



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**La ortografía a través del aprendizaje
basado en juegos: una propuesta para 4º
de Educación Primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Irene Romera Martínez
Tipo de trabajo:	Proyecto didáctico
Área:	Didáctica de la Lengua y la Literatura
Director/a:	Ana Malmierca Hernández
Fecha:	28.07.2020

Resumen

El presente Trabajo Fin de Grado diseña una propuesta de intervención educativa para mejorar el proceso de aprendizaje de la ortografía en los alumnos de 4º de Educación Primaria a través del aprendizaje basado en juegos.

La enseñanza-aprendizaje de la ortografía aparece como un reto que han de afrontar tanto docentes como alumnos y que cuenta con numerosas estrategias metodológicas. Dada la naturaleza memorística y visual de la mayor parte de las reglas ortográficas, este trabajo se decanta por el empleo de recursos lúdicos capaces de activar la motivación del alumnado. Por lo tanto, se plantean en la propuesta una serie de actividades lúdicas e interactivas, que pretenden actuar como elemento innovador, despertando el interés por la ortografía del alumnado a través de la motivación, la curiosidad y la emoción. Las TIC, tan presentes en la vida de los alumnos, también contribuirán en la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Ortografía, Didáctica de la ortografía, ABJ

Agradecimientos

Gracias a Luis porque sin su ayuda este trabajo no hubiera sido posible.

Gracias a mis padres porque me han inculcado el interés por la Lengua Castellana y a mi hermana por su ayuda incondicional.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
2. Objetivos del trabajo	9
2.1 Objetivo general.....	9
2.2 Objetivos específicos	9
3. Marco teórico	10
3.1. La Ortografía.	10
3.2. Didáctica de la ortografía.....	12
3.3. La importancia de las metodologías lúdicas	14
3.4 Breves líneas sobre el ABP y sus beneficios.....	16
4. Contextualización	19
4.1. Características del entorno	19
4.2. Descripción del centro	19
4.3. Características del alumnado.....	20
5. Proyecto de intervención educativa	21
5.1. Introducción.....	21
5.2. Justificación.....	21
5.3. Referencias legislativas	21
5.4. Objetivos del proyecto.....	22
5.5. Contenidos	22
5.6. Competencias	23
5.7. Metodología.....	23
5.8. Actividades.....	24
5.9. Planificación Temporal.....	37
5.10. Medidas de atención a la diversidad	37

5.11. Sistema de evaluación.....	38
5.11.1. Instrumentos de evaluación	38
6. Conclusiones.....	39
7. Consideraciones finales.....	40
8. Referencias bibliográficas	41
9. Anexos	44
9.1. Anexos: Break Out	44

Índice de tablas

Tabla 1. Sesión 1: El pirata Perilla.....	25
Tabla 2. Sesión 2: La carrera de la V	27
Tabla 3. Sesión 3. El universo de la G y la J.....	29
Tabla 4. Sesión 4. Buscando a Nemo.....	31
Tabla 5. Sesión 5. Los fantasmas veloces	32
Tabla 6. Sesión 6. El extraordinario mundo de Oz	34
Tabla 7. Sesión 7. La aventura de las letras.....	36
Tabla 8. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	38

Índice de figuras

Figura 1. Ventajas del ABJ.....	18
Figura 2. El reto del pirata Perilla.	27
Figura 3. Sopa de letras. (La LL y la Y).....	27
Figura 4. La ruleta de la suerte.....	27
Figura 5. La carrera de la V.	28
Figura 6. Crucigrama. (Los adjetivos con V).....	29
Figura 7. Asociamos los adjetivos con V.....	29
Figura 8. El universo de la G y la J.	30
Figura 9. Aplasta topos. (La G y la J)	30
Figura 10. El rosco de la G y la J.....	30
Figura 11. Buscando a Nemo. El reto de la B.....	32
Figura 12. El avión. (Palabras con B)	32
Figura 13. Arrastra la letra. (Palabras con la B)	32
Figura 14. Los fantasmas veloces. (Palabras con D y con Z).....	33
Figura 15. El juego de las puertas.....	34
Figura 16. Cuestionario Kahoot.	34
Figura 17. El extraordinario mundo de Oz. (Palabras con X y H)	35
Figura 18. El estallido de los globos. (Palabras con X).....	35
Figura 19. Persecución en el laberinto. (Palabras con H).....	35

1. Introducción

La ortografía constituye una parte fundamental de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, pues es necesaria para comunicarse de forma correcta, para entender y que se entienda lo que se quiere transmitir sin dar lugar a equívocos o malinterpretaciones. Si consideramos la lengua como nuestro vehículo de comunicación, tendremos que respetar las normas que la conforman. Estas normas ortográficas, entendidas como reglas sin contenido, son las que, en bastantes casos, producen rechazo en el alumnado. Este es uno de los motivos por los que se ha llevado a cabo el presente trabajo.

Según Martínez de Sousa (2003), la enseñanza de la ortografía constituye un verdadero reto y resulta una materia difícil tanto para docentes como para alumnos. El trabajo surge, por lo tanto, de la necesidad de buscar formas de aprendizaje actuales e innovadoras, que resulten motivadoras para el alumno y que hagan de la ortografía una materia más cercana y liviana. Como consecuencia de esto, se recurre al aprendizaje basado en juegos (ABJ), en el que se utiliza el juego como vehículo para el aprendizaje de un contenido específico, activando la curiosidad y la motivación de los alumnos por aprender. Asimismo, junto a esta metodología lúdica, se introducen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que resultan más atractivas y pueden repercutir de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El trabajo está compuesto por varios apartados. Al principio, se encuentra el marco teórico, que aúna los dos pilares del trabajo: la ortografía y el aprendizaje basado en juegos. Por un lado, se revisa la importancia de la ortografía a lo largo de la historia y se analizan los métodos más significativos en lo que a didáctica de la ortografía se refiere. Por otro lado, se expone la trascendencia de las metodologías lúdicas y la importancia y los beneficios del ABJ en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presenta fundamentalmente el proyecto de intervención educativa en el que, a lo largo de las diferentes sesiones, integra diversas actividades lúdicas interactivas en el aprendizaje de las diferentes reglas ortográficas. En el apartado dedicado a las conclusiones se presenta una síntesis de los aspectos concluyentes.

2. Objetivos del trabajo

En el presente apartado se procederá a la concreción de los objetivos tanto general como específicos, que se buscan mediante la realización de este trabajo.

2.1 Objetivo general

El objetivo del trabajo es:

- Diseñar un proyecto basado en juegos que mejore el aprendizaje de la ortografía en 4º curso de Educación Primaria.

2.2 Objetivos específicos

Los objetivos específicos son:

- Fundamentar teóricamente la importancia de la ortografía en Educación Primaria.
- Justificar la importancia del uso de metodologías lúdicas para fomentar un aprendizaje significativo y motivador.
- Incluir las TICS en el aula de lengua como elemento facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.
- Introducir el aprendizaje basado en juegos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía en 4º de Educación Primaria.
- Programar actividades para dicho proyecto.

3. Marco teórico

3.1. La Ortografía.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la ortografía es “un conjunto de normas que regulan la escritura de la lengua” (RAE, 2014), es decir, si se quiere trasmítir un mensaje escrito con corrección, entender y ser entendido debidamente, es necesario atenerse a una serie de reglas, que posibilitan la comunicación. Estas normas propician, por un lado, que la lengua se conforme como un todo homogéneo y se mantenga sólida, aunque sea hablada en muy diferentes países por millones de hablantes. Y, por otro, que el acto comunicativo escrito se lleve a cabo de forma pulcra, adecuada y sin obstáculos.

