



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas  
Departamento de Pedagogía  
Pedagogía con mención en Educación Primaria**

**Seminario de graduación para optar al título de Licenciado en  
Pedagogía con Mención en Educación Primaria**

**Tema de investigación:** Estrategias lúdicas.

**Subtema de investigación:**

Estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo “Los Negritos” Municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el año escolar 2021.

**Línea de investigación:** Proceso de enseñanza y aprendizaje

**Autores:** Alexandra Daniela López Mejía.

Nancy Guadalupe López Carrasco.

Skarleth Arely Ramírez Cano.

**Tutores:** MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado.

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez.

**Fecha: Managua, Marzo del 2022.**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas  
Departamento de Pedagogía  
Pedagogía con mención en Educación Primaria**

**Seminario de graduación para optar al título de Licenciado en  
Pedagogía con Mención en Educación Primaria**

**Tema de investigación:** Estrategias lúdicas.

**Subtema de investigación:**

Estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo “Los Negritos” Municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el año escolar 2021.

**Línea de investigación:** Proceso de enseñanza y aprendizaje

**Autores:** Alexandra Daniela López Mejía.

Nancy Guadalupe López Carrasco.

Skarleth Arely Ramírez Cano.

**Tutores:** MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado.

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez.

**Fecha: Managua, Marzo del 2022.**





FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

*"2022: VAMOS POR MÁS VICTORIAS EDUCATIVAS"*

Managua 14 de marzo del 2022

**MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado**  
**Coordinador**  
**Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria**  
**UNAN – Managua**

MSc. Rodríguez:

A través de la presente los tutores del Seminario de Graduación de quinto año designados por la coordinación de la carrera en la modalidad de graduación para optar al título de Licenciado en Pedagogía con mención en Educación Primaria avalan la investigación titulada:

Estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo “Los Negritos” Municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el año escolar 2021.

Realizada por los bachilleres:

- Br. Alexandra Daniel López Mejía
- Br. Nancy Guadalupe López Carrasco
- Br. Skarleth Arely Ramírez Cano

Considerando que dicho estudio cumple con los criterios metodológicos establecidos por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN – Managua). Por tanto, fue presentada y defendida ante los honorables miembros del Comité Académico Evaluador por sus autores e incorporando las oportunas sugerencias emitidas.

Atentamente,

**MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado**  
**Ramírez**

Tutor de Seminario de Graduación

**Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez**

Tutor de Seminario de Graduación

## **DEDICATORIA**

A Dios, porque gracias a su infinito amor y poder les da la inteligencia y las habilidades a los seres humanos, sin él esta investigación no hubiese sido posible. Todo esfuerzo, perseverancia y motivación provino de él.

A nuestros padres, que con mucho esfuerzo y dedicación nos han brindado el apoyo, la confianza y la seguridad que nos ha permitido alcanzar nuestra carrera profesional.

A nuestra familia y amigos. que siempre han estado a nuestro lado dándonos ánimos a lo largo de este curso universitario.

A nuestros tutores MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado y Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez, que con su amplia experiencia y conocimientos nos orientaron durante todo el desarrollo y culminación de este trabajo

Al grupo de investigadoras, por el esfuerzo, empeño y responsabilidad que demostraron en todo el desarrollo de esta investigación.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios, por permitirnos realizar la primera de nuestras grandes metas: haber culminado nuestros estudios universitarios.

A nuestros padres, y a nuestras familias que contribuyeron al éxito de esta investigación; por el apoyo incondicional, ánimo y compañía en las diferentes etapas de nuestra carrera.

A la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-MANAGUA) por habernos brindado formación profesional y de calidad.

A nuestros tutores MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado y Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez por su loable atención, disponibilidad, vocación, amistad, apoyo y solidaridad incondicional durante todo el proceso de elaboración de la investigación.

A la administración del centro educativo Los Negritos, por ser el espacio geográfico en donde se obtuvieron los resultados óptimos de la investigación y por abrirnos las puertas con mucho amor y disposición, por consiguiente, al docente Wilmer Antonio Alvarado Serrano, por el apoyo y motivación en la realización de la investigación, de igual manera a la comunidad de estudiantes que muy solícitos aportaron esfuerzo, disciplina y trabajo.

A todas y todos aquellos que de forma directa o indirecta han colaborado para la realización de este proyecto.

¡Muchas Gracias!

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación consistió en implementar estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación a través del tablero SEGA, en la asignatura de Lengua y Literatura, para promover un aprendizaje participativo en los estudiantes de 5to y 6to grado de Educación Primaria Multigrado.

La metodología utilizada fue del tipo cualitativa que enmarca la descripción de la problemática que enfrentan los estudiantes de 5to y 6to grado. Así mismo la investigación se llevó a cabo mediante la metodología de investigación acción, que según (Elliott, 1981), se analizó y se revisó el problema con la finalidad de mejorar o cambiar aspectos del mismo, igualmente se planteó la hipótesis de acción y se puso en marcha el plan de acción, donde se desarrollaron acciones como: **capacitación** a la docente con el objetivo de presentarle estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, se continuo con las **clases demostrativas** con el propósito de mejorar las dificultades que presentaban los estudiantes, y para cerrar el ciclo de la acción se desarrolló la **Reflexión conjunta** con el fin de reflexionar sobre los resultados que se obtuvieron en el desarrollo de plan de acción, donde participaron docente, estudiantes e investigadoras.

Entre los principales hallazgos, que se encontraron al desarrollar las acciones, son los siguientes: se logró observar en la docente motivación e interés, mostrando colaboración, participación y actitud positiva, en todo momento y así se apropió de las estrategias lúdicas a través de la aplicación del tablero SEGA, para implementarlas en clases futuras. Además los estudiantes fortalecieron la dificultad en el uso y manejo de las reglas generales de acentuación, así mismo al desarrollar las estrategias lúdicas, el tablero resulta efectivo, logrando en los estudiantes motivación y entusiasmo, por aprender y así mejorar sus dificultades, es importante señalar que todo se logró al promover un aprendizaje participativo; en cuanto al nivel de aprendizaje, los estudiantes de 6to grado se valora en un nivel avanzado y los de 5to en un nivel satisfactorio.

**Palabras claves:** Dificultad, metodologías, estrategias lúdicas, tablero SEGA, aprendizaje participativo, Primaria Multigrado.



## INDICE.

<b>1- Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde las prácticas profesionales de la carrera.....</b>	<b>3</b>
1) Fase investigativa en III año del Técnico superior.....	3
2) Fase investigativa de aplicación en V año desde las prácticas de profesionalización.....	4
3) Fase de valoración en V año desde seminario de graduación.....	5
<b>1.2 Escenario de la investigación .....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Tema y subtema de investigación .....</b>	<b>13</b>
1.3.1 Tema .....	13
1.3.2 Subtema.....	13
<b>1.4 Planteamiento del problema .....</b>	<b>14</b>
<b>1.5 Hipótesis de acción.....</b>	<b>16</b>
<b>II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>17</b>
<b>III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Objetivo General .....	18
3.2 Objetivos Específicos.....	18
<b>IV. DESARROLLO DEL SUBTEMA .....</b>	<b>19</b>
4.1 Referente teórico .....	19
4.1.1 Definición de estrategias .....	19
4.1.2 Definición de reglas generales de acentuación .....	22
4.1.2.1 Importancia de las reglas generales de acentuación.....	22
4.1.3 Definición de acento .....	22
4.1.4 Clasificación de las palabras según las reglas generales de acentuación .....	24
4.1.5 SEGA .....	25
4.1.6 Aprendizaje participativo.....	32
4.2 Diseño metodológico .....	33
4.2.1 Tipo de investigación .....	33
4.2.2 Técnicas e instrumentos para recolectar información.....	35

4.2.3	Criterios Regulatorios .....	37
4.2.4	Técnicas de análisis e interpretación de datos .....	38
V.	EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN .....	40
VI.	REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN .....	43
6.1	Efectos de las acciones .....	43
6.1.1	Efectos de la Capacitación .....	43
6.1.2	Efectos de las clases demostrativas .....	44
6.1.3	Reflexión conjunta .....	49
6.2	Efectos formativos en las personas. ....	53
6.3	Nuevos planteamientos .....	54
VII.	CONCLUSIONES.....	57
VIII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	58
IX.	ANEXOS.....	60
9.1	Anexos 1 Instrumentos de valoración.....	60
9.1.1	Entrevista al docente .....	60
9.1.2	Prueba Diagnóstica .....	62
9.1.3	Guía de preguntas de la de la Reflexión conjunta del equipo de investigación .....	64
9.2	Anexo # 2 plan de capacitación .....	66
9.3	anexo #3 Compilado de estrategias lúdicas .....	80
9.4	Anexo # 4 planes de clases .....	86
9.5	Anexo # 5 Guías de observación a las clases demostrativa.....	95
9.5.1	Guía de observación de la clase # 1 .....	95
9.5.2	Guía de observación de la clase # 2 .....	96
9.5.1	Guía de observación a la clase # 3.....	97
9.6.	Anexo # 6 Hoja de aplicación .....	98
9.7	Anexo # 7 guía de preguntas de la reflexión conjunta .....	101
9.8	Anexo # 8 fotos .....	105

## **I. Introducción.**

El presente estudio surge de una investigación anterior llevada a cabo el año 2019, con el foco de investigación “Dificultad en el aprendizaje de las reglas generales de acentuación en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria Multigrado del centro educativo Los Negritos, municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el II semestre del año 2019”.

En este año 2021 esta investigación se llevó a cabo desde la asignatura de prácticas de Profesionalización e Investigación Aplicada, donde se realizó el estudio siguiendo la metodología de investigación acción, se diseñó un plan de acción, desarrollando un conjunto de acciones como: clases demostrativas y la reflexión conjunta, todo esto se realizó mediante un trabajo de campo.

En este II semestre en la asignatura de Seminario de Graduación, se volvió a retomar la investigación siguiendo la misma metodología de investigación acción, donde se diseñó otro plan de acción, llevándose a cabo diferentes acciones como: capacitación, clases demostrativas y reflexión conjunta, para darle continuidad, y solucionar la problemática; ya que de no atenderse esta situación, estos estudiantes van a tener dificultades al promover a los siguientes grados y es por eso que denominamos el foco investigativo “Estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del mismo centro educativo.

El tipo de investigación es descriptivo, por brindar detalles sobre el foco en estudio, presenta un diseño que permitió emplear las técnicas necesarias para la recolección de datos. Desde un primer momento se aplicaron técnicas para realizar la valoración, donde se aplicó al docente y al grupo de investigación la entrevista, seguidamente en la puesta en marcha del plan de acción, se empleó la técnica observación participante en el desarrollo de la capacitación, así mismo en las

clases demostrativas, en donde se implementaron estrategias lúdicas, que siempre se acompañaron con la aplicación del tablero SEGA, basándose en la fonética y en juegos mnemotécnicos, para promover aprendizajes participativos, así mismo en la reflexión conjunta se aplicó la técnica de la entrevista, todas estas técnicas, fueron puestas en prácticas con la visita al centro, obteniendo así los insumos necesarios para conocer todos aquellos aspectos referidos a la problemática.

En esta investigación se contó con una población de 2 estudiantes de quinto grado y 2 de sexto grado, donde se puede asegurar de antemano es una población con aspectos muy diferentes a la de una primaria regular, ya que estos estudiantes estudian en una Primaria Multigrado, donde los 6 grados son atendidos por una docente en la misma aula de clase.

La temática abordada tiene mucha importancia tanto en la lengua hablada como en la escrita, ya que es esencial no solo saber pronunciar las palabras, sino saber escribirlas para poder entender plenamente algún texto escrito. No solo es importante la acentuación, pues también es primordial desarrollar habilidades comunicativas (escuchar, leer, hablar y escribir), ya que estas van de la mano, por tal razón se decidió investigar este tema, donde los estudiantes presentaban dificultades, logrando así comprender por parte de la docente el nivel de dificultad y la ayuda que requiere el estudiante en su proceso de aprendizajes.

El trabajo investigativo se presenta al inicio el protocolo de investigación que está constituido de la siguiente manera: introducción, justificación de la investigación, objetivos de investigación, desarrollo del subtema, ejecución del plan de acción, reflexión y evaluación, seguidamente, así como toda investigación sus correspondientes conclusiones y referencias bibliográficas.

## 1.1 Resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde las prácticas profesionales de la carrera.

### 1) Fase investigativa en III año del Técnico superior.

En el año 2019, durante el II semestre de III año se llevó acabo el Técnico Superior, en donde se realizó una investigación a los estudiantes de 4to grado, del Centro Educativo Los Negritos del Municipio de Teustepe departamento de Boaco, se logró constatar mediante la implementación de instrumentos de indagación pertinente, como lo fue una entrevista al docente, test a los estudiantes, visitas al centro y observaciones no participantes en las clases de Lengua y Literatura. Esto permitió constatar que los estudiantes presentaban dificultades, en cuanto al manejo de las reglas generales de acentuación y su clasificación de manera que no conocían los conceptos y al momento de clasificar les provocaba confusión.



Ilustración 1 del técnico superior

De esta manera el equipo de investigación determinó que, para el mejoramiento de la dificultad era necesario, concientizar a padres de familia sobre el apoyo a sus hijos de manera que se pueda crear en los estudiantes hábitos de lectura, por otra parte, era indispensable hacer uso de estrategias lúdicas, innovadoras que contribuyan a la adquisición de conocimientos significativos en los estudiantes y la contribución de la mejora de las reglas generales de acentuación. Este estudio ha sido considerado como un diagnóstico, que ha dado fundamentos y salida, a la realización de la investigación en el año 2021, ya que es una investigación que sigue la metodología investigación acción.

## 2) Fase investigativa de aplicación en V año desde las prácticas de profesionalización.

En este año 2021 durante el I semestre de V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria, se desarrolló un estudio de investigación siguiendo la metodología de investigación acción, desarrollando un conjunto de acciones desde las prácticas de profesionalización de la carrera, se retomó la investigación de III año, donde se llevó a cabo un plan de acción para darle continuidad en todo el año 2021, y solucionar la problemática encontrada en esa ocasión, los principales resultados fueron:



Ilustración 2 Equipo de investigación y estudiantes de 5to y 6to grado

Se observó que el grupo de estudiantes se encontraban de manera tímida en un primer momento, una vez que se acompañaron con estrategias lúdicas el grupo fue entrando en confianza, familiarizándose con el equipo de investigación, lo que facilitó la implementación de las estrategias lúdicas a través del tablero SEGA.



Ilustración 3 estudiantes motivados

Al finalizar la intervención durante el I semestre del año 2021, se observaron algunos cambios formativos en los estudiantes tales como: la participación e interés por mejorar su aprendizaje, trabajo en equipo, motivación y mayor conocimiento de las reglas generales de acentuación, siendo notorio su compromiso y su deseo de superación en cuanto a su aprendizaje y desarrollando en ellos el compañerismo y su deseo por ayudar a sus compañeros.

En el caso del docente los principales efectos formativos, se observó que tanto el contenido, como las estrategias utilizadas fueron de mucha ayuda, desde un comienzo estuvo dispuesto a involucrarse en el desarrollo de cada actividad planteada, demostrando interés y motivación con respecto a la estrategia del tablero SEGA, en el cual no tenía conocimiento sobre él, manifestando el deseo de implementarlo en clases futuras.

En el transcurso de la ejecución del trabajo investigativo los efectos formativos en el equipo de investigación fueron significativos, enriquecedores a nivel personal y profesional teniendo la oportunidad de poner en práctica la estrategia del tablero SEGA, desarrollando habilidades comprometidas en mejorar dificultades de la comunidad educativa, poniendo en práctica su compromiso, servicio social, y habilidades investigativas.



*Ilustración 4 estudiante haciendo uso del tablero SEGA*

Los objetivos propuestos con los estudiantes de quinto grado no se lograron a como se esperaba, se observó motivación, pero con algunas dificultades en la ortografía acentual, ya que en el momento de realizar actividades con ellos la clasificación de las palabras según reglas ortográficas no eran todas correctas. En cambio, en los estudiantes de sexto grado se alcanzaron los objetivos propuestos, pues se notó que, en todas las actividades realizadas, sus respuestas fueron correctas. Es por eso que existe la necesidad de reforzar los conocimientos de los estudiantes en quinto grado, debido que a ellos se les dificulta la clasificación de palabras según su sílaba tónica.

Por eso es necesario volver a implementar más clases demostrativas con estrategias lúdicas, que sean participativas, ya que la dificultad está en la práctica, porque el ritmo de aprendizaje de estos estudiantes es lento y a través de más ejercitación se puede lograr mejorar esta dificultad; sobre todo incluir a los estudiantes de 6to, ya que ellos forman parte importante en la modalidad de Primaria Multigrado y funcionan como estudiantes monitores que según (Espinoza & Davila, 2017), mencionan que los estudiantes monitores son los estudiantes que están mejor preparados en la tarea que se esté desarrollando y apoyan a otros que presentan más dificultades.

### **3) Fase de valoración en V año desde seminario de graduación.**

Como parte del desarrollo profesional del equipo de investigación, se volvió a retomar la investigación iniciada en el primer semestre, para darle continuidad desde el seminario de graduación, por lo que se regresó a intervenir en el centro de estudio, desde un primer momento, hacer una valoración de lo que ha pasado

después de la aplicación del plan de acción, es por ello que fue necesario la implementación de una entrevista al docente. Hay que mencionar que al docente aún no lo habían trasladado al otro centro y todavía se encontraba en el centro de estudio laborando, por lo que brindo la información necesaria para hacer la valoración. Se realizó una entrevista con todos los miembros del equipo, la cual se realizó a través de la reflexión conjunta, además se aplicó una prueba diagnóstica a los estudiantes (**Véase en anexos #1**).

Al aplicar la entrevista al docente con el objetivo de indagar sobre el impacto que tuvo la aplicación del plan de acción, el docente comentó que los estudiantes de 5° y 6° grado han mostrado muchos avances, después de aplicar el plan de acción, ya que, ha podido ver en ellos la motivación, la manera atenta de corregir las palabras, estando siempre pendiente de ayudar a sus compañeros, cuando se escriben palabras e incluso, cuando tal vez en la pizarra él está escribiendo y alguna palabra no ha marcado la tilde o que se le ha escapado entonces ellos están atentos en ayudarlo a corregir.



*Ilustración 5 entrevista de valoración al docente*

Cabe destacar que es evidente de que todo lo puesto en práctica en el plan de acción les ha ayudado a mejorar el uso de las reglas generales de acentuación y al aplicar la prueba diagnóstica, se comprobó que ha tendido, un buen logro esta aplicación, permitiendo conocer tanto las habilidades que poseen, como debilidades que se deben seguir mejorando, en estos estudiantes.

Él docente expresaba que la reacción de los estudiantes fue positiva y que le gusta ver que entre ellos mismos se están dando cuenta de la importancia de la aplicación de este aprendizaje y que esta reacción positiva le ayuda tanto a los estudiantes y a él como docente, al ver de qué han mejorado y es un punto a favor del aprendizaje de ellos y ya que este contenido se mira en toda la faceta educativa. Así mismo, el equipo de investigación, pudo observar estas reacciones positivas de los estudiantes, desde su entusiasmo, alegría, y la motivación por aprender más e incluso al ir aplicar la prueba diagnóstica fue notoria esa motivación y esas ganas de aprender.



