



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 didácticas.

Sub tema de Investigación.

El tablero SEGA como estrategia didáctica mediante la lúdica, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las reglas generales de acentuación, en la asignatura de Lengua y Literatura, con estudiantes de cuarto grado, del colegio público Nuestra Señora de la Paz durante el II semestre del año escolar 2021.

Línea de investigación: Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autores: Br. Alicia de los Ángeles Bendaña Gutiérrez.

Br. Claudia Vanessa Hernández Quiroz.

Br. María José Aguirre Jiménez.

Tutores: MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez



Managua, 26 de marzo de 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 didácticas.

Sub tema de Investigación.

El tablero SEGA como estrategia didáctica mediante la lúdica, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las reglas generales de acentuación, en la asignatura de Lengua y Literatura, con estudiantes de cuarto grado, del colegio público Nuestra Señora de la Paz durante el II semestre del año escolar 2021.

Línea de investigación: Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autores: Br. Alicia de los Ángeles Bendaña Gutiérrez.

Br. Claudia Vanessa Hernández Quiroz.

Br. María José Aguirre Jiménez.

Tutores: MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez

Managua, 26 de enero de 2022



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

"2022: VAMOS POR MÁS VICTORIAS EDUCATIVAS"

Managua 01 de abril 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 avalan la investigación titulada:

Tema de Investigación: Estrategias didácticas.

Realizada por los bachilleres:

- Br. Alicia de los Ángeles Bendaña Gutiérrez.
- Br. Claudia Vanessa Hernández Quiroz.
- Br. María José Aguirre Jiménez.

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**

Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez

Tutor de Seminario de Graduación

Tutor de Seminario de Graduación

CONTENIDO

I.	INTRODUCCIÓN.....	4
1.1	Resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde las prácticas profesionales de la carrera.	5
	Efectos formativos en las personas.....	8
1.2	Escenario de la investigación.	10
1.3	Tema y subtema de investigación.	12
1.4	Planteamiento del problema.	12
1.5	Hipótesis de acción.	13
II.	JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
III.	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.	16
	Objetivo General:.....	16
	Objetivos Específicos:	16
IV.	DESARROLLO DEL SUBTEMA.	17
4.1	Referente teórico	17
4.1.1	Estrategia didáctica.....	17
4.1.2	Lúdica.....	18
4.1.3	Proceso de enseñanza y aprendizaje.	19
4.1.4	SEGA.....	20
4.1.5	Lengua y Literatura	27
4.1.6	Reglas generales de acentuación.....	27
4.1.6.1	Importancia de las reglas generales de acentuación.	27
4.1.7	El acento.....	28
	Tipos de acento.	28
4.1.8.	Tilde.....	29
4.1.9	Clasificación de las palabras según las reglas generales de acentuación.	30

4.2. Diseño metodológico.....	32
4.2.1 Tipo de investigación	32
4.2.2 Técnicas de instrumentos para recolectar información.....	33
4.2.3 Criterios Regulativos.....	34
4.2.4 Técnicas de análisis e interpretación de datos.....	37
V. EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN	38
VI. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN.....	44
6.1 EFECTOS DE LAS ACCIONES.....	44
6.1.1 Capacitación:.....	44
6.1.2 Clases demostrativas:.....	45
6.1.3 Monitoreo y Seguimiento.....	48
6.1.4 Reflexión conjunta.....	48
6.2 EFECTOS FORMATIVOS EN LAS PERSONAS	49
6.1 NUEVOS PLANTEAMIENTOS	50
VII. CONCLUSIONES.....	52
VIII. ANEXOS.....	54

DEDICATORIA:

Dedicamos primeramente a Dios y a nuestro Señor Jesucristo por concedernos el conocimiento para encontrar el camino a la verdad, darnos la salud, fortalezas, sabiduría, el entendimiento y el amor que ha permitido hacer posibles las metas propuestas.

A nuestras familias por el apoyo que nos brindaron día a día en el transcurso de nuestra carrera profesional, que siempre están a nuestro lado motivándonos para continuar y hacer realidad los sueños y anhelos.

AGRADECIMIENTO:

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, guiarnos a lo largo de nuestra existencia, a nuestros padres, esposos e hijos, ser el apoyo, fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Agradecemos al docente Joisell Bayardo Estrada Torres, director del colegio Público Nuestra Señora de la Paz, por confiar en Nosotras, abrirnos las puertas y permitirnos realizar todo el proceso investigativo dentro del colegio.

Agradecemos a Lic. María Eugenia Lebrón, docente de cuarto grado del Colegio Público Nuestra señora de la paz, por habernos abierto las puertas de su salón de clases, brindarnos la confianza de establecer comunicación con los estudiantes para el desarrollo investigativo.

De igual manera agradecemos a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN- Managua) a la facultad de Educación e idiomas, a nuestros docentes y en especial a nuestros Tutores MSc. Jorge Luis Rodríguez Mercado y Lic. Christopher Leonardo Gutiérrez Ramírez quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que creciéramos día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación y apoyo incondicional.

RESUMEN.

La investigación realizada fue con el objetivo de implementar estrategias didácticas del tablero SEGA, mediante la lúdica, aplicado en el Colegio Público Nuestra Señora de la Paz, como base fundamental al proceso de enseñanza y aprendizaje en las reglas generales de acentuación en la asignatura de lengua y literatura.

Por consiguiente, dentro de este informe desarrollaremos una planificación de acciones estratégicas, para la ejecución de la investigación, la cual nos permitirá desarrollar la acción y así poder obtener un análisis, brindar conclusiones o recomendación que ayude a la labor docente. Para ello, la investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo siendo del tipo descriptivo y se prevé asumir una realidad subjetiva, dinámica y compuesta, es de corte transversal ya que el fenómeno abarca el II semestre del año 2021.

Para la intervención del plan de acción fue necesario de técnicas como: capacitación a docente, para fortalecer el conocimiento de la metodología del tablero SEGA, como estrategia didáctica, así también la realización de clases demostrativas, con el objetivo de aplicar la metodología mediante la lúdica y por último la intervención del monitoreo y seguimiento, para la valoración del impacto de esta nueva estrategia en el campo educativo.

Por lo tanto, los resultados determinan que la aplicación del tablero SEGA, provocó cambios significativos en los estudiantes, docente y en el equipo de investigación. Permitiendo obtener nuevas experiencias, fortaleciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje en las reglas generales de acentuación.

Palabras Claves: Estrategias, Didácticas, Lúdica, tablero SEGA, Lengua y Literatura.

I. INTRODUCCIÓN.

El Colegio Público “Nuestra Señora de la Paz” ubicado en el barrio René Cisneros, departamento de Managua distrito I, es el escenario pedagógico para desarrollar todo el proceso de investigación de acuerdo a la propuesta del tablero SEGA como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con estudiantes de cuarto grado de Educación Primaria Regular durante el II semestre del año 2021.

Siendo el objetivo general, implementar el tablero SEGA como estrategia didáctica, que a su vez permita a la docente desarrollar nuevas técnicas para su enseñanza y al mismo tiempo desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo, vivencial y práctico.

El informe contempla una estructura la cual cuenta, con pautas precisas para la ejecución de la investigación, las cuales se describen mediante los siguientes acápite: justificación de la investigación, objetivos, ejecución de estrategias planificadas a través de un plan de acción, conclusión para beneficiar la labor docente.

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

El proceso para generar esta investigación se da, desde un primer encuentro con los agentes informantes, en el I semestre del año 2021 con las prácticas de profesionalización, en la cual surge como sugerencia la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación a través del tablero SEGA, 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.

Por consiguiente se desarrolló el plan de acción con clases demostrativas implementando estrategias lúdicas a través del tablero SEGA. Una vez concluido el proceso de clases demostrativas, se prosiguió con estrategia de la reflexión conjunta y por último se le hizo entrega al docente de los materiales didáctico. A sí mismo la organización del equipo de trabajo buscó información sistematizada de acuerdo a la temática abordada, para que sean de beneficio a la comunidad educativa para su formación integral. Mediante la distribución



Ilustración 1 Docente con los recursos didácticos que se le entregaron. Fuente: Investigadoras (2021).

equitativa por las investigadoras, asumieron un papel fundamental y clave, dentro del proceso de investigación acción,

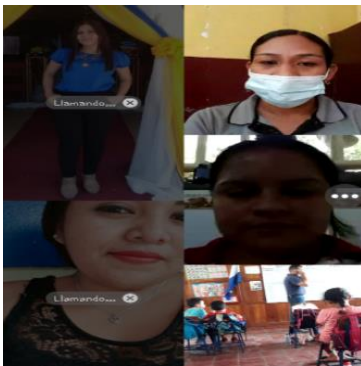


Ilustración 2 comunicación del grupo de Investigación a través de WhassApp. Fuente: Investigadoras (2021).