La ortografía de nuestra lengua ha ido evolucionando a lo largo de la historia, se puede decir que, en el siglo XIII, durante el reinado de Alfonso X el Sabio la llamada “ortografía alfonsí” supuso uno de los primeros hechos de regulación ortográfica caracterizado principalmente por ser un sistema apegado a la fonética que trataba de vincular grafía y sonido. Según Sánchez-Prieto (2005), la “ortografía alfonsí” no puede entenderse actualmente como una ortografía propiamente dicha, es decir, como un conjunto de normas, porque los códigos de escritura no eran totalmente uniformes e incluso algunas grafías se empleaban de un modo aleatorio. Sin embargo, sí se encuentra cierta fijación en los usos lingüísticos y tradiciones en la escritura. Además, aunque no se catalogue este hecho lingüístico como “ortografía”, sí puede señalarse como el origen de una lengua vernácula de la época con dos objetivos muy parecidos a los propios de una ortografía: por un lado, crear una modalidad estándar del castellano de la época para que todos los lectores pudieran entender el mensaje que se quería transmitir. Por otro, la querencia de unificar la lengua castellana y posicionarla como lengua culta ocupando el puesto de prevalencia que tenía el latín y extendiéndola por encima del resto de modalidades lingüísticas peninsulares de la época, alentando la creación textual y promoviendo una nueva era cultural.

Más adelante, en el siglo XV, en lo que se refiere a la evolución ortográfica del castellano destaca la figura de Antonio de Nebrija quien publica la primera *Gramática de la lengua castellana* (1492) y tiempo después un tratado titulado *Reglas de Ortographía en lengua castellana* con el objetivo de estandarizar la lengua a través de una norma ortográfica general que constituya la unidad de la lengua castellana. En su obra, Nebrija analiza la situación de la

ortografía de la época y expone un proyecto de reforma, que incluye la correspondencia entre *letra* (grafía) y *sonido* (fonema), por ejemplo, elimina ciertas grafías heredadas del latín que no tenían correspondencia con un sonido, pues es partidario de escribir lo que se pronuncia (Schmid, 1998). Se le considera un precursor en el ámbito de la lingüística, ya que comprendió la importancia de la norma ortografía para la unidad de una lengua y se encargó de estudiarla y proponer una reforma significativa. Su obra se convirtió en un punto de referencia para los estudiosos de las épocas venideras.

Durante los siglos XVI y XVII aparecen numerosos lingüistas que proponen cambios en el sistema ortográfico propuesto por Nebrija, entre ellos están: Gonzalo Correas que introduce la diferencia entre v y b solo ortográfica, no fonética y, por otra parte, Villalón que, en 1558, apunta la necesidad de cambiar el planteamiento propuesto por Nebrija de “escribir como se pronuncia” por “escribir como se debe pronunciar”. Además, se incluyen en las normas ortográficas la puntuación y la acentuación junto a la grafía y al fonema (Iribarren, 2005).

En 1741 se produce un acontecimiento muy importante en el ámbito lingüístico: se funda la Real Academia Española y publica el Gran Diccionario y un sistema ortográfico que aúna la lengua española en todos los territorios hispanoparlantes. El objetivo de preservar la unidad de la lengua tiene, en este contexto, mucho sentido, pues el español estaba ya asentado en el nuevo mundo y en el caso de que se aplicara el planteamiento de escribir como se pronuncia no se obtendría la unidad buscada debido a los cambios etimológicos y dialectales fonéticos propios de cada territorio. Por este motivo, a partir de entonces, la ortografía se determina en base a tres criterios: etimología, pronunciación y uso. Más tarde se incluirá como criterio evitar la ambigüedad.

A lo largo de los años la RAE ha introducido sucesivas reformas en la norma ortográfica en sus publicaciones de ediciones actualizadas, entre las más recientes encontramos la actualización de 2001 en la que se incluyen americanismos, se eliminan arcaísmos y se suprime acentos gráficos en conjuntos vocálicos. En 2010 se publica la *Ortografía de la lengua española* que tiene como objetivo “describir el sistema ortográfico de la lengua española y realizar una exposición pormenorizada de las normas que rigen hoy la correcta escritura del español.” (RAE, 2010) Se presenta, además, como una obra fundamentalmente descriptiva, pues justifica dichas normas y se amplían los temas tratados incluyendo nuevos contenidos.

La publicación de esta *Ortografía* generó cierta polémica por las modificaciones propuestas, como es la eliminación de la tilde del adverbio *solo*, ya que afectan a algunas de las costumbres ortográficas de los usuarios del castellano. Sin embargo, según Pilar G. Mouton (2011), esta nueva ortografía se caracteriza fundamentalmente por ser un texto coherente y mucho más normativo que otras publicaciones de la RAE. Su posición se fundamenta en la necesidad de mantener la unidad de la lengua, a través de la obligación de cumplir la norma. Asimismo, las palabras en 2016 de Darío Villanueva, director de la Real Academia Española, cobran relevancia en lo referente a la ortografía como patrimonio común de todos los hablantes del castellano:

Las decisiones que las academias tomamos siempre son polémicas y eso es bueno porque demuestra que todos sentimos que la lengua es cosa nuestra y entonces si la academia decide quitar una tilde es como si nos estuvieran robando en el bolsillo porque nos están quitando algo que es nuestro.

A lo largo de los años, instituciones como la Real Academia Española se han encargado de difundir la correcta ortografía, sin embargo es tarea de todos los que la usamos como vehículo de comunicación y expresión, defenderla y hacer un buen uso de ella.

3.2. Didáctica de la ortografía.

La ortografía ha estado siempre presente en toda actividad educativa, su enseñanza y aprendizaje han supuesto y suponen actualmente un verdadero reto para los maestros de primaria, pues existe una preocupación creciente por los niveles alcanzados por el alumnado en competencia ortográfica y, además, existe un amplio debate sobre la variedad de métodos, su idoneidad y eficacia en la enseñanza de esta materia.

A continuación, se exponen diferentes metodologías relativas a la enseñanza de la ortografía:

- La metodología tradicional centrada fundamentalmente en el aprendizaje de reglas ortográficas y en la realización de dictados. Este aprendizaje solamente tiene sentido si se transciende la memorización de la regla, es decir, una vez aprendida, el alumno la asimila y la pone en práctica de forma reflexiva para que el aprendizaje sea significativo. Es importante que el alumno aprenda a relacionar las reglas y las palabras, a interiorizarlas, aplicarlas y que la automatización necesaria en esta materia no resulte tediosa ni inconsciente.

Según Díaz (2010), en los últimos años se ha mejorado esta técnica gracias a la puesta en común de las características necesarias que han de tener las reglas que se enseñan:

- El enunciado ha de ser sencillo y claro.
- El número de excepciones es reducido.
- La regla debe de abarcar una gran cantidad de términos.
- El número de reglas no debe de ser sobrecargado.

Por otro lado, se propone la enseñanza inductiva de las mismas: el alumno descubre por sí mismo cuál es la regla a través del análisis y estableciendo relaciones entre las palabras. De este modo, es el protagonista de su propio aprendizaje y se desvincula de la figura del profesor, favorece su autonomía y su conciencia lingüística.

- Método comunicativo: su principal característica es situar al alumno en el centro del aprendizaje y parte de la base de que la competencia ortográfica forma parte de la competencia comunicativa y como tal, tiene como objetivo fijar una correcta ortografía a través de la expresión y comunicación escrita. En este método es fundamental que los alumnos sean conscientes de la relevancia de una buena comunicación escrita en situaciones reales. Así, mediante la producción de textual, ellos mismos ponen en práctica lo aprendido y se cuestionan las posibles soluciones mediante hipótesis y aprenden de los errores cometidos. (Díaz, 2010)

- Método viso-audio-motor-gnósico, expuesto por el profesor Carratalá (2013), está situado dentro de los métodos de ortografía preventiva que defienden la idoneidad de prevenir los errores ortográficos en lugar de enmendarlos. Este método pretende que el alumno establezca una serie de relaciones cognitivas con el fin de lograr una correcta escritura siguiendo una serie de pasos: en primer lugar, relaciona el aspecto gráfico de la palabra con su correcta audición y pronunciación. Después, lo interrelaciona con su significado y, posteriormente, con su cuidadosa escritura. Además, ha de fijar la palabra incluida en el contexto en el que se utiliza.

