas México 1978, 878 p.

Nérici, Imídeo, HACIA UNA DIDACTICA GENERAL DINAMICA, Edit. Kapelusz, México 1985, 541 p.

Piaget, Jean, PSICOLOGIA Y PEDADOGIA, Edit. Ariel, España 1976.

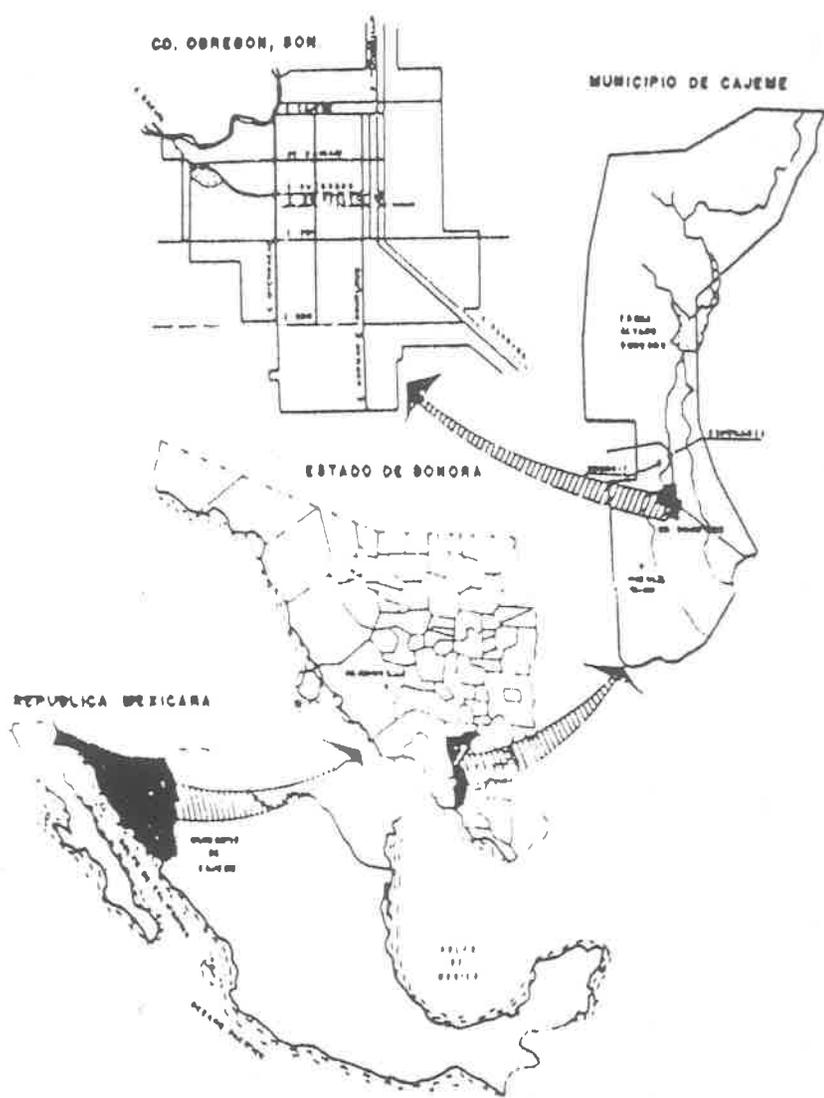
Secretaria de Educación Pública, PROGRAMA PARA LA MODERNIZACION EDUCATIVA, 1989-1994, Ajustes al Programa Vigente en la Educación Primaria, México 1989, 57 p.

APENDICE

Apéndice 1.