Para ello, se creó un grupo de WhassApp con el fin de disponer una comunicación y organización del equipo investigativo, mediante videos llamadas grupales, haciendo fácil la interacción con los informantes.

Prosiguiendo, con visitas esporádicas al centro educativo con el fin de dar a conocer al docente la estrategia del tablero SEGA para el uso de las reglas generales de acentuación,

Por consiguiente, la investigación fue realizada bajo un

contexto con diferentes condiciones sociales, culturales, higiénicas y económicas Social:

La condición social: Influyó en que, la investigación se desarrolló en un contexto social de una zona rural de primaria multigrado en la comunidad Los Negritos del municipio de Teustepe, del departamento de Boaco. Condición que causó dificultad al equipo de trabajo al momento de movilizarse y organizarse para las diferentes visitas y el respectivo seguimiento de la investigación, ya que la zona es muy alejada del casco urbano y no se cuentan con medios de transporte disponibles para viajar a cualquier hora.



Ilustración 3 Poniendo en práctica las medida higiénicas. Fuente: Investigadoras (2021).

Condiciones Económicas: El equipo trabajó en su mayoría no cuentan con ingresos económicos establecidos o con un empleo fijo, lo que influyó al momento de realizar ciertas actividades en la investigación, ya que muchas de ellas como lo fue la movilización hasta el centro educativo, se vio afectado en gastos económicos, sin incluir el gasto de la elaboración de los recursos y materiales didácticos.

Condiciones Higiénicas: La situación del COVID-19 fue otra dificultad que el equipo de investigación se vio afectado, ya que las medidas higiénicas que teníamos que tomar al salir de casa, para recabar la información serían estrictas, ya que como personas, estábamos conscientes del peligro de la enfermedad de tal manera con el temor de poder contagiarse al exponerse a estas actividades que serían en lugares con aglomeraciones, sin embargo, gracias a la protección y cuidado, se pudo realizar las actividades satisfactoriamente.



Ilustración 4 Presentación del plan de intervención al docente
Fuente: Investigadoras (2021)...

Es importante señalar la buena coordinación de trabajo que hubo con el grupo investigativo la cual se estuvo pendiente de cada detalle de las correcciones y la organización del trabajo.

Algunas de las estrategias, pero no exactamente aplicadas para la enseñanza de las reglas generales de acentuación. Por lo tanto, estas estrategias para él fueron innovadoras, ya que no conllevan de mucho tiempo, ni muchos gastos económicos para implementarlas.

El docente expresó que, si las actividades estaban adaptadas, específicamente para sus estudiantes.

Evaluación del plan de intervención desde las prácticas de profesionalización.



Ilustración 6 Reflexión Conjunta. Fuente: Investigadoras (2021).

Una vez concluido el proceso de implementación de las clases demostrativas, se prosiguió con la 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 de la espiral auto reflexiva”.

Durante la reflexión el 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.



Ilustración 5 Agradecimiento a docente y estudiantes por su participación.
Fuente: Investigadoras (2021).

Mencionó que este tablero al implementarse en los centros educativos pueda ser de ayuda a los docentes ya que es importante que los estudiantes clasifiquen las palabras y conozcan las reglas generales de acentuación correctamente, porque uno de los problemas ortográficos que comúnmente se encuentra en los estudiantes es la clasificación de las palabras a veces por no entender bien los conceptos, los estudiantes cometen muchos errores ortográficos al redactar los párrafos, fábulas al ser ellos sus escritores de sus aprendizajes y como vemos es de vital importancia manejar bien, la clasificación por que les permite a ellos desarrollar mejor sus aprendizajes y tener un mejor léxico al momento de expresarse.

Los estudiantes expresaron que les gustó el tablero y que era algo nuevo para ellos, muy dinámico, les parecía interesante porque se aprendía diferente ya que era más práctico, más fácil de aprender y clasificar las palabras.

Efectos formativos en las personas.

En este ciclo los efectos formativos en las personas fueron notorios y positivos en todo el proceso llevado a cabo en la investigación, efectos formativos que a continuación haremos mención.

Estudiantes: Los cambios formativos en los estudiantes fue evidente ya que ayudó a comprobar que habían avanzado en cuanto a la participación y en el modo de apropiarse de los conocimientos sobre las reglas generales de acentuación, que, a pesar de sus características individuales y ritmo de aprendizaje, observamos mayores destrezas en las prácticas de las reglas generales de acentuación, permitiendo así una mayor facilidad para realizar las diferentes actividades en general.

Por otra parte, los estudiantes lograron obtener actitudes de motivación, creatividad, responsabilidad individual, mostrando mayor compromiso y mejorando sus habilidades interpersonales, evidenciadas en actividades de cooperación, compañerismo y autonomía.

Docente: En los efectos formativos del docente se observó que tanto el contenido, como las estrategias utilizadas fueron de mucha ayuda para la mayor adquisición de nuevos conocimientos, desde un comienzo estuvo dispuesto a involucrarse en el desarrollo de cada actividad planteada, aunque tiene experiencia en el ámbito educativo y en especial en esta modalidad de primaria multigrado, demostró interés con respecto a la estrategia del tablero SEGA, en el cual no tenía conocimiento sobre él, manifestando el deseo de implementarlo en las clases futuras. Su disponibilidad siempre se notó y admitió que el trabajo expuesto le ha ayudado a tener mayor dominio de técnicas y estrategias, para desarrollar habilidades y conocimientos tanto personal como profesional, con actitudes positivas de autoevaluación y retroalimentación.

Equipo de investigación: Durante el transcurso de la ejecución del trabajo investigativo los efectos formativos en el equipo de investigación fueron efectos muy significativos, enriquecedores a nivel personal y profesional teniendo la oportunidad de poner en práctica las diferentes estrategias del tablero SEGA permitiendo así trabajar simultáneamente diferentes técnicas y procedimientos, mejorando así distintas habilidades y valores como, la responsabilidad y la iniciativa.

Está claro los beneficios que tuvo la implementación de las estrategias lúdicas haciendo uso del tablero SEGA, tanto para los estudiantes y docentes como para el equipo de investigación, a como mencionó el docente es evidente el beneficio que se obtuvo en los estudiantes y en el equipo de investigación, ya que generó el desarrollo de habilidades profesionales como expertas en la planificación, ejecución y evaluación de nuevas estrategias didácticas.

Como investigadoras, se constató mediante la prueba



*Ilustración 7 Estudiante de sexto grado realizando prueba Diagnóstica.
Fuente: Investigadoras (2021).*



*Ilustración 8 Docente contestando la entrevista,
Fuente: Investigadoras (2021).*

diagnósticas aplicada a los estudiantes, en donde fue muy notorio que los estudiantes de sexto grado, resolvieron correctamente la prueba, que los estudiantes de quinto grado al momento de resolverla, sí hubo un poco de dificultad, debido a que su aprendizaje está en proceso y tienen problemas en la lectura, pero a como menciona el docente y a como se pudo observar que van mejorando mucho y que poco a poco ellos, si van a poder mejorar esta dificultad.



Ilustración 9 Estudiantes realizando Prueba Diagnóstica. Fuente: Investigadoras (2021).

Por lo cual nace una nueva propuesta donde el grupo de investigación se segmenta en grupos de tres integrantes, para llevar la estrategia lúdica a otro centro, en el departamento de Managua, con otros objetivos, otra población, nuevos agentes informantes y nuevos expectativas como grupo de investigación.

Así mismo la propuesta se extienda y sea de herramienta útil para los docentes y estudiantes que presentan dificultad en la ortografía acentual.

1.2 Escenario de la investigación.

Ilustración 11 Colegio Nuestra Señora de la Paz



Fuente: Investigadoras (2021).

El colegio público “Nuestra Señora de la Paz” construido en el año 1995, teniendo 25 años de existencia, ubicado en el barrio René Cisneros, de la rotonda el periodista 1c abajo 2c al lago, siendo sus límites naturales al norte el INJUDES, al sur Colonia El Periodista, al este Barrio Tres Ochenta, y al oeste Barrio El Recreo.