- Método de Programación Neurolingüística (PNL) o también llamado método Gabarró se fundamenta en la memoria visual como base para una escritura correcta, es decir, atiende al proceso mental al que se acude cuando se quiere escribir correctamente una palabra. Según este método, a la hora de escribir una palabra recurrimos a la imagen mental que tenemos de ella e identificamos cómo se escribe. Por lo tanto, para la consecución de este método es imprescindible que las palabras sean vistas, escuchadas, pronunciadas y escritas con anterioridad. (Peries et al., 2017)
- Metodología lúdica: aunque no se considera estrictamente un método dirigido a la enseñanza y aprendizaje de la ortografía, en los últimos años han proliferado estas estrategias que utilizan el juego como herramienta para que el aprendizaje de la ortografía resulte ciertamente eficaz. Según Camps et al. (2004), “el juego permite descontextualizar, aislar los casos y también permite desdramatizar el aprendizaje de la ortografía” (p.47). Asimismo, el enfrentamiento al error se suaviza, ya que, al formar parte del juego, se convierte en una forma de aprendizaje, que se puede enmendar jugando hasta no incurrir más en él.

No hay duda de que la elección de un método u otro será transcendente en el de proceso enseñanza y aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, no hay que olvidar el valor de la ortografía como instrumento imprescindible para la correcta comunicación y expresión de la lengua, y la labor del docente es transmitirla de forma que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje, logrando así un aprendizaje significativo y motivador.

3.3. La importancia de las metodologías lúdicas

El juego ha estado tradicionalmente presente únicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa de Educación Infantil, ya que mayoritariamente ha sido concebido como un elemento de distracción o diversión y, en la etapa de Educación Primaria, ha quedado habitualmente relegado al tiempo de recreo y al tiempo libre. Sin embargo, en los últimos años, el juego ha cobrado relevancia como objeto educativo en el aula ordinaria, pues se ha demostrado que es una actividad natural para el niño, que puede influir positivamente en su

aprendizaje y que constituye una pieza fundamental en su desarrollo psíquico, físico, emocional y social.

Para relacionar los términos “juego” y “educación”, inevitablemente se ha de recurrir a la neuroeducación, que se encarga de vincular el funcionamiento del cerebro con el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que entran en juego aspectos tan importantes como la atención, la memoria o el aprendizaje. El doctor Francisco Mora, experto en esta materia, afirma que “el cerebro solo aprende si hay emoción”, es decir, para que se dé un aprendizaje significativo y de calidad, es necesario activar aspectos como la curiosidad, la motivación y la emoción en nuestros alumnos. Verdaderamente constituye un reto para los docentes conseguir que sus enseñanzas sean interesantes, alimenten la curiosidad de los alumnos y mantengan su atención en niveles óptimos.

A través de la neuroeducación sabemos, además, cómo la atención que prestamos al realizar una actividad exógena (proviene del exterior) se mantiene durante solamente durante 45 minutos, en cambio, cuando la actividad que nos disponemos a realizar es endógena (la iniciativa surge de nosotros mismos) la atención se prolonga sin necesidad de sobreesfuerzo (Lemkow, 2016). Este hecho deja en evidencia la necesidad de poner en práctica actividades motivadoras, que provoquen curiosidad en el alumnado y que conecten con sus emociones, de ahí la importancia y el auge de las metodologías lúdicas.

Las metodologías lúdicas son estrategias en las que se utiliza el juego o las mecánicas de este para mejorar los procesos de aprendizaje y apoyar la asimilación de conocimientos. De este modo, se trata de apelar a la curiosidad y a la motivación del alumno con el fin de generar un impacto relevante en su aprendizaje, convirtiéndolo así en un aprendizaje más efectivo y duradero. El alumno adquiere un papel más activo en la construcción de su propio conocimiento, consiguiendo así un aprendizaje significativo, mientras que el profesor tiene la función de guía en el proceso de aprendizaje. Además, el juego es una herramienta pedagógica flexible y adaptable a gran variedad de ambientes de aprendizaje, incluso se puede dar a distancia gracias a las TIC y a la creciente cantidad y oferta de juegos educativos digitales. Su interactividad permite al alumno desarrollar diversas habilidades y aprender el contenido de la materia de una forma relajada y divertida.

En lo referente a la adquisición de la competencia ortográfica, el juego ofrece una serie de ventajas:

- Facilita el acercamiento y aprendizaje de las reglas ortográficas y ayuda a la fijación de estas de forma divertida, alejándose de la aridez que puede suponer su memorización.
- Los tradicionales ejercicios de automatización para conseguir una escritura correcta resultan en muchos casos tediosos, mientras que, mediante el juego, se convierten en divertidos y se desarrollan en un entorno placentero y natural para los niños.
- El tratamiento del error en el juego es positivo, pues los alumnos pueden cometer errores ortográficos y aprender de ellos sin tener consecuencias directas en la vida real.
- El aprendizaje a través de los juegos es principalmente significativo: el alumno es consciente de su competencia ortográfica y tiene un papel activo en el aprendizaje de la misma.

Asimismo, las metodologías lúdicas no solo son beneficiosas desde el punto de vista académico, sino que también fomentan el desarrollo integral del alumno mejorando su control de la frustración que puede aparecer al no ganar o al equivocarse. Por otro lado, se desarrollan capacidades sociales como la colaboración, la cooperación y la competitividad.

3.4 Breves líneas sobre el ABP y sus beneficios

El aprendizaje basado en juegos o *Game based learning* se fundamenta en el uso del juego como una herramienta con un objetivo determinado, en este caso, el aprendizaje. Para empezar, sería conveniente aclarar la diferencia entre “gamificación” y el aprendizaje basado en juegos, ya que son dos conceptos que tienden a confundirse. Según Ayén (2017), *la “gamificación” es el uso de técnicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación*. Por lo tanto, no se trata de un juego completo propiamente dicho, sino que se crea expresamente un contexto con el objetivo de aprender a través de elementos lúdicos (puntos, niveles, medallas, rankings, logros, recompensas...). Por su parte, el ABJ

(aprendizaje basado en juegos) consiste en usar el juego como un instrumento de aprendizaje, con lo cual combinaremos dos objetivos: divertirse, que es el fin propio de los juegos y, aprender, el objetivo fundamental que se busca desde la docencia y el auténtico fin de la educación. Se pueden observar distintos matices entre ambas metodologías, sin embargo, ambas constituyen formas novedosas del proceso enseñanza-aprendizaje, vinculadas al disfrute, que sitúan al alumno como protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo su motivación y la emoción y, como consecuencia, su predisposición activa a aprender y a ser conscientes de su aprendizaje

En el aprendizaje basado en juegos se enmarcan los llamados juegos serios, es decir, juegos en su mayoría digitales, que incluyen contenidos pedagógicos “serios” y mediante los que se pretende enseñar, reforzar, profundizar conocimientos o actitudes. Están compuestos fundamentalmente por un objetivo determinado que se ha de alcanzar y que va acompañados de una serie de mecánicas, normas y materiales. Además, a través de una narrativa hilada de forma coherente, el alumno se enfrenta a retos poniendo en práctica sus habilidades y tomando decisiones sin miedo al fracaso o a equivocarse, pues este aprendizaje se desarrolla en un entorno seguro y puede volver a jugar y enmendar los posibles errores cometidos.

Según el profesor Juan A. Rodríguez (2016), el aprendizaje basado en juegos cuenta con varias ventajas. La primera de ellas es la motivación intrínseca en el juego, es decir, está dentro del propio juego el participar y divertirse, sin necesidad de establecer rankings o clasificaciones. Los alumnos encuentran en el juego un entorno motivador y emocionante, en el que el interés está presente durante todo el desarrollo del juego, no en el desenlace o la posible victoria final. En segundo lugar, este tipo de aprendizaje ayuda a razonar y ser autónomo. El alumno se verá en la necesidad de reflexionar, tomar decisiones, aprender a reponerse de los errores y seguir adelante. Se desarrollan así habilidades como el pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas, a parte de los conceptos que se trabajan en el juego.

Por otra parte, el ABJ permite un aprendizaje activo ya que el alumno es el verdadero protagonista de su aprendizaje, experimenta con sus conocimientos y mediante la prueba-error va aprendiendo de forma práctica. Asimismo, controla su propio aprendizaje, ya que es consciente de lo que ha aprendido y lo que le queda por aprender, pues mediante el juego obtiene información instantánea de cuáles son sus conocimientos. Además, los alumnos

potencian su creatividad e imaginación y tienen la posibilidad de averiguar diferentes formas para resolver para cada reto, lo que supone trabajar la improvisación y la creatividad.