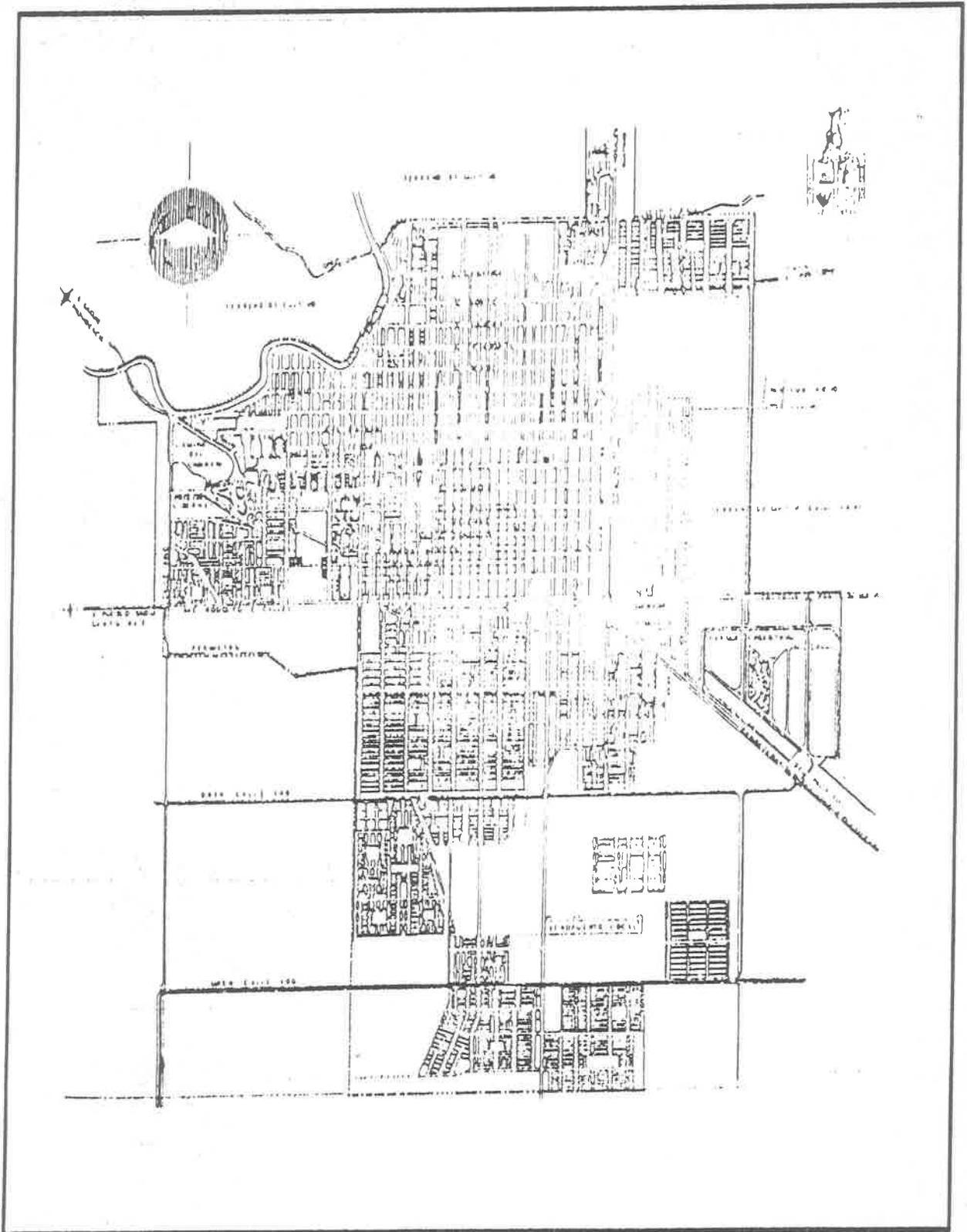
POSICION GEOGRAFICA Y EXTENSION TERRITORIAL

MAPA DE LOCALIZACION DEL MUNICIPIO DE CAJEME



Apéndice 2.

PLANO OFICIAL DE CD. OBREGON, SON.



Apéndice 3.

Resultados de actividades aplicadas:

En este apartado del trabajo se explicarán cuales fueron los resultados obtenidos en las actividades que se aplicaron.

