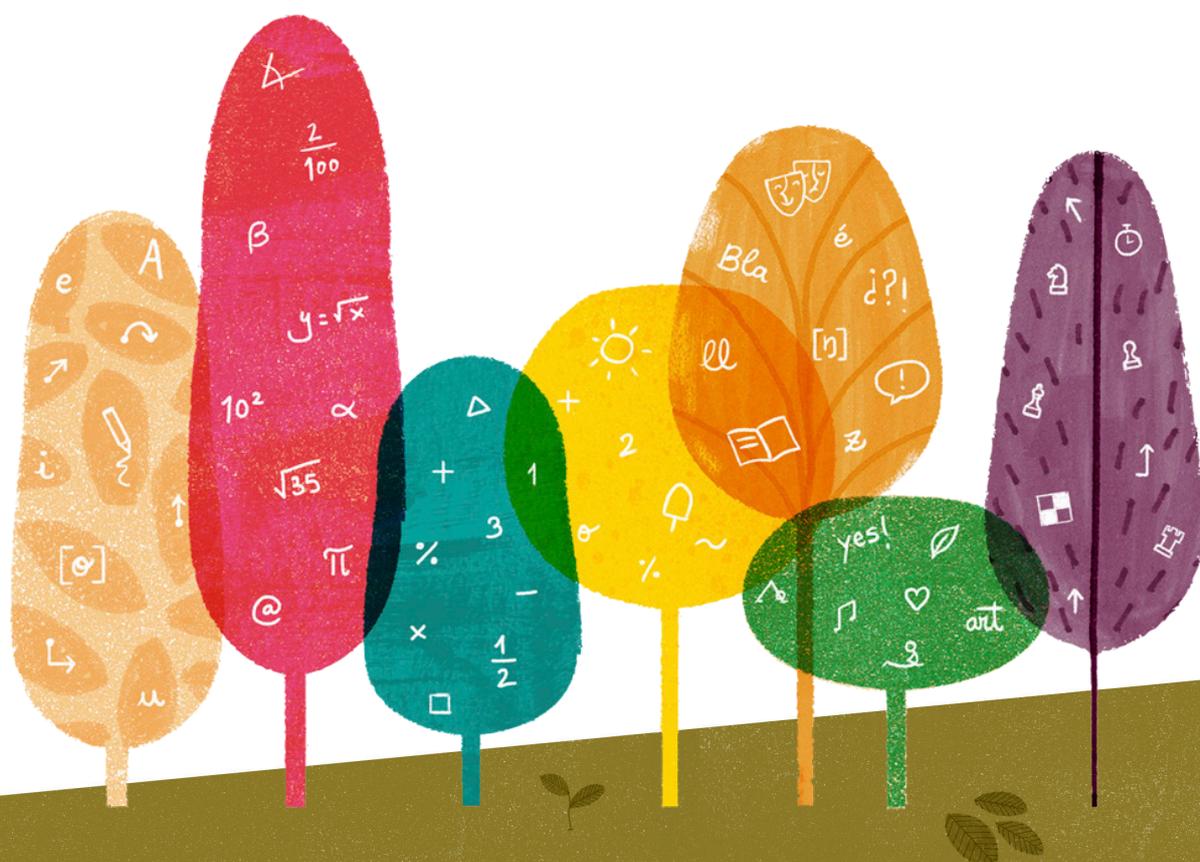




¿Cómo aprender ortografía y gramática jugando y deduciendo?



¿Con qué objetivo trabajamos la ortografía y la gramática en Educación Primaria?

Dentro de los bloques de contenidos que propone el currículum, el bloque Conocimiento de la lengua, en el que la ortografía, la gramática y el léxico son los protagonistas, normalmente **es foco de dificultades para los alumnos debido a la abstracción de los conocimientos que se tratan y a la poca motivación respecto a estos**. Sin embargo, no debería ser un bloque problemático si entendemos que el objetivo de dominar estos contenidos reside en mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

Es decir, identificar y aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua, las categorías gramaticales, el vocabulario, así como las reglas básicas de ortografía, debe permitir a los alumnos mejorar su comunicación. Esta es la idea principal que además debemos transmitirles.

Así pues, debemos entender el trabajo sobre la ortografía y la gramática, no tanto como un conjunto de contenidos más, sino como un conjunto de recursos que van a permitir a los alumnos expresarse con mayor corrección y seguridad. Esto quiere decir que **las actividades que se propongan para usar estos conocimientos, para afianzarlos y practicarlos, deberán tener un uso práctico**.