Otra de las ventajas de este tipo de aprendizaje es que se fomentan las habilidades sociales de los alumnos, permitiendo que interactúen con sus compañeros y trabajen de forma cooperativa mientras buscan alcanzar un objetivo común. Además, se contribuye a la alfabetización digital en el momento de escoger juegos digitales, ya que los alumnos trabajarán tanto los conceptos introducidos en el juego como la competencia digital, es decir, mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías. Las TIC constituyen un atractivo para nuestros alumnos que son nativos digitales y mantienen una estrecha relación con ellas.

Por último, y desde el punto de vista del docente, se proporciona una información muy útil al estar el profesor más cerca de su alumnado observando las dudas que surgen, el resultado de los juegos y los puntos débiles de los mismos. Todo esto aporta valiosa información al docente, como se indica en la Figura 1 siguiente:



Figura 1. Ventajas del ABJ. (Elaboración Propia) Inspirado en: Aula Planeta

En 2011 el New Media Consortium y la EDUCASE Learning Initiative (ELI) realizan el Informe Horizon que establece que el aprendizaje basado en juegos ha ido adquiriendo, en los últimos años, relevancia en el ámbito educativo, provocando el incremento de juegos dirigidos al aprendizaje y la proliferación de diversos productos como plataformas de juegos y aplicaciones móviles. Tanto los juegos digitales educativos como los juegos online están

introduciéndose poco a poco en las aulas de los centros educativos y, también, en los currículos y programaciones docentes, ya que constituyen un enorme avance en el aprendizaje, pues los alumnos están más dispuestos a trabajar la materia de este modo que de la forma tradicional.

El aprendizaje basado en juegos, por ende, facilita un aprendizaje significativo en el que el alumno adquiere conciencia ortográfica, involucrándose en actividades estimulantes y enfrentándose a retos motivadores. El docente, por otro lado, se aleja de las estrategias más tradicionales centradas en la norma, mientras prioriza el lado más comunicativo y práctico de la ortografía.

4. Contextualización

El presente proyecto de intervención está diseñado para ser implementado en 4º de Educación Primaria de un colegio concertado de la Región de Murcia.

4.1. Características del entorno

El centro educativo está ubicado en el centro de la ciudad de Murcia y, debido a su buena localización, una gran parte del alumnado acude caminando al colegio, aunque este también ofrece servicio de autobús escolar.

Esta zona de la ciudad se caracteriza por estar equilibrada en el plano socioeconómico y en el cultural, ya que al ser el centro de la ciudad cuenta con la mayor parte de equipamientos sociales de los que disponen habitualmente los ciudadanos: bibliotecas, polideportivos, ludotecas, parques, centros culturales, etc. El acceso directo a este tipo de recursos básicos y a las diferentes actividades culturales promovidas en esta zona de la ciudad tiene como consecuencia una cierta homogeneidad del alumnado.

4.2. Descripción del centro

Se trata de un colegio concertado, religioso y bilingüe, cuyo objetivo principal es la formación integral del alumnado, es decir, no solo en el plano académico, sino también en el personal.

Este centro educativo cuenta con dos edificios: uno destinado a las enseñanzas de Educación Infantil y Primaria, y otro dedicado a Educación Secundaria y Bachillerato. Esta división del

alumnado en dos localizaciones distintas permite al centro adecuar sus instalaciones y optimizar sus recursos, según las peculiaridades de cada nivel educativo.

Por otro lado, el centro está bien equipado, cuenta instalaciones al aire libre como pistas de baloncesto y fútbol e interiores como pabellón deportivo, piscina, tatami, laboratorios y aulas de informática. Además, ofrece servicio de comedor, autobús escolar, horario ampliado de mañana para madrugadores y diferentes actividades extraescolares (deportes, música, talleres de arte, idiomas, etc.) Asimismo, los idiomas y la innovación son dos pilares de la enseñanza de este centro educativo. Por tanto, se trata de un centro bilingüe y los idiomas se fomentan a través de la enseñanza en Educación Secundaria de una tercera lengua, francés o alemán y de intercambios internacionales o programas como el Erasmus+.

4.3. Características del alumnado

El alumnado que acude a este centro es de un nivel socioeconómico y cultural medio-alto, la mayoría de las familias poseen estudios superiores. En cuanto a la procedencia del alumnado generalmente se encuentran alumnos de nacionalidad española, aunque también hay algunos alumnos de nacionalidad ecuatoriana y rusa. Además, es necesario destacar que estos niños y niñas están realmente familiarizados con el manejo de las TIC y de Internet, pues el centro promueve su uso y cuenta con una cobertura de red adecuada en todo el centro. Todas las clases están dotadas de pizarra digital, ordenador y proyector y, además, hay dos aulas de informática.

La clase de 4º de EP consta de 26 alumnos, 11 niños y 15 niñas, y se caracteriza por ser un grupo muy participativo y dinámico, con curiosidad e ilusión por los nuevos proyectos. Estos alumnos trabajan muy bien en distintos agrupamientos, tienen una buena relación entre ellos y son colaborativos. Además, se preocupan unos por otros, de manera que los más rápidos suelen ayudar a los demás cuando lo necesitan. Sin embargo, no se encuentra ningún perfil de alumno con necesidades educativas especiales.

5. Proyecto de intervención educativa

5.1. Introducción

A continuación, se expone el proyecto de intervención didáctica para el curso 4º de Educación Primaria, mediante el cual los alumnos trabajarán las reglas de ortografía a través del aprendizaje basado en juegos.

5.2. Justificación

El presente proyecto de intervención didáctica surge de la necesidad de buscar nuevas vías para hacer más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. El objetivo de este es mejorar la ortografía de nuestros alumnos en un ambiente motivador y atractivo, a través del cual los alumnos utilicen la ortografía correctamente y aprendan a valorarla.

Bajo esta motivación se recurre al aprendizaje basado en juegos para crear experiencias vinculadas a emociones positivas que generen en el alumnado un aprendizaje significativo y de calidad. Asimismo, mediante el juego, se pretende reducir el miedo al fracaso y eliminar el rechazo que, en algunas ocasiones, la mala ortografía puede provocar y, por el contrario, alcanzar un acercamiento a esta materia desde una visión positiva. Por otra parte, se acude al juego como agente motivador, ya que traslada la realidad lúdica del niño a la escuela y le implica y le hace consciente de su propio aprendizaje.

5.3. Referencias legislativas

En lo concerniente a la legislación educativa española, la ley de educación vigente en España es la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Esta ley concreta y organiza los elementos curriculares en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. No obstante, además de la normativa estatal, es necesario tener en cuenta la legislación autonómica, ya que la regulación de las competencias educativas está compartida por el Estado y también por cada una de las Comunidades Autónomas.

Este proyecto está diseñado para un centro educativo ubicado en la Región de Murcia, con lo cual se enmarca en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el

currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. En lo que respecta al área de Lengua Castellana y Literatura, este decreto establece como elemento central el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos. Con el objetivo de que interactúen convenientemente en todas las facetas de su vida son necesarios los procesos de expresión y comprensión, y establecer el lenguaje como estructura de pensamiento. Dentro del bloque de “Conocimiento de la lengua” se encuentra la ortografía y se constituye como imprescindible para la corrección de la lengua escrita y hablada en todos los ámbitos.

5.4. Objetivos del proyecto

El objetivo general del trabajo es realizar una secuencia de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la ortografía en 4º curso de Educación Primaria.

Además, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Conocer y aplicar con corrección las reglas de ortografía aprendidas.
- Identificar los errores relacionados con las reglas aprendidas.
- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.
- Favorecer una comunicación más eficaz.
- Trabajar la ortografía de forma significativa.
- Apreciar la utilidad de la ortografía en la vida cotidiana.