También él docente se refirió a los beneficios que tuvo y tiene la implementación de la estrategia del tablero SEGA, ya que es notable la interacción que le permite al estudiante, despertar su aprendizaje al mismo tiempo practicarlo y aplicarlo, donde mediante el juego se motiva y se promueven aprendizajes participativos; permitiendo la asimilación de nuevos conocimientos, también estudiando y memorizando el error de sus mismos compañeros para no seguirlo e incluso están atentos a ver si se equivocan, y es una manera de interactuar positivamente, y el aprendizaje es más significativo.



*Ilustración 6 estudiantes realizando la prueba diagnóstica*

Está claro los beneficios que tuvo la implementación de las estrategias lúdicas haciendo uso del tablero SEGA, tanto para los estudiantes y docente como para el equipo de investigación, el grupo investigativo obtuvo beneficio, ya que se aprendió como aplicar cada una de las estrategias con sus pasos y técnicas, así mismo permitió, la motivación y actitud positiva de poder ayudar a educar con lo que se ha logrado aprender en el transcurso de la carrera y que todo lo que se puso en práctica, permitió lograr buenos resultados y todo esto es punto a favor en la práctica profesional .

El docente comentó que el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación de plan de acción, él considera en este contenido un aprendizaje avanzado principalmente en los estudiantes de sexto grado, porque para ellos la aplicación fue más práctica, los de quinto, él expresaba que van avanzando poco a poco y que el nivel cognitivo, y el coeficiente intelectual de ellos, no es el mismo, que todo depende de la práctica. También dijo que la motivación y la manera de la aplicación del plan de acción, les ayudo a ellos y que su valoración en los de quinto en un aprendizaje satisfactorio, pero con caras a mejorar, porque estos estudiantes ellos mismos se están dando cuenta que estas reglas son tan necesarias como las reglas de la vida.

De igual manera como se constató mediante la prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes, que el grupo de sexto grado, respondieron correctamente la prueba,

algo diferente paso con los de quinto grado al momento de solucionarla presentaron dificultad en la clasificación de las palabras y en su acentuación, pero como bien mencionaba el docente y según se observó, van mejorando mucho y que poco a poco ellos, si van a poder mejorar esta dificultad.

Él docente refirió que este contenido, es muy específico, y que el cuerpo docente a nivel nacional, debería utilizar este tipo de implementación de actividades lúdicas, haciendo uso del tablero SEGA, ya que todas estas estrategias ayudan a mejorar los aprendizajes en este contenido.

Al reflexionar en el equipo de investigación estas estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación haciendo uso del tablero SEGA, considerándolo oportuno para este contenido, según mencionó el docente que jugando se aprende mejor, ya que el estudiante se motiva e interactúa con sus compañero y al mismo tiempo que observa, ahí es donde se logra un aprendizaje eficaz y significativo, mediante el juego; y la práctica hace que el estudiante asimile con facilidad y desde el punto de vista como investigadoras, se constata que es muy efectivo al momento de implementarlo y dio muy buenos resultados.

Al mismo tiempo, el docente expresaba que estas problemáticas se dan a que, lamentablemente el factor tiempo, es limitado en la modalidad de Primaria Multigrado y que otras de las problemáticas que también argumentó, es el desinterés del padre, como del estudiante y que hoy más que nunca ha visto que muchos padres están desmotivados, todo esto se da debido a factores sociales, como el factor económico y otras circunstancias, esto hace que los padres pierdan el hilo de la importancia de la educación de sus hijos.

Él docente mencionaba que en cuanto a lo pedagógico estos estudiantes necesitan por eso más motivación, ya que eso de estar transcribiendo o escribiendo el montón de actividades, no le está ayudando al estudiante, en su aprendizaje, y que estudiante, ahora está aprendiendo de lo que ve y practica; es por eso que se necesita implementar y desarrollar estrategias que conlleven a las actividades lúdicas aplicada al aprendizaje y ser específico principalmente aplicando lo que está

en el indicador de logro, que es lo que quiero, que me pide el indicador que yo haga y como se puede desarrollar dichas actividades.

Él docente comentó que el plan de acción que se diseñó y se implementó, le había “ayudado a darse cuenta de la importancia que tiene la actividad lúdica, para el aprendizaje de los estudiantes, y que apreciaba desde su punto de vista y como centro educativo en general, que se dio lo mejor de nuestros estudios, y que desde llegar al centro educativo conlleva un gran sacrificio, un gran esfuerzo”, él motivó a todo el equipo de investigación que siguiera adelante siempre, porque una vez que se egrese de la Universidad, se va aplicar todo el conocimiento que se ha adquirido en el transcurso de la carrera, y que es ahí donde se tiene que poner el granito de arena, para lograr de que las futuras generaciones tengan un vivir mejor y una educación de calidad.

Así mismo él se refería que lamentablemente en sentido “pedagógico, el Ministerio de Educación, no ha habido tanta ayuda, para la modalidad de Primaria Multigrado y que hay más trabajo que hacer y hay poco que enseñar, porque prácticamente se les cansa con tanto trabajo que les piden y a la hora de estar en el desarrollo de la clase, es poco lo que están dando con sus estudiantes”.

## 1.2 Escenario de la investigación

El escenario de la investigación corresponde al Centro Educativo Los Negritos, siendo su dirección del casco urbano de Teustepe 18 km al oeste, camino a Maderas Negras, municipio de Teustepe, departamento de Boaco.

Cuenta con una infraestructura en buen estado, ya que está construido de concreto, las persianas están en buen estado y seguras, brinda una iluminación adecuada, de igual manera las puertas, el techo se encuentra en buen estado, por lo que no se ven afectados en tiempo de lluvias, el piso es de ladrillo y está en perfectas condiciones.



*Ilustración 7 El escenario de la investigación corresponde al Centro Educativo Los Negritos*

Pero, las condiciones de las secciones de clase son muy pequeñas y no brindan un ambiente adecuado, dada la situación que el ministerio de educación seleccionó este centro para que se impartiera la modalidad de Secundaria Rural y es por esta situación que se vieron en la obligación de dividir las secciones de clase.

Este centro de estudio fue fundado en 2001 bajo el gobierno del Dr. Arnoldo Alemán, atiende las modalidades de Preescolar Comunitario, Primaria Multigrado y secundaria Rural en el campo, a partir del 2016, se da una amplitud a la construcción del segundo pabellón bajo el Gobierno del Comandante Daniel Ortega, (Presidente actual de la República). El centro cuenta con dos pabellones, en el primer pabellón hay tres secciones, la primera se atiende Educación Inicial (Preescolar Comunitario), la segunda se atiende la Primaria Multigrado, en la tercera se encuentra la dirección, y el segundo pabellón se encuentra un aula dividida en dos secciones, cabe mencionar que en estos dos pabellones se atiende la modalidad con atención a Secundaria Rural.

De acuerdo con lo anterior el centro no cuenta con una bodega para el almacenamiento de la merienda escolar pero si se mantiene dentro del aula de clase donde prestas las condiciones adecuadas para almacenarla. Así mismo, no posee con servicios básicos de agua potable, pero la docente tiene organizado un rol, donde por grupos cada día le corresponde a un grupo ir a traer el agua a un pozo artesanal y de esta manera poder llevar a la escuela y tomar el vital líquido.

El centro cuenta con servicios higiénicos para ambos sexos, los cuales están en perfectas condiciones, un mini urinario para varones el cual, no presta las condiciones higiénicas necesarias, cabe mencionar que no posee servicios higiénicos para educación inicial y los estudiantes a veces recurren al mini urinario de los varones lo cual no es apropiado para ellos. Así mismo, cuenta con el servicio de energía eléctrica, la cual se encuentra en perfectas condiciones, gracias a las gestiones de la comunidad educativa del centro.

Hasta el momento cuenta con un personal de 8 docentes, una educadora de preescolar, una docente de educación primaria, 5 docentes de educación Secundaria Rural en el Campo y el director. Cuenta con una matrícula en total de 90 estudiantes; en Secundaria Rural hay 66 estudiantes es una modalidad especial impulsada por el Gobierno de Unidad y Reconciliación, viendo la necesidad que había en las zonas rurales, estudiantes que por factores económicas no podían viajar a estudiar la secundaria al casco urbano, esta secundaria es atendida los días miércoles de la (1 pm a las 3: 30 pm) y (sábados de 8: 00 am a las 3: 30 pm).

En Preescolar hay 4 estudiantes, atendidos en el turno matutino con frecuencia por semana, debido a que este año 2021 la matrícula se bajó y el MINED se vio obligado a enviar a la educadora a dar clase a otro centro para atender solo dos días en la semana a estos estudiantes, en Primaria 15 estudiantes en total, 2 en 1°, 3 en 2°, 1 en 3°, 2 en 4°, 2 en 5°, 2 en 6°, siendo atendidos los 5 días de la semana en el turno matutino, por una docente que guía el aprendizaje de 1° a 6° grado.

Esta investigación en el año 2019 estuvo enfocada únicamente en el cuarto grado de Primaria Multigrado, en el turno matutino atendido por un docente y una población estudiantil de 3 estudiantes, lo cual estaba conformado por 2 mujeres y 1 varón. En este año 2021 retomando la misma población, donde se propuso dar continuidad al tema de investigación

Esta investigación también estará enfocada en los dos estudiantes de 5to, debido a que el docente nos comentó que, si podíamos incluir a estos estudiantes y el equipo de investigadoras estuvo de acuerdo y aceptó la propuesta del docente. De igual manera, en este año 2021, durante el II semestre se volvió a retomar la misma población, para darle continuidad al tema de investigación, cabe destacar que cambiaron al docente y ahora es una docente.

### **1.3 Tema y subtema de investigación.**

#### **1.3.1 Tema.**

- Estrategias Lúdicas.

#### **1.3.2 Subtema.**

Estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo “Los Negritos” Municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el II semestre del año escolar 2021.

## 1.4 Planteamiento del problema

En la vida cotidiana es fácil detectar que a nivel estudiantil existe inseguridad en el uso correcto de las reglas generales de acentuación, esta dificultad se ha vuelto muy común debido a la falta de estudio y practica de las mismas y debido a la necesidad de dominar y aplicar las reglas, estas juegan un papel fundamental en el aprendizaje de los estudiantes, ya que le permite identificar el uso correcto del acento prosódico y ortográfico en cada palabra de su vocabulario, esto nos acerca a la realidad que se observa en los centros educativos, puesto que los estudiantes presentan muchas dificultades.

En observaciones a clase que se hicieron y conversaciones con el docente en el año 2019, partiendo de los conocimientos de las investigadoras, se ha visto que la regla general de acentuación era evidente la dificultad en los estudiantes del cuarto grado. Por esta razón se retomó esta investigación, en el primer semestre del año 2021 en la asignatura de Práctica de Profesionalización para diseñar, desarrollar y evaluar un plan de intervención, para comprobar si los estudiantes que actualmente cursan el sexto grado seguían presentando las mismas dificultades, que tenían en el cuarto grado o si han mejorado, para darle solución al igual que a los estudiantes de 5to grado que están teniendo esta misma problemática.

En el cumplimiento de la asignatura de Seminario de Graduación, y en continuidad del proceso investigativo del primer semestre del año 2021 y para seguir mejorando los procesos de aprendizaje de los estudiantes de 5to y 6to grado se retoma la investigación con el objetivo de mejorar esta problemática dándole salida así a los principales hallazgos encontrado en el proceso investigativo del primer semestre. De manera que se pueda seguir construyendo aprendizajes más significativos y que ayuden a mejorar las debilidades aún presentadas en los estudiantes.

Ya que de no atenderse esta situación y si el docente no busca alternativas, estos estudiantes van a tener dificultades al promover al grado superior inmediato, y seguirán presentando esta debilidad de redacción de lectura y escritura, los canales de la comunicación estarán fallando y representará una falta en el aprendizaje de



los estudiantes que deberá atender el docente del siguiente grado, y lo cual afectará el avance del aprendizaje de estos estudiantes.

Ante todo, lo antes señalado el equipo de investigación se plantea la siguiente cuestión de investigación: ¿Qué estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, se pueden implementar con el tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo “Los Negritos” Municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el año escolar 2021?

## **1.5 Hipótesis de acción**

¿Las estrategias lúdicas implementadas a través del tablero SEGA facilita el uso de las reglas generales de acentuación para promover un aprendizaje participativo?

## II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación en el año 2019 tuvo como propósito valorar el uso de las reglas ortográficas, ya que se logró percibir que los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje, en cuanto al uso y manejo de las reglas generales, provocando en los estudiantes desánimo y desinterés en sus estudios.

Con el desarrollo de esta investigación, se pretendió destacar la importancia de las reglas de acentuación en Educación Primaria, dado que las reglas generales de acentuación, no solo son necesarias en la escritura y pronunciación correcta de las palabras, sino también propician en el estudiante grandes conocimientos para su práctica que lo llevará a obtener un desarrollo eficaz en el nivel comunicativo logrando avanzar a un mejor conocimiento en este ámbito.

Es por eso que en este segundo semestre del año 2021, desde el conjunto de acciones que se realizan en las prácticas de profesionalización y en la modalidad de Seminario de Graduación, se vuelve a retomar la investigación, para dar respuesta a los resultados encontrados y con el propósito de seguir fortaleciendo los conocimientos de los estudiantes de 5to y 6to, buscando que sea de ayuda y beneficio para estos estudiantes permitiendo enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, de las reglas generales de acentuación, que sea de ayuda, en su expresión oral como escrita y mejorando así su nivel comunicativo y lingüístico.

Por otra parte, el docente tendrá la oportunidad de conocer estrategias lúdicas, mediante el uso del tablero SEGA, que le darán pautas para desarrollar la enseñanza de este contenido y todo con un propósito que los estudiantes adquieran el conocimiento con más facilidad.

Los miembros del equipo de investigación también fueron beneficiados con la realización de este estudio, mediante las experiencias vividas se fortalecieron habilidades, capacidades y conocimiento alrededor de la investigación sobre las diferentes dificultades que enfrentan los estudiantes en dicha temática, ofreciéndoles la oportunidad de proponer posibles soluciones a la debilidad que enfrentan los estudiantes.

### **III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Objetivo General**

Determinar estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación a través del tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo, en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de 5to y 6to grado de Educación Primaria Multigrado, del Centro Educativo Los Negritos, Municipio de Teustepe, departamento de Boaco.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

1. Diseñar un plan de acción mediante el cual se planteé la ejecución del tablero SEGA, en el contenido de la ortografía acentual.
2. Desarrollar estrategias lúdicas, haciendo uso del tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo en los estudiantes.
3. Valorar la efectividad de las estrategias lúdicas en el aprendizaje participativo de los estudiantes.

## **IV. DESARROLLO DEL SUBTEMA**

### **4.1 Referente teórico**

Este apartado brinda información sobre las reglas generales de acentuación, sus funciones y su importancia, teniendo presente que son indispensables en la gramática española en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que esta es base fundamental, para desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas básicas como son: Escuchar, hablar, leer y escribir.

#### **4.1.1 Definición de estrategias**

Una estrategia según (Asencio & JUNCO, 2011), es un conjunto de acciones planificadas en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Proviene del griego Stratos = Ejército y Agein = conductor, guía. Se aplica en distintos contextos. Es así que las estrategias son procesos o procedimientos que se utilizan para el desarrollo de proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, en lo referente a las reglas generales de acentuación, las estrategias pueden ser distintas todo está en dependencia del docente de cual quiere utilizar siempre y cuando sea de ayuda y beneficiosa para el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero en nuestra investigación tomamos las estrategias lúdicas como excelente y eficaz para tener mayores resultados de aprendizajes en los estudiantes.

##### **4.1.1.1 Estrategias Lúdicas**

“Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc.” (Rubicela , 2018, pág. 1) . Las estrategias lúdicas son diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas, en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

En esta perspectiva (Cañizales, 2008), señala que las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

#### **4.1.1.4.2 Importancia de las estrategias lúdicas**

Según (Gomez , Molano, & Rodriguez, 2015), Las implementaciones de las estrategias lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el estudiante juega o interactúan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno; de manera divertida y alegre, además que refuerza valores como el respeto, responsabilidad, la honestidad, la tolerancia entre otros.

Por esta razón la estrategia lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia, valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Según (Rubicela , 2018), considera que las estrategias lúdicas ofrecen al estudiante, motivación, ser creativos, sentirse en un ambiente cómodo y de confianza, debido a que reciben la información fácil y divertida y al mismo tiempo favorece el aprendizaje de cualquier materia, dado que la lúdica es interdisciplinario se puede aplicar a todas las áreas, materias, grupos, grados y edades.

Al desarrollar las estrategias lúdicas los estudiantes mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros de clases; asimismo, los estudiantes se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participan en el desarrollo de actividades y ejercicios que se desarrollan en las clases, lo que les permite identificar y mejorar con facilidad, el proceso enseñanza-aprendizaje.

En los actuales momentos se reconoce la importancia y necesidad de implementar estrategias lúdicas para mejorar el uso y manejo de las reglas generales de acentuación, para lograr que los estudiantes se sientan altamente motivados y comprometidos con su aprendizaje, permitiendo así que sean capaces de asumir su responsabilidad con claro conocimiento de su misión como es el de mejorar su rendimiento académico durante y al final de su estudio.

Es importante mencionar que las estrategias lúdicas no solamente son un paso más de la planificación diaria de los docentes, sino que estas son el punto clave de cómo desarrollar los contenidos, ya que el docente en el aula conoce sus estudiantes y sabe los que les motiva de ahí es donde surgirán las estrategias pensando previamente la reacción de los estudiantes a cada actividad planificada.

#### **4.1.1.2 Cómo aplicar las estrategias lúdicas para el desarrollo de las reglas generales de acentuación**

La aplicación de las estrategias son la forma en que enseñamos y la forma en que nuestros estudiantes emprenden a aprender por ellos mismos jugando, y la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente a través del conocimiento adquirido desarrollando los valores y las habilidades etc.

Por ejemplo:

- 1) Explicar las cosas con claridad.
- 2) Permitir el intercambio de ideas.
- 3) Haz evaluaciones siempre que puedas.
- 4) Realiza dictados de palabras.
- 5) Realiza actividades que sean flexibles.
- 6) Realiza actividades lúdicas.
- 7) Realiza evaluaciones sobre el proceso de formación.
- 8) Fomentar la autosuficiencia de los estudiantes.
- 9) Implementar el tablero SEGA

### **4.1.2 Definición de reglas generales de acentuación**

Según (Asencio & JUNCO, 2011) “La regla principal para una correcta acentuación es que las palabras lleven tilde según donde está el acento prosódico, es decir, depende que sílaba sea la que recibe la mayor carga de pronunciación”.

#### **4.1.2.1 Importancia de las reglas generales de acentuación.**

Las reglas generales de acentuación son de mucha importancia tanto en la lengua hablada como en la escrita. Esto debido a que, en el primer caso lengua hablada, hay palabras que fonéticamente iguales, sin embargo, dependiendo donde se encuentre la sílaba tónica su significado puede ser muy diferente. Esto también pasa en el segundo caso puesto que sí no conocemos una palabra, y no sabemos cómo pronunciarla y cómo acentuarla, podemos guiarnos con las reglas de acentuación para pronunciarlas correctamente cuando estamos leyendo.