En la actividad número 1 “caras y gestos” el resultado considerado fue óptimo, ya que las calificaciones que obtuvieron los alumnos en su mayoría fueron muy buenas, oscilando entre 6 y 10 de calificación en la escala del 0 al 10, obteniéndose un 9.5 de calificación general y un 100% en calificaciones aprobatorias o en aprovechamiento. La evaluación consistió en escribir enunciados con palabras que contienen las sílabas “ca”, “co”, “cu”, “que” y “qui”.

En la actividad número 2 “caricaturas”, el resultado de la evaluación fue de un 100% de aprovechamiento, ya que todos los alumnos colocaron adecuadamente las comas en los enunciados que se les dieron.

En “El bolso ortográfico”, actividad número 3, hubo tres niños que reprobaron al evaluar, obteniéndose así un 90% de aprobación y un 8.8 de calificación general. Esta evaluación consistió en la escritura de enunciados con palabras que llevaran “m” antes de “p” y “b”.

La actividad N° 4 “Crucigrama” considerado fue una de las que más gustó a los niños, ya que al terminar de jugar querían seguir contestando. Para evaluar se entregó un crucigrama a cada niño, cuyas respuestas llevarían “ga”, “go”, “gu”, “gue” y “gui”, el resultado de la evaluación fue de un 96% de aprobados, ya que un solo niño

obtuvo calificación reprobatoria y el promedio general del grupo fue de 9.0.

Al evaluar las palabras escritas por los niños con “y” y “ll” se obtuvo un 100% de aprobados y una calificación general de 9.0, por lo que podemos deducir que la actividad N° 5 “Sopa de letras” sí dió muy buenos resultados.

La evaluación de “Formando palabras” actividad número 6, arrojó muy buenos resultados, obteniéndose un 100% de aprobados y un promedio general de 9.5. Esta evaluación consistió en relacionar y unir sílabas para formar palabras con “g” y “j”.

El juego “Reventando globos” resultó muy divertido, considerando que se logró el objetivo de que los alumnos escribieran correcto palabras con “b” y “v”, en la cual un 100% de los alumnos obtuvo calificación aprobatoria, obteniéndose un 9.1 de promedio general.

En la “Fábrica de enunciados” se obtuvo un promedio de 9.6 de calificación y un 100% de aprovechamiento, es decir el total de los alumnos fueron aprobados. Para evaluar esta actividad los alumnos inventaron y escribieron enunciados empezando con mayúscula y terminando con punto.

A continuación se presentan concentraciones de calificaciones de cada uno de los alumnos, obtenidas en las evaluaciones de las actividades aplicadas, así mismo un ejemplo de evaluación tomado de los trabajos de los niños.

NUMERO DE ACTIVIDAD Y CALIFICACION

NIÑOS	1	2	3	4	5	6	7	8
Arlahee	10	10	8	10	10	10	6	10
Jorge	8	10	10	10	10	9.3	9	10
Adrián	10	10	10	10	10	10	10	10
Fidel	10	10	10	10	10	10	9	8
Raúl M.	8	10	2	5	10	9.3	7	6
Promedio General:	9.5	10	8.8	9.0	9.0	9.5	9.1	9.6
Por ciento de aprovechamiento	100%	100%	90%	96%	100%	100%	100%	100%

Ejemplo de evaluación de la actividad N° 1 "Caras y Gestos"

marissa "3 año"

1... la secretaria escribe a ~~máquina~~

2... EL ~~caballo~~ es de Jesús

3... Ana usa su ~~raqueta~~

4... En la cocina usan el ~~cuticho~~

5... Mi ~~conejo~~ es blanco

Judith marissa > imenez overa

Ejemplo de evaluación de la actividad N° 2 "Caricaturas".