¿Cómo trabajar la ortografía y la gramática de forma significativa?

Los alumnos deben conocer la gramática y la ortografía, no a través de recitar una norma y repetir mecánicamente ejercicios descontextualizados. **Debemos promover la comprensión profunda de las normas** desde experiencias lúdicas y manipulativas y con el uso significativo de estas en tareas realistas; por ejemplo, la revisión de posibles faltas de ortografía en un cuento que han escrito para mejorarlo porque van a compartirlo en la biblioteca de la escuela, la conjugación correcta de verbos durante una exposición oral donde deben defender el proyecto que han creado, etc..

Debemos promover la comprensión profunda de las normas desde experiencias lúdicas y manipulativas

Para desarrollar esta comprensión profunda y significativa de los contenidos del conocimiento de la lengua que les permita utilizarlos de forma autónoma en tareas funcionales, podemos diseñar, por un lado, actividades que les permitan conocer las reglas a través de la deducción y, por otro lado, actividades lúdicas que les permitan practicar y afianzar estos saberes.

Estas experiencias les van a ayudar a recordar las normas ortográficas y reglas gramáticas, así como aumentar su léxico, con mayor facilidad y, al vincularlas posteriormente con sus productos de comunicación escrita y oral, afianzar su comprensión y desarrollar habilidades para utilizarlas de manera autónoma.

Aprender ortografía a través de juegos de deducción

Las reglas ortográficas son normas que nos indican cómo se escriben las palabras. Muchas veces siguen un patrón determinado que se puede deducir a partir de comparar, seleccionar y agrupar las palabras. **Podemos enseñar estas normas directamente**, recitando la receta y haciendo que los alumnos la usen mecánicamente en la resolución de ejercicios o podemos hacer que los alumnos se acerquen a la norma a partir de la deducción y el juego.

Esta última estrategia, aprender las reglas a partir de una primera experiencia de deducción en una actividad lúdica, permite a los alumnos acercarse a la norma desde una comprensión más profunda, puesto que ha participado de su identificación. Y, además, **les ayuda a recuperar esta norma en diferentes momentos** puesto que está conectada con una experiencia motivadora, hecho que aumenta las posibilidades de recordarla.

Por último, estos juegos de deducción de una regla ortográfica, también abren la puerta a pensar y compartir trucos que les permiten recordar la norma. Trucos nacidos de los propios alumnos, de experiencias compartidas en el aula. Este hecho les facilitará la recuperación y su aplicación en sus producciones tanto orales como escritas de forma más autónoma. **Con todo esto, conseguimos un aprendizaje más profundo y duradero de la ortografía.**

En **Superletras, nuestro programa de enseñanza de lengua y literatura para ciclo medio y superior de primaria**, integramos y secuenciamos juegos ortográficos en los que los alumnos, a partir de una dinámica, deducen la norma.

A continuación, te compartimos una sesión de 3º de Educación Primaria, en la que encontrarás un juego ortográfico que puedes aplicar ya en tu aula.

Sesión 10

Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Corporal-cinestésica

Objetivos

- Escribir un borrador de una receta.

Material

- myroom: Dictado 8

Actividades

● Para empezar

10 min

- **Realización del Dictado 8 de myroom en el bloc del reportero:** el maestro debe definir formal y semánticamente diferentes palabras y los alumnos tienen que adivinar de qué palabra se trata. A continuación, deben escribir la palabra que creen que el maestro está definiendo en su bloc del reportero y, por último, deben ponerlas en común para comprobar que todos tienen las mismas palabras y que están escritas correctamente.

● Desarrollo

10 min

- **Creación de una caja de palabras curiosas:** cada alumno debe buscar en el diccionario un verbo, un sustantivo y un adjetivo que le resulten raros o curiosos y anotarlos en tres trozos de papel diferentes. A continuación, todos los alumnos deben colocar sus papelitos en una caja. Por último, el maestro debe explicar a los alumnos que la caja servirá de inspiración para redactar la receta que formará parte del recetario absurdo. Para utilizarla, solo tienen que sacar un papelito al azar y escribir una receta que incluya esa palabra.