De hecho, es mucho más frecuente que se dé este tipo de equivocación, en la escritura. Puesto que muchas veces, podemos no saber cómo se escribe una palabra, pero en cambio sí sabemos pronunciarla correctamente o sabemos distinguir por ejemplo el “que del qué” para pregunta.

Es esencial no solo saber pronunciar las palabras, sino saber escribirlas para poder entender plenamente algún texto escrito. No solo es importante la acentuación, pues también es primordial saber manejar correctamente y explorar al máximo nuestra capacidad de escribir, ya que esta es junto con la lectura que van de la mano, una máxima de abstracción de los estudiantes y así, en la medida que conozcamos mejor una lengua, la asignatura de Lengua y Literatura en este caso, tendremos mayor capacidad de abstracción, lo cual podría decirse, nos vuelve más humanos.

### **4.1.3 Definición de acento**

Es el elemento articulatorio mediante el cual se destaca una sílaba dentro de la palabra, o sea, la intensidad con que se pronuncia determinada sílaba de una palabra. A esta sílaba en quien recae la fuerza de pronunciación se le denomina sílaba tónica, todas la demás son átonas o sin fuerza. Todas las palabras tienen acento, ya que el acento es la pronunciación de una sílaba con una mayor fuerza.



Las sílabas se clasifican por el acento en:

- ✚ Sílabas tónicas o fuertes: aquellas que se pronuncian con mayor intensidad porque recae en ellas el acento principal.
- ✚ Sílabas átonas o débiles: pronunciadas con una menor intensidad y por lo tanto inacentuadas.

#### **4.1.3.1. Tipos de acento**

##### **a) Definición de acento ortográfico**

Es el que se dibuja sobre la vocal de la sílaba tónica mediante una rayita oblicua que se llama tilde. Ejemplo: jar-dín. Jardín tiene acento ortográfico porque la sílaba tónica "dín" lleva el acento pintado o tilde.

##### **b) Definición de acento prosódico**

Es la mayor elevación de voz con que se pronuncia una sílaba determinada de una palabra. Es el acento que sólo se distingue por el fuerte sonido de la sílaba tónica. Ejemplo: mar-ti-llo martillo tiene acento prosódico porque la sílaba tónica "ti" no lleva el acento pintado.

Por estas razones y otras que se hace fundamental comprender las reglas de acentuación para así incorporarlas y utilizarlas en nuestro lenguaje ya que, el uso adecuado de ésta, facilitará nuestra comunicación y comprensión al momento de expresarnos; y con precisión saber cuándo se tildan las palabras según el acento.

##### **c) Definición de tilde**

La tilde o acento ortográfico es una rayita inclinada (´) que se escribe sobre la vocal de la sílaba tónica de algunas palabras.

##### **d) Importancia de la tilde en las palabras**

Es importante dentro de cualquier cultura, utilizar la tilde en las palabras, en ciertas ocasiones cuando tenemos que contestar algún escrito. Notamos que las personas en su mayoría olvidan tildar las palabras, dando otro sentido a cada expresión, pero si se le quita la tilde a César (nombre de persona) dirá cesar (terminar una acción) y el mensaje se pierde, con esto de la tecnología (computadora) es otro problema, la gente se enseña a resumir una palabra y así lo

hace en cualquier escrito; que importante es nuestra lengua española, más cuando con ella expresamos nuestros sentimientos.

#### **e) Diferencia entre el acento y la tilde**

Es necesario diferenciar el acento de la tilde ya usualmente se consideran como sinónimos, sin embargo, son cosas diferentes. El acento pertenece a la lengua hablada y la tilde a la lengua escrita.

#### **4.1.4 Clasificación de las palabras según las reglas generales de acentuación**

Las palabras poseen una clasificación de acuerdo a su división silábica, por medio de la cual se establecen reglas generales para su acentuación; se clasifican de la siguiente manera: agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas.

##### **4.1.4.1 Palabras agudas**

Para (Alfaro, Madrigal, & Acevedo, 2016) Son las palabras que llevan la mayor fuerza de voz o acento en la última sílaba, estas solo se acentúan cuando terminan en las letras o consonantes n, s o vocal. Ejemplo: canción, corazón, azul, Ramón.

Pero para (Asencio & JUNCO, 2011) hay una excepción que si terminan en -s precedida de otra consonante, se escribe sin tilde ejemplo: robots; y tampoco llevan tilde las palabras agudas que terminan en -y pues esta letra se considera consonante a efectos de acentuación ejemplos: estoy, virrey.

Siempre que desee escribir correctamente una palabra aguda, proceda de la manera siguiente: asegúrate cuántas sílabas tiene, pronuncie bien la palabra para confirmar donde lleva la mayor fuerza de voz, observe en que letra finaliza.

##### **4.1.4.2 Palabras Graves**

Según (Alfaro, Madrigal, & Acevedo, 2016) Son las palabras que llevan la mayor fuerza de voz o acento, en la penúltima sílaba. Llevan tilde, solo cuando terminan en consonante, que no sea n y s. Ejemplo: débil, automóvil, casa, árbol.

Para (Asencio & JUNCO, 2011) se acentúan cuando terminan en -s precedida de otra consonante ejemplos: bíceps, cómics, fórceps; y cuando terminan en -y pues

esta letra se considera consonante a efectos de acentuación ejemplos: póney, yóquey.

#### 4.1.4.3 Palabras Esdrújula

Según (Pérez y Blanco, 2010) Son aquellas que tienen el acento en la antepenúltima sílaba. Siempre van tildadas. Ejemplo: cámara, teléfono, lámpara, fósforo.

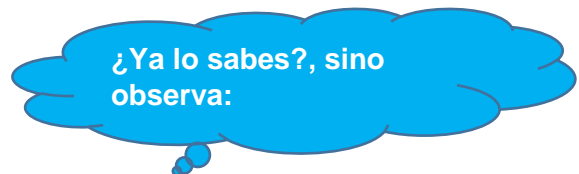
#### 4.1.4.4 Palabras Sobreesdrújula

Según (Pérez & Blanco, 2010) Son las palabras que llevan el acento en la sílaba anterior a la antepenúltima. Es decir, las que partiendo de la última sílaba son la cuarta, quinta y demás sílabas. Siempre se tildan. Ejemplo: Agítamelo, ágilmente, ábremelo, atrápemelo, inútilmente.

#### 4.1.5 SEGA

Para (Moncluz, 2011) “SEGA lo considera como un método fonético de acentuación” que significa las siglas de las palabras Sobresdrújulas, esdrújulas, graves y agudas.

Este método no es precisamente sobre un juego de video juegos muy antiguo llamado SEGA, sino más bien tiene que ver con la ortografía. Aquí se explica una nueva forma y entretenida para aprender a diferenciar entre una palabra aguda, grave, esdrújula y sobresdrújula, sin aprenderte nada de memoria. Es fácil y rápido, ya verás que fácil será.



S	E	G	A
SOBRESDRÚJULA	ESDRÚJULA	GRAVE	AGUDA
SIEMPRE		CUANDO LA PALABRA NO TERMINA EN "N", "S" O VOCAL	CUANDO LA PALABRA TERMINA EN "N", "S" O VOCAL

De igual manera (Moncluz, 2011) menciona que SEGA, tiene como objetivo lo siguiente:

- Enseñar a los estudiantes de forma dinámica, novedosa e interactiva, para que puedan relacionar los elementos fonéticos que intervienen en la escritura correcta de las palabras, para que de esta forma internalicen las reglas de acentuación del idioma español de forma razonada.

- Que los estudiantes adquieran conocimiento con facilidad, mediante un método de acentuación sencillo, basado en la fonética.
- Que los estudiantes afiancen sus conocimientos sobre la acentuación de forma divertida e interactiva, con el método SEGA como un sencillo juego mnemotécnico.

Para el proceso e implementación del método SEGA, se emplea a través del tablero SEGA, a continuación, se explica la metodología del tablero SEGA.

#### 4.1.5.1 Metodología del tablero SEGA

En este sentido (Rodríguez, 2020), El tablero SEGA como una herramienta para facilitar el estudio de las reglas generales de acentuación, donde ayuda explicar cómo se acentúen las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.

De igual manera (Rodríguez, 2020) lo considera el tablero como una técnica para acentuar correctamente las palabras basado en la fonética y en juegos mnemotécnico para que los estudiantes afiancen sus conocimientos sobre la acentuación, de forma divertida e interactiva. Así mismo, potencia la expresión

artística, favorece el proceso de atención, concentración, memoria y se desarrolla habilidades de motricidad fina.



*Ilustración 8 tablero donde los estudiantes a través de fichas aprende a ubicar las palabras y a clasificarlas.*

El tablero SEGA, se considera como una estrategia didáctica para estudio de las reglas generales de acentuación, esta pretende facilitar el proceso de aprendizaje de estas reglas de una manera más práctica, atractiva, divertida e interactiva, y sobre todo participativa, que ayuda al estudiante llevar la teoría de las reglas generales de acentuación, a la práctica

para poder clasificar y acentuar las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas correctamente. Así mismo, permite desarrollar juegos en grupos, que promueven un aprendizaje participativo.

Es una estrategia didáctica, bastante flexible por lo cual en esta investigación fue adaptable a diversas actividades como la lúdica, donde se acompañó el uso de este tablero con otro tipo de actividades tales como: juegos de fichas, la bolsa mágica, la lectura del error, el perro lenguón, la caja revuelta, el balón de palabras, el stop de palabras, juegos de retahílas y adivinanzas, las palabras encadenadas, sopas de letras, la ruleta de preguntas, ensalada de palabras. En esta perspectiva al implementar la lúdica, el tablero resulta dinámico, divertido y sobre todo motivador e innovador, donde todos los juegos siempre conllevaban la clasificación de las palabras en el tablero SEGA y de esta manera se promueve un aprendizaje participativo.



*Ilustración 9 del Tablero SEGA, donde es adaptable a la misma vez como pizarra acrílica*

#### **4.1.5.1.1 Características del tablero SEGA**

Según (Navarro, 2017) señala las siguientes características que favorecen al aprendizaje mediante la estrategia SEGA:

- Es una estrategia participativa y colaborativa.
- Es un enfoque de la enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante.
- Fomenta el aprendizaje mediante la práctica y actividades lúdicas.
- Ayuda al desarrollo del aprendizaje, mejorando la ortografía y redacción de los estudiantes.
- Produce mejoras en la práctica docente.

También se caracteriza por ser flexible y adaptable a diferentes actividades como la lúdica. Así mismo, contribuye a promover el aprendizaje participativo.

#### 4.1.5.1.2 Fase preparatoria del tablero SEGA

La fase preparatoria de esta metodología es esencial, debido a que tiene como objetivos reflexionar y diseñar.

✚ El material didáctico se elabora con las siguientes medidas:

Tablero colectivo: 60 x 62 cm y tablero individual: 30 x 32 cm. Recordemos que esta medida es una sugerencia y que este tablero es adaptable, por lo cual la medida puede ser diferente todo está en dependencia del tamaño que desea elaborarlo.

✚ A continuación, se presenta los pasos de cómo se elabora el tablero SEGA.

1. Con dos pedazos de cartón se marca un rectángulo de 60x62 de largo.
2. Luego se recorta, una vez que esté listo, se toma el molde para hacer lo mismo con el otro cartón.
3. Luego se toma un cartón y le se marca un margen de 1 cm. Por todos lados.
4. Se ubica el borde superior para marcar 8cm. Hacia abajo.
5. Luego a partir de allí, se empieza a marcar 5 cm 5 veces, dejando un cm de distancia entre cada una.

6. Se hace ese mismo paso en lado derecho y en lado izquierdo.

7. De manera horizontal se va a marcar 6cm, 4 veces dejando también 1 cm de distancia entre cada margen.



8. Se une las líneas para formar la cuadrícula, y se marca cuatro círculos en la parte superior, en el espacio de 6 cm, tratando de dejar un espacio de 1 cm.
9. Una vez terminado este paso se empieza a sacar los cuadros con bisturí. Luego si se puede pintar y decorar con creatividad propia, esto es opcional.

10. Por último, sellar con sellador o plástico, este paso es opcional.

### **Materiales:**

Es muy importante mencionar que para la elaboración del tablero SEGA, se pueden utilizar los materiales que tenga disponibles, pero a continuación sugerimos algunos materiales que se pueden utilizar: Cartón, tijeras, pega, sellador, bisturí, regla, lápiz de grafito, pintura o papel lustrillo, marcadores, cartulinas, hojas de colores.



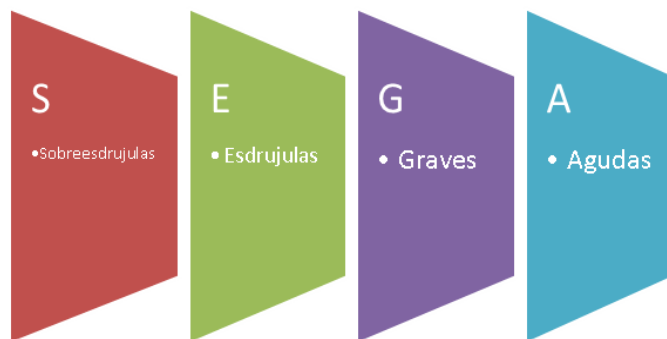
#### **4.1.5.1.3 Fase de aplicación de los pasos metodológicos del tablero SEGA**

En este sentido se debe mencionar dos aspectos importantes antes de iniciar la fase de aplicación, el estudiante debe leer y escribir, no debe tener defectos auditivos tan graves que impidan diferenciar las palabras con claridad.

Existen condiciones previas para poder enseñar la estrategia del tablero SEGA, el docente tiene que realizar una evaluación diagnóstica y objetiva a los estudiantes.

A continuación, presentamos los 8 pasos metodológicos que se deben de seguir para implementar el tablero SEGA.

1. Explicación del tablero: se le explica al estudiante las siglas (SEGA) que están en el tablero.
2. Explicación de las reglas generales de acentuación.
3. Se escribe la palabra en la pizarra, por ejemplo: cerámica.
4. Se separa la palabra en sílabas, ejemplo: ce-ra-mi-ca.



5. Se ubican la sílaba en el tablero SEGA según el orden siguiente última, penúltima, antepenúltima, antes de la ante penúltima.

S	E	G	A
Ce	rá	mi	Ca

6. Se pronuncia la palabra en voz alta para diferenciar la sílaba tónica y átona de esa palabra. Si el estudiante no está seguro de dónde se hace la mayor fuerza de voz, se le sugiere que vaya corriendo el acento desde la última sílaba hacia adelante ejemplo; cerámica**a**, cerám**í**ca, cer**á**mica, **ce**rámica. Es decir, de derecha a izquierda.
7. Una vez reconocida la sílaba tónica, se le explica al estudiante a cuál casilla pertenece la sílaba tónica, y se clasifica la palabra según si es aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula. Dependiendo de la regla del grupo donde se ubique la palabra se tilda o no.
8. Se escribe las palabras en el cuaderno, se les puede orientar a realizar oraciones con esas palabras o redactar una historia, lo que usted cree conveniente, todo es sacarles provecho a las palabras.

#### 4.1.5.1.4 Fase de evaluación

(Sonsoles, 2004) expresa que la evaluación es una etapa más importante que debe ser continua y constante, porque no basta un control solamente al final de la labor docente, si no antes, durante y después del proceso educativo, tenemos la evaluación inicial, la evaluación diagnóstica, evaluación del proceso y evaluación de los resultados, así mismo, en esta investigación se realizaron diversos instrumentos que permitieron identificar la problemática que presentan los estudiantes en la escritura y pronunciación de las reglas generales de acentuación en el tablero SEGA.



El tablero SEGA, mediante las estrategias lúdicas, facilitan la enseñanza-aprendizaje de las reglas generales de acentuación, por lo tanto, SEGA es una estrategia para facilitar el estudio de las reglas generales de acentuación, siendo su fase de evaluación:

**A: Observación directa:** A través de esta evaluación se logra identificar si el estudiante cumple de forma adecuada la separación en sílabas de cada una de las palabras asignadas, para luego clasificarlas de manera correcta, en el tablero SEGA. En la observación directa, se facilita la evaluación a través del hospital del dictado, donde el docente se dará cuenta de manera directa e individual el aprendizaje alcanzado por el estudiante.

**B: Actividades grupales:** Mediante esta evaluación se logra la integración proactiva en los estudiantes de manera práctica, a través de estrategias lúdicas planificadas por el o la docente, tales como: la ruleta de palabras, el balón de palabras, juegos de fichas, adivinanzas, las palabras encadenadas, la bolsa mágica, las cuales permitió que los estudiantes seleccionaran y ubicaran en el tablero SEGA las palabras.

**C: Actividades de escucha:** Con referencia a esta evaluación se logra alcanzar uno de los principales objetivos para la metodología del tablero SEGA, tomando en cuenta que la escucha es primordial para la clasificación de palabras al realizar actividades lúdicas tales como: cantos, retahílas, copla, poemas, adivinanzas, por medio de estas actividades, los estudiantes mencionan las palabras la cual permite evaluar la pronunciación adecuada para identificar la mayor fuerza de voz y así colocarlas en el tablero SEGA.

**D: Participación activa:** Por medio de esta evaluación se cumple con cada una de las fases anteriores, puesto que a través de ella se da la observación de manera directa a las actividades grupales como actividades de escucha, así mismo, se evidencia si el estudiante se integra de manera activa, al promover un aprendizaje participativo, por esta razón a continuación se presenta el aprendizaje participativo.

#### **4.1.6 Aprendizaje participativo**

Según (Moreno Lopez ), el aprendizaje participativo es un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje centrado en el estudiante. Fomenta el aprendizaje mediante la práctica, usando grupos pequeños, materiales concretos, debates abiertos y la enseñanza entre pares. Por ejemplo, los estudiantes utilizan las actividades prácticas para entender los conceptos o trabajar juntos para solucionar problemas, así como hacerse preguntas y responderlas.

De igual manera (Moreno Lopez ) señala que el aprendizaje participativo es aquel en el que el estudiante que aprende juega un papel activo al intervenir positivamente en la planeación, realización y evaluación de proceso de aprendizaje.

El aprendizaje participativo resalta la importancia de la acción de la actividad del hacer y del experimentar a partir de la problemática del contexto propio, es decir, con base, principalmente, en las necesidades específicas de los estudiantes y de la comunidad a la que pertenece, dicho de otra manera, vinculado con la vida cotidiana, para de ahí ir a lo más general que implica involucrarse personalmente, sentir, pensar y actuar.

En el aprendizaje participativo el estudiante escucha activamente, opina, pregunta, sugiere, propone, decide, actúa, busca, expresa sus ideas y sus inquietudes, y al estudiante es un sujeto activo que inicia, transforma y pone algo de su parte.

Para clarificar más la idea, sobre el aprendizaje participativo es aquel en el que el estudiante que aprende participa de una manera consciente y activa para establecer que va aprender, a través de qué actividades y finalmente como evaluara su trabajo y los resultados obtenidos.

De esta manera damos por concluida todo lo que ha sido la recopilación del referente teórico, que da sustento a la presente investigación. A continuación, se presenta el diseño metodológico.