Coloca las comas y la "Y"

1 Sonora, Sinaloa, Nayarit, y Puebla Son
Estados de Mexico

2 En el circo vi un payaso, ~~Un trapecista~~
Y un mago.

3 Hoy desayuno leche, huevos y pan

4. En el recreo me gusta ~~jugar~~, Platícar
Comprar y correr

5 Un mecanico usa ~~mortero~~, desarmador,
Pinzas, Y tornillos

Luis Fernando



Ejemplo de evaluación de la actividad N° 3 " El bolso Ortográfico" :

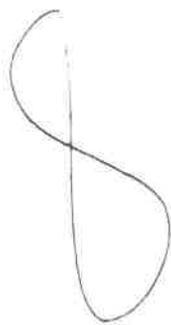
Arlaher mundalife Raiscon Hecsla
1 Alejandro toca el ~~tambor~~.

2 El alambre esta en el ~~tendedero~~.

3 El campo verde y ~~bonito~~.

4 La Campana la ~~tocan~~ en la iglesia.

5 El sombrero es de mi ~~papá~~.



Forma de evaluación de la actividad N° 4

" El Crucigrama "

Lee cuidadosamente cada una de las explicaciones que se te dan en cada uno de los números y escribe la palabra que consideres en cada casillero.

Cada número tiene una flecha que te indicará hacia donde escribir.

- 1.- Persona que toca la guitarra.
- 2.- Animal doméstico que maúlla.
- 3.- Objeto para jugar.
- 4.- Planta que da higos.
- 5.- Persona que hace magia.
- 6.- Objeto para borrar.
- 7.- Es como se les llama a los hermanos idénticos.
- 8.- Movimiento armado.
- 9.- Animalito que se arrastra.

10.- Fruta con mucha fibra y hueso.

1	g	i	t	a	r	r	i	s	t	a
2	g	a	t	o			j			g
3		g					u			u
4		e			5	a	g	o		s
6	o	m	a		10	m	u			e
7	e					a	e			n
8	e	l			9	t				o
10	r	o			11	g	u	e	r	r
12	a	s			13	o				a

Ejemplo del dictado que se utilizó para evaluar la actividad N° 5 "Sopa de letras".

Palabra
1 Yegua

2 amarillo

3 rayo

4 gallina

5 yunque

6 toalla

7 Ya vamos

8 quesadilla

9 yo

10 yoyo



Forma en que se evaluó la actividad N° 6 "Formando Palabras"

En el siguiente cuadro relaciona sílabas y letras que se encuentren separadas para que formes quince palabras. Cada una de ellas deberá llevar la letra "g" o la "j", luego escríbelas en las líneas de abajo.

~~gorra~~
~~gala~~
~~gata~~
~~hijo~~
~~jinete~~
~~tesa~~
~~gelatina~~
~~gente~~

4 3

~~jesús~~
~~gata~~
~~dieta~~
~~gata~~
~~gol~~
~~juar~~
~~gosa~~

Ejemplo de evaluación de la actividad N° 7 "Reventando Globos".

JESÚS FIDEL

invierno

biblioteca

vecino

avión

también

víbora

tambor

borrego

Veracruz

velero

9

En la actividad N° 8 "Fábrica de enunciados" se evaluó a los alumnos con la escritura de enunciados que formaron al unir palabras que observaron en un cartel que se colocó en el pizarrón. El escrito siguiente presenta la evaluación de uno de los alumnos.

Bratz?z Balti exxa v-112

- 1.- La niña es caprichos a y canta.
- 2.- El conejo bello brinca.
- 3.- La muchacha es trabajadora.
- 4.- El bebe juega.
- 5.- La muchacha baila.



