

Aprendizaje lúdico de la ortografía

Por María de Lourdes López
(lopezmariadelourdes7@gmail.com)

Hace algunos años, mientras estudiaba la Maestría en Tecnologías de la Información y Multimedia Educativa, trataba de ubicar procesos de aprendizaje que fueran difíciles de lograr por parte de los maestros, a fin de proporcionar apoyo tecnológico y coadyuvar en su solución.

Al realizar un sondeo con maestros de Educación Básica pude verificar su recurrente queja de no lograr aprendizajes en el tema de la ortografía, por tratarse de un asunto, "en el que no se logran resultados en el transcurso del tiempo". Con esta percepción por parte de los docentes, incursioné en el tema del aprendizaje de la ortografía.

Empecé mirando la polémica que se había desatado a raíz del discurso "Botella al mar para el dios de las palabras", pronunciado por Gabriel García Márquez, en Zacatecas, en 1997, en la apertura del Primer Congreso Internacional de la Lengua Española en el que el escritor sugería que la gramática debería simplificarse.

Tal como explicé posteriormente en una entrevista a Joaquín Estefanía, el autor buscaba que la gramática fuera "más sencilla, más fácil o menos complicada" (Lleal, Anglada, Arroyo, Garachana, & García-

Borrón, 2006, p.168). Y que debiéramos "humanizar las leyes de la gramática", es decir, hacerla "más familiar, más blanda, más benigna" (Lleal et al, 2006, p.168). Más adelante indicaba que si a él le hiciesen un examen de gramática, le reprobarían "en toda línea":

"Mi ortografía me la corrigen los correctores de pruebas. Si fuera un hombre de mala fe diría que ésta es una demostración más de que la gramática no sirve para nada.

Sin embargo la justicia es otra: si cometo pocos errores gramaticales es porque he aprendido a escribir leyendo al derecho y al revés a los autores que inventaron la literatura española y a los que siguen inventándola porque aprendieron con aquellos. No hay otra manera de aprender a escribir" (Lleal et al, 2006, p.168).

García Márquez decía estas palabras mientras pensaba "más en el sufrimiento de la gente que en la pureza del lenguaje" (Lleal et al, 2006, p.168).

Entonces me dije: si el aprendizaje de la ortografía es un dolor de cabeza para docentes y estudiantes, deberíamos abordarlo desde otra perspectiva. Analicé el modelo de aprendizaje a través del juego



y realicé un pseudo experimento con diseño, preprueba, posprueba y grupos intactos (uno de ellos de control) (Hernández, 2000) para explorar si existen diferencias en el aprendizaje en los estudiantes que utilizan materiales multimedia, en comparación de los estudiantes que no las utilizan.

Procedimiento:

- Se definieron tres grupos de estudiantes de 8°, 9° y 10° años de Educación Básica de un colegio privado que se identificaron como A, B y C:

GRUPOS	Forma de aprendizaje	Número de estudiantes
A	Texto	24
B	Multimedia	24
C	Control	24
	Total	72

-El grupo A aprendería ortografía utilizando un texto con las reglas ortográficas del tipo tradicional <https://es.scribd.com/doc/53385411/Reglas-Ortograficas-del-uso-de-las-Letras>

-El grupo B aprendería utilizando un juego interactivo multimedia que incluía sonido e interacción a través del teclado para escribir palabras que aparecían incompletas, en línea, como las que se pueden observar en el sitio: <http://www.aplicaciones.info/ortogra2/ortogra.htm>

Si el aprendizaje de la ortografía es un dolor de cabeza para docentes y estudiantes, deberíamos abordarlo desde otra perspectiva.

-El Grupo C fue el grupo de control, es decir, no recibió ningún ejercicio o propuesta de aprendizaje de ortografía.

-Se aplicó una prueba inicial a los tres grupos para mirar sus habilidades de base, cuyos resultados fueron:

Evaluación	Promedios sobre 10 puntos			Total
	Multimedia	Texto	Control	
Prueba inicial	5,0	6,2	7,0	6,0

Fuente:

Promedios prueba inicial sobre 10 puntos - Lourdes, 2016.

-Se realizó el proceso de aprendizaje durante tres meses, con dedicación de tres horas semanales obligatorias y definición previa del uso de las letras: B-V – C-Z-S y H.

Resultados:

-Durante el primer mes solo se observó el nivel de motivación de los estudiantes, que evidentemente fue mejor en el grupo B.

-En el segundo mes solo se animó a los estudiantes a continuar con sus respectivos procesos de aprendizaje (Grupos A y B).

-Al finalizar el tercer mes se aplicó el mismo instrumento de la prueba inicial para los tres grupos, se procesaron y analizaron los resultados. Los promedios obtenidos fueron:

Evaluación	Promedios sobre 10 puntos			Total
	Multimedia	Texto	Control	
Prueba final	11,0	9,5	6,8	9,1

Conclusiones:

Se comprobó bajo análisis estadístico riguroso que, en efecto, sí existen diferencias en el aprendizaje de

los estudiantes que utilizan materiales multimedia en relación con los estudiantes que no las usan.

Recomendaciones:

Dados los resultados obtenidos se sugiere a los docentes:

- Promover la ejecución de actividades lúdico-ortográficas basadas en pasatiempos (sopa de letras, dictados, palabras incompletas, ahorcado, crucigramas) que permitan reforzar el uso de las letras correctas.
- Motivar a los estudiantes a escribir con corrección ya que “una sociedad que no escribe correctamente, que no habla con orden, que no ama su lengua, se convierte en una sociedad que piensa poco y que terminará sintiéndose inferior. Y eso no sólo afectará a sus empresas, a sus organismos estatales, a su cultura... También a cada persona individualmente”(Grijelmo, 2011, p.47).

Referencias

- Grijelmo, A. (2011). Defensa apasionada del idioma español. México DF: Taurus
- Hernández, R. (2000). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.
- Lleal, C., Anglada, E., Arroyo, P., Garachana, M., & García-Borrón. (2006). Historia de la lengua española. Textos Docents 202. Barcelona: Universitat de Barcelona.