## **4.2 Diseño metodológico**

### **4.2.1 Tipo de investigación**

La presente investigación se realizó utilizando el enfoque cualitativo ya que este se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrado en los aportes de los actores involucrados por tanto, no se utilizaron datos estadísticos, ya que se sugiere que este enfoque permita que se utilice la recolección de datos fundamentales con esquemas inductivos, en el cual el análisis e interpretación de resultados se realiza en forma descriptiva apoyado de instrumentos empíricos propios del enfoque: busca principalmente “la dispersión o expansión de los datos e información, por lo cual el análisis no es estadístico” (Sampieri, 2014)

Según (Sampieri, 2014), el método de investigación cualitativa permite describir, narrar y comprender las características, actitudes, valores de cada uno de los elementos de la comunidad educativa y del fenómeno a investigar.

La investigación cualitativa permitió la utilización y recogida de una gran variedad de información, producto de entrevistas, observaciones en las clases demostrativas, experiencias personales principalmente por parte de la docente, que ayudaron a describir la situación que estaban enfrentando los estudiantes. Con relación a este estudio se vale del enfoque cualitativo con el afán de valorar todo tipo de dato o información proveniente de los sujetos en estudio con el fin de entender e interpretar las condiciones en que se desarrolla el foco de estudio.

La investigación también se realizó mediante la metodología de investigación acción, donde según el autor (Latorre, 2005, pág. 24), define la investigación acción como “una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora o cambios en el campo investigativo a través de ciclos de acción y reflexión”, así mismo el equipo de investigación hizo la intervención en el centro educativo Los Negritos, durante el transcurso de todo el año escolar 2021, donde se llevó a cabo la ejecución de dos planes de acciones, donde se implementaron acciones como: capacitación, clases demostrativas y reflexión conjunta; con el objetivo de crear los cambios, ya antes mencionados.

Para (Latorre, 2005), los principales beneficios de la investigación-acción son las mejoras de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en que tiene lugar la práctica. Con la investigación-acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios, en este sentido, al mejorar la labor en la práctica docente, donde se está contribuyendo a la mejora de la calidad de la educación en nuestro país.

Por otra parte, la investigación también obedece a otra tipología en cuanto al tiempo de su realización en este caso, se determinó que el estudio es longitudinal, ya que se ha estudiado la dificultad que enfrentaban los estudiantes de 4to grado del centro educativo Los Negritos, en un periodo prolongado de tiempo, desde el año 2019, durante el II semestre del III año en la asignatura del técnico superior. En este año 2021, se emplearon medidas repetitivas en el I semestre en las asignaturas de Investigación Aplicada y prácticas de Profesionalización, para dar seguimiento a estos estudiantes que se encontraban en un 6to grado, donde se tomaron también a los estudiantes de 5to grado; También se continuó con la investigación en el II semestre de la carrera en seminario de graduación para la culminación del proceso de investigación.

La investigación presenta un diseño participativo, colaborativo y sistemático, porque se trabajó con la intención de mejorar las prácticas educativas, con la participación y colaboración de todos los participantes en todas las fases del proceso de investigación. La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación, y reflexión con pequeños ciclos de planificación.

Al mismo tiempo fue descriptivo, porque contiene una serie de características donde se describe la situación actual que estaban enfrentando estos estudiantes, sobre el uso y manejo de las reglas generales de acentuación, donde era notorio la falta de entendimiento, manejo y la puesta en práctica de estas reglas, en donde la clasificación y la acentuación era la mayor dificultad de estos estudiantes, por ende, el lograr entender el cumplimiento total de estas reglas se les hacía muy difícil.

Es por eso, que el estudio es descriptivo porque, se ha valido de la aplicación de una serie de instrumentos con los que se pretendió recopilar toda aquella información necesaria para comprender la temática de la investigación, instrumentos que fueron puestos en prácticas con la visita al centro y la aplicación de los mismos, obteniendo los insumos para conocer todos aquellos aspectos referidos a la problemática planteada.

#### **4.2.2 Técnicas e instrumentos para recolectar información**

Para la ejecución y puesta en marcha del plan de acción desde un primer momento se realizó una valoración, con el propósito de indagar todo lo referido a los avances y resultados que se han obtenido después de la aplicación del plan de acción del I semestre, donde se empleó las técnicas de la entrevista al docente, el equipo de investigación realizó una reflexión conjunta con todos los miembros del equipo y aplicó la técnica de la entrevista y la prueba diagnóstica a los estudiantes. A continuación, se describen cada una de ellas:

Las entrevistas de valoración del docente, y del equipo de investigación, se realizó para valorar qué había pasado con los estudiantes, después de la aplicación del plan de acción y cuáles habían sido los avances y beneficios.

La prueba diagnóstica de valoración a los estudiantes se desarrolló para valorar los avances de los estudiantes en cuanto a las reglas generales de acentuación. Los estudiantes mostraron una actitud positiva, contribuyeron y fueron muy comprometidos con lo requerido.

Así mismo, para el desarrollo del plan de acción de II semestre se empleó el instrumento, lista de cotejo en la capacitación, las observaciones participantes en las clases demostrativas de Lengua y Literatura, hoja de aplicación a los estudiantes, y para finalizar se empleó la entrevista que se realizó a través de la estrategia de la reflexión conjunta donde participaron el equipo de investigación, estudiantes, y la docente. A continuación, se describen cada una de ellas:

La lista de cotejo se aplicó para evaluar la capacitación y así lograr conocer las sugerencias y resultados obtenidos, se desarrolló con la docente, ya que es nueva

en el uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la regla general al implementar el tablero SEGA, la cual fue necesario capacitar y darle a conocer todo lo referido a la temática.

Las observaciones participantes se realizaron en conjunto con todo el equipo a las clases demostrativas para observar en los estudiantes lo siguiente: actitudes, comportamientos, conocimientos, dificultades y logros obtenidos y así darnos cuenta que si las estrategias implementadas dieron buenos resultados o no.

Seguidamente se aplicó una hoja de aplicación a estudiantes para conocer cuál había sido el avance después del desarrollo de las clases demostrativas. La hoja de aplicación contenía actividades prácticas, para lograr que los estudiantes reconozcan y apliquen las reglas generales de acentuación, a través de diferentes actividades y así poder obtener buenos resultados.

Al finalizar el plan de acción fue necesario aplicar la técnica de la entrevista donde se desarrolló a través de la estrategia de la reflexión conjunta, se aplicó de último, con el objetivo de indagar todo lo referido al proceso del plan de acción y así obtener toda la información necesaria para lograr constatar que, si este plan ayudó y les gustó a los estudiantes y a la docente, y si se obtuvo buenos resultados.

Esta segunda entrevista se realizó en el aula de clases del centro escolar, en donde se desarrolló con todo respeto y en un clima armónico en donde se realizó con un mutuo acuerdo y con el consentimiento de los estudiantes, la docente y el director. También se contó con el permiso de la docente y los estudiantes, para grabar toda la entrevista haciendo uso de medios tecnológicos lo cual sirvió como evidencia para el trabajo investigativo. También se le dijo al docente que la grabación quedaría como anónima.

Todas estas técnicas iban acompañadas de sus respectivos guiones con todos los criterios establecidos; donde a través de estos instrumentos se lograron obtener resultados positivos, constatándose que el trabajo efectuado al implementar todas estas técnicas, ha sido efectivo y visto por los mismos estudiantes a pesar de la complejidad que existe por ser Primaria Multigrado.

Todos estos aspectos técnicos y recursos utilizados se realizaron con el fin de obtener toda la información necesaria para el estudio, por ende, todo se logró realizar con eficacia brindando buenos resultados.

#### **4.2.3 Criterios Regulativos**

En esta investigación de tipo cualitativa, se garantiza la calidad y el rigor científico del trabajo, a través de una aplicación cuidadosa de los distintos criterios establecidos para dar la científicidad y calidad a la investigación.

El rigor científico en torno a la credibilidad implica la valoración de las situaciones en las cuales una investigación pueda ser reconocida como creíble, para ello, es esencial la indagación de argumentos fiables que pueden ser demostrados en los resultados del estudio realizado, en concordancia con el proceso seguido en la investigación.

**La credibilidad** en la presente investigación, se apoya en los siguientes criterios:

- ✓ Se ofreció a los informantes en todo momento el anonimato como un signo de confianza y de libertad para hablar.
- ✓ Se pidió el permiso para tomar fotos y videos en donde, dichas fotos se encuentran en la presente investigación.
- ✓ Manejo y desarrollo de la triangulación como un proceso de contrastar y hacer confluencia de métodos, instrumentos y datos dirigidos en torno a la investigación.

**Criterio de transferibilidad:** puede ser transferible a otras situaciones aportando de esta manera por medio de la investigación de las estrategias lúdicas mediante la implementación del tablero SEGA para la enseñanza de las reglas generales de acentuación. Este es aplicado al tratar un tema que, valiéndose de las descripciones densas sobre la temática, en este caso al abordar las líneas de conversación que se plantearon en los instrumentos aplicados a la muestra seleccionada la cual generó pertinente información que se deja ver en las técnicas e instrumentos para determinar las necesidades, así como en el análisis e interpretación de la implementación de las acciones.

El proceso de la **triangulación** permitió la correspondencia, constatando la perspectiva teórica con los resultados obtenidos del plan de intervención al observar el proceso de desarrollo de las clases demostrativas, al implementar el tablero SEGA y los juegos didácticos, así también la realización de las hojas de aplicación por los estudiantes de sexto grado y la reflexión conjunta. Por lo tanto, estas estrategias, técnicas e instrumentos, le dan la validez a la investigación, basándose desde los hechos reales y situaciones generadas en el escenario de investigación, ya que estos datos han sido observados, valorados y analizados por las investigadoras a través de los instrumentos aplicados, permitiendo así llegar a las conclusiones que responden o satisfacen los propósitos de la investigación.

El cumplimiento de los criterios regulativos descritos, hacen que este trabajo se califique como un trabajo investigativo confiable. El cual puede ser sometido a escrutinio, comprobándose una y otra vez la presencia de estos.

#### **4.2.4 Técnicas de análisis e interpretación de datos**

Para el análisis de la información, se ordenaron los datos obtenidos por medio de la lista de cotejo aplicada en la capacitación, las observaciones a las clases demostrativas, las hojas de aplicación, la entrevista aplicada en la reflexión conjunta con la docente, los estudiantes y el equipo de investigación y todos los informantes claves.

Se utilizó la técnica de **lectura analítica**, según (UNAM) “*es un proceso que nos ayuda y nos lleva a descubrir y entender de qué trata la información de un texto o tema en específico*”, esta técnica se desarrolló paso a paso a medida que se iba leyendo se identificaron palabras claves, argumentos y oraciones, de esta manera obtuvimos el análisis de la información y apropiación de la información y así se pudo conocer, los aspectos más importantes contenidos en los datos recolectados según los distintos aspectos del plan de acción, con el fin de organizar la información de una manera ordenada y de fácil comprensión para los investigadores.

De igual manera se utilizó la técnica de **teorización** que según (Latorre, 2005, pág. 96) cita (Kemmis, 1988) donde menciona “*que se utiliza para referirnos aquellas interpretaciones o teorías fundamentadas a partir de la práctica*” donde se aplicaron



mediante una reflexión sistemática y crítica, es decir, a través de la investigación acción, donde permitió dar repuestas y analizar la información de la puesta en marcha de las acciones y de nuestra práctica educativa, fijándonos no tanto en la calidad de los resultados, sino en la calidad de los procesos que se generaron.

Seguidamente, se realizó una limpieza de la información, descartando aquellos datos que no respondía al plan de acción y así seleccionar la información que correspondía al plan de acción. Lo cual todo esto permitió realizar el informe de la investigación hacer el análisis e interpretación de los resultados para llegar a las conclusiones que dan respuestas a los propósitos de investigación y facilitó la elaboración de las recomendaciones, para mejorar nuevos planteamientos y nuevas propuestas de acción, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación.

## V. EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

Acciones	Intensión de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizar (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Capacitación	Promover a la docente estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, para fomentar un aprendizaje participativo	<b>Quien las realizará</b> Grupo de investigación: Alexandra Daniela López Mejía Nancy Guadalupe López Carrasco Skarleth Arely Ramírez Cano  Con quien: Docente	Activa- Participativa Trabajo colaborativo	-Distancia -Factor Tiempo -Condiciones higiénicas (COVID-19)	-Uso de medios tecnológicos para presentar un video a la docente -Aplicación de medidas sanitarias	<b>Fecha</b> 27 de octubre del 2021 <b>Tiempo</b> 2 horas y 15 minutos	La docente comprende el desarrollo de las estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación

Acciones	Intensión de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizar (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Clases demostrativas	Desarrollar estrategias lúdicas, a través del tablero SEGA, para construir un aprendizaje participativo en los estudiantes de 5to y 6to grado.	<p><b>Quien las realizará</b> Grupo de investigación: Alexandra Daniela López Mejía Nancy Guadalupe López Carrasco Skarleth Arely Ramírez Cano</p> <p><b>Con quien:</b> Con los estudiantes de 5to y 6to grado</p>	Activa-participativa Metodología (APA)	-Distancia - Factor Tiempo -Condiciones higiénicas (COVIB-19) Modalidad primaria Multigrado	<p>Skarleth miembro del equipo de investigación más cercano al escenario de investigación, lo cual facilita la realización de las actividades.</p> <p>-Uso de tecnología para la realización de video llamadas grupales, lo cual permite una mejor comunicación</p> <p>Aplicación de medidas sanitarias</p>	<p><b>1er clase</b> 28 de octubre <b>Tiempo 90</b> minutos</p> <p><b>2da Clase</b> 03 de noviembre <b>Tiempo 90</b> minutos</p> <p><b>3er clase</b> 04 de noviembre <b>Tiempo 90</b> minutos</p>	La docente reconoce mediante la clase demostrativa los pasos metodológicos para la integración de la estrategia lúdicas del tablero SEGA para las reglas generales de acentuación

Acciones	Intensión de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizar (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Reflexión conjunta	Reflexionar sobre los resultados que se obtuvieron al implementar estrategias lúdicas, mediante la aplicación del tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo	<b>¿Quién las realizará?</b> Grupo de investigación: Alexandra Daniela López Mejía Nancy Guadalupe López Carrasco Skarleth Arely Ramírez Cano <b>¿Con quién?:</b> Con los estudiantes de 5to y 6to y docente	Metodología activa participativa Mediante una Entrevista	Distancia - Factor Tiempo -Condiciones higiénicas (COVID-19)	Aplicación de medidas sanitarias -Uso de tecnología para la realización de video llamadas grupales, lo cual permite una mejor comunicación	<b>Fecha</b> 10 de noviembre <b>Tiempo</b> 1 hora	La docente. Estudiantes y facilitadoras valoran mediante la reflexión conjunta, los resultados y beneficios obtenidos de la implementación del plan de acción

## VI. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

### 6.1 Efectos de las acciones

Al realizar el proceso del plan de acción que se inició con el desarrollo de diferentes acciones como: en primer momento la capacitación a la docente, en un segundo momento las clases demostrativas con los estudiantes las cuales fueron tres sesiones de clases y un tercer momento para finalizar el plan de acción se culminó con la reflexión conjunta que se llevó a cabo en conjunto con los estudiantes, docente y equipo de investigación. Al implementar todas estas acciones se obtuvieron varios resultados, los cuales dan a conocer los avances de los estudiantes y las dificultades, donde se hace referencias a continuación:

#### 6.1.1 Efectos de la Capacitación

El Plan de capacitación se realizó con el objetivo de presentar a la docente la metodología del tablero SEGA y sus diferentes características y todo lo que refería a la estrategia. Con el fin de que lo ponga en práctica en clases futuras para lograr que sus estudiantes obtengan buenos resultados en el contenido de las reglas generales de actuación.



*Ilustración 23 presentando temática a la docente*

Entre los efectos observados se encontró que la docente tenía conocimientos previos sobre el tablero SEGA ya que, había escuchado a los estudiantes hablar sobre dicha temática. Sin embargo, tenía curiosidad de conocer la metodología del tablero SEGA, cuando el equipo de investigadora fue desarrollando cada apartado del plan su actitud curiosa y a la vez, emocionada por lo que iba aprendiendo fue visible, sus preguntas reflejaban interés. Al obtener la atención y la disponibilidad de la docente dicho plan fue un éxito logrando así, cumplir los objetivos propuestos.



*Ilustración 24 explicación a la docente de las estrategias*

Con la implementación del plan de capacitación los efectos, fueron significativos, ya que permitió que la docente tuviera una nueva visión en lo que respecta a las actividades desarrolladas. Su trato hacia

el equipo de investigación fue amable tuvo una motivación constante y a la hora de llevar a cabo las actividades hizo presente su participación activa dejando claro el deseo de poner en práctica lo aprendido.

### **6.1.2 Efectos de las clases demostrativas**

#### **1) Clase # 1 Exploración y aprendizaje**

El 28 de noviembre se realizó la primera clase demostrativa en la asignatura de lengua y literatura para indagar sobre los conocimientos previos que poseían los estudiantes con respecto a lo abordado en la fase anterior. Desde un primer momento se encontró al grupo de estudiantes motivados con mucho entusiasmo, ya que en la fase anterior se había familiarizado con estos estudiantes, razón por la cual tanto ellos como el equipo de investigación se sentían en confianza, esto facilitó el desarrollo de la clase con dinamismo y participación. Al realizar las dinámicas se logró observar la socialización y la interacción de los estudiantes, mostrando alegría y disposición integrándose en cada una de las actividades donde ellos expresaron que estas dinámicas eran bonitas, participativas, y que no las conocían.



*Ilustración 10 estudiantes realizando dinámicas*

Al recordar la explicación del tablero SEGA los estudiantes expresaron, que no se les olvidaba como clasificar las palabras, ya que en este tablero no era difícil, y que se les hacía más fácil reconocer las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.



*Ilustración 11 estudiante haciendo uso del tablero SEGA*

Al momento de la aplicación y trabajar con el tablero, los estudiantes mostraron motivación y en todo momento querían participar. Hay que mencionar que los estudiantes de 5to grado, ya no mostraron las mismas dificultades que tenían antes, en la ubicación de las palabras en el tablero, fue notorio que estos estudiantes han mejorado esa dificultad, y que lo único que se les

dificultó fue en ubicar la tilde a las palabras sobreesdrújulas. En cambio, los estudiantes de 6to grado lograron ubicar y clasificar bien las palabras.



*Ilustración 12 juego de fichas*

Sin embargo, con el desarrollo de las estrategias lúdicas que se implementaron por el equipo de trabajo como; el **balón de palabras**, era un juego lúdico y participativo donde el balón pasaba por cada estudiante y al que le correspondía tenía que decir el tipo de palabra y ubicarla en el tablero SEGA, de igual manera se desarrolló el juego **de fichas**, por consiguiente, se les entregó una serie de fichas los estudiantes, donde

tenían que estar atentos al tipo de palabra que el facilitador mencionara y buscarla para ubicarla en el tablero.

Los estudiantes con ayuda de las facilitadoras lograron ubicar las palabras correctamente y realizar cada una de las actividades indicadas. Los estudiantes comentaban que estas estrategias, les mostraban interés, donde eran clases muy activas, que les gustaba y no les aburría porque todos participaban. Estas dos estrategias son participativas, donde todos los estudiantes interactúan y construyen aprendizajes significativos entre todos, ya que mediante la interacción de grupo se aprende mejor.