5.5. Contenidos

Los contenidos presentes en el proyecto se fundamentan en el Decreto 198/2014 y son los siguientes:

- Aplicación y uso de las normas ortográficas adecuadas a su nivel.
- Uso de las TIC para la realización de tareas.
- La LL y la Y.
- Los adjetivos con V.
- La G y la J.
- Las palabras con B.
- Las palabras acabadas en Z y en D y sus plurales.

- Las palabras con X.
- Las palabras con H.

5.6. Competencias

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria pone de manifiesto la recomendación de la Unión Europea de potenciar siete competencias clave para que el alumno alcance un completo desarrollo personal, social y profesional. Las competencias que se desarrollan en esta propuesta son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:** se trabajan las reglas ortográficas, que son conceptos gramaticales y los alumnos amplían su vocabulario a través de las distintas actividades.
- **Competencia de aprender a aprender:** en este proyecto, el alumno es protagonista de su propio aprendizaje, es consciente de sus errores y está motivado para aprender.
- **Competencia del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** mediante de las actividades lúdicas se promueve la creatividad y la innovación.
- **Competencia digital:** el alumno hace uso de las TIC durante todo el proyecto a través los juegos interactivos.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** mediante estas actividades, el alumno pone en valor su propia lengua, la que le permite comunicarse con los demás.
- **Competencia social y cívica:** los alumnos tendrán que trabajar en parejas y en grupos, respetando a los demás, mediante compañerismo, cooperación y resolviendo problemas.

5.7. Metodología

En la etapa de Educación Primaria la metodología ha de estar dirigida, principalmente, al fomento del aprendizaje significativo basado en las experiencias y en los conocimientos previos de los alumnos. De esta manera, la metodología que se desarrolla en este proyecto es una metodología activa, en la que el alumno es el centro de su propio aprendizaje y el profesor actúa como un orientador o guía en los momentos puntuales en los que se precise su ayuda.

Asimismo, se pretende dejar a un lado la idea del alumno como receptor de información

pasivo, proporcionarle protagonismo, autonomía y hacerle consciente de su propio aprendizaje.

Por otra parte, al tratarse de una metodología lúdica, será flexible, dinámica y participativa, impulsando el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales. El juego junto a las TIC estimulará el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se fomenta la creatividad y la imaginación. Asimismo, la motivación y la curiosidad se establecen como ejes centrales de esta metodología.

5.8. Actividades

Para el diseño de estas actividades online se han utilizado diferentes plataformas web que ofrecen plantillas para la creación de actividades lúdicas. Estas aplicaciones resultan atractivas para el alumnado y muy útiles para el profesor, ya que en algunos casos los resultados se pueden recoger y a través de ellos es posible observar el progreso del alumnado. Para la realización de este proyecto se han usado las siguientes plataformas:

- **Genial.ly:** ofrece diferentes juegos y plantillas interactivas. Todos los retos ortográficos incluidos este proyecto se han diseñado sobre una plantilla interactiva creada en esta plataforma, en la que los alumnos van accediendo a los enlaces que los llevan a las diferentes actividades que han de realizar. Además, en esta aplicación también se han diseñado algunos de los juegos que forman parte de los retos ortográficos. Las principales ventajas de *Genial.ly* son la posibilidad elaborar contenidos muy atractivos de forma sencilla y las interesantes propuestas lúdicas. Sin embargo, una desventaja es que los resultados de los juegos no quedan registrados.
- **Educaplay:** esta plataforma da la posibilidad de crear juegos interactivos más clásicos como crucigramas y sopas de letras. También ejercicios más formales como dictados, ejercicios tipo test o mapas interactivos. Tiene una interfaz mucho más básica y tradicional que *Genial.ly*, sin embargo, recoge los resultados de las pruebas realizadas y los juegos se pueden imprimir.

- **Wordwall:** esta aplicación web permite elaborar recursos lúdicos personalizados parecidos a los que ofrece *Educaplay*. Sin embargo, además de los juegos clásicos, se encuentran otro tipo de actividades lúdicas más innovadoras como el juego “*Aplasta topos*”, que resulta muy divertido para los alumnos. Además, como en la aplicación anterior, también se graban los resultados de los juegos y estos son imprimibles.
- **Kahoot:** se trata de una herramienta para la elaboración de cuestionarios, en los que se pueden incluir imágenes o vídeos junto a cada pregunta, que los alumnos tienen un tiempo limitado para responder. Después de cada pregunta, los propios alumnos pueden ver en qué posición de la clasificación están situados y esta clasificación va variando según la rapidez de las respuestas, lo que los alumnos encuentran motivador y divertido. Al finalizar el cuestionario, se pueden ver las estadísticas de aciertos y errores y las preguntas que han resultado más difíciles a los alumnos. Toda esta información puede ser de gran ayuda para el profesor, tanto para evaluar a los alumnos como para observar dónde están los puntos débiles y qué es lo que se necesita reforzar.

Las actividades propuestas se desarrollarán durante 7 sesiones y en todas ellas se seguirá la misma dinámica: los alumnos se enfrentarán a un reto ortográfico, que está relacionado con una regla ortográfica concreta. Estos retos se presentan de forma atractiva mediante una plantilla interactiva que consta de 4 actividades lúdicas digitales diferentes, que los alumnos tendrán que realizar con el apoyo de la regla ortográfica.

Tabla 1. Sesión 1: *El pirata Perilla*

Sesión 1. <i>El pirata Perilla</i>	
https://view.genial.ly/5e7b2df734b2880db706c3ea/horizontal-infographic-timeline-pirata-perilla-reto-de-la-ll-y-la-y	
Objetivos	
	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar la regla ortográfica de la LL y la Y.- Identificar los errores relacionados con las LL y la Y.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.

Descripción y actividades

Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que trabajan y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.

Actividad 1: Sopa de letras. Los alumnos encuentran las palabras que se proponen y que están relacionadas con esta regla ortográfica.

Actividad 2: La ruleta de la suerte. Los alumnos escogen la palabra que está bien escrita para ganar la máxima cantidad de puntos posibles.

Actividad 3: Aplasta topos. Los alumnos aplastan los topos que presenten las palabras correctas.

Actividad 4: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.

Materiales y espacios

- Espacio: aula de informática
- Materiales: ordenadores

Participantes y/o agrupamientos

Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: por parejas.

El primer reto, a diferencia de los siguientes, se agrupará a los alumnos en parejas con el fin de que se sientan poco a poco más seguro enfrentándose a los diferentes retos.

Criterios de evaluación

- Fijar la regla ortográfica de la LL y la Y.

Tabla1. Fuente: elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 1 y 2 en las Figuras 2-4.



Figura 2. El reto del pirata Perilla. Fuente: Genial.ly

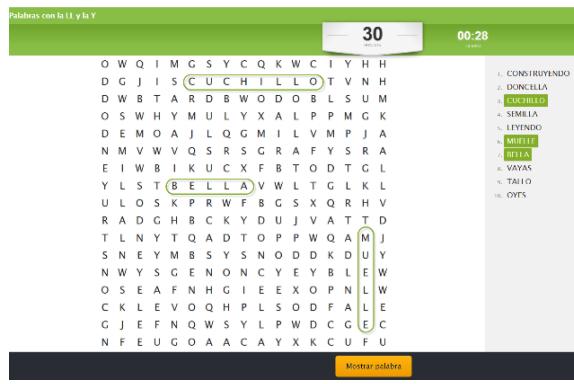


Figura 3. Sopa de letras. (La LL y la Y)
Elaboración propia inspirada en Educaplay



Figura 4. La ruleta de la suerte. (La LL y la Y)
Elaboración propia inspirada en Genial.ly

Tabla 2. Sesión 2: *La carrera de la V*

<h3>Sesión 2. <i>La carrera de la V</i></h3> <p>https://view.genial.ly/5ee3628a0d7bd20d89ff1142/horizontal-infographic-timeline-la-carrera-de-la-v</p>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar la regla ortográfica de los adjetivos con V. - Discriminar los errores relacionados con los adjetivos con V. - Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía. 	
<p>Descripción y actividades</p> <p>Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que trabajan y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.</p>	

Actividad 1: Sopa de letras. Los alumnos encuentran las palabras que se proponen y que están relacionadas con esta regla ortográfica.