Actualmente el colegio atiende las modalidades de educación inicial con una matrícula de 78 estudiantes por el turno matutino, en primaria regular con una matrícula de 342 educando en ambos turnos. Cuenta con un personal de 2 docentes en Educación Inicial, 5 docentes en educación primaria y 1 docente de inglés, también cuenta con 2 personal administrativos el director y el secretario.

De acuerdo en su estructura física está en buenas condiciones y los materiales de construcción es todo de concreto, no tiene muro perimetral ya que solo se



Ilustración 12 pabellón del colegio Nuestra Señora de la Paz. Fuente: Investigadoras (2021).

encuentra enmallado, así mismo consta de 3 pabellones, con un total de 8 aulas de clase, 1 oficina administrativa cabe



Ilustración 13 Cancha deportiva, Fuente: Investigadoras (2021).

mencionar que el centro no cuenta con auditorio, presta condiciones de servicio básicos y sanitarios de 2 baños, los cuales se encuentran en un buen estado, cuenta con el servicio de un cafetín, tiene una biblioteca y una bodega donde se guarda la merienda escolar, posee una cancha deportiva sin techo, los bebederos de agua están en buen funcionamiento, pero son muy pocos de acuerdo a la demanda de estudiante existente en el centro, actualmente este colegio cuenta con una escritura del colegio la cual le pertenece al ministerio de educación.

Con referencia al aula de clase está ubicada de oeste a este, construida de paredes de concreto, pintadas en azul y blanco, de piso de ladrillo rojo, ventanas con verjas, techo emperlinado, cuenta con energía eléctrica (3 lámparas), consta con una matrícula de 40 estudiantes en las edades de 9 a 10 años, de ellos son 22 varones y 18 mujeres. El ambiente pedagógico es muy bueno, porque contiene murales informativos y rincones de aprendizajes, los pupitres, pizarras y puertas están en buen estado.

1.3 Tema y subtema de investigación.

Tema de Investigación:

Estrategias didácticas.

Sub tema de Investigación:

El tablero SEGA como estrategia didáctica mediante la lúdica, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las reglas generales de acentuación, en la asignatura de Lengua y Literatura, con estudiantes de cuarto grado, del Colegio Público Nuestra Señora de la Paz durante el II semestre del año escolar 2021.

1.4 Planteamiento del problema.

En el transcurso del proceso de enseñanza y aprendizaje se ve con facilidad la problemática que hoy en día enfrentan los estudiantes al aplicar las reglas generales de acentuación, ya que estas juegan un papel fundamental en el aprendizaje de los educandos, permitiendo identificar el uso correcto del acento prosódico y ortográfico en cada palabra de su vocabulario, acercándose más a la realidad que se observa en los centros educativos.

Por consiguiente, en la primera visita al Colegio Público Nuestra Señora de la Paz, se identificó una situación en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria, al realizar la diagnóstica, donde nos ha permitido analizar los resultados obtenidos siendo:

- Dificultades de los conceptos de las reglas generales de acentuación.
- Problemas de ortografía literal y acentual.
- Deficiencia en la escritura
- Falta de coherencia al redactar.
- Problema al pronunciar fonológicamente las palabras.

Este motivo puede entenderse también como una gran dificultad que los estudiantes vienen llevando a costas como una carga pesada desde sus grados

y niveles anteriores, es significativo la importancia que tiene el uso correcto de las reglas generales de acentuación desde niveles inferiores, esto nos demuestra que existe una gran necesidad en la docente, con respecto al dominio de ejecución de nuevas estrategias para la aplicación de las reglas de acentuación.

De acuerdo con los pronósticos conocidos, nos hacemos las siguientes interrogantes:

¿Qué incidencia tiene el uso del tablero SEGA, en el proceso del aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado, en la modalidad primaria regular, Colegio Público Nuestra Señora de la Paz?

Con base en los planteamientos anteriores el equipo investigador se pregunta como hipótesis de acción:

1.5 Hipótesis de acción.

¿El tablero SEGA permite el dominio efectivo de las reglas generales de acentuación?

Para ello, presentamos la justificación por la cual se sustenta la investigación acción.

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación nace de las prácticas de profesionalización que tuvo como propósito valorar el uso de las reglas generales de acentuación en las palabras agudas, graves, esdrújulas, y sobresdrújulas, obteniendo resultados satisfactorios.

Por ello, en la asignatura de seminario de graduación, se retoma la investigación en el segundo II semestre del año en curso, desarrollándola en una zona urbana, con estudiantes de cuarto grado de educación primaria, del Colegio Público Nuestra Señoras de la Paz, a través de una prueba diagnóstica, se ha encontrado unas series de dificultades en el aprendizaje de las reglas generales de acentuación. De no ser atendida esta situación, los educandos continuarán con deficiencia en la práctica de las reglas de acentuación y si el docente no busca alternativas, los estudiantes presentarán dificultades de redacción de lectura y escritura.

Por ende, la investigación es de gran importancia para el docente de educación primaria, la cual imparte la asignatura de lengua y literatura, ya que constará con estrategias didácticas de enseñanza y así generar en los estudiantes una participación activa, para que se evidencie un aprendizaje significativo y así evadir la aplicación de estrategia didácticas tradicionalistas que incita al estudiante a la memorización y al aprendizaje mecánico, por consiguiente, todo docente debe de apropiarse de nuevas estrategias didácticas, para el desarrollo cognitivo del estudiante y la adquisición de mayor competencias al incidir en el uso de las reglas generales de acentuación.

Así mismo toda la comunidad educativa, resultará muy enriquecedora, al implementar con los educandos conocimientos profundos con capacidad de analizar, seleccionar, clasificar, pronunciar y escribir correctamente las palabras según sus reglas de acentuación.

Muy pocos estudios se han realizados para el análisis de la percepción y reacción de los estudiantes en el desarrollo de su enseñanza y aprendizaje en la asignatura

de lengua y literatura, debido a esto hemos resaltado la importancia de realizar dicha investigación, esperando con una visión a futuro poder ser de utilidad a la labor docente.

De cara a los resultados que se obtengan del análisis de la información a través de las distintas técnicas de investigación, contribuirán a la elaboración de una propuesta didáctica de manera constructivista que integre estrategia didáctica de manera lúdica, para facilitar los aprendizajes en el contexto de la asignatura antes mencionada.

Por lo tanto, los beneficiados serán los estudiantes que cursan el cuarto grado de educación primaria regular de dicho colegio, como también a los docentes, sobre todo implementar nuevas estrategias de enseñanza la cual se presentan en el aula de clase, con el objetivo de fortalecer la correcta aplicación de las reglas generales de acentuación y de tal manera que estas sean desarrolladas en el desempeño laboral, en cuanto a las investigadoras nos beneficiará en crear bipartición en la temática, llevar propuestas factibles y sobre todo aprender ser investigadoras.

III. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

Objetivo General:

Implementar la estrategia didáctica del tablero SEGA mediante la lúdica, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de cuarto grado, del Colegio Público Nuestra señora de la Paz, departamento de Managua, distrito I, durante el II semestre del año escolar 2021.

Objetivos Específicos:

1. Diseñar estrategias didácticas a través de la lúdica para el fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje.
2. Valorar los resultados obtenidos en el desarrollo del plan de acción del tablero SEGA, para la aplicación de las reglas generales de acentuación.
3. Analizar el proceso de la metodología del tablero SEGA, como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para la construcción de nuevos aprendizajes.

IV. DESARROLLO DEL SUBTEMA.

4.1 Referente teórico

En este apartado se examinan los principales fundamentos teóricos que se relacionan con la investigación acción realizada, siendo útiles para el análisis y validación de los datos obtenidos, a través de las técnicas aplicadas para la recopilación de la información. Dentro de ellos se analizan los siguientes conceptos: Definición de lengua y literatura, definición de reglas generales de acentuación, Estrategias didácticas, proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje significativo es lo opuesto al aprendizaje memorístico y repetitivo, significa que es aprender con sentido, utilizando los referentes de la realidad, con aplicabilidad inmediata, logrando despertar del estudiante mediante las técnicas específicas a través de la lúdica y las estrategias didácticas.

4.1.1 Estrategia didáctica

(Colom, 1988) Utilizó el concepto de estrategia didáctica como una instancia que acoge varios métodos, como medios y técnicas, considerando que el concepto proporcionaba mayor flexibilidad y utilidad en el proceso didáctico.

Para (Tobon, 2010) expresa que la estrategia didáctica son un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito, por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes.