*Ilustración 13 estudiante clasificando palabras*

Al finalizar la clase se desarrollo la estrategia del **hospital del dictado** (vea en anexo



*Ilustración 14 facilitadora ubicando los nombres de los estudiantes según la gravedad de las palabras del dictado*

# 3), en esta estrategia los estudiantes ubicaban sus nombres en la cafetería del hospital, el docente dictaba 10 palabras, luego se presentaron en un cartel las palabras escritas correctamente, todos los estudiantes revisaron las palabras, donde se pudo observar que los estudiantes de 6to grado permanecieron en cafetería y los de 5to en ingresados.

Al respecto de lo antes el equipo de trabajo logró observar que el uso de las estrategias antes mencionadas había provocado un cambio



significativo en los estudiantes, ya que se logró notar el interés participación y disponibilidad de los estudiantes en lo que respecta al tema estudiado y deseo por aprender.

## 2) Clase # 2 Ejercitación “Practicar las reglas generales de acentuación es algo divertido”

En continuidad de la implementación de acciones. El 3 de noviembre se hizo presencia al Centro Educativo los Negritos para el seguimiento y continuidad a las clases demostrativas en la asignatura de Lengua y Literatura, con el objetivo de desarrollar esta clase era seguir con la implementación de las estrategias lúdicas utilizando el tablero SEGA, para crear nuevos ambientes de aprendizajes y construir un aprendizaje participativo en los estudiantes a través de estas estrategias.



Ilustración 15 estudiantes motivados

El equipo de investigación al iniciar con la realización de una dinámica para recordar la clase anterior, por consiguiente, el entusiasmo en los estudiantes era notorio, pues en ellos había cierta confianza con el grupo de investigación, de manera que



Ilustración 16 estudiantes resolviendo la lectura del error

su participación en la clase se les hacía más fácil, respondiendo lo que se le preguntaba logrando notar un entendimiento en lo que era el tema en estudio. Por otra parte, ordenadamente los estudiantes fueron participando en las actividades ya planificadas para la clase.

Seguidamente se realizó **la lectura del error** vea en anexo # 3 donde los estudiantes tenían que leer la lectura y ubicar la tilde a las palabras que debían

llevarla. Los estudiantes comentaban que es muy importante saber leer para poder entender bien la lectura.

También se implementó la estrategia del **perro Lenguón**, donde cada estudiante le daba vuelta al palito, de manera que la lengua giraba, y salían palabras, los



estudiantes tenían que decir el tipo de palabra que le salió en la lengua y posterior la ubicaban en el tablero SEGA. Así mismo, se desarrolló **La caja revuelta** estrategia consistió, en que la caja pasaba por cada uno de los estudiantes y al que le correspondía tenía que sacar una palabra, decir que tipo de palabra era, y a que regla correspondía esa palabra y posteriormente ubicarla en el tablero SEGA.



*Ilustración 17 estudiante jugando al perro Lengüón*

Estas dos estrategias se desarrollaron con gran motivación y participación, ya que todos querían participar, y de esta manera los estudiantes lograron clasificar bien las palabras. En este sentido se logró observar que todos querían participar, si un estudiante no lograba identificar una palabra pedían ayuda y así se lograba la interacción y participación de todos los estudiantes. Ya que mediante la interacción de todo el grupo se aprende mejor.

Para culminar la clase se volvió hacer el dictado de palabras a través de la estrategia del hospital del dictado, para lograr que todos los estudiantes estén en cafetería, en donde los de 6to siempre permanecían en cafetería y los de 5to, quedaron en emergencia.



*Ilustración 18 Hospital del dictado*

Cabe mencionar las actividades propuestas por el equipo de trabajo, fueron de mucha utilidad y de conocimientos enriquecedores para los estudiantes, ya que eran actividades que promovieron la participación de todos los estudiantes y era notorio el mayor entendimiento del contenido.

Por otra parte, al culminar con la segunda clase demostrativa el equipo de trabajo logró observar el interés de los estudiantes a la hora de realizar cualquier actividad, y la colaboración que todos tenían, se notó el compañerismo que entre ellos existían y aunque se diferenciaban de edades los mayores ayudaban a los más pequeños y en conjunto se pudo realizar una divertida y enriquecida clase.

### 3) Clase #3 Culminación “Poniendo atención se aprende mejor”

En cumplimiento de la implementación del plan de acción y culminación de las clases demostrativas. El día 10 de noviembre se realizó la tercera clase demostrativa con el objetivo de seguir implementando las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA, y así mismo, aplicar una hoja de aplicación para constatar el nivel de avance de estos estudiantes en el aprendizaje de las reglas generales de acentuación y para darnos cuenta si la implementación del plan de acción dio resultado o no y así poder crear nuevos planteamientos y propuestas de acción.



*Ilustración 19 Estudiante haciendo uso del tablero*



*Ilustración 20 estudiante dividiendo las palabras en sílabas*

Al desarrollar las dinámicas de integración los estudiantes se motivaron, logrando así una socialización entre ellos. Donde expresaron que estas estrategias los motivaban a seguir aprendiendo y que era una manera más fácil para ellos de aprender, ya que no les aburría, que eran alegres y que todos participaban.

Ellos expresaron que este tipo de clases dinámicas con juegos muy alegres y participativas la docente no las realiza en la clase de Lengua y Literatura, porque si él se pone a realizar todas estas actividades con ellos no le da tiempo para desarrollar y dar la clase a los otros grados y que ellos solo tienen las clases dinámicas en la asignatura de Creciendo en Valores, TAC y en Educación Física, ya que el docente los integra a todos en las mismas actividades y solo así logran tener una clase dinámica y alegre.

Seguidamente, los estudiantes resolvieron la hoja de aplicación (vea en anexo # 6) donde los estudiantes de 5to grado ya no mostraron las dificultades de antes en clasificar las palabras y ubicar la tilde, solo hay que señalar que en las actividades planteadas que tuvieron dificultad fue en ubicar la tilde a las palabras



*Ilustración 21 estudiantes de 5to y 6to grado resolviendo la hoja de aplicación*

sobreesdrújulas. Los estudiantes de 6to grado realizaron todas las actividades correctamente.

Posteriormente, se volvió hacer el dictado de palabras, través del hospital **del dictado**, los estudiantes de 6to grado por lo general siempre permanecieron en la cafetería, ya que todas las palabras estaban correctas, en cambio los de 5to, con mucho esfuerzo pudieron lograr, quedarse en la cafetería. Esta estrategia de manera participativa y práctica, permitió en los estudiantes la autocorrección, autorreflexión y autorregulación de su propio aprendizaje, así mismo, favoreció la práctica de valores como la honestidad.

Cabe mencionar, que a través de las clases demostrativas que implementó el



*Ilustración 22 docente y estudiantes de 5to y 6to grado*

equipo de investigación se logró observar que los estudiantes, sí pudieron mejorar la dificultad en el uso y manejo de las reglas generales de acentuación, así mismo, todas las estrategias lúdicas que se desarrollaron, lograron la motivación y el entusiasmo de los estudiantes por aprender y así mejorar sus dificultades, es muy importante

señala que todo esto se logró al promover un aprendizaje participativo.

### 6.1.3 Reflexión conjunta

Una vez concluido el proceso de implementación de las clases demostrativas, se prosiguió con estrategia de la **reflexión conjunta** según (Latorre, 2005, pág. 82), “constituye la fase con la que cierra el ciclo y da paso a la elaboración del informe y posiblemente al replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo



*Ilustración 25 reflexión conjunta*

de la espiral auto reflexiva”. Es uno de los momentos más importantes del proceso de investigación-acción y no es una fase aislada en el tiempo, ni algo que ocurre al final de la investigación, sino una tarea que se realiza mientras persiste el estudio.

El 10 de noviembre se llevó a cabo la estrategia de la **Reflexión Conjunta** con el objetivo de reflexionar sobre los resultados que se obtuvieron a lo largo del proceso del plan de acción, mediante la implementación de estrategias lúdicas, a través de la aplicación del tablero SEGA. La reflexión conjunta se realizó en el aula de clase, con la participación del docente, los estudiantes y el equipo de investigación, donde los resultados y hallazgos fueron los siguientes:



*Ilustración 26 dinámica del dado mandón*

Se prosiguió con la reflexión de preguntas a través del dado mandón que contenía una serie de preguntas, el moderador presentó cada una de las preguntas a reflexionar, se desarrolló con todo respeto y en un clima armónico en donde se realizó con un mutuo acuerdo y con el consentimiento del docente. También se contó con el permiso para grabar toda la reflexión.

Durante la reflexión la docente expresó que el tablero SEGA era muy dinámico y apropiado para el aprendizaje de los estudiantes, principalmente en este contenido, ya que les ayuda a manipular a participar y a recrearse al ir desarrollando su propio aprendizaje. También comentó que esta estrategia la implementaría en clases futuras con sus estudiantes. Así mismo, los estudiantes expresaron que este tablero era muy alegre, e importante porque aprendían de manera diferente y fácil las reglas generales de acentuación.

En esta perspectiva al equipo de investigación el tablero SEGA, le pareció muy importante y fundamental, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, siendo una estrategia innovadora, creativa, flexible y adaptable a diversas actividades como la lúdica, permitiendo la asimilación de nuevos conocimientos. Así mismo, contribuye a un aprendizaje participativo, aportando formas prácticas, participativas y fáciles para entender las reglas generales de acentuación.

También la docente se refirió que los beneficios que tuvo y tiene la implementación de estrategias lúdicas, haciendo uso del tablero SEGA, ya que es notable la interacción que le permite al estudiante despertar su aprendizaje al mismo tiempo

practicarlo y aplicarlo, donde mediante el juego los estudiantes, se motivan y se aprende mejor. También se refirió que otro de los beneficios es que los estudiantes durante la clase están atentos a sus compañeros a ver si se equivocan, y es una manera de interactuar con el aprendizaje positivamente, y el aprendizaje es más significativo. De igual manera, los estudiantes opinaron que tuvieron beneficios ya que lograron aprender más de las reglas generales de acentuación, como: tildar las palabras, clasificarlas y aprender más de ellas.

Los beneficios que tuvo la implementación de las estrategias lúdicas haciendo uso del tablero SEGA, tanto para los estudiantes, docente y de igual manera para el equipo de investigación, obtuvo beneficios a nivel personal como profesional, desde cómo aplicar cada una de las estrategias con sus pasos y técnicas, así mismo permitió, la motivación y actitud positiva de poder ayudar a estos estudiantes con lo que se ha logrado aprender en el transcurso de la carrera y lo que se puso en práctica, ayudó a lograr buenos resultados, todo esto es punto a favor en la práctica docente.

La docente hizo mención de la importancia que los estudiantes clasifiquen correctamente las palabras, ya que les permite ver y pronunciar con mejor claridad las palabras, así también pueden diferenciar los sentidos de algunas palabras ya que esto permite darle significado correcto de lo que se desea expresar. Así mismo, los estudiantes expresaron que es importante, porque así pueden diferenciar las palabras, según su regla y de esta manera, se aprende más, y se sabe hablar mejor cada palabra. En este sentido, es muy importante que los estudiantes clasifiquen correctamente las palabras, ya que permite mejorar tanto la escritura como la lectura, de manera que estas reglas serán esencial tanto en la primaria como en la secundaria y estudios superiores.

La docente comentó que el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del plan de acción, ella lo considera en este contenido un aprendizaje avanzado principalmente en los estudiantes de sexto grado, porque para ellos la aplicación fue más práctica, los de quinto, ella expresaba que van avanzando poco a poco; También dijo que la motivación y la manera del desarrollo de las clases, les ayudó

a ellos y que su valoración en los de quinto grado en un aprendizaje satisfactorio, pero que han logrado mejorar mucho, porque estos estudiantes ellos mismos se están dando cuenta que estas reglas son muy importante.

De igual manera, el equipo de investigación valora el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado en un aprendizaje avanzado, ya que en la realización de todas las actividades estos estudiantes lograron aplicar correctamente las reglas generales de acentuación, así mismo se constató en la hoja de aplicación ya que resolvieron cada una de las actividades correctamente.

En este sentido el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado se valora en un aprendizaje satisfactorio, ya que en la realización de algunas actividades estos estudiantes mostraron dificultades, como era en ubicar la tilde a las palabras sobresdrújulas, y de igual manera se pudo determinar en la hoja de aplicación, ya que presentaron dificultad en ubicar la tilde a las palabras sobresdrújulas. Además, se valora el aprendizaje de estos estudiantes positivamente, ya que se observó el avance que se obtuvo, además su motivación y participación de cada uno por aprender fue notorio y a como mencionó la docente estos estudiantes poco a poco van mejorando, hay que mencionar que el ritmo de aprendizaje de estos estudiantes es lento, y con la ayuda de la docente, o con más práctica mejorarán esta dificultad.

La reflexión culminó con la entrega de materiales a la docente para que los utilice y los implemente en sus clases y le sea de ayuda en el proceso de aprendizajes de los estudiantes.

Así mismo, se finalizó con el agradecimiento a la docente y a los estudiantes por su participación, colaboración, disponibilidad y apoyo en todo el proceso del desarrollo de las acciones. De igual manera, los estudiantes agradecieron al equipo de



*Ilustración 27 entrega de materiales a la docente y estudiantes.*

investigación, expresando que lograron aprender a tildar correctamente las palabras con el tablero SEGA, y que les gustaron las clases, porque eran alegres y no se aburrían, y que les gustaría que se vuelvan a realizar clases, porque con este tipo



de clases así aprendían mejor y más fácil. La docente también agradeció por brindarle nuevas formas para enseñar las reglas generales de acentuación, y que esto le servirá de mucha ayuda para desarrollarla en clases futuras y así mejorar las dificultades en este contenido y es tan esencial que los estudiantes aprendan correctamente las reglas generales de acentuación.

Con estos valiosos aportes, se da por concluido todo lo que ha sido los efectos de las acciones de la capacitación, las clases demostrativas y la reflexión conjunta, que da sustento a la presente investigación y así mismo, establecer los principales efectos formativos en las personas.

## **6.2 Efectos formativos en las personas.**

En este ciclo de los efectos formativos en las personas fueron notorios y positivos en todo el proceso de la investigación que a continuación serán mencionados:

**Estudiantes:** Los cambios formativos fueron evidentes, permitiendo comprobar los avances de los estudiantes en la participación y asimilación de nuevos conocimientos acerca de las reglas generales de acentuación, desarrollando habilidades y destrezas a nivel personal y grupal en la práctica, mejorando así habilidades comunicativas como: escuchar, hablar, leer y escribir, de esta manera desarrollando su autonomía y su compromiso personal y el deseo de superación y compromiso en cuanto a la educación, asumiendo así su proceso de transformación en la construcción de sus aprendizajes, convirtiéndose en personas activas capaces de influir en los demás individuos, mejorando así sus competencias a nivel personal y social

**Docente:** En los efectos formativos de la docente se observó la adquisición de nuevos conocimientos, mostrando un nivel de motivación e interés por conocer nuevas actividades, enriqueciendo su práctica docente, y el conocimiento de nuevas estrategias como el tablero SEGA, permitiendo obtener actitudes de compromiso, profesional y personal, desarrollando habilidades de investigación, y auto estudio, siendo capaz de influenciar en las demás personas.

**Equipo de investigación:** Durante el transcurso de la ejecución del trabajo investigativo los efectos formativos en el equipo de investigación fueron efectos significativos, enriquecedores a nivel personal y profesional, como la asimilación de conocimientos en cuanto a la estrategia del tablero SEGA conociendo así nuevas técnicas y procedimientos, mejorando así habilidades y valores como la responsabilidad individual, desarrollando capacidades de comunicación e interacción en contextos de educativos promoviendo la empatía, efectividad compartida, obteniendo mayores compromisos sociales e individuales, fomentando habilidades investigativas ( observar, describir analizar y sintetizar e interpretar), así mismo, fomentar competencias a profesionales, siendo capaces de incorporar en la práctica pedagógica, de manera que contribuya a su desarrollo integral.

La realización de estas actividades permitió asumir compromisos de motivación y deseos de superación en nuestra práctica docente, logrando obtener experiencia compartida y desarrollada en una retroalimentación y apoyo mutuo entre las partes interesadas donde se logró aprender de uno con otros.

### **6.3 Nuevos planteamientos**

Después de haberse llevado a ejecución el plan de acción a través de la capacitación a la docente, las clases demostrativas y la reflexión conjunta desarrollándose, mediante la investigación acción a como plantea (Latorre, 2005, pág. 24) quien cita a Lomax (1990) que define que la investigación acción como *“una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora o cambios en el campo investigativo a través de ciclos de acción y reflexión”*, donde el equipo de investigación hizo la intervención en el centro educativo, Los Negritos con el objetivo de crear los cambios, ya antes mencionados en los estudiantes, donde se llegó a la conclusión que los resultados obtenidos dieron surgimientos a nuevos planteamientos y nuevas propuestas de acción a través de los siguiente:

Al desarrollar las clases demostrativa el equipo de investigación, se pudo dar cuenta que aportaron de manera positiva cambios en los estudiantes desde su alegría y entusiasmos en recibir la clase y el interés por aprender.



De igual manera, se logró observar que en gran mayoría los estudiantes de 6to grado realizaron actividades muy acertadas logrando nuestro objetivo en ellos, sin embargo, los estudiantes de 5to grado aun había un grado de dificultad que consistía en la ubicación de la tilde a las palabras sobresdrújulas y aunque los estudiantes presentaron esta única dificultad, sí se notó un cambio en estos estudiantes, ya que se logró mejorar en gran mayoría la dificultad que presentaban.

Pero según (Latorre, 2005) plantea que la investigación acción “es un ciclo” donde se puede repetir a cada momento según las veces que se necesario y el equipo de investigación llegó al consenso, que es necesario reforzar este contenido en los estudiantes de 5to grado, por esta razón se plantea a la docente que durante las clases utilice estrategias lúdicas, que sean participativas y prácticas, y que siga implementando lo que es el tablero SEGA, ya que la dificultad está en la práctica, porque el ritmo de aprendizaje de estos estudiantes es lento y a través de más práctica y ejercitación se puede mejorar esta dificultad en los estudiantes de 5to grado.



*Ilustración 28 estudiantes de 6to grado, ayudando a los 5to*

En este sentido, es necesario que la docente trabaje con ayuda de los estudiantes de 6to, de igual manera a como se trabajó en las clases demostrativas, para que sirvan de apoyo para el avance y progreso de los estudiantes de 5to grado que aun presentan dificultad, ya que estos estudiantes formar parte de un papel importante en la modalidad de Primaria Multigrado, donde pueden funcionar como estudiantes monitores que según (Espinoza & Davila, 2017) mencionan que los estudiantes monitores son los estudiantes que están mejor preparado en la tarea que se esté desarrollando y apoya a otros que presentan más dificultades.



*Ilustración 29 estudiantes monitores de 6to grado*

Así mismo, se sugiere que la estrategia del Tablero SEGA, sea llevada a diferentes comunidades educativas, brindando a los docentes, una nueva forma de enseñar las reglas generales de acentuación. Además, es necesario que la estrategia se desarrolle dentro de la universidad para proyectar procesos investigativos y de esta

manera no solo dar a conocer la investigación en seminario, sino también que los estudiantes de la carrera de Pedagogía con Mención en Educación Primaria e incluso de otras carreras, conozcan de esta estrategia que acompañada de otras actividades como la lúdica es fundamental para la enseñanza de las reglas generales de acentuación y así permitiendo día a día mejorar las dificultades que presentan muchos estudiantes en esta temática.