Actividad 2: Crucigrama. Los alumnos escriben en el crucigrama la palabra que se les pide mediante una definición o un dibujo. Todas las palabras están relacionadas con la regla ortográfica. Los alumnos pueden recibir pistas de letras.

Actividad 3: ¡Asociamos! Los alumnos asocian imágenes con los distintos adjetivos con V.

Actividad 4: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.

Materiales y espacios

- Espacio: aula de informática
- Materiales: ordenadores

Participantes y/o agrupamientos

Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: individual.

Criterios de evaluación

- Fijar la regla ortográfica de los adjetivos con V.

Tabla 2. Fuente: Elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 2 y 3 en las Figuras 5-7.

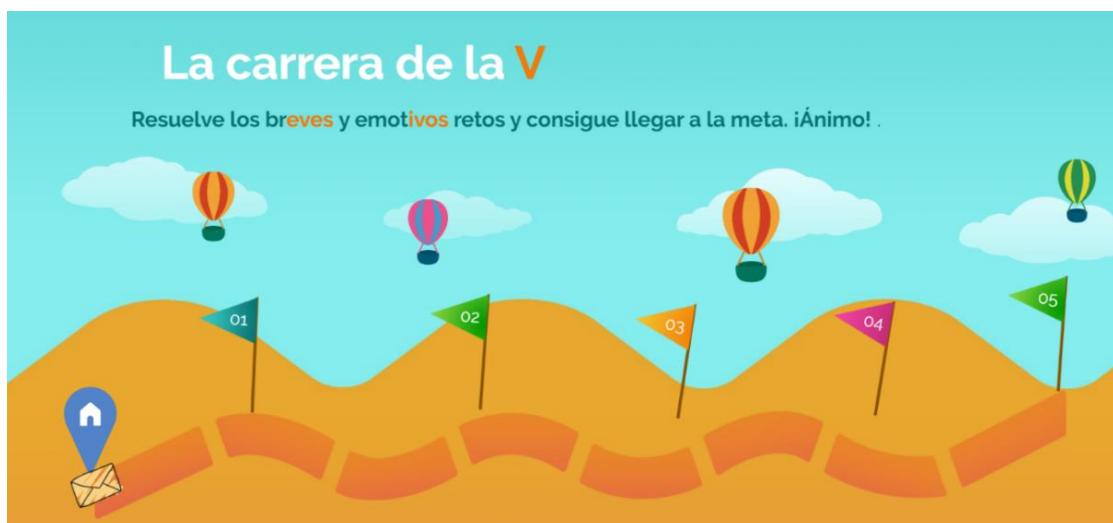


Figura 5. La carrera de la V. Fuente: Genial.ly



Figura 6. Crucigrama. (*Los adjetivos con V*)
Elaboración propia inspirada en Educaplay

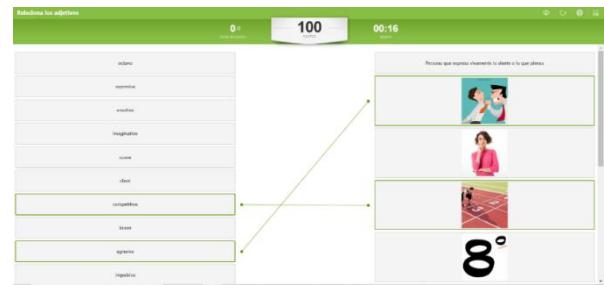


Figura 7. Asociamos los adjetivos con V.
Elaboración propia inspirada en Educaplay

Tabla 3. Sesión 3: *El universo de la G y la J*

Sesión 3. <i>El universo de la G y la J</i>	
https://view.genial.ly/5ee36ae337584d0da628766b/horizontal-infographic-timeline-un-viaje-genial-reto-de-la-g-y-la-j	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar la regla ortográfica de la G y la J.- Discriminar cuándo se usa la G y la J.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.
Descripción y actividades	<p>Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que se trabaja y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.</p> <p>Actividad 1: Sopa de letras. Los alumnos encuentran las palabras que se proponen y que están relacionadas con esta regla ortográfica.</p> <p>Actividad 2: Aplasta topos. Los alumnos aplastan los topos que presenten las palabras correctas.</p> <p>Actividad 3: El rosco de Pasapalabra. Con el mismo formato que el clásico programa Pasapalabra, los alumnos escogen la palabra que se ajuste a la definición que se les da.</p>

Actividad 4: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.

Materiales y espacios

- Espacio: aula de informática
- Materiales: ordenadores

Participantes y/o agrupamientos

Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: individual.

Criterios de evaluación

- Fijar la regla ortográfica de la G y la J.

Tabla 3. Fuente: Elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 2 y 3 en las Figuras 8-10.



Figura 8. El universo de la g y j. Fuente: Genial.ly



Figura 9. Aplasta topos. (La G y la J)
Elaboración propia inspirada en Educaplay



Figura 10. El rosco de la G y la J.
Elaboración propia inspirada en Genial.ly

Tabla 4. Sesión 4: *Buscando a Nemo*

<p>Sesión 4. <i>Buscando a Nemo</i></p> <p>https://view.genial.ly/5ee605c8b42de40d08461ddd/interactive-content-buscando-a-nemo-reto-de-la-b</p>
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar la regla ortográfica de B.- Identificar los errores relacionados con palabras con la letra B.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.
<p>Descripción y actividades</p> <p>Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que trabajan y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.</p> <p>Actividad 1: Sopa de letras. Los alumnos encuentran las palabras que se proponen y que están relacionadas con esta regla ortográfica.</p> <p>Actividad 2: El avión. Los alumnos dirigen un avión y vuelan hacia las respuestas correctas, evitando las palabras que están mal escritas.</p> <p>Actividad 3: ¡Arrastra la letra! Los alumnos ordenan palabras arrastrando las letras. Una imagen les ayudará como pista.</p> <p>Actividad 4: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.</p>
<p>Materiales y espacios</p> <ul style="list-style-type: none">- Espacio: aula de informática- Materiales: ordenadores
<p>Participantes y/o agrupamientos</p> <p>Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: individual.</p>
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">- Fijar la regla ortográfica de las palabras con B.

Tabla 4. Fuente: Elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 2 y 3 en las Figuras 11-13.



Figura 11. *Buscando a Nemo. El reto de la B.* Elaboración propia inspirada en Genial.ly



Figura 12. *El avión. (Palabras con B)*
Elaboración propia inspirada en Wordwall.

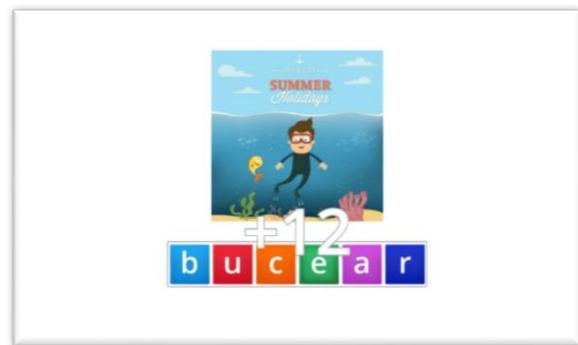


Figura 13. *Arrastra la letra. (Palabras con la B)*
Elaboración propia inspirada en Wordwall

Tabla 5. Sesión 5: *Los fantasmas veloces*

Sesión 5. <i>Los fantasmas veloces</i>	
https://view.genial.ly/5eef8c72aece9c0d7cf132ae/interactive-content-los-fantasmas-veloces-la-z-y-la-d	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar la regla ortográfica de los plurales de las palabras acabadas en -Z y en -D.- Identificar los errores relacionados con las palabras acabadas en -Z y en -D.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.
Descripción y actividades	

Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que trabajan y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.

Actividad 1: Las puertas abiertas. Los alumnos escogen la puerta que presente la palabra correcta y así, conseguir abrir las todas para llegar al final.

Actividad 2: El avión. Los alumnos dirigen un avión y vuelan hacia las respuestas correctas, evitando las palabras que están mal escritas.

Actividad 3: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.