(Barriga, 2010) Manifiesta que para enriquecer el proceso educativo las estrategias de enseñanzas y las estrategias de aprendizajes se complementan. Para ello señala que las estrategias de enseñanza son procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos, siendo medios y recursos que se ajustan para lograr una enseñanza participativa a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Por consiguiente, las estrategias como elementos de reflexión para la propia actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa, siendo que el docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. Es decir, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que ponen en marcha al docente de forma sistemática para lograr un determinado aprendizaje en los estudiantes.

4.1.2 Lúdica

La lúdica se identifica como *ludo* que significa acción que produce diversión, placer y alegría, siendo todas las acciones que se distinguen con la recreación y con una serie de expresiones cultural como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa la poesía entre otros.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los estudiantes. Por lo anterior la lúdica va de la mano con el aprendizaje a lo que (Nuñez, 2002) considera que “la lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje”.

Por lo consiguiente, debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares, ya que es rica en ambientes, siendo una dimensión del desarrollo humano que fomenta lo psico-social en la adquisición de saberes y la formación de la personalidad del estudiante, es decir encierra una gama de actividades donde se ve evidenciado el placer en los educando.

En este sentido autores como (Vygotsky, 1966) hace referencia al juego como parte del aprendizaje significativo, mismo que según este, aporta al aprendizaje estratégico y debe tener relación con el contexto del individuo que aprende, con relevancia en su cotidianidad.

Algunas características son:

- Tiene sentido para el individuo que aprende.
- Es placentero, integral, multidimensional y multisensorial.
- Implica proceso auto organizativo para la autonomía y autorregulación del proceso de aprendizaje.
- Los procesos se viven en la interacción con el objeto que aprende y con las personas involucradas.

Por lo tanto las actividades lúdicas se convierten en una herramienta estratégica, introduciendo al estudiante alcanzar un aprendizaje con sentido agradable de manera atractiva y natural, desarrollando nuevas habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.1.3 Proceso de enseñanza y aprendizaje.

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje y esta realidad relaciona no solo a los procesos vinculados a enseñar, si no también aquellos vinculados a aprender, para ello, el proceso de enseñanza y aprendizaje surge de la conjunción del intercambio de la actuación de docente a estudiantes, en un contexto determinado.

De acuerdo con (Joyce, 2006) los modelos de enseñanza son en rigor modelos de aprendizajes, cuando se ayuda al estudiantes a obtener información, ideas, habilidades, valores, modos de pensar y de actuar, también se le está enseñando a aprender.

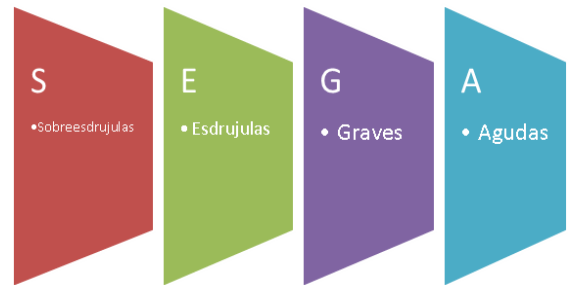
(Diaz, 2006) Nos dice que la enseñanza y aprendizaje es un proceso psicopedagógico que el estudiante adquiere y emplea intencionalmente como recurso para aprender significativamente, por lo tanto este proceso debe de poseer las siguientes características;

- ✧ Ser flexible: en función de las condiciones de los contextos educativos.
- ✧ Intencionalidad: esta requiere de la aplicación de conocimientos meta cognitivo.

- ✧ Motivacional: estas deben de ser estrategias que respondan a factores afectivos.

4.1.4 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.

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 de la enseñanza de las reglas generales de acentuación, se emplea a través del tablero SEGA, que continuación se explicara su metodología.

4.1.4.1 Metodología del tablero SEGA

En este sentido (Rodríguez, 2020), Presenta 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.

El tablero SEGA, se considera como un método 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.

4.1.4.2 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.

4.1.4.3 Fase preparatoria del tablero SEGA

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

De acuerdo a (Rodríguez, 2020), el acento es la pronunciación que se da a una sílaba distinguiéndose de las demás por una mayor intensidad, una mayor duración o un tono más alto. La sílaba que tiene el mayor tono de voz se denomina tónica, y el resto son sílabas átonas. El acento a veces se escribe y otras no, pero todas las palabras llevan acento tónico.

La elaboración del tablero SEGA se da de la siguiente manera:

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.

1. Con dos pedazos de cartón marcamos un rectángulo de 60x62 de largo.
2. Luego lo recortamos, una vez que lo tenemos listo, lo tomamos de molde para hacer lo mismo con el otro cartón.
3. Luego tomamos un cartón y le marcamos un margen de 1 cm. Por todos lados.
4. Ubicamos el borde superior para marcar 8cm. Hacia abajo.
5. Luego a partir de allí, empezamos a marcar 5 cm 5 veces, dejando un cm de distancia entre cada una.
6. Hacemos ese mismo paso en lado derecho y en lado izquierdo.
7. De manera horizontal vamos a marcar 6cm, 4 veces dejando también 1 cm de distancia entre cada margen.
8. unimos las líneas para formar la cuadrícula, marcamos 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 empezamos a sacar los cuadros con bisturí, lo pintamos y decoramos con la creatividad propia.
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.

4.1.4.4 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 silabas en el tablero SEGA según el orden siguiente última, penúltima, antepenúltima, antes de la ante penúltima.
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; cerámica, cerámica, cerámica, cerámica. Es decir de derecha a izquierda.
7. Una vez reconocida la silaba tónica, se le explica al estudiante a cual 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.

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 sacarle provecho a las palabras.

a. Fase de aplicación

1. Explicación del tablero: se le explica al estudiante que significa las letras que están en el tablero SEGA.
2. Explicación de las reglas generales de acentuación.
3. Se escribe la palabra en la pizarra por Ejemplo: Árbol
4. Se separa la palabra en sílabas, Ejemplo: Ár-bol
5. Se ubican las sílabas en el tablero SEGA según el orden siguiente: Última, Penúltima, Antepenúltima, antes de la antepenúltima.
6. Se lee la palabra y se reconoce la sílaba tónica y átona de esa palabra.
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.
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 sacarle provecho a las palabras.

b. Fase 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 nuestra investigación realizamos diversos instrumentos que nos permitieron identificar la problemática que presentan los

estudiantes en la escritura y pronunciación de las reglas generales de acentuación en el tablero SEGA.

Las estrategias didácticas mediante la lúdica facilitan la enseñanza _ aprendizaje de las reglas generales de acentuación según (Jiménez, 2004) por lo tanto SEGA es una herramienta 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.

B: Actividades grupales. Mediante esta evaluación se logra la integración proactiva en los estudiantes de manera práctica, a través de las actividades lúdicas planificadas por el o la docente, tales como: la sopa de letra, la ruleta de palabras, la pelota preguntona, círculos de colores, las palabras brincadoras la cual permitió que los estudiantes seleccionarán y ubicarán en el tablero SEGA.

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 una de las base 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, para su aprendizaje significativo.

4.1.5 Lengua y Literatura

Según (Cassany & Daniel, 1997) menciona que corresponde a la materia de la Lengua Castellana y Literatura, de manera preferente, el desarrollo de cuatro habilidades lingüísticas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir, incluyendo un acercamiento, desde lo funcional, al uso reflexivo y consciente de la lengua y un conocimiento de la literatura como fenómeno artístico y cultural que debe de ser respetado y conservado.

La enseñanza de Lengua y Literatura tiene como fin el enriquecimiento léxico, estético y cultural de los estudiantes, afianzando buenos hábitos lectores en nuestros educandos contribuiremos a alimentar su creatividad, su imaginación y su sensibilidad.

De acuerdo con (Seco, 2002) considera que la asignatura de Lengua y Literatura es de gran importancia para la adquisición y estudio de la lengua materna en estudiantes de Educación Primaria.

4.1.6 Reglas generales de acentuación.

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

4.1.6.1 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 silaba tónica su significado puede ser muy diferente. Esto también pasa en el segundo caso puesto que si, por ejemplo, no conocemos una palabra, y no sabemos cómo pronunciarla y como acentuarla, podemos guiarnos con las reglas de acentuación para pronunciarlas correctamente cuando estamos leyendo.

De hecho, es mucho más frecuente que se de este tipo de equivocaciones, 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 Lengua y Literatura en este caso, tendremos mayor capacidad de abstracción, lo cual podría decirse, nos vuelve más humanos.