## VII. CONCLUSIONES

Después de implementar el plan de acción y analizar la información el equipo de investigadores llega a las siguientes conclusiones:

El tablero SEGA, es una estrategia efectiva y fundamental para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, siendo más práctica, divertida e interactiva, participativa, flexible y adaptable a diversas actividades como la lúdica, permitiendo la asimilación de nuevos conocimientos. Así mismo, permite desarrollar juegos en grupos, que promueven un aprendizaje participativo, aportando formas prácticas, participativas y fáciles para entender las reglas generales de acentuación.

Se logró observar en la docente motivación e interés, por conocer nuevas estrategias, mostrando colaboración, participación y actitud positiva en todo momento; así mismo se apropió de la forma en que se implementan las estrategias lúdicas, a través del tablero SEGA, permitiendo enriquecer su práctica docente, para implementar estas estrategias en clases futuras con sus estudiantes.

En los estudiantes, se percibió que mejoraron la dificultad en el uso y manejo de las reglas generales de acentuación, así mismo, al desarrollar las estrategias lúdicas, el tablero resultó dinámico, divertido y sobre todo motivador, ya que todas las estrategias siempre conllevaban la clasificación de las palabras en el tablero SEGA, logrando en los estudiantes motivación y entusiasmo, por aprender y así mejorar sus dificultades, y todo se logró al promover un aprendizaje participativo

El nivel de aprendizaje de los estudiantes de sexto grado se valora en un aprendizaje avanzado, ya que en la realización de todas las actividades estos estudiantes lograron aplicar correctamente las reglas generales de acentuación, según a como lo indica la regla. En cambio, los estudiantes de quinto grado el aprendizaje se valora en un aprendizaje satisfactorio, ya que en la realización de algunas actividades estos estudiantes mostraron dificultades, como era en ubicar la tilde a las palabras sobresdrújulas, y de igual manera se pudo determinar en la hoja de aplicación, ya que presentaron dificultad en ubicar la tilde a las palabras sobresdrújulas.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Pérez Porto , J., & Gardey, A. (2008). *Definición de enseñanza*. Obtenido de (<https://definicion.de/ensenanza/>)
- Vigotsky, L. (s.f.). *Formacion de gran alcance*. Obtenido de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%202%20SEM%204\\_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%202%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf)
- Arguello Brenes, E. J., & García Dávila , S. A. (16 de 11 de 2016).
- Asencio, N., & JUNCO, M. O. (2011). *“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE PERMITEN DIFERENCIAR EL USO DE LA TILDE EN LAS PALABRAS SEGÚN EL ACENTO”*. Obtenido de repositorio.unemi.edu.ec › bitstream › ESTRATEGIAS METODOLÓGICA...
- Cañizales, T. (2008). Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado. *Monografía. com*, 2.
- Cassany, & Daniel. (1997). *ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Ecuador.
- Elliott, J. (1981). *Investigacion accion*.
- Espinoza, C. E., & Davila, E. M. (2017). *INSIDENCIA DE LOS ESTUDIANTES MONITORES*. Esteli.
- Gomez , T., Molano, O., & Rodriguez, S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS*.
- Latorre, A. (2005). *La investigacion- accion* . Barcelona.
- Moncluz, I. M. (2011). *Metodos de acentuacion* .
- Moreno Lopez , S. (s.f.). *Guia del aprendizaje participativo* . Obtenido de <file:///C:/Users/scarleth%20Arelis%20R/Downloads/guc3ada-de-aprendizaje-participativo.pdf>
- Piaget, J. (s.f.). *Formacion de alcance*. Obtenido de <https://www.google.com/search?q=definicion+de+aprendizaje+segun+autor&oq=&aqs=chrome.0.69i59i450l2.7578063698j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8#>
- Rodriguez, E. (2020). Tablero SEGA. *EL ACENTO/JUEGOS/CLASIFIACCION DE PALABRAS/ Canal de You Tube Profe Erikio/ Maestra de Primaria*.
- Rubicela , W. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS

DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO. *Revista electronica multidisciplinaria de investigacion y docente*, 3.

Sampieri, H. (Abril de 2014). *Metodología de la investigación*.

UNAM. (s.f.). *B@UNAM de la coordinacion de Universidad Abierta, Inovacion Educativa y Educacion a distancia de la UNAM*. Mexico. Recuperado el 01 de Noviembre de 2021

Zapata, M. (2007). *Teorias y modelos sobre el aprendizaje*. Obtenido de [http://eprints.rclis.org/17463/1/bases\\_teoricas.pdf](http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf)

## IX. ANEXOS

### 9.1 Anexos 1 Instrumentos de valoración

#### 9.1.1 Entrevista al docente



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMA**

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**CARRERA: PEDAGOGIA CON MENCION EDUCACION PRIMARIA**

**ENTREVISTA A DOCENTE**

#### **I-INTRODUCCION**

Los estudiantes del V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de Graduación, durante el II semestre del año 2021, aplican el siguiente instrumento conocido como la Entrevista.

**II-OBJETIVO:** Indagar con el docente todo lo referido al impacto que tuvo la aplicación del plan de acción en los estudiantes de 5to y 6to grado.

#### **III-DATOS GENERALES DEL CENTRO**

Nombre del Centro Educativo: \_\_\_\_\_

Dirección del Centro Educativo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

#### **IV-DESARROLLO**

1. ¿Qué avances ha observado en el aprendizaje los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
2. ¿Qué reacción presentaron los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
3. ¿Qué beneficio proporciono la implementación de las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA?
4. ¿Cómo valora usted el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
5. ¿Qué otro comentario le gustaría aportar sobre lo que ha pasado después de implementar el plan de acción?

## 9.1.2 Prueba Diagnóstica



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**  
**CARRERA DE PEDAGOGIA CON MENCIÓN EDUCACION PRIMARIA**  
*Prueba diagnóstica*

### I-INTRODUCCION

Los estudiantes del V año de la carrera de Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de Graduación, durante el II semestre del año 2021, aplican la siguiente prueba diagnóstica.

**II-OBJETIVO:** Valorar el aprendizaje que obtuvieron los estudiantes de 5to y 6to grado, mediante la implementación de estrategia lúdica haciendo uso del tablero SEGA en la enseñanza de las reglas generales de acentuación.

### III-DATOS GENERALES

Nombre del centro Educativo: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Modalidad: \_\_\_\_\_

Fecha de la aplicación: \_\_\_\_\_

Hora \_\_\_\_\_



## II. Desarrollo

### 1. Complete

- 1- Las palabras \_\_\_\_\_ son todas las que llevan el acento en última sílaba se les marca tilde cuando terminan en n s o vocal.
- 2- Las palabras graves llevan el acento en la \_\_\_\_\_ sílaba se tildan cuando no terminan en n s o vocal.
- 3- Las palabras \_\_\_\_\_ llevan el acento en la penúltima sílaba siempre se tildan.
- 4- Las palabras \_\_\_\_\_ llevan el acento en la antepenúltima sílaba siempre se tildan.

### Pon tilde a las palabras que deban llevarla

Mejillon jabali marmol carta cometelo decimo album maquina alchichon

### Lee las siguientes palabras y clasifíquelas en el siguiente cuadro

Comedor semáforo música pájaro inteligente véndemelo perro

Mamón caimán casa situación melón dibújamelos repíteselo gato

S	E	G	A

### Dictado

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 9.1.3 Guía de preguntas de la de la Reflexión conjunta del equipo de investigación



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMA**

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**CARRERA: PEDAGOGIA CON MENCION EDUCACION PRIMARIA**

#### **Guía de preguntas de la reflexión conjunta del equipo de investigación**

#### **I-INTRODUCCION**

Los estudiantes del V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de Graduación, durante el II semestre del año 2021, nos aplicaremos la siguiente Guía de preguntas, donde se desarrollará, mediante una reflexión conjunta con los miembros del equipo de investigación.

**II-OBJETIVO:** Reflexionar en equipo el impacto que tuvo la aplicación del plan de acción en los estudiantes, en el docente y al grupo de investigación.

#### **III-DATOS GENERALES DEL CENTRO**

Nombres de los participantes: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

#### **IV-DESARROLLO**

1. ¿Qué avances observamos en el aprendizaje los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
2. ¿Cómo fueron las reacciones que pudimos observar en los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
3. ¿Qué beneficio proporcionó a los estudiantes, al docente y a nosotras como equipo de investigación, la implementación de las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA?
4. ¿Cómo valoramos el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
5. ¿Cómo nos pareció la estrategia SEGA, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación?
6. ¿Qué otros comentarios aportaríamos, sobre lo que ha pasado después de implementar el plan de acción?

## 9.2 Anexo # 2 plan de capacitación



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**

### **PLAN DE CAPACITACIÓN**

**Tema de capacitación:** Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo.

#### **Integrantes**

Alexandra Daniela López Mejía.

Nancy Guadalupe López Carrasco.

Skarleth Arely Ramírez cano.

**Fecha: 27 de octubre 2021**

## Contenido

I. <u>INTRODUCCIÓN</u> .....	68
II. <u>JUSTIFICACIÓN</u> .....	69
III. <u>FINES DE LA CAPACITACIÓN</u> .....	70
IV. <u>OBJETIVOS DE LA CAPACITACIÓN</u> .....	71
V. <u>METODOLOGÍA DE LA CAPACITACIÓN</u> .....	72
VI. <u>PLAN DE CAPACITACIÓN</u> .....	74
VII. <u>CONCLUSIONES</u> .....	76
VIII. <u>ANEXOS</u> .....	77

## **I. INTRODUCCIÓN**

El presente informe está dirigido a la capacitación para la docente, con el objetivo de presentar las estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA para promover un aprendizaje participativo con los alumnos del Centro educativo Los Negritos de 5 y 6to grado del municipio de Teustepe, departamento de Boaco, durante el II semestre del año 2021.

La temática abordada tiene mucha importancia ya que es útil escribir las palabras de forma correcta, de esta manera, al comunicarnos de manera escrita nuestro receptor va a entender mejor el mensaje. Es clave para el desarrollo y éxito de nuestros estudiantes, por eso se le presentara a la docente el funcionamiento del tablero SEGA como estrategia didáctica para la enseñanza de las reglas generales de acentuación.

Con la implementación del tablero SEGA a la docente se le hará más fácil abordar el tema de las reglas generales de acentuación con los estudiantes. Es por eso que se presentara un plan de capacitación con la temática abordada con este plan se pretende desarrollar clases demostrativas que ayuden a entender mejor las reglas generales de acentuación

La capacitación tiene una duración de 2 horas y 15 minutos, utilizando una metodología activa participativa, desarrollando un trabajo colaborativo, se inicia con una dinámica para promover un clima o un ambiente armónico que permita la integración de todos los participantes, se prosigue con un proceso de exploración de conocimiento, con el objetivo de conocer ideas que tenga la docente sobre el tablero SEGA y a continuación se presentara el tablero SEGA como una estrategia lúdica, para dar a conocer todos los aspectos referidos de manera que contribuya en una adquisición de conocimiento sobre el tema.

## **I. JUSTIFICACIÓN**

La idea de realizar este trabajo surge desde el año 2019, cuando se desarrolló la asignatura de Seminario de graduación (Técnico Superior) y al realizar visitas al Centro de Estudio Los Negritos donde al entrevistar al docente se detectó que los estudiantes estaban teniendo dificultades en aplicar correctamente las reglas generales de acentuación. En el I semestre del V año se retomó la investigación, donde se desarrolló un plan de acción con el propósito de darle una solución a dicha problemática y en este II semestre en la asignatura de Seminario de graduación volvimos a retomar la investigación para seguir dándole continuidad y solucionar la dificultad, ya que debido a esto se presentan muchas dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Cabe mencionar que, debido al cambio de docente realizado en el Centro Educativo, y debido a esta necesidad nos dimos a la tarea de realizar una capacitación a la docente y darle una solución a dicha necesidad con el propósito de presentar estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales, usando el tablero SEGA, Tomando en cuenta que los estudiantes aprenden mejor jugando, ya que se ha logrado percibir que los estudiantes mediante el juego se animan y se motivan por aprender más.

Con el desarrollo de la capacitación se propuso , presentar a la docente estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, usando el tablero SEGA como estrategia lúdica , de esta manera se estará desarrollando actividades para lograr que la docente se apropie de estas estrategias y las desarrolle con los estudiantes adquiriendo el conocimiento con más facilidad para que sea de ayuda y beneficio para estos estudiantes permitiendo enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las facilitadoras también fueron beneficiadas con la realización de esta capacitación, al obtener y desarrollar pautas, así mismo fortalece habilidades, capacidades y conocimiento alrededor de la temática abordada.

## II. FINES DE LA CAPACITACIÓN

1. Proponer a la docente la implementación del tablero sega como estrategia didáctica, conociendo su importancia, de manera que propicie en los estudiantes un conocimiento más significativo.
2. Desarrollar actividades que propicien la adquisición y apropiación de conocimientos por parte de la docente
3. Fomentar en la docente una actitud positiva y la puesta en práctica del tablero SEGA como estrategia didáctica, que contribuya de manera significativa en su labor docente y el desarrollo de la temática abordada.
4. Presentar estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación.
5. Fortalecer la importancia de actividades lúdicas, que promuevan la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes.
6. Enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las reglas generales de acentuación.
7. Fortalecer habilidades, capacidades y conocimientos sobre la temática abordada.
8. Contribuir en el fortalecimiento de conocimientos desde la aplicación de las reglas generales de acentuación.



### **III. OBJETIVOS DE LA CAPACITACIÓN**

#### **3.1 Objetivo General**

Presentar a la docente estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo en los estudiantes de 5to y 6to grado.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- ✚ Explicar la metodología del tablero SEGA, como estrategia didáctica para la enseñanza de las reglas generales de acentuación.
- ✚ Mostrar estrategias lúdicas, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, usando el tablero SEGA.
- ✚ Desarrollar estrategias lúdicas, usando el tablero SEGA, con el propósito de que la docente implemente estas estrategias con sus estudiantes en clases futuras.

#### IV. METODOLOGÍA DE LA CAPACITACIÓN

<b>Objetivos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Responsable</b>
Lograr la participación e integración de los participantes en la capacitación a desarrollar.	Dinámica de integración: El dado mandón	<b>Dinámica</b>	Dado Hojas de colores, reproductor de sonido.	<b>5 m</b>	<b>Nancy</b>
Dar a conocer la temática y los objetivos de la capacitación	Conversatorio	Árbol de expectativas	Hojas blancas y de colores, papelógrafo Documento en físico de la agenda de capacitación.	<b>10 m</b>	<b>Daniela</b>
Reflexionar sobre la importancia del uso correcto de las reglas generales de acentuación.	Presentación de video	Video Comentario del video a través del dialogo	Computadora, reproductor de sonido	<b>10 m</b>	<b>Nancy</b>
Explicar el tablero SEGA, como estrategia didáctica para la enseñanza de las reglas	Presentación del tablero Exposición	Intercambio de ideas	Tablero SEGA Fichas Papelógrafo Documento en físico Rompecabezas	<b>15 m</b>	<b>Skarleth</b>

generales de acentuación					
Mostrar a las estrategias lúdicas, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, haciendo uso del tablero SEGA.	Exposición Lectura y análisis de documento	Intercambio de ideas Análisis de información	Papelógrafo Computadora Rompecabezas	<b>20 m</b>	<b>Nancy, Skarleth. Daniela</b>
Desarrollar estrategias lúdicas, usando el tablero SEGA, con el propósito de que la docente implemente estas estrategias con sus estudiantes en clases futuras.	Trabajo colaborativo Trabajo participativo	Actividades colectivas	Papelógrafo Caja, balón, dibujos, fichas, documentos, hojas de aplicación	<b>30 m</b>	<b>Nancy, Skarleth, Daniela</b>
Evaluar el proceso de capacitación	Entrega de instrumentos de evaluación	Preguntas cerradas y abiertas	Instrumento de evaluación Lista de cotejo	<b>10 m</b>	<b>Daniela</b>

## V. PLAN DE CAPACITACIÓN

### 1. Datos generales

**Título de la capacitación:** Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, como estrategia Didáctica para contribuir un aprendizaje participativo.

Fecha: \_\_\_\_\_ Lugar: Centro Educativo Los Negritos

### 2. Objetivo de la capacitación

Presentar a la docente estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación al implementar el tablero SEGA, para promover un aprendizaje participativo en los estudiantes de 5to y 6to grado.

### 3. Acciones a desarrollar

#### Iniciación

- Inscripciones de los participantes.
  - se les entregará gafetes con su nombre.
  - Invocación al Altísimo.
  - Entonación de las notas sagradas del Himno Nacional.
  - Palabras de bienvenidas.
  - A través de la dinámica el dado mandón: El dado pasará por cada uno de los participantes al ritmo de una música y al que le corresponde tendrá que hacer lo que le indique el dado mandón.
- Mediante un conversatorio se realizará la presentación de los objetivos y la agenda capacitación.
- A cada participante se le entregará una ficha donde escribirá que es lo que espera de la capacitación y luego pasarán al frente a compartir las expectativas y pegar sus expectativas en el árbol.

## Desarrollo

Presentación del video “Importancia del uso correcto las reglas generales de acentuación”

Mediante un dialogo se realizará el comentario y reflexión del video

Se les entregara a los participantes un documento, para que realicen la lectura mientras escuchan la explicación del tablero.

- Explicación del tablero SEGA:

Observación de la interrogante que está en el papelógrafo, ¿qué significa SEGA?

Significa las siglas de las palabras Sobreesdrújulas, esdrújulas, graves y agudas.

Explicación de los aspectos del tablero SEGA, de cómo se implementan:

- ✓ Explicación de la silaba tónica y atona
- ✓ Explicación de las reglas generales de acentuación
- ✓ Explicación del tablero.
- ✓ Ubicar las fichas en el tablero
- ✓ completar las palabras.
- ✓ Lectura de las palabras
- ✓ clasificación de las palabras.
- ✓ Escribir las palabras en el cuaderno

Entrega de documento a la docente sobre (estrategias lúdicas)

- Presentación de una serie de estrategias lúdicas a la docente, donde se le explicara una a una, para que las implemente con efectividad.

➤ **Receso**

Realizar actividades colectivas, para desarrollar las estrategias lúdicas, usando el tablero SEGA, para que la docente logre entender con claridad las estrategias.

## Culminación

Mediante la aplicación del instrumento (Lista de cotejo) realizar la evaluación de la capacitación

Al finalizar la capacitación se contará con un refrigerio.

#### 4. Evaluación de la capacitación

Criterios	Técnicas	Instrumentos
Evaluar los resultados del proceso de capacitación mediante una lista de cotejo	Reflexión individualizada	Lista de cotejo

#### VI. CONCLUSIONES

Para la evaluación del evento de capacitación se evaluará al finalizar la actividad se evaluará de manera escrita por medio de una lista de cotejo (vea en anexos) donde se destacarán logros, dificultades y sugerencias para mejorar los procesos de capacitación.

Se hará una valoración de lo aprendido en función de los propósitos propuestos al iniciar la capacitación los cuales se tenían antes de realizar el proceso de capacitación y los diferentes avances que se obtuvieron a través del proceso de reflexión.

Con la evaluación de la capacitación se busca recabar información sobre los resultados que se obtuvieron a realizar la capacitación, con el fin de que la docente se apropie de esos conocimientos, para que los ponga en práctica en clases futuras, y se puedan mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes, en cuanto a las reglas generales de acentuación.