Materiales y espacios

- Espacio: aula de informática
- Materiales: ordenadores

Participantes y/o agrupamientos

Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: individual.

Criterios de evaluación

- Fijar la regla ortográfica de las palabras con Z y D.

Tabla 5. Fuente: Elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 1 y 3 en las Figuras 14-16.



Figura 14. Los fantasmas veloces. (Palabras con D y con Z)

Elaboración propia inspirada en Genial.ly

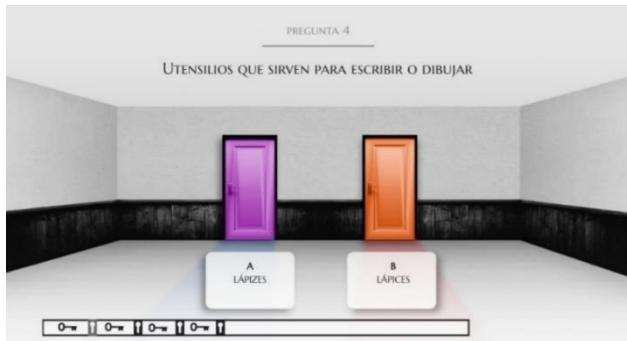


Figura 15. El juego de las puertas.
Elaboración propia inspirada en Genial.ly



Figura 16. Cuestionario Kahoot.
Elaboración propia inspirada en Kahoot

Tabla 6. Sesión 6: *El extraordinario mundo de Oz*

Sesión 6. <i>El extraordinario mundo de Oz</i>	
https://view.genial.ly/5eef14658146ce0d750c0db3/interactive-content-el-extraordinario-oz-la-h-y-la-x	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar las reglas ortográficas de la X y la H.- Identificar los errores relacionados con la X y la H.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.
Descripción y actividades	<p>Presentación: El profesor presenta el reto ortográfico al que se enfrentan, indica la regla ortográfica que trabajan y se pide a los alumnos que pongan ejemplos de palabras. A continuación, los alumnos realizan las cuatro actividades de las que consta el reto.</p> <p>Actividad 1: El estallido del globo. Los alumnos seleccionan los globos según contengan una palabra correcta o incorrecta.</p> <p>Actividad 2: Persecución en el laberinto. Los alumnos guiarán a su jugador hacia la respuesta correcta y huir de los enemigos.</p> <p>Actividad 2: Aplasta topos. Los alumnos aplastan los topos que presenten las palabras correctas.</p> <p>Actividad 4: Cuestionario Kahoot. Los alumnos escogen la respuesta más adecuada según la regla ortográfica que han aprendido.</p>

Materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Espacio: aula de informática - Materiales: ordenadores
Participantes y/o agrupamientos
Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: individual.
Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Fijar las reglas ortográficas de la X y la H.

Tabla 6. Fuente: Elaboración propia

Se adjuntan imágenes del reto ortográfico y de las actividades 1 y 2 en las Figuras 17-19.



Figura 17. El extraordinario mundo de Oz. (Palabras con X y H)
Elaboración propia inspirada en Genial.ly



Figura 18. El estallido de los globos.
(Palabras con X)
Elaboración propia inspirada Wordwall



Figura 19. Persecución en el laberinto.
(Palabras con H)
Elaboración propia inspirada en Wordwall

Tabla 7. Sesión 7: *La aventura de las letras*

Sesión 7. <i>La aventura de las letras</i>	
https://view.genial.ly/5e7b8ccc55b9c70e3f3ac436/game-breakout-la-aventura-de-las-letras (Ver anexo 9.1)	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none">- Conocer y aplicar las distintas reglas ortográficas aprendidas durante el trimestre.- Identificar los errores relacionados con las reglas aprendidas.- Usar las TICS para facilitar el aprendizaje de la ortografía.	
Descripción y actividades	
<p>Presentación y desarrollo: El profesor presentará el último reto ortográfico del proyecto, que consistirá en la realización de un <i>break out</i>, similar los conocidos <i>escape room</i>, en el que los alumnos tienen como objetivo conseguir un código para abrir una caja fuerte.</p> <p>Será necesario que se expliquen las reglas claramente, para que los alumnos las sigan ordenadamente y apunten en un papel el número que obtendrán al resolver cada prueba para, finalmente, conseguir el código que abre la caja fuerte.</p> <p>En cada uno de los retos, el grupo de alumnos viajará con un personaje conocido a un lugar del mundo. Este le propondrá una serie de cuestiones que el grupo de alumnos resolverá para obtener uno de los números que forman el código final.</p>	
Materiales y espacios	
<ul style="list-style-type: none">- Espacio: aula de informática- Materiales: ordenadores- Lápiz y papel	
Participantes y/o agrupamientos	
Grupo de 4º de E.P. Agrupamiento: por grupos de 3 o 4 miembros.	
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none">- Fijar las reglas ortográficas aprendidas durante el trimestre.	

Tabla 7. Fuente: Elaboración propia

5.9. Planificación Temporal

Este proyecto se ha diseñado para trabajarla durante 7 sesiones de 60 minutos de duración, que tendrán lugar a lo largo el segundo trimestre del curso académico. Los agrupamientos del alumnado variarán según la actividad que se vaya a realizar y el profesor actuará como guía en los momentos en los que sea necesaria su ayuda, dejando al alumno autonomía y espacio para ser consciente de su propio aprendizaje.

ENERO 2020				
L	M	X	J	V
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28	29	30	31

FEBRERO 2020				
L	M	X	J	V
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28

MARZO 2020				
L	M	X	J	V
2	3	4	5	6
9	10	11	12	13
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27

ABRIL 2020				
L	M	X	J	V
2	3	4	5	6

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

5.10. Medidas de atención a la diversidad

Durante este proyecto no ha sido necesario tomar medidas concretas para la atención a la diversidad, ya que el grupo para el que está diseñado no cuenta con alumnos con necesidades educativas especiales. Sin embargo, en el momento de agrupar a los alumnos, el profesor procurará distribuir al alumnado de forma equilibrada, de manera que los alumnos más rápidos puedan ayudar a los alumnos que pudieran encontrar alguna dificultad durante la realización de las actividades. De esta forma, los alumnos se complementan y colaboran ejerciendo el compañerismo y se fomentan las buenas relaciones sociales dentro del grupo-clase.

Por otro lado, en el caso en el que se encuentren alumnos con necesidades educativas especiales en el grupo, se podrían adaptar las actividades propuestas a sus necesidades específicas o diseñar nuevas actividades de refuerzo para los alumnos que las requerieran.

5.11. Sistema de evaluación

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global, y se tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las sesiones. Tomando como referencia el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, se evaluará a través de los siguientes criterios de evaluación:

Tabla 8. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Aplicar reglas de ortografía, para favorecer una comunicación más eficaz.	Aplica correctamente las reglas ortográficas adecuadas a su nivel.
Sistematizar la adquisición de vocabulario a través de los textos.	Selecciona la acepción correcta en contextos cercanos entre las varias que se le ofrecen.
Utilizar programas educativos digitales para realizar tareas y avanzar en el aprendizaje.	Utiliza distintos programas educativos digitales como apoyo y refuerzo del aprendizaje.

Tabla 8. Fuente: BORM (2014)

5.11.1. Instrumentos de evaluación

Para la calificación de estos estándares de aprendizaje se utilizarán como instrumentos de evaluación, las plataformas web que permiten recoger los resultados de las actividades y servirán de referencia sobre los progresos y resultados de cada alumno. Por este motivo, se ha incluido un cuestionario *Kahoot* al final de cada uno de los retos ortográficos, para poder acceder un número de resultados concreto y recogerlos de forma sencilla en un documento Excel. La calificación se llevará a cabo utilizando los datos que nos proporcionan estas actividades, estableciendo el nivel del logro del uno al diez: siendo del uno al cuatro una

calificación negativa, mientras que el cinco será suficiente, el seis bien, el siete u ocho, notable y el nueve o diez, sobresaliente.

En el caso de que estos instrumentos no nos proporcionen la información necesaria para la evaluación, habría que plantearse si es conveniente incluir otro tipo de prueba.