4.1.7 El 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.

Tipos de acento.

✚ **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.

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.

Es 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 éstas, facilitará nuestra comunicación y comprensión al momento de expresarnos; y con precisión saber cuándo se tildan las palabras según el acento.

4.1.8. Tilde

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

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.

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.

4.1.9 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.

Palabras agudas.

Para (Madrigal, 2006) 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 consonantes n y s o vocal.

Ejemplo: Canción, Corazón, Café, Inglés.

Pero para (Asencio & JUNCO, 2011) hay una excepción que si terminan en -s precedida de otra consonante, se escribe sin tilde.

Ejemplo: Robots;

Y no 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 cuantas sílabas tiene.
- Pronuncie bien la palabra para confirmar donde lleva la mayor fuerza de voz.
- Observe en que letra finaliza.

Palabras Graves.

Según (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) También se acentúan cuando terminan en -s precedida de otra consonante.

Ejemplos: Bíceps, Cómic, Fórceps

Y cuando terminan en -y pues esta letra se considera consonante a efectos de acentuación.

Ejemplos: Póney, Yóquey.

Palabras Esdrújula.

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

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

Para ello como grupo investigativo El tablero SEGA, es una metodología basada en estrategias didácticas que a través de actividades lúdicas fomenta una participación activa e involucramiento al aprendizaje de las reglas generales de acentuación de manera práctica y vivencial.

Por lo tanto la investigación está basado sobre un diseño metodológico la cual se registrará durante el proceso investigativo.

4.2. Diseño metodológico

El diseño metodológico es el procedimiento riguroso formulado de una manera lógica que el investigador debe de seguir en la adquisición del conocimiento, mediante un conjunto de procesos que el hombre debe de emprender en la investigación.

De acuerdo con (Sampiere, 2006) la investigación es un conjunto de proceso sistemático y empírico que se aplica al estudio de un fenómeno, para ello detallamos de manera precisa la metodología utilizada en la investigación acción.

4.2.1 Tipo de investigación

La investigación acción, refleja las características de los antecedentes del uso de las reglas generales de acentuación, en especial sobre el desempeño de los docentes y los factores que influyen en la investigación, a través de esta misma, se describieron los hallazgos durante el proceso realizado, se planteó el comportamiento, cualidades y manifestaciones de los participantes.

De acuerdo con (Sampiere, 2006) considera que la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes, a través de la narración exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

Para ello, el tipo de la investigación corresponde al diseño cualitativo, a través de este diseño se obtendrán respuestas a la hipótesis de acción, en el proceso de interpretación , ya que el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos, sin medición numérica, siendo de forma descriptiva, detallando la situación de los estudiantes basado a la realidad, mediante el desarrollo de su aprendizaje, es de corte transversal porque se realizó en un periodo de tiempo determinado, comprendido durante el II semestre del año escolar 2021.

4.2.2 Técnicas e instrumentos para recolectar información.

En el proceso de recopilación de la información, primeramente, se realizó la etapa de contacto o exploración mediante el cual se conoció el terreno, utilizando como instrumento de evaluación una diagnóstica, para valorar a los estudiantes el nivel de conocimientos previos. Cabe señalar que fue importante mantener un ambiente agradable durante la aplicación de la diagnóstica, siendo el primer momento de la intervención durante el proceso investigativo.

Ilustración 10 Aplicación de diagnóstica a estudiantes de 4to



Fuente: Investigadoras (2021)

Seguidamente se da la aplicación del plan de acción la cual consiste en la capacitación a docente de cuarto grado, juntamente con el director del colegio, así mismo se nos brindó la oportunidad de capacitar a las docentes de 5to y 6to grado con el objetivo de fortalecer el acto pedagógico de la docente mediante la propuesta del tablero SEGA como estrategia didáctica, utilizando como instrumento de evaluación la lista de cotejo.

Ilustración 11 Capacitación a docentes y director.



Fuente: Investigadoras (2021)

Posteriormente se dio la ejecución de las clases demostrativas, implementadas mediante tres sesiones de clase, con el objetivo de desarrollar la metodología del tablero SEGA, mediante la lúdica, siendo evaluadas a través de un conversatorio con los educandos.

Logrando una participación activa y afectiva de parte de los estudiantes, juntamente con la observación de la docente.

Ilustración 12 Realización de conversatorio con estudiantes de 4to grado.



Fuente: Investigadoras (2021)

Finalmente se da el monitoreo y seguimiento a la docente, en la cual fue necesario la aplicación de la reflexión conjunta donde nos permitió valorar el proceso de la metodología del tablero SEGA, como una estrategia didáctica en lengua y literatura.

Para el proceso de la investigación acción es necesaria de la fundamentación de criterios regulativos las cuales dan validación a la realización de la investigación.

4.2.3 Criterios Regulativos

Uno de los aspectos más debatidos en la investigación educativa, es el que hace referencia a los criterios de rigor por los que se regula la metodología. En la medida en que el investigador aplique unos criterios reguladores, existirá una mayor confianza en los resultados puesto que se aplican tanto al proceso como a las técnicas de investigación social, a cuyas exigencias epistemológicas deben adecuarse para evaluar la autenticidad del proceso.

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 de la investigación realizada, en concordancia con el proceso seguido en la aplicación de instrumentos y técnicas.

Por lo tanto para el proceso de la investigación se retomaron los siguientes criterios:

La credibilidad.

La credibilidad implica la valoración de las situaciones en las cuales una investigación se pueda reconocer como creíble, para ello es esencial la pesquisa de argumentos fiables que puedan ser demostrado en los resultados de la investigación, en esto se estableció el respeto por los hechos y situaciones generadas en el escenario de la investigación, describiendo los momentos y experiencias de los informantes sin alterar la información.

Es por tal razón, que en cada momento vivido en el proceso de la investigación, siempre se dio la veracidad de cada informante, durante la Investigación.

Criterio de transferibilidad.

La transferibilidad es uno de los criterios que se debe de tener en cuenta para juzgar el rigor metodológico en la investigación, este criterio refiere a la posibilidad de extender los resultados a otras poblaciones, debido a lo anterior la presente investigación cumple con este criterio, ya que a partir del primer semestre del año en curso, se da la aplicación de la estrategia del tablero SEGA, en la zona rural llevando esta metodología en el departamento de Boaco- Teustepe, logrando grandes resultados en la comunidad educativa Los Negritos.

Como propósito principal es llevar acabo la implementación del tablero SEGA, como estrategia didáctica, en la asignatura de lengua y literatura, a otras poblaciones y así poder fortalecer la enseñanza y aprendizajes en las reglas generales de acentuación en comunidades educativas de zonas urbanas, específicamente en el departamento de Managua, en el Colegio Público Nuestra Señora de la Paz, distrito I.

Criterio de objetividad:

La objetividad es un término que se relaciona con los significados de verdad, por tal razón la investigación acción presentada, está ligada a la ética y al análisis de datos ecuanimidad y honradez, aplicados de diversas maneras en las posturas de los informantes y afectiva para no afectar su juicio o información acerca de la realidad generando la calma y la tranquilidad.

Es por ello que hemos garantizado una investigación objetiva, proponiendo la triangulación para fortalecer la calidad de la investigación, teniendo en cuenta la fiabilidad de cada informante, la veracidad y validez de lo que se está investigando, ya que parte de una teoría establecida, posee una hipótesis a partir de una problemática, llegando a responder interrogantes y así mismo brindar respuestas a cada una de ellas y sobre todo tomando datos de la realidad educativa basados en hechos.

Criterio de neutralidad:

Se refiere a que los resultados de la investigación son reflejos de los sujetos estudiados y de la misma investigación y no el producto de los sesgos, juicios o intereses del investigador, por tal razón como investigadoras hemos constatado con evidencia mediante la fotografía, desde la diagnóstica hasta la aplicación del último plan de acción desarrollado en cada momento de la investigación, dejando este criterio en cumplimiento total.

Criterios de triangulación:

Basados en el principio de la complementariedad se permite comparar o triangular los resultados de investigaciones cualitativas, para tener una visión más aproximada a la realidad.

Por consiguiente, la investigación hace referencia de este criterio debido a que hemos planteado diversas estrategias para la recolección de datos, y así permitir las tendencias detectadas de un determinado grupo de observaciones, la confrontación de los datos está basada en espacio temporales, en la población de un mismo lugar que remiten la variabilidad del trabajo, a como también se ha

hecho la interpretación de los datos obtenidos por los informantes los cuales fueron docente, estudiante e investigadoras.