## VIII. ANEXOS

### 8.1 Cronograma de actividades para desarrollar la capacitación

Actividades	Tiempo
Aspectos iniciales	8: 00 am a 8: 10 am
Dinámica de integración: El dado mandón	8: 10 am a 8: 15 am
Presentación de la temática y agenda de capacitación	8:15 am a 8: 25 am
Presentación de video	8:25 am a 8: 35am
Presentación del tablero	8: 35 am a 8: 50 am
Explicación de las estrategias lúdicas	8: 50 am a 9: 10 am
Receso	9: 10 am a 9: 20 am
Desarrollar estrategias lúdicas	9: 20 am a 9: 50 am
Entrega de instrumentos de evaluación	9: 50 am a 10: 00 am
Refrigerio	10: 00 am a 10: 15 am
Total de horas	2 horas y 15 minutos h

### 8.2 Galería de fotos



Ilustración 30 docente en la capacitación



Ilustración 31 investigadoras presentado cada una de las temáticas en la capacitación

### 8.3 Instrumentos de evaluación

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CAPACITACIÓN.

Nombre de la capacitación: \_\_\_\_\_

Nombre de las facilitadoras: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Instrucciones: De los siguientes enunciados marque con una X la respuesta que mejor refleje su evaluación de la capacitación:

Criterios a evaluar	Excelente	Bueno	Regular
<b>Actividades Iniciales</b>			
1. Se dio a conocer agenda y programa de la capacitación			
2. Las dinámicas de integración permitió la participación y socialización activa de todos los participantes de la capacitación			
<b>Materiales y recursos</b>			
1. El material utilizado fue apropiado en relación al tema.			
2. Los equipos audiovisuales, se usaron de manera efectiva y contribuyeron a mejorar el aprendizaje de la capacitación			
<b>Desarrollo</b>			
1. La metodología usada fue apropiada.			
2. La temática fue pertinente de acuerdo a los objetivos.			
3. Se organizaron variadas actividades que generaron aprendizajes.			
4. Se organizaron actividades que permitieron la discusión y el intercambio de ideas entre los participantes.			
<b>Ambiente de Aprendizaje</b>			
1. Las condiciones ambientales (ruido, iluminación, temperatura, espacio) favorecieron mi aprendizaje.			
2. Los recesos sirvieron para descansar y retomar el curso con la mente más despejada.			
<b>Cierre</b>			
1. Se retomó las experiencias de los participantes para realizar la plenaria de cierre.			
2. Se utilizó el tiempo efectivo en cada actividad.			
<b>Evaluación de los Facilitadores</b>			
1. Las explicaciones de las facilitadoras fueron claras y comprensibles.			
2. promovió el trabajo colaborativo.			
3. El trato a los participantes fue agradable			



4. Permitieron la expresión de pedir la palabra.			
5. Mostraron dominio del tema y amplio conocimiento de la temática.			
6. Motivaron en todo momento para lograr la participación activa de los asistentes.			

<b>Auto evaluación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
Participo activamente en las actividades.		
Cumplí con las actividades asignadas.		
Me siento listo para aplicar lo aprendido con mis estudiantes		
La capacitación satisfizo mis expectativas y necesidades.		

¿Qué cambios considera que va tener usted como docente, después de la participación de esta capacitación?

---



---



---



---

Observaciones o sugerencias de mejora para las siguientes capacitaciones: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

### 9.3 anexo #3 Compilado de estrategias lúdicas



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMA**

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**CARRERA: PEDAGOGIA CON MENCION EDUCACION PRIMARIA**

#### **Compilado de estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación**

##### **I-INTRODUCCION**


Los estudiantes del V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de Graduación, durante el II semestre del año 2021, le facilitamos el presente compilado de estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación, todas estas estrategias se desarrollarán mediante la aplicación del tablero SEGA.

El tablero SEGA, es una estrategia didáctica para estudio de las reglas generales de acentuación, esta pretende facilitar el proceso de aprendizaje de estas reglas de una manera más práctica, atractiva, divertida e interactiva, y sobre todo participativa, que ayuda al estudiante llevar la teoría de las reglas generales de acentuación, a la práctica para poder clasificar y acentuar las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas correctamente. Así mismo permite desarrollar juegos en grupos, que promueven un aprendizaje participativo.

Es una estrategia didáctica, bastante flexible y puede ser adaptable a diversas actividades como la lúdica, donde se puede acompañar el uso de este tablero con otro tipo de actividades que a continuación en el cuadro siguiente se presentan una serie de estrategias lúdicas que pueden ser utilizadas para implementar el tablero SEGA.

Esperamos y le sea de mucha utilidad, para que desarrolle estas estrategias en clases futuras, y así promueva un aprendizaje participativo con sus estudiantes.


## II. Estrategias lúdicas

Estrategias	Acciones																				
<p><b>Tablero SEGA</b></p>	<p>A continuación, se presentan los 8 pasos metodológicos que se deben de seguir para implementar el tablero SEGA.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicación del tablero: se le explica al estudiante las siglas (SEGA) que están en el tablero.</li> <li>2. Explicación de las reglas generales de acentuación</li> <li>3. Se escribe la palabra en la pizarra, por ejemplo: cerámica</li> <li>4. Se separa la palabra en sílabas, ejemplo: ce-ra-mi-ca</li> <li>5. Se ubican la silabas en el tablero SEGA según el orden siguiente ultima, penúltima, antepenúltima, antes del ante penúltimo.</li> </ol> <table border="1" data-bbox="826 709 1148 915"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>E</th> <th>G</th> <th>A</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ce</td> <td>rá</td> <td>mi</td> <td>Ca</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Se pronuncia la palabra en voz alta para diferenciar la sílaba tónica y átona de esa palabra. Si el estudiante no está seguro de donde se hace la mayor fuerza de voz, se le sugiere que vaya corriendo el acento desde la última sílaba hacia adelante ejemplo; cerám<u>ica</u>, cerám<u>í</u>ca, cer<u>á</u>mica, <u>ce</u>rámica. Es decir, de derecha a izquierda.</li> <li>7. Una vez reconocida la silaba tónica, se le explica al estudiante a cuál casilla pertenece la silaba tónica, y se clasifica la palabra según si es aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula. Dependiendo de la regla del grupo donde se ubique la palabra se tilda o no.</li> <li>8. Se escribe las palabras en el cuaderno, se les puede orientar a realizar oraciones con esas palabras o redactar una historia, lo que usted cree conveniente, todo es sacarles provecho a las palabras.</li> </ol>	S	E	G	A	Ce	rá	mi	Ca												
S	E	G	A																		
Ce	rá	mi	Ca																		
<p><b>Hospital del dictado</b></p>	<p>En la pizarra estará colocado el hospital con sus respectivos lugares</p> <p>El docente dictara diferentes palabras (sobreesdrújulas, esdrújula, graves, aguda) y los estudiantes, irán anotando las palabras del dictado en unas hojas que se les facilitaran,</p> 																				

	<p>Cuando el docente termine de dictar las palabras, anotará las palabras correctamente en la pizarra, para que los estudiantes revisen las palabras.</p> <p>Los estudiantes irán ubicando las fichas con sus nombres donde corresponda según en según la gravedad de las palabras. Si no tiene ninguna palabra incorrecta se pondrá en la cafetería, si hay una palabra incorrecta lo pondrá en consulta externa, si hay dos palabras incorrectas se pondrá en emergencia, si hay tres palabras incorrectas en ingresado, y si hay 4 la pondrá en terapia, 5 en cuidados intensivos o si hay 6 las pondrá en la morgue y si todas están malas irán al cementerio.</p>
<b>Balón de palabras</b>	<p>Explicación del juego</p> <p>El docente presentara un balón con variedades de palabras.</p> <p>Formados en un círculo el balón pasará por cada estudiante a ritmo de música o sonido y el estudiante que quede con el balón tiene que realizar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tiene que identificar la palabra</li> <li>-Ubicarla en el tablero SEGA</li> </ul>
<b>Retahíla</b>	<p>Mediante la dinámica del lápiz hablante, al estudiante que le corresponda pasará a la pizarra a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-leer retahílas.</li> <li>-Tildar las palabras que deben llevar tilde.</li> </ul> <p>Eliminar la que tiene tilde y no debe llevar según la regla Mencionar que tipo de palabra es.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retahílas</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Una palabra grave terminada en vocal está tildada, quien la desentildará, el que la desentilde un buen desentildador será. Desentíldala: mesa – mesa – árbol</li> <li>-Ahora una palabra aguda terminada en vocal no está tildada quien la tildará, el que la tilde un buen tildador será. Tíldala: corazón-correr-canción</li> <li>-Ahora una palabra esdrújula no está tildada quien la tildará, el que la tilde un buen tildador será. Tíldala: lámpara –teléfono-cerámica</li> <li>-Ahora una palabra sobresdrújula no está tildada quien la tildará, el que la tilde un buen tildado será. Tíldala: dibújamelos-Corrígemelos-repíteselo</li> </ul>
<b>Juegos de fichas</b>	<p>Repartir fichas en partes iguales a los estudiantes.</p> <p>El docente dirá que busquen una de las siguientes palabras, Agudas, Graves, Esdrújulas o Sobresdrújula.</p> <p>Los estudiantes leerán las palabras.</p> <p>El que la encuentre primero ese es el ganador y la ubicará en el tablero SEGA que está en la pizarra</p> <p>Seguidamente el docente dirá que revuelvan las fichas y se sigue la secuencia hasta que las fichas se terminen</p>

<b>La caja revuelta</b>	La caja ira pasando por cada estudiante a través de la dinámica 1, 2, 3, BOOM. El estudiante que le correspondió sacara una palabra y explicara lo siguiente: La regla de esa palabra. Ubicar las palabras en el tablero SEGA y clasificarla según la regla.
<b>La ruleta de preguntas.</b>	-Elegir a un estudiante -Girar la ruleta -Hacer la pregunta -Responder la pregunta individual y posteriormente grupal. Seguir la secuencia hasta que pasen todos los estudiantes.
<b>Resolver juegos didácticos de Adivinanzas</b>	El docente hará, lectura de las adivinanzas los estudiantes tendrán que adivinar. El adivinador tendrá que: - Clasificar la palabra - Explicar la regla - Escribir la palabra adivinada en el tablero SEGA - redactar oraciones.
<b>Ensalada de frutas</b>	Socializarse con los estudiantes. Cada participante tendrá el nombre de una fruta. Una vez dado el nombre de las frutas la persona o el líder que este dirigiendo dirá lo siguiente: fui al mercado a comprar fruta y compré banano y todos los que son banano tendrán que salir y cambiar de lugar, la persona que quedar en pie y tendrá que decir, fui al mercado a comprar una ensalada de frutas y todas frutas tendrán que salir y cambiar de lugar. Repetir la secuencia de la dinámica varias veces hasta lograr que todas las frutas participen. Cada participante dibujará la fruta y escribirá el nombre de la fruta dentro de ella. Seguidamente cada participante leerá la palabra y tendrá que clasificarla en el tablero SEGA.
<b>Sopa de letras.</b>	Explicación de la actividad. Buscar en la sopa de letras palabras: -. Agudas, Graves, Esdrújula, Sobresdrújulas Escribir las palabras en fichas y clasificarlas en el tablero SEGA. Redactar un párrafo utilizando estas palabras.
<b>La bolsa mágica</b>	El docente presentará una <b>bolsa mágica</b> a los estudiantes; en donde contiene una serie de tarjetas con imágenes. El docente las iras sacando al azar y las mostrará sin que nadie diga nada, los estudiantes irán escribiendo el nombre de las imágenes en fichas. Luego leerán cada una de las palabras, las ubicaran en el tablero SEGA, para identificar qué tipo de palabra es. Con los nombres de las imágenes de la bolsa mágica redacto una historia

<b>El balón de palabras</b>	<p>El docente presentará un balón con variedades de palabras. Cada estudiante de manera voluntaria tirará a cualquier compañero el balón y al que le correspondió, tiene que identificar la palabra y ubicarla en el tablero SEGA y decir ¿Qué tipo de palabra es? Repetir la secuencia hasta que todos participen.</p>												
<b>La isla desierta</b>	<p>El docente explica el juego de la” <b>isla desierta</b>” En donde orienta a salir al patio, donde los estudiantes deben imaginar que están en una isla desierta por un período indefinido y solo puede elegir individualmente cinco objetos para sobrevivir en este lugar desconocido.</p> <p>Una vez que todos que todos hayan hecho su lista personal, entrarán a la sección a compartir las repuestas entre ellos y llegar a un consenso sobre qué elementos son una prioridad para todos.</p> <p>Luego de llegar a un acuerdo y seleccionar los elementos de mayor prioridad, leerán esos elementos, los escribirán en fichas y los ubicaran en el tablero SEGA y ubicaran a qué tipo de palabra corresponde y explicaran su regla.</p>												
<b>“El perro Lenguón “</b>	<p style="text-align: center;"><b>“El perro Lenguón “</b></p> <p>De manera voluntaria, pasaran los estudiantes a jugar con el perro lenguón</p> <p>El estudiante ira dándole dando vuelta al palito, de manera el cual hace que la lengua gire, a medida que saca la lengua, el estudiante tendrá que decir que palabra es la que le salió si aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula, y posterior la ubica en el tablero SEGA.</p> <p>Se repite la secuencia hasta que todos participen.</p>												
<b>STOP de palabras</b>	<p>Jugamos al stop de palabras Seles orienta a los estudiantes que elaboren el siguiente cuadro en su cuaderno</p> <table border="1" data-bbox="375 1381 1382 1503"> <thead> <tr> <th style="background-color: #90EE90;">S</th> <th style="background-color: #90EE90;">E</th> <th style="background-color: #90EE90;">G</th> <th style="background-color: #90EE90;">A</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente pronuncia un tipo de palabra, ya sea de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.</p> <p>Los estudiantes comienzan a rellenar el cuadro según al tipo de palabra que correspondía, y el que termina de rellenar dice en voz alta stop.</p> <p>Se revisa el cuadro para confirmar si las palabras están correctas y el que lo haga bien es el ganador.</p> <p>Así continua el juego hasta que hayan pasado las palabras agudas, graves, esdrújulas sobreesdrújulas.</p>	S	E	G	A								
S	E	G	A										

<p><b>“Las palabras encadenadas”</b></p>	<p>Para jugar se forma un círculo</p> <p>Un estudiante voluntariamente dirá una palabra al azar, el estudiante que tiene a su derecha tendrá que decir qué tipo de palabra es si es aguda, grave, esdrújulas o sobreesdrújulas, y la ubicara en el tablero SEGA. El estudiante que siga tendrá que mencionar una palabra según el tipo de palabra que dijo su compañero, por ejemplo:</p> <p>-Quiero que me digas una palabra aguda, y posteriormente ubicarla al tablero SEGA, así sucesivamente pasará la cadena hasta que participen todos.</p>
<p><b>Lectura del error</b></p>	<p>Se les entrega a los estudiantes una lectura donde contengan errores en las palabras</p> <p>Realizarán la lectura individualmente, durante la lectura ubicarán la tilde a las palabras que deben llevarla.</p> <p>Ejemplo:</p> <div data-bbox="375 856 1425 1381" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><b>A jugar con el baston</b> <i>Gianni Rodari</i></p> <p><b>Era un baston comun de madera, con el mango curvo y la punta de hierro, y no se notaba nada mas especial. Claudio golpeo dos o tres veces la punta en el suelo, despues, casi sin pensarlo monto a horcajadas el baston y he aqui que no era mas un baston, sino un caballo, un maravilloso potro negro con una estrella blanca en la frente, que se lanzo al galope alrededor del patio, relinchando y haciendo salir centellas de los guijarros.</b></p>  </div>

## 9.4 Anexo # 4 planes de clases

### Datos Generales

**Fecha:** 28 de octubre del 2021 **Tiempo:** 90 Minutos

**Grado:** 5to y 6to

**Asignatura:** Lengua y Literatura

**Unidad:** III Declamemos poemas de Rubén Darío

**Indicador de logro:** Aplica las reglas de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas.

**Eje transversal:** Identidad Nacional y Cultura

**Competencia de Grado:** Aplica la relación sintáctica en el desarrollo de oraciones con unidad de sentido y progresión temática en la redacción de párrafos.

**Contenido:** Reglas generales de acentuación:

Palabras Agudas, Graves, Esdrújulas, Sobreesdrújulas

### Actividades Iniciales

Dinámica de integración “De persona a persona”

Todos encontraran pareja. El líder que dirige, dice las acciones siguientes: de espalda a espalda, de cabeza a cabeza, de rodilla a rodilla, de codo a codo etc.

Los participantes tienen que seguir estas instrucciones en pareja. Cuando el líder dice “persona a persona” todos tienen que cambiar pareja.

-Les gusto la dinámica

-Alguna vez han realizado esta dinámica

¿Qué les pareció la dinámica?

¿Cómo se sintieron al momento de la dinámica?

Presentación del indicador de logro y el contenido de forma oral.

Explora los conocimientos previos de los estudiantes a través de la dinámica: **Lluvia de ideas** los estudiantes de forma voluntaria responderán las siguientes interrogantes asignadas.

1. ¿Sabes que son las reglas generales de acentuación?
2. ¿Sabes cómo se clasifican?
3. ¿Sabes que son las palabras agudas?
4. ¿Sabes que son las palabras graves?
5. ¿Sabes que son las palabras esdrújulas?
6. ¿Alguna vez has estudiado estas palabras?



Anotación de las ideas

### Actividades de desarrollo

- Presentación y comentario de la lámina
- Lectura y Comentario del Título. “El León y la espina “
- Los estudiantes predican de que tratará la lectura.
- Escuchar la lectura modelo por parte del docente y en forma individual sigue la lectura en silencio y procure que su pronunciación sea adecuada.

### El león y la espina

Había una vez un león que vivía en el **bosque** y se alimentaba de las presas que encontraba a su **paso**.

Un buen día, durante un lindo paseo, el pobre **animal** se clavó una **espina** en la pata e intentaba sin éxito **sacársela** porque sufría dolor al apoyarla. En su camino se **cruzó** un **pastor** que iba con su rebaño.

El **león**, algo desesperado por la molestia, le pidió al pastor que se la extrajera y aunque el pastor no estaba muy convencido de acercarse a él, finalmente accedió a ayudar al animal.

Tras extraerle la espina, el pastor siguió su camino sin que el león intentara hacerle daño. Puesto que recientemente había devorado a otro cabrero, decidió perdonarle la vida.

Pasado el tiempo, el pastor fue condenado a **morir** en el anfiteatro arrojado a los leones a causa de la una falsa **acusación**. Llegó el día de la sentencia y cuando todos los leones se disponían a devorar al pobre pastor, el león que había sido ayudado por el pastor, lo reconoció y **gritó**: “Este es el hombre que me sacó la espina de la pata”.

Al oír dichas palabras, todas las fieras se sorprendieron y decidieron no darle bocado por haber ayudado a un compañero suyo.

- Comentar en plenario lo siguiente:

¿De qué trataba la lectura?

¿Dónde sucedió la historia?

¿Qué era lo que le pasaba al León?

¿Si tú fueras el pastor qué harías en esa situación?

¿Qué opinas sobre la actitud del pastor al ayudarlo al León?

¿Qué lecciones nos da la lectura?