6. Conclusiones

El presente trabajo se ha realizado con la principal motivación de mejorar el aprendizaje de la ortografía de los alumnos de 4º de Educación Primaria y, a pesar de no contar con la posibilidad de llevar a cabo el proyecto, a continuación, se extraerán algunos aspectos concluyentes.

Para presentar una propuesta completa ha sido necesario profundizar no solo en la evolución de la ortografía en el plano más estrictamente lingüístico, sino también en la didáctica de la ortografía, que es el área que afecta más directamente al proceso enseñanza-aprendizaje. El recorrido que se hace en el trabajo a lo largo de las distintas metodologías relacionadas con la ortografía resulta llamativo, pues de él se extrae la verdadera necesidad de un replanteamiento estructural del proceso de enseñanza de esta materia. Existen cantidad de métodos novedosos que podrían contribuir a su mejora y, quizás, no se les presta toda la atención que se debiera.

Por otro lado, en el marco teórico, se expone la importancia de las metodologías lúdicas y las ventajas del aprendizaje basado en juegos, que esencialmente se basa en combinar la diversión que ofrecen los juegos con el aprendizaje. Resulta reveladora la cantidad de posibilidades que ofrece esta metodología y los efectos beneficiosos que se obtienen poniéndola en práctica. Cabe destacar cómo mediante el ABJ, la emoción y motivación crece dentro de los alumnos y como consecuencia se produce un aprendizaje más significativo.

En la propuesta de intervención del trabajo se concretan una serie de juegos mediante los que se pretende mejorar el aprendizaje de la ortografía. Estos juegos resultan atractivos para los alumnos, no solo porque tienen el componente lúdico que les hace olvidar que están

aprendiendo una materia, que a priori puede resultar difícil, sino también porque son juegos interactivos, más cercanos e interesantes para los nativos digitales.

Es importante destacar que este trabajo pone de manifiesto la necesidad de métodos de enseñanza efectivos que conecten con el alumno y sustituyan su concepción de la ortografía como una materia ardua y poco interesante, por su utilidad e importancia para que la comunicación con lo demás sea idónea. Asimismo, este trabajo constituye una aspiración a encontrar una aplicación práctica, útil e innovadora que constituya una alternativa a las prácticas educativas tradicionales y conviertan la experiencia educativa en algo positivo, motivador y de interés para los alumnos.

7. Consideraciones finales

El presente Trabajo Final de Grado ha supuesto para mí, por un lado, un profundo aprendizaje teórico sobre ortografía y su didáctica, cuya evolución resulta muy interesante, no solo en el plano estrictamente lingüístico, sino también en el pedagógico. Como docente es muy positivo obtener una visión de la evolución metodológica de cualquier materia para conocer las ventajas de algunas metodologías frente a otras y de este modo, poder decidir qué método es más conveniente usar en cada caso.

Por otro lado, la inmersión en el mundo del aprendizaje basado en juegos constituye una puerta abierta a una gran cantidad de recursos por descubrir y explorar, que son de gran utilidad para lograr un ambiente de aprendizaje agradable, en el que el alumno se sienta motivado y exista una conexión más fuerte entre aprendizaje y aprendiz. Para elaboración de las actividades lúdicas que conforman la propuesta, he tenido que profundizar en mi lado más creativo, buscando ideas y personajes que pudieran ser lo más atrayentes posible para los alumnos, con el fin de estimular su curiosidad y sus emociones.

Finalmente, considero que este trabajo puede inspirar a otros docentes o futuros docentes, que por recelo o desconocimiento no se hayan atrevido a usar las plataformas web. A todos los animo a beneficiarse de sus grandes ventajas, pues son herramientas estupendas que pueden ser muy efectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. Referencias bibliográficas

Camps, A. et al. (2004), *La Enseñanza de la Ortografía*. Barcelona: Grao (3ª ed.)

Carratalá Teruel, F. (2013): Tratado de la didáctica de la lengua española. La competencia ortográfica. Barcelona, España: Ediciones Octaedro. Recuperado de:

<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/31027.pdf>

Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*. Recuperado de:

[https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=21259&IDTIPO=100&RASTRO=c792\\$m3993](https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=21259&IDTIPO=100&RASTRO=c792$m3993)

Díaz Perea, M.R. (2010). Beneficios de la revisión en la didáctica de la ortografía. *Revista de pedagogía*, (62), pp. 65-80. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3648500>

Fernández-Rufete Navarro, A. (2015): Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería, *Investigaciones Sobre Lectura*, 4, 7-24. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5155197>

García Mouton, P. (2011). Reflexiones sobre la nueva ortografía. *Revista Cálamo FASPE*. Número 57, p. 6. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3673584>

Guerrero Serrano, Pérez Parejo, Ríos de Torres y Tejuelo (2010): Diagnósticos sobre problemas ortográficos. Una experiencia educativa. *Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Educación Núm. 8 Pág. 95-136. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3219233>

Instituto de Tecnologías Educativas Departamento de Proyectos Europeos. (2011). Resumen Informe Horizon (Edición K-12). Recuperado de:

http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Informe_Horizon_K12_Primaria_Secundaria_ITE_septiembre2011.pdf

Iribarren, I. (2005) Ortografía española. Bases históricas, lingüísticas y cognitivas. Caracas, Venezuela. Ediciones Equinoccio, Universidad Simón Bolívar. Recuperado de:

<https://books.google.es/books?id=oZEw19m1sowC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Lemkow, G. (2016): Lab 0_6: espacio de ciencia, espacio neuroeducativo. *Revista Aula Infantil. Neurociencia, neuroeducación*, (85), pp. 19-22. Recuperado de:

<https://bv.unir.net:2395/es/producto/lab-0-6-espacio-de-ciencia-espacio-neuroeducativo>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. (LOMCE) *Boletín Oficial del Estado*. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Marquès, P. (2011). Una correcta aplicación de las TIC puede mejorar los resultados académicos. Revista de divulgación científica. Recuperado de
<http://www.uab.es/servlet/Satellite?cid=1096481466568&pagename=UABDiyvulga/Page/TemplatePageDetailArticleInvestigar¶m1=1318574563769>

Martínez de Sousa, J. (2003). Algunos enfoques en la enseñanza de la ortografía. Recuperado de <http://martinezdesousa.net/>.

Martínez Marín, J. (1992) La ortografía española: perspectivas historiográficas. *Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, nº 14-15, págs. 125-134

Martínez Martín, J. (1992). La evolución de la ortografía española: de la ortografía "de las letras" a la ortografía "de los signos de la escritura". Actas del II Congreso Internacional de

Historia de la Lengua española / coord. por Manuel Ariza Viguera, Vol. 2, págs. 753-762.

Recuperado de:

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/21810/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perés et al. (2013). Una propuesta para mejorar la ortografía española a través de la programación neurolingüística (PNL). *Revista Aula*, (238), pp. 41-45. Recuperado de: <https://bv.unir.net:2395/es/producto/una-propuesta-para-mejorar-la-ortografia-espanola-a-traves-de-la-programacion-neuroling-istica-pnl>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed. Recuperado de: <https://dle.rae.es>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

Rodríguez Bueno, J.A. (2016) Aprendizaje basado en juegos. Juegos y juguetes en la vida social: ponencias y comunicaciones. Albarracín, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6334658>

Sánchez-Prieto Borja, P. (2005) La normalización del castellano escrito en el siglo XIII. Los caracteres de la lengua: grafías y fonemas. Historia de la lengua española. Barcelona, España. Ariel. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/58907622.pdf>

Schmid, B. (1998) "Es cosa dura hazer novedad": Nebrija y la ortografía. *Colloquium zu Ehren von Germán Colón*. pp. 59-67. Basilea, Austria: Terzoli, MA (ed). Recuperado de: <https://emono.unibas.ch/emono/catalog>

Villanueva, D. (19 de enero de 2016). En la Real Academia podemos equivocarnos y para eso está la posibilidad de corregir. *El Faro*. Recuperado de:

https://elfaro.net/es/201601/el_agora/17762/En-la-Real-Academia-podemos-equivocarnos-y-para-eso-está-la-posibilidad-de-corregir.htm

9. Anexos

9.1. Anexos: Break Out