4.2.4 Técnicas de análisis e interpretación de datos

En la observación que se realizó obtuvimos resultados positivos, puesto que la docente se mostró abierta al cambio e interesada, ante la nueva estrategia que se desarrolló durante el proceso de la investigación acción, cumpliendo en la puntualidad, responsabilidad y compromiso ante el reto de la aplicación de la metodología del tablero SEGA, en las reglas generales de acentuación, siendo por primera vez que ha puesto en práctica esta estrategia didáctica.

Para el análisis de la información se ordenaron los datos obtenidos a través de distintos instrumentos aplicados, entre ellos la diagnóstica, la cual nos permitió valorar la problemática presentada por los estudiantes al ser uso de las reglas generales de acentuación, utilizando las técnicas de lectura, subrayado, identificación de palabras, redacción de oraciones de manera individual. Así mismo la lista de cotejo que se aplicó a los participantes de la capacitación, la que nos facilitó presentar la metodología del tablero SEGA, durante la aplicación del plan de acción.

Por otro lado se empleó la técnica del conversatorio a través de un cuestionario de preguntas, para evaluar las clases demostrativas desarrolladas en la asignatura de Lengua y Literatura, logrando la participación activa y afectiva de los involucrados.

Por último se da la aplicación de la técnica de reflexión conjunta a través de la entrevista con el equipo de investigación, estudiantes y docente, logrando analizar los resultados obtenidos durante el proceso del monitoreo y seguimiento, constatando que la estrategia sugerida brindó buenos resultados.

V. EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

Acciones	Intención de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizará (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Capacitación a la docente.	Fortalecer el acto pedagógico de la docente mediante la propuesta del tablero SEGA como estrategia didáctica.	Docentes Investigadoras	<p><u>Inicio</u> Protocolo de Seguridad. Bienvenida Entonación del Himno nacional.</p> <p><u>Desarrollo.</u> Presentación de la temática. Integración a la dinámica de presentación. Desarrollar la importancia del tablero</p>	El permiso del director para la realización de la capacitación a la maestra, puesto que se nos hace difícil encontrarlo en el colegio	Realizar la visita al director, por la mañana hasta que podamos hablar con él.	Jueves 21 de octubre.	<p>Conoce los beneficios del tablero SEGA como estrategia didáctica.</p> <p>Comprende el uso del tablero SEGA como estrategia didáctica en el aprendizaje de las reglas generales de acentuación.</p>

			SEGA. Metodología del tablero SEGA. Elaboración del tablero SEGA. <u>Culminación</u> dinámica de Evaluación. Refrigerio				(Lista de cotejo)
Acciones	Intención de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizará (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Clases demostrativa	Desarrollar la metodología del tablero sega	Estudiantes Docente Investigadoras	Mediantes 3 días de clase adecuado a la	La docente se enfermó y no se hizo las clases	Esperar a la docente que llegará al colegio.	Miércoles 03 de Noviembre	Conoce las reglas generales de acentuación de

	mediante clases demostrativas a través de la lúdica.		programación Actual de la docente.	demostrativa s en el tiempo programado. Dificultades en los conceptos de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. Inconveniente con el cumplimiento del tiempo planificado(45 minutos)	Mediante la lúdica, se reforzaron los conceptos de las reglas generales de acentuación. Verificar la planificación y ajustarla al tiempo preparado.	Martes 09 de noviembre y jueves 18 de noviembre.	forma fácil y creativa. Aprende el uso correcto del tablero SEGA, mediante la lúdica. Clasifica las palabras según su acento en el tablero SEGA. Maneja con facilidad el tablero SEGA. Aplica las reglas de acentuación en palabras
--	--	--	------------------------------------	---	---	--	---

							<p>agudas, graves y esdrújulas y sobreesdrújulas .</p> <p>Identifican palabras agudas, graves, esdrújulas y sobre esdrújulas, mediante creación textos.</p> <p>Elabora de manera creativa el tablero SEGA, individual.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

							(Conversatorio)
Acciones	Intención de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizará (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Monitoreo y seguimiento	Verificar los avances obtenidos en la aplicación de la estrategia didáctica propuesta.	Investigadoras	Mediante la observación de las clases ejecutadas por la docente.	Disponer del tiempo de la docente para planificar, fuera de su horario laboral.	Se planificó con la docente durante el receso.	Martes 23 de noviembre, jueves 25 de noviembre y lunes 29 de noviembre.	Demuestra los beneficios obtenidos de la implementación de la estrategia didáctica, Expresa con afirmaciones positivas lo realizado en el proceso de investigación.

Acciones	Intención de la acción (Objetivos)	Quién las realizará y con quién (Involucrados)	Cómo lo realizará (Metodología)	Obstáculos	Alternativas	Cuándo (Tiempo)	Criterios de Evaluación
Reflexión conjunta	Analizar los resultados obtenidos de la implementación de la estrategia didáctica, mediante lo expuesto en capacitación y clases demostrativas.	Estudiantes Investigadoras Docente	Por medio de Entrevistas.	Dificultades en relación de la asistencia de los agentes implicados.	Programar otra fecha.	2 Sesiones	Analiza lo aprendido durante el proceso de investigación. Reflexiona en las dificultades que se dieron durante el proceso de la investigación.

VI. REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN

6.1 EFECTOS DE LAS ACCIONES

Una de las particularidades de esta experiencia de investigación ha sido la participación activa de los estudiantes durante todo el proceso, donde se ha evidenciado el aprendizaje significativo mediante la estrategia didáctica en conjunto con la lúdica, lo que fortalece en sus habilidades y competencias.

6.1.1 Capacitación:

Nuestra primera acción fue la capacitación a la docente del colegio público Nuestra Señora de la Paz, realizado el día Jueves 21 de Octubre del año en curso, durante la capacitación se logró de manera positiva los objetivos propuestos en la aplicación de esta estrategia, siendo como principal objetivo fortalecer el acto pedagógico del tablero SEGA a la docente, es importante mencionar que la capacitación fue de provecho por parte del director del centro en conjunto con las docentes de quinto y sexto grado.

Ilustración 13 Capacitación a los Docentes y Director



Fuente: Investigadoras (2021)

Logramos una participación activa por parte de las maestras y director e interés hacia la estrategia didáctica presentada, las docentes valoran como algo novedoso esta estrategia. Una de las docentes expresó que las explicaciones de las facilitadoras fueron claras y comprensibles, fueron motivados, durante la capacitación.

El director expresa palabras de agradecimiento: “quiero agradecer por la bonita experiencia, nunca me espere que fuera tan enriquecedora, pienso que los maestros deberían apreciar esto, porque les va servir en su carrera ya que están al frente con los estudiantes para que ellos puedan ver buenos resultados de una manera más práctica y más ligera.” Agradece de manera personal por que tomamos en cuenta su colegio, habiendo tantas escuelas en el distrito y sugirió que se implementara esta capacitación a todo el personal docente. Según el director “se vio que tienen dominio del tema, que se prepararon bien y sobre todo que lo hicieron con amor” Felicitaciones!

6.1.2 Clases demostrativas:

Para la ejecución de la segunda acción, fue desarrollada en el periodo del 03 al 18 de noviembre del año en curso, en tres sesiones de clases presenciales. Durante la implementación de la estrategia didáctica se observó la motivación, participación activa e involucramiento de los estudiantes a las actividades lúdicas, planificadas por las investigadoras, se logró compartir experiencias sobre la metodología de manera creativa, vivencial y divertida, logrando al mismo tiempo reforzar los valores, trabajo colaborativo, comunicación asertiva y sobre todo el inter aprendizaje basado en las reglas generales de acentuación entre los estudiantes. Así mismo se alcanzaron los objetivos planteados para esta segunda fase del proceso de investigación.

🚩 Clase # 1 Exploración y aprendizaje

A través de la primera clase demostrativa desarrollada en la asignatura de Lengua y Literatura el día 3 de noviembre del 2021, se da el primer momento de la intervención, al plan de acción.

Para ello, se desarrolló actividades lúdicas como: la escoba bailarina, que sirvió para la integración de los estudiantes, seguidamente se exploró los conocimientos previos a través del globo preguntón.