15 min

- **Escritura, de manera individual, de un borrador de una receta absurda en el bloc del reportero.**

● Para acabar

10 min

- **Juego de ortografía:** el maestro reparte a cada alumno un trozo de papel con una palabra que contenga una de las sílabas *ca*, *co*, *cu*, *que* o *qui*. Las palabras que contengan las sílabas *ca*, *co* y *cu* deben estar marcadas con una pegatina roja; las palabras que contengan las sílabas *que* y *qui* deben estar marcadas con una pegatina verde. Los alumnos deben comparar las palabras que les han tocado con el resto de los compañeros y encontrar similitudes. Además, deben agruparse en función de estas similitudes. Después de la primera agrupación, deben realizarse nuevas agrupaciones en función de distintos criterios, uno de ellos debe ser el color de la pegatina. Por último, debe ponerse en común el criterio de agrupación en función del color de la pegatina para intentar que los alumnos deduzcan la norma ortográfica.

En casa

- Anima a los alumnos a compartir con sus familiares aquellas palabras que les hayan resultado raras o curiosas.



Neuroeducación



La curiosidad es la mejor manera de que un alumno se interese por aquello que se trabaja en el aula. Cuando una persona siente curiosidad, la química del cerebro se modifica y este está más predispuesto al aprendizaje.

Conocimiento de la lengua



Uno de los objetivos principales del ciclo medio de la Educación Primaria es que los alumnos amplíen su vocabulario. Una estrategia eficaz para conseguirlo es diseñar un diccionario de aula que consista en una libreta colocada en un sitio visible y al alcance de los alumnos en la que estos puedan escribir distintas palabras que vayan descubriendo y su definición. Este ejercicio puede llevarse a cabo de manera autónoma y en diferentes momentos del día a día.

Competencias

Competencia en comunicación lingüística

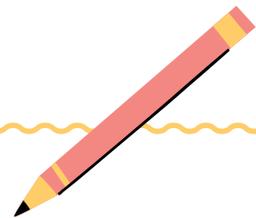
Expresión escrita

- Planificar el texto escrito de acuerdo con la situación comunicativa y el destinatario.

Evaluación

Recogida de evidencias

- Escribe un borrador de una receta absurda adecuado al género.



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aprender gramática a través del juego y la manipulación

Como decíamos anteriormente, **ciertos contenidos, debido a su complejidad, necesitan un tratamiento que permita a los alumnos acercarse a ellos de una forma lúdica y manipulativa**, para poder transitar de lo más concreto a lo abstracto. Los contenidos referidos a la gramática que se enseñan en educación primaria se pueden trabajar desde esta perspectiva.

Para conseguirlo, podemos empezar por diseñar materiales que sean visuales y que se puedan manipular, con el objetivo de ayudar al alumno a trabajar con algo concreto. Así lo hizo Montessori cuando diseñó, por ejemplo, los llamados sólidos gramaticales: distintas figuras geométricas en tres dimensiones que representan, cada una, las categorías gramaticales. Con ello **Montessori quería facilitar la distinción entre las palabras y la identificación de estas en la construcción de frases desde la manipulación**.

Posteriormente, con estos materiales podemos proponer dinámicas en las que los alumnos puedan utilizarlos para construir frases, clasificar palabras, modificar oraciones... desde la interacción y la reflexión posterior.

En Superletras, para integrar estos juegos lúdicos y manipulativos para trabajar contenidos de gramática, utilizamos los centros de aprendizaje. Los centros de aprendizaje, también llamados estaciones de actividad, rincones de aprendizaje o propuestas o retos en los ambientes de aprendizaje, son una estrategia para organizar varias actividades que los alumnos pueden realizar de forma simultánea y autónomamente. Potencian el aprendizaje a través de la diversidad de tareas y la motivación y facilitan un tratamiento de los contenidos a través del juego.

En Superletras, para integrar estos juegos lúdicos y manipulativos para trabajar contenidos de gramática, utilizamos los centros de aprendizaje.

Uno de los juegos que proponemos en los centros de aprendizaje es el denominado Conjuega. **Está diseñado para practicar la conjugación de verbos y consta de dos dados, uno con pronombres y otro con distintos tiempos verbales y un mazo de tarjetas con diferentes verbos en infinitivo.** La dinámica es la siguiente: los alumnos lanzan los dados para obtener un tiempo verbal y un sujeto y, con ello, deben conjugar el verbo que aparezca en la carta. Puedes escribir en las cartas los verbos que desees trabajar.

A continuación, **te compartimos una sesión de 4º de educación primaria** del proyecto, y los dados para que puedas implementarlo en tu aula.