- Escribe en hojas de colores las palabras de la lectura que están en negritas y recorte en silabas las palabras.

Recordar la sílaba tónica y átona en la pizarra utilizando el truco de la cantarina.

A través de un video observar la explicación de las reglas generales de acentuación.

- Recordar la explicación del tablero SEGA, y de cómo se ubican las fichas en el tablero.

Ubicar las palabras en el tablero, que recortaron anteriormente en silaba y completar las palabras.

Lectura de las palabras del tablero para reconocer la silaba tónica y clasificarla según la regla correspondiente.

Decir que tipo de palabra es y por qué.

- Realizar juegos

El docente presentará un balón con variedades de palabras.

Cada estudiante de manera voluntaria tirará a cualquier compañero el balón y al que le correspondió, tiene que identificar la palabra y ubicarla en el tablero SEGA y decir ¿Qué tipo de palabra es? Repetir la secuencia hasta que todos participen.

El docente presentará una **bolsa mágica** a los estudiantes; en donde contiene una serie de tarjetas con imágenes.

El docente las iras sacando al azar y las mostrará sin que nadie diga nada, los estudiantes irán escribiendo el nombre de las imágenes en fichas.

Luego leerán cada una de las palabras, las ubicaran en el tablero SEGA, para identificar qué tipo de palabra es.

Con los nombres de las imágenes de la bolsa mágica redacto una historia

### **Culminación**

Presento mi historia a mis compañeros y docente.

Aclaración de dudas a los estudiantes.

### **Evaluación**

A través de la ruleta conteste de forma oral lo siguiente:

¿Qué es el tablero SEGA?

¿Qué les parece el tablero SEGA?

-Les gustaría algo mejor que este tablero para este contenido o les parece bien este

¿Qué es la silaba tónica?

## Plan de clase 2

**Fecha:** 03 de noviembre del 2021 **Tiempo:** 90 Minutos

**Grado:** 6to y 5to

**Asignatura:** Lengua y Literatura

**Nombre y número de Unidad:** III Declamemos poemas de Rubén Darío.

**Indicador de Logro:** Aplica las reglas de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas y sobreesdrújulas.

**Competencia de Grado:** Aplica la relación sintáctica en el desarrollo de oraciones con unidad de sentido y progresión temática en la redacción de párrafos.

**Contenido:** Reglas Generales de Acentuación.

- Palabras agudas, graves, esdrújulas y Sobreesdrújulas

### Actividades Iniciales

Dinámica de integración Tarjetas de refranes populares

Se le entregará a cada estudiante tiras de papel que contiene escrito la mitad de un refrán. Luego se les orienta que tendrán que encontrar al compañero que tenga su otra mitad del refrán y ubicarse al frente con su pareja.

Tendrán que buscarlo sin hablar o preguntar, todo se hará en silencio.

Comentar lo siguiente:

-Les gusto la dinámica

-Alguna vez han realizado esta dinámica

¿Qué les pareció la dinámica?

¿Cómo se sintieron al momento de la dinámica?

-  Recordar la clase anterior mediante un conversatorio.

## Actividades de desarrollo

- Presentación y comentario de la lámina
- Lectura y Comentario del Título. "A jugar con el Bastón
- Los estudiantes predicen de que tratará la lectura.
- En forma individual, realiza la lectura en silencio y ubica tilde a las palabras que deben llevarla.

### **A jugar con el baston**

*Gianni Rodari*

**Era un baston comun de madera, con el mango curvo y la punta de hierro, y no se notaba nada mas especial. Claudio golpeo dos o tres veces la punta en el suelo, despues, casi sin pensarlo monto a horcajadas el baston y he aqui que no era mas un baston, sino un caballo, un maravilloso potro negro con una estrella blanca en la frente, que se lanzo al galope alrededor del patio, relinchando y haciendo salir centellas de los guijarros.**



Comentamos en plenario lo siguientes:

¿De qué trataba el fragmento?

¿Cómo se llamaba el título del fragmento?

¿Cómo era el bastón?

Que hizo Claudio con el bastón

-Alguna vez has realizado algo similar con lo que hizo Claudio con el bastón? argumenten

-El docente, leerá correctamente el fragmento.

-Reflexionar en que palabra no marcamos tilde y en que palabras marcamos y no debía llevarla.

Escribimos esas palabras en fichas y las ubicamos en el tablero SEGA

Realizar juegos

### **“La caja revuelta”**

La caja ira pasando por cada estudiante a través de la dinámica 1, 2, 3, BOOM.

El estudiante que le correspondió sacara una palabra y explicara lo siguiente:

¿Qué tipo de palabra es y por qué?

¿Qué les pareció la caja revuelta?

¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?

### **“El perro Lenguón “**

De manera voluntaria, pasaran los estudiantes a jugar con el perro lenguón

El estudiante ira dándole dando vuelta al palito, de manera el cual hace que la lengua gire, a medida que saca la lengua, el estudiante tendrá que decir que palabra es la que le salió si aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula, y posterior la ubica en el tablero SEGA.

Se repite la secuencia hasta que todos participen.

### **Culminación:**

Participación de dos estudiantes, voluntariamente para presentar sus trabajos realizados.

Aclaración de dudas.

### **Evaluación:**

Contestar de forma oral:

Mencione 2 palabras Graves y 2 agudas

Mencione 2 palabras esdrújulas

Mencione 2 palabras Sobresdrújulas

### **Plan de clases 3**

#### **Datos Generales**

**Fecha:** 04 de noviembre del 2021 **Tiempo:** 90 minutos

**Grado:** 5to y 6to

**Asignatura:** Lengua y Literatura

**Unidad:** III **Declamemos** poemas de Rubén Darío

**Indicador de logro:** Aplica las reglas de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas y sobreesdrújulas.

**Eje transversal:** Identidad Nacional y Cultura

**Contenido:** Reglas generales de acentuación:

– Palabras Agudas, Graves, Esdrújulas y Sobreesdrújulas

#### **Actividades Iniciales**

Dinámica de integración

El dibujante

Se le entregará una hoja blanca a cada estudiante, cada estudiante dibujará un dibujo.

Presentará su dibujo, a sus compañeros, pero antes de presentarlo, tendrá que hacer muecas, gestos a sus compañeros para que ellos adivinen el dibujo que hizo.


Una vez que todos definieron el nombre del dibujo de acuerdo al gesto el estudiante presentará su dibujo y se comprobará si gracias a los gestos, pudieron entender lo que su compañero había dibujado. La secuencia se repetirá hasta que todos participen.

Les gusto la dinámica

-Alguna vez han realizado esta dinámica

¿Qué les pareció la dinámica?

¿Cómo se sintieron al momento de la dinámica?

 Recordar la clase anterior mediante un conversatorio

### Actividades de desarrollo

El docente explica el juego de la " **isla desierta**" En donde orienta a salir al patio, donde los estudiantes deben imaginar que están en una isla desierta por un período indefinido y solo puede elegir individualmente cinco objetos para sobrevivir en este lugar desconocido.

Una vez que todos que todos hayan hecho su lista personal, entrarán a la sección a compartir las repuestas entre ellos y llegar a un consenso sobre qué elementos son una prioridad para todos.

Luego de llegar a un acuerdo y seleccionar los elementos de mayor prioridad, leerán esos elementos, los escribirán en fichas y los ubicaran en el tablero SEGA y ubicaran a qué tipo de palabra corresponde y explicaran su regla.

Jugamos al stop de palabras

Seles orienta a los estudiantes que elaboren el siguiente cuadro en su cuaderno

Palabras agudas	Palabras graves	Palabras esdrújulas	Palabras sobresdrújulas

El docente pronuncia un tipo de palabra, ya sea de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.

Los estudiantes comienzan a rellenar el cuadro según al tipo de palabra que correspondía, y el que termina de rellenar dice en voz alta stop.

Se revisa el cuadro para confirmar si las palabras están correctas y el que lo haga bien es el ganador.

Así continua el juego hasta que hayan pasado las palabras agudas, graves, esdrújulas sobreesdrújulas.

- Jugamos "Las palabras encadenadas "

Para jugar nos colocaremos en un círculo

Un estudiante voluntariamente dirá una palabra al azar, el estudiante que tiene a su derecha tendrá que decir qué tipo de palabra es si es aguda, grave, esdrújulas o

sobreesdrújulas, y la ubicara en el tablero SEGA. El estudiante que siga tendrá que mencionar una palabra según el tipo de palabra que dijo su compañero, por ejemplo:

-Quiero que me digas una palabra aguda, y posteriormente ubicarla al tablero SEGA, así sucesivamente pasará la cadena hasta que participen todos.

- Se les entregará a los estudiantes una hoja de aplicación donde realizarán cada una de las actividades indicadas.

Explicación de las actividades a realizar en la hoja de aplicación.

Lectura de las siguientes palabras en la pizarra:

Practico, práctico, practicó, prácticame.

Dictado de palabras a través del hospital del dictado

Procedimiento. En la pizarra estará colocado el hospital con sus respectivos lugares

El docente dictara diferentes palabras (sobreesdrújulas, esdrújula, graves, aguda) y los estudiantes, irán anotando las palabras del dictado en unas hojas que se les facilitaran,

Cuando el docente termine, anotara las palabras correctamente en la pizarra, para que los estudiantes revisen las palabras.

Los estudiantes irán ubicando las fichas con sus nombres donde corresponda según en según la gravedad de las palabras. Si no tiene ninguna palabra incorrecta se pondrá en la cafetería, si hay una palabra incorrecta lo pondrá en consulta externa, si hay dos palabras incorrectas se pondrá en emergencia, si hay tres palabras incorrectas en ingresado, y si hay 4 la pondrá en terapia, 5 en cuidados intensivos o si hay 6 las pondrá en la morgue y si todas están malas irán al cementerio.

### **Culminación**

Revisión del trabajo asignado

Aclaración de dudas

### **Evaluación**

Conteste de forma oral.

¿Dónde tienen el acento las palabras agudas? ¿Cuándo se tildan?

¿Dónde tienen el acento las palabras graves? ¿Cuándo se tildan?

¿Dónde tienen el acento las palabras esdrújulas? ¿Cuándo se tildan?

Menciona una palabra de cada una de las estudiadas agudas, graves, esdrújulas, sobreesdrújulas.



**9.5 Anexo # 5 Guías de observación a las clases demostrativa**  
**9.5.1 Guía de observación de la clase # 1**



UNIVERSIDAD  
 NACIONAL  
 AUTÓNOMA DE  
 NICARAGUA,  
 MANAGUA  
 UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA**  
**Guía de observación a los estudiantes en la clase de Lengua Y Literatura**

Fecha de la observación: \_\_\_\_\_

Observadores(a): \_\_\_\_\_

Hora. \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

**DESARROLLO**

Escala de valoración:

Exc: excelente MB: Muy Bueno B: Bueno R: Regular D: Deficiente

CRITERIOS A OBSERVAR.	EXC	MB.	B	R.	D.	OBSERVACION.
Los estudiantes muestran interés en la dinámica de integración “De persona a persona”						
Los estudiantes participan de manera voluntaria en el desarrollo de la dinámica						
Los estudiantes aportaron su colaboración en la lluvia de ideas						
Los estudiantes recuerdan los conceptos de las reglas generales de acentuación						
Los estudiantes escuchan atentamente la lectura El león y la espina						
Los estudiantes comentan en plenario las preguntas de comprensión lectora						
Los estudiantes separaron en sílabas las palabras indicadas en la lectura y las ubicaron en el tablero						
Los estudiantes clasificaron las palabras en el tablero SEGA						
Los estudiantes a través del balón de palabras y la bolsa mágica lograron clasificar palabras en el tablero SEGA						

## 9.5.2 Guía de observación de la clase # 2



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

### FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

#### DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

#### CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

#### Guía de observación a los estudiantes en la clase de Lengua Y Literatura

Fecha de la observación: \_\_\_\_\_

Observadores(a): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hora. \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

#### DESARROLLO

Escala de valoración:

Exc: excelente MB: Muy Bueno B: Bueno R: Regular D: Deficiente

CRITERIOS A OBSERVAR.	EXC	MB.	B	R.	D.	OBSERVACION.
Los estudiantes participan con entusiasmo en la actividad de integración						
Los estudiantes comprenden el significado de los refranes						
Los estudiantes realizan la lectura <b>a jugar con el bastón</b> y ubican la tilde a las palabras que deben llevarla						
Los estudiantes comenta de manera voluntaria en plenario, las preguntas sobre la lectura jugar con el bastón						
Participan con entusiasmo en el juego de <b>la caja revuelta</b> y clasifican las palabras en el Tablero SEGA						
Mediante el juego del <b>Perro lenguón</b> los estudiantes lee correctamente las palabras y las clasifican en el tablero						

### 9.5.1 Guía de observación a la clase # 3



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

#### Guía de observación a los estudiantes en la clase de Lengua Y Literatura

Fecha de la observación: \_\_\_\_\_

Observadores(a): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hora. \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

#### DESARROLLO

Escala de valoración:

Exc: excelente MB: Muy Bueno B: Bueno R: Regular D: Deficiente

CRITERIOS A OBSERVAR.	EXC	MB.	B	R.	D.	OBSERVACION.
Los estudiantes participan en la actividad de integración El dibujante y se integran todos de manera voluntaria						
Los estudiantes mediante los juegos el <b>stop de palabras y las palabras encadenadas</b> , logran clasificar correctamente las palabras en el tablero SEGA						
Los estudiantes muestran disponibilidad y actitud positiva al resolver la hoja de aplicación						
Los estudiantes se integran positivamente en la estrategia del hospital de dictado						
Los estudiantes ponen en práctica el valor de la honestidad en la estrategia del hospital de dictado						
Los estudiantes participan en plenario y comentan las preguntas de evaluación de la clase						

## 9.6. Anexo # 6 Hoja de aplicación



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**Carrera de Pedagogía con mención educación primaria**

***Hojas de aplicación***

### **I-INTRODUCCION**

Los estudiantes del V año de la carrera de Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de graduación durante el II semestre del año 2021 aplican el siguiente instrumento conocido como hoja de aplicación.

**II-OBJETIVO:** Constatar el aprendizaje que han obtenido los estudiantes mediante la implementación de las estrategias lúdicas en la enseñanza de las reglas generales de acentuación.

### **III-DATOS GENERALES**

Nombre del centro Educativo: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Modalidad: \_\_\_\_\_

Fecha de aplicación \_\_\_\_\_

Hora. \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

Realice la lectura del cuento que se le presenta a continuación

## LA MARIPOSA Y EL GUSANO

Un día en el **jardín**, volaba una linda **mariposa** que se posaba de flor en flor. De repente vio un **gusano** recostado de una rama **cálidamente**. La mariposa se le acercó a saludarlo con dulzura ¿hola como estas? El gusano **rápidamente** contestó enojado, no te acerques a mi yo soy feo y tú eres **bonita**, la mariposa le dijo; yo **también** fui un gusano tuve que pasar por muchas dificultades igual que tú, si **lucha** fuerte podrás alcanzar lo que deseas sin envidiar a lo que tienen los demás, **acéptate** cómo eres y en un futuro serás bello.



Paso el tiempo el gusano **empezó** a sentirse raro. Tenía mucho sueño y se acostó a dormir. Cuando se **despertó** noto que se sentía diferente, miro su espalda, para su sorpresa le salieron alas. Por fin el gusano dejó de ser feo, ahora era muy lindo como su amiga la mariposa y jugaban muy felices en el jardín. **FIN**

- Clasifique en el cuadro **SEGA** las palabras de la lectura que están en negritas, aplicando las reglas generales de acentuación.

S	E	G	A

1. ¿Cómo se llama el cuento?
2. ¿Dónde ocurre la historia?
3. ¿De qué trataba el cuento?
4. ¿Qué opinas de la actitud de la mariposa?

2. Clasifica las palabras del recuadro en agudas, llanas y esdrújulas, colocando la sílaba tónica en el lugar destacado, como en el ejemplo:

José, pared, plata, cántaro, plátano, ahora, abrir, bastante, kilómetro, hoja, mayúscula, débil, boca, avestruz, allí, hábil, rápido, bambú, párpado

AGUDAS	LLANAS	ESDRÚJULAS

© Copyright 2016 WEBDELMAESTRO.COM

© webdelmaestro.com

- **Lea y analice las palabras; luego ubica la tilde a las palabras que llevan tilde según cada regla.**

Arbol escuela cafe mariposa lapiz papel eficaz platano pagina  
 tambor relampago cuentamelo cancion rapido ordenaselo  
 medico ejercitaselo azucar aguilá lagrima catalogo album

## 9.7 Anexo # 7 guía de preguntas de la reflexión conjunta



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMA**

**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**CARRERA: PEDAGOGIA CON MENCION EDUCACION PRIMARIA**

### **Guía de preguntas de la reflexión conjunta**

#### **I-INTRODUCCION**

Los estudiantes del V año de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), como parte del desarrollo profesional y el cumplimiento de la asignatura Seminario de Graduación, durante el II semestre del año 2021, aplicaremos la siguiente Guía de preguntas, donde se desarrollará, mediante una reflexión conjunta con los estudiantes, la docente y equipo de investigación.

**II-OBJETIVO:** Reflexionar en equipo el impacto que tuvo la aplicación del plan de acción en los estudiantes, en el docente y al grupo de investigación.

#### **III-DATOS GENERALES DEL CENTRO**

Nombres de los participantes: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

#### IV-DESARROLLO

##### **Preguntas dirigidas a la docente**

1. ¿Cómo le pareció la estrategia del tablero SEGA, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación?
2. ¿Cree usted que la estrategia del tablero SEGA, le contribuya en el desarrollo de clases futuras, para enseñar las reglas generales de acentuación?
3. ¿Qué beneficios proporcionó la implementación de las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA?
4. ¿Por qué cree que es importante que los estudiantes clasifiquen correctamente las palabras?
5. ¿Qué avances han presentado los estudiantes en el aprendizaje después de la aplicación del plan de acción?
6. ¿Cómo valora el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
7. ¿Qué otro comentario le gustaría aportar?



### **Preguntas dirigidas al equipo de investigación**

1. ¿Cómo nos pareció la estrategia del tablero SEGA, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación?
2. ¿Qué beneficios proporcionó la implementación de las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA?
3. ¿Por qué es importante que los estudiantes clasifiquen correctamente las palabras?
4. ¿Qué avances han presentado los estudiantes en el aprendizaje después de la aplicación del plan de acción?
5. ¿Cómo valoramos el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del plan de acción?
6. ¿Qué otro comentario le gustaría aportar?

### **Preguntas dirigidas a los estudiantes**

1. ¿Qué les pareció la estrategia del tablero SEGA, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación?
2. ¿Qué beneficio les proporcionó la implementación de las estrategias lúdicas mediante el uso del tablero SEGA?
3. ¿Por qué cree que es importante que clasifiquen correctamente las palabras?
4. ¿Cómo se sintieron durante el desarrollo de las clases?
5. ¿Qué lograron aprender durante el desarrollo de las clases?
6. ¿Qué fue lo que le resultó más difícil en el desarrollo las clases?
7. ¿Qué le pareció la visita del grupo de investigación?

## 9.8 Anexo # 8 fotos



**Ilustraciones de los estudiantes, la docente e investigadoras**



**Ilustración entregando un compartir a los estudiantes**



Ilustración estudiantes participando en el desarrollo diferentes actividades para clasificar palabras en el tablero SEGA