Luego para presentar la metodología fue necesario el uso de láminas donde se adecuó, para la implementación del tablero SEGA, al ser explicado a los educandos expresaron, que era algo nuevo para ellos, se realizó la

actividad de la pelota preguntona así como también la elaboración de tarjetas creativas a la docente, se logró observar la socialización y la interacción de los estudiantes, mostrando alegría y disposición al integrarse a cada juego, expresando que no conocían de las actividades realizadas.

Con respecto a lo anterior, el equipo investigativo logró observar la importancia de la lúdica para la aplicación de esta propuesta, provocando un

Ilustración 14 Primera Clase demostrativa



Fuente: Investigadoras (2021).

cambio significativo en los estudiantes, así como también el cumplimiento del indicador de logro, ya que se notó el interés, participación y disponibilidad.

🚩 Clase # 2 Implementación de la estrategia didáctica del tablero SEGA.

En continuidad de la implementación de las acciones el día 10 de noviembre se llevó a cabo la segunda sesión de clase demostrativa en la asignatura de lengua y literatura, donde se adecuó el contenido de las fichas de vocabulario, utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.



Fuente: Investigadoras (2021)

Se recuerda la clase anterior, mediante la actividades lúdicas de rompecabezas, brincadoras de palabras, para la integración de los estudiantes, en la cual consiste en formar palabras con fichas de silabas y ubicarlas en el tablero SEGA, así mismo en las actividades de desarrollo con los estudiantes la elaboración de manera creativa, fichas de vocabulario con palabras agudas, graves, esdrújulas y sobre esdrújulas.

Por consiguiente, el entusiasmo de los estudiantes era notorio, pues en ellos había cierta confianza con el grupo de investigación, de manera que 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 contenido en estudio. Por otra parte, ordenadamente los estudiantes fueron participando en las actividades ya planeada para la clase.

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 una mayor comprensión en el contenido.

Clase #3 Culminación poniendo en práctica lo aprendido.

En cumplimiento de la implementación del plan de acción y culminación de las clases demostrativas.

El 18 de noviembre nos presentamos al Colegio Público Nuestra Señora de la Paz a realizar la 3° clase demostrativa, con el objetivo de aplicar las reglas generales de acentuación en las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en la clase de Lengua y Literatura en los estudiantes de 4to grado.

La clase demostrativa consistió en desarrollar estrategias lúdicas, adaptando el contenido de canciones nacionales, utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas. Recordando la clase anterior a través de la dinámica la Gran tormenta, seguidamente el Juego circulo de colores donde clasificaron palabras en el tablero SEGA, entonaron la canción “Nicaragua Mía” y por último, a través de la actividad lúdica el globo en el aire ubicaron las palabras seleccionadas en el tablero SEGA individual.

Por medio de esto y para comprobar si hubo una reducción de faltas en la ortografía acentual, se evaluó objetivamente al inicio y al final del proceso. La estrategia auditiva (*con la canción Nicaragua Mía*) fue clave durante el proceso debido a que nos permitió evaluar en donde tenían las dificultades, es decir cuando los estudiantes escuchan una palabra deciden escribirla, analizan el sonido de la palabra para comprobar donde existe la mayor fuerza de voz y luego escribirla o clasificarla, sin embargo mostraron dificultades a la hora de clasificarlas y acentuarlas, a la vez en algunos casos dificultades en separar las sílabas.

De este modo observamos los avances de conocimientos adquiridos a lo largo del plan estratégico.

Por otra parte el equipo investigador realizo de manera cooperativa la consolidación de datos para la recopilación de información, utilizando la técnica

Ilustración 16 Clase Demostrativa 3



Fuente: Investigadoras (2021).

grupales, extrayendo los aspectos más importantes que requiere la investigación. Todo esto nos permitió como investigadoras iniciar la redacción del informe de manera detallada y orientada, al dar respuesta al objetivo general y dar a conocer las conclusiones y sugerencias recomendadas, que ayuden a la labor docente con respecto a la asignatura de lengua y literatura.

6.1.3 Monitoreo y Seguimiento.

Esta fase fue comprendida durante el 23 al 29 de Noviembre, momento donde la docente puso en práctica la propuesta sugerida, logrando apropiarse e implementar la estrategia didáctica, es decir llevando a la práctica los conocimientos obtenidos mediante la capacitación y las clases demostrativas, mostrando flexibilidad al cambio, accesibilidad durante el intercambio de conocimientos.

Se logró comprobar que los estudiantes asimilaban con mayor facilidad el contenido abordado con la docente, logrando en ellos mayor involucramiento en sus aprendizajes. Por consiguiente se utilizó la estrategia a través de lo planificado en conjunto con las investigadoras. Durante este proceso la docente menciona la importancia del tablero SEGA donde los estudiantes aprendieron de manera significativa, por medio de la lúdica.

6.1.4 Reflexión conjunta

El día 23 de Noviembre asistimos nuevamente al Colegio Público Nuestra Señora de la Paz, para dar continuidad a la fase de monitoreo y seguimiento, donde la docente puso en práctica lo aprendido.

Finalmente el día 30 de noviembre se desarrolló la técnica de reflexión conjunta, donde los resultados y hallazgos fueron evidentes:

Ilustración 17 Reflexión conjunta



Fuente: Investigadoras (2021).

Durante la reflexión conjunta la docente expresó que el tablero SEGA era muy dinámico y apropiado para la enseñanza de los estudiantes, en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que ayuda en el desarrollo de su propio aprendizaje de una manera significativa. También los estudiantes expresaron

que les gustó el tablero SEGA siendo algo nuevo para ellos, era dinámico, les parecía interesante y diferente, es más práctico, más fácil de aprender y clasificar las palabras.

Por otra parte las investigadoras expresaron que es una estrategia muy innovadora, siendo de una manera práctica y lúdica, permitiéndonos llevar esta estrategia a nuestros salones de clase, para concluir se dio palabras de agradecimiento a Dios, a los estudiantes y docente, donde se compartió un momento agradable con Juegos y por último se le entregó a la docente un diploma de agradecimiento por habernos abierto las puertas de su salón de clases, brindarnos la confianza de establecer comunicación con los estudiantes para el desarrollo investigativo.

6.2 EFECTOS FORMATIVOS EN LAS PERSONAS

En esta fase los efectos formativos en las personas se evidenciaron en cada uno de los involucrados en el proceso de investigación.

Como investigadoras nos preparamos científicamente sobre el contenido y la estrategia didáctica, obteniendo nuevos conocimientos y experiencias, así mismo interactuamos con el grupo, realizando trabajo colaborativo con la docente y estudiantes, esto nos permitió, visualizar nuevos proyectos educativos utilizando la misma estrategia en el ámbito profesional. Además nos motivó a continuar con los procesos de investigación en el área laboral.

Sin embargo es importante mencionar que durante la experiencia anterior en la prácticas profesionales obtuvimos resultados diferentes puesto que la población de estudiantes fue limitada, era multigrado y zona rural, en comparación con la población de esta investigación fue mayor, siendo una modalidad de educación primaria regular y zona urbana.

En consecuencia de ambas experiencias en el equipo de investigadoras nos causó una gran satisfacción.

En los cambios formativos en la docente se logró observar durante el proceso, la motivación en ella, la participación activa en el desarrollo de cada actividad lúdica, mostrando interés con respecto a la estrategia didáctica, del tablero

SEGA, de la cual no tenía conocimiento, manifestó el deseo de implementarla en las clases futuras. Su disponibilidad siempre se notó, desde el primer momento de la capacitación, expresando la importancia de la lúdica, para desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos en los estudiantes de forma significativa.

En los estudiantes fue evidente los cambios formativos observando el entusiasmo, participación e integración activa, apropiándose de los conocimientos sobre las reglas generales de acentuación, que a pesar de las dificultades y ritmos de aprendizaje, se observó en la práctica mayor facilidad para realizar las diversas actividades, logrando obtener actitudes de motivación, creatividad, responsabilidad individual y grupal.

Por otra parte los estudiantes comentaron: que se sintieron valorados por la afectividad de parte de las investigadoras, felices por cada una de las actividades a realizar y que les gusto la forma en que ellos aprendieron las reglas generales de acentuación, a través de los juegos, además dijeron que no conocían la estrategia didáctica del tablero SEGA y que les gustaría seguir recibiendo las clases de la misma manera.