Sesión 2

Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Visual-espacial

Objetivos

- Expresar opiniones sobre obras de arte.

Material

- Libro del alumno: páginas 6 y 7

Actividades

● Para empezar

10 min

- **Reflexión sobre qué es el arte:** «¿Qué creéis que es el arte?», «¿Desde cuándo pensáis que existe?», «¿Creéis que las pinturas rupestres eran arte?», «¿Dónde se pueden ver obras de arte?». El maestro puede buscar información con ellos para responder algunas de las preguntas.

● Desarrollo

15 min

- **Técnica de aprendizaje cooperativo Para hablar, paga ficha:** el maestro debe buscar y mostrar a los alumnos distintas fotografías de obras de arte y preguntarles si las consideran o no arte, por ejemplo, de artistas como Marcel Duchamp o Claes Oldenburg, además de algunos ejemplos de arte urbano o danza contemporánea. Para empezar, los alumnos deben disponerse en equipos base en los que cada miembro debe tener cinco fichas. Tras ver la primera fotografía que el maestro haya mostrado, el miembro del equipo que quiera hablar y expresar su opinión debe colocar una de sus fichas en el centro de la mesa. De esta manera, por turnos, todos los alumnos deben expresar su opinión acerca de las fotografías que el maestro les vaya mostrando.

10 min

- **Realización, de manera individual, de las actividades de las páginas 6 y 7 del Libro del alumno.**

● Para acabar

10 min

- **Realización, de manera individual, de una sesión de SuperCíber** para reforzar o afianzar los contenidos trabajados hasta el momento.

En casa

- Anima a los alumnos a compartir con sus familiares las reflexiones que han surgido durante la sesión.



Neuroeducación



A lo largo del día, el cerebro de los alumnos lleva a cabo distintas conexiones neuronales que lo modifican, por eso, es diferente al final de cada día. Esta plasticidad permite al cerebro cambiar constantemente en contacto con el entorno y la actividad cognoscitiva.

Aprendizaje cooperativo



El objetivo de la técnica de aprendizaje cooperativo *Para hablar, paga ficha* es que la participación de los alumnos sea equilibrada y equitativa. Por eso, está pensada para estimular a los alumnos reticentes a hablar y a los más habladores a que reflexionen y aprendan a ser pacientes. También es muy útil para fomentar que los alumnos den su opinión sobre algún tema.

Competencias

Competencia en comunicación lingüística

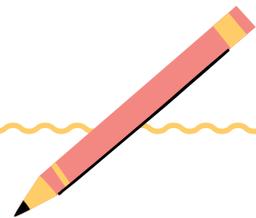
Comunicación oral

- Expresar oralmente mensajes, pensamientos, vivencias, opiniones y sentimientos.

Evaluación

Observación

- Expresa su opinión utilizando argumentos propios.



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Conjuga - Dados

Recortable

-  cortar
-  doblar
-  pegar



yo

él/ella

tú

ellos/ellas

**vosotros/
vosotras**

Conjuga

**nosotros/
nosotras**

Conjuga - Dados

Recortable

- cortar
- ⋯ doblar
- ▭ pegar



futuro

pasado

presente

futuro

presente

pasado

Conjuga

Ludiletras

**SUPER
LETRAS**

Nuestros programas de Lengua y Literatura para Educación Primaria se dividen en **Ludiletras (Proyectos de Lengua y Literatura para ciclo inicial de Educación Primaria.)** y **Superletras (Proyectos de Lengua y Literatura para ciclo medio y superior de Educación Primaria.)**.

Son programas **creados especialmente para atender a la diversidad de tu aula** y que proponen actividades para ayudar a tus alumnos a desarrollar formas más eficaces de utilizar la mente y fomentar la creatividad a través de la lectura y la escritura. **¡Descúbrelos!**

En **Tekman Education** diseñamos programas educativos de **Infantil, Primaria y Secundaria** para escuelas y centros que apuestan por la **innovación educativa** y la calidad de la enseñanza.

Trabajamos para que disfrutes de la experiencia de acompañar a tus alumnos a través del **aprendizaje significativo** y útil.

El desarrollo de la **cultura de pensamiento**, la **educación emocional** y la adaptación a la **era digital** son la base de todas nuestras soluciones educativas.

¿Quieres más información sobre Ludiletras y Superletras?

Contacta con nosotros



www.tekmaneducation.com