Los resultados anteriores podemos comprenderlos mejor con las siguientes gráficas. La gráfica N°1 muestra verticalmente el porcentaje de aprovechamiento en cada actividad y horizontalmente se indica cada una de las actividades aplicadas por número de orden. En la gráfica N° 2 se muestra la calificación o promedio general que se obtuvo en cada actividad. A continuación se enumera cada una de las actividades realizadas:

Actividad N° 1 “Caras y Gestos”

Actividad N° 2 “Caricaturas”

Actividad N° 3 “El Bolso Ortográfico”

Actividad N° 4 “El Crucigrama”

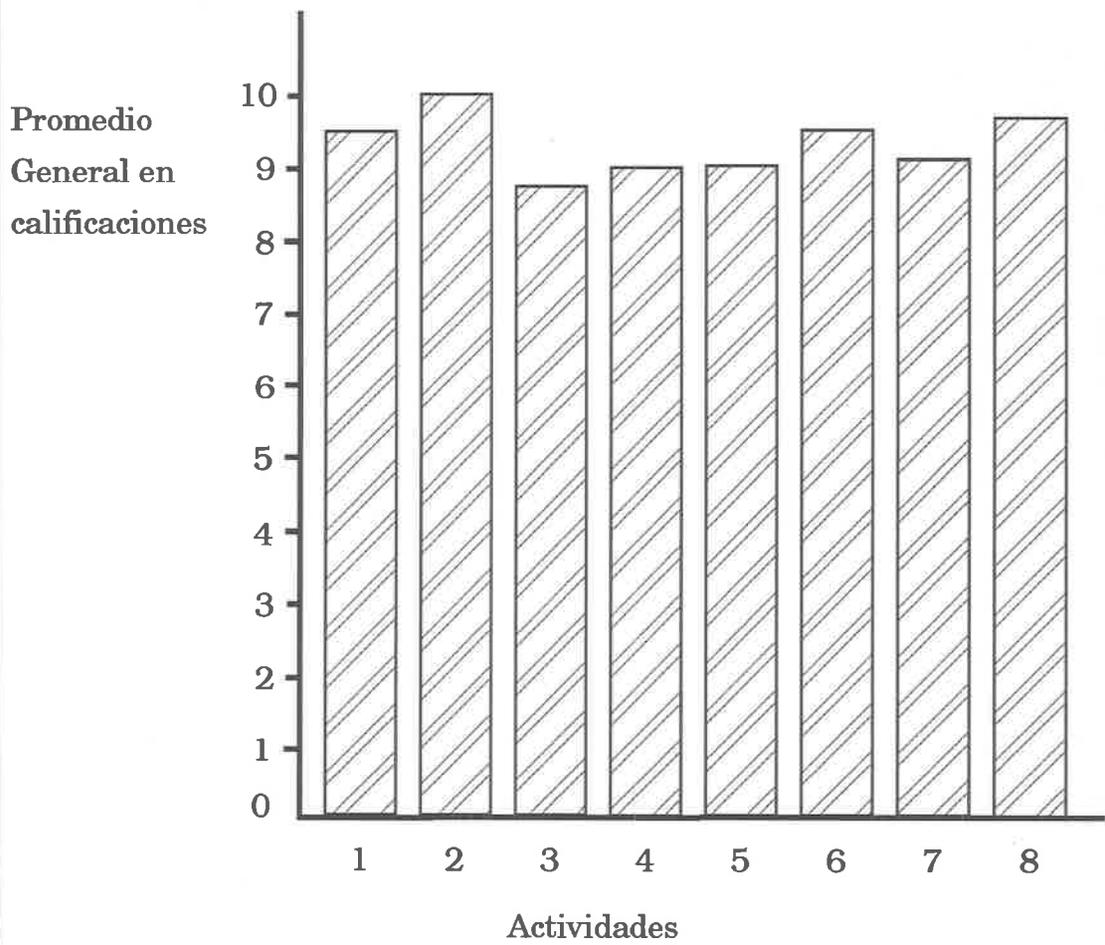
Actividad N° 5 “Sopa de letras”

Actividad N° 6 “Formando palabras”

Actividad N° 7 “Reventando Globos”

Actividad N° 8 “Fábrica de enunciados”

Gráfica No. 1



Gráfica No. 2