6.3 NUEVOS PLANTEAMIENTOS

Una vez finalizado el plan de acción por medio de las clases demostrativa, el monitoreo y seguimiento. Nacen nuevos planteamientos los cuales proponemos como investigadoras, una de ellas es: hacer uso de la estrategia didáctica del tablero SEGA en nuestra vida profesional y en el ámbito laboral, conforme el grado de educación primaria asignado o guiado, de la misma manera adaptarlo a los contenidos de Lengua y literatura, debido a que consideramos que es una herramienta que puede ser utilizado durante un periodo de largo o corto plazo según sea conveniente.

Desde la perspectiva educativa (Pazos, 2008) refiere que la investigación acción, “es una forma de estudiar, de explorar una situación social en nuestro caso educativa con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como indagadores” los implicados en la realidad investigada.

Es decir que el autor se refiere a que debemos de mejorar la investigación en cualquier situación social, educativa.

Así mismo (Latorre, 2005) 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”*

Por esta razón como es un ciclo se puede repetir a cada momento según las veces que sean necesarios.

El equipo llego al consenso que las clases no fueron las suficientes para lograr mejorar esta dificultad en los estudiantes de 4to grado, debido al tiempo del transcurso de la investigación y que los estudiantes estaban en celebraciones navideñas y tradicionales.

Igualmente el director del colegio nuestra señora de la paz sugiere que la capacitación a todo el personal Docente, de manera que se dé a conocer la metodología del tablero SEGA y enriquecer el proceso de la Investigación.

Creemos que es importante compartir con los estudiantes el porqué de lo que hacemos, de esta manera van a entender lo que les ocurre y van esforzarse de nuevo, si es necesario para la realimentación en cada una de las fases del proceso.

VII. CONCLUSIONES

Tras realizar la investigación del plan de acción, se cuenta con la información necesaria y suficiente que permite llegar a las siguientes conclusiones:

- El tablero SEGA como estrategia didáctica fue efectivo para el fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes del 4to grado del Colegio Público Nuestra Señora de la Paz, porque mediante ello se apropiaron de las reglas generales de acentuación.
- A través de todo el proceso cumplimos con nuestro objetivo principal donde se implementó la estrategia didáctica del tablero SEGA mediante la lúdica, para la enseñanza de las reglas generales de acentuación en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Se Diseñó estrategias lúdicas, haciendo uso del tablero SEGA, para la aplicación de las reglas generales de acentuación. Entre ellas la innovación de rompecabezas, la pelota preguntona, la escoba bailarina, brincadoras de palabras, circulo de colores, el tablero SEGA individual y musical.
- Se logró evidenciar un avance en los estudiantes por medio de la prueba aplicada al finalizar la investigación en comparación con la prueba diagnóstica efectuada al comienzo del estudio.
- El tablero SEGA permitió un aprendizaje práctico y significativo en los estudiantes lo cual les motivó a aprender, dejando de un lado la monotonía y el temor a las reglas ortográficas que es cotidiano observar en las aulas de clase.
- Así también la docente se apropió de la estrategia y por medio del trabajo aplicado empezó a utilizar actividades lúdicas en su práctica docente.
- La docente además adecuó la estrategia a otras asignaturas, como Ciencias Naturales, resaltando la importancia de las reglas generales de acentuación.

VIII. BIBLIOGRAFIA

- Acevedo, J. (2016). *La gramática y su filosofía*. Barcelona España: Editorial Mirahadas.
- Asencio, N., & JUNCO, M. O. (2011). “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS QUE PERMITEN DIFERENCIAR EL USO DE LA TILDE EN LAS PALABRAS SEGÚN EL ACENTO”. From repositorio.unemi.edu.ec › bitstream › ESTRATEGIAS METODOLÓGICA...
- Barriga, D. (2010). *Estrategia docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico, D,F: McGraw Hill.
- Cassany, & Daniel. (1997). *ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Ecuador.
- Colom, A. S. (1988). *Tecnología y medios educativos*. Bracelona, España : Cincelkapeluzs.
- Diaz, B. (2006). *El enfoque de las competencias en la Educación*. Mexico, D.F.: McGraw Hill.
- Espinoza, C. E., & Davila, E. M. (2017). *INSIDENCIA DE LOS ESTUDIANTES MONITORES*. Esteli.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreacion*. Colombia.: Editorial Megisterio.
- Joyce, B. (2006). *Modelos de enseñanzas*. Barcelona: España.: Editorial Gedisa.
- Latorre, A. (2005). *La investigacion- accion* . Barcelona.
- Madrigal, A. (2006). *Tipo de centuación Agudas*. España: Alhulia .
- Ministerio de Educación de Cuba. (2008). From Resolución Ministerial 119.: https://www.ecured.cu/Clase_demostrativa
- Moncluz, I. M. (2011). *Metodos de acentuacion* .
- Núñez, P. (2002). *Educacion lúdica técnicas y juegos pedagogicos*. Bogota, D.C: Editorial Loyola.

- Pazos, S. (2008). *La investigación Acción*. Venezuela: Laurus.
- Rodriguez, E. (2020). Tablero SEGA. *EL ACENTO/JUEGOS/CLASIFICACION DE PALABRAS/ Canal de You Tube Profe Erikio/ Maestra de Primaria*.
- Sampiere, R. H. (2006). *Metodología investigativa*. España : Ediciones S.A.
- Seco, M. (2002). *La gramática, LITERATURA*. Mexico D.F: SANTILLANA.
- Tobon, M. (2010). *Formación integral y competencia. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogota, Colombia: ECOE.
- UNAM. (n.d.). *B@UNAM de la coordinación de Universidad Abierta, Innovación Educativa y Educación a distancia de la UNAM*. Mexico.
- Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: APRENDIZAJE VISOR.

VIII. ANEXOS

Anexo #1. Instrumentos de los resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde las prácticas profesionales de la carrera.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CARRERA DE PEDAGOGIA CON MENCIÓN EDUCACIÓN 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 silaba siempre se tildan.

4- Las palabras _____ llevan el acento en la antepenúltima silaba siempre se tildan.

2. Pon tilde a las palabras que deban llevarla

Mejillon jabali marmol carta cometelo decimo album maquina salchichon

3. Lee las siguientes palabras y clasifíquelas en el siguiente cuadro

Comedor semáforo música pájaro inteligente vendemelo perro
Mamón caimán casa situación melón dibújameo repíteselo gato

S	E	G	A

4. Dictado

Anexos #2

Entrevista como instrumento para los resultados y reflexiones de la experiencia de investigación educativa desde las prácticas profesionales de la carrera.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMA

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA

CARRERA: PEDAGOGIA CON MENCIÓN 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:

II. 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 otros comentarios le gustaría aportar sobre lo que ha pasado después de implementar el plan de acción?

**Anexo #3. Diagnostica a estudiantes de 4to grado del Colegio
Público Nuestra Señora de la Paz.**



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

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

I-DATOS GENERALES

Nombre del centro Educativo: _____

Grado: _____ Turno: _____ Modalidad: _____

Fecha de la aplicación: _____

Hora _____

I) Coloca tilde a los nombres y apellidos que lo necesiten:

Hernandez	Martinez	Lopez	Roberto	Carlos
Rodriguez	Josefa	Clara	Carolina	Gonzalo
Perez	Gonzalez	Florez	Ramirez	Felipe
Bermudez	Cesar	Javier	Alexander	Lina
Angel	Sanchez	Gomez	Marcela	Laura

II) Escribe el nombre de cada dibujo y redacta oraciones:







- III) Lee el siguiente fragmento y coloca tilde en las palabras que correspondan:

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.



Anexo # 4. Plan de capacitación



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas Departamento de Pedagogía

Carrera: Pedagogía con mención en Educación Primaria

Capacitación para docentes.

TEMA: “Metodología del tablero SEGA como estrategia didáctica mediante la lúdica para mejorar la enseñanza y aprendizaje en las reglas generales de acentuación, en Lengua y Literatura”.

FACILITADORAS:

- **Alicia Bendaña**
- **Claudia Hernández**
- **María José Aguirre Jiménez**

I. Introducción

Para comprender la importancia del tablero SEGA, es necesario tener en cuenta que esta misma, es una estrategia que enseña algún aspecto de manera práctica y lúdica, permitiendo a los estudiantes la facilidad de mejorar en su proceso de enseñanza aprendizaje, aplicando las reglas generales de acentuación.

Con respecto a la temática que abordaremos en el taller de capacitación tenemos como principal objetivo, fortalecer los conocimientos de las docentes sobre el tablero SEGA, como estrategia didáctica, por lo tanto la capacitación tiene como finalidad poder lograr un cambio significativo, en las docentes y mejorar la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Justificación

El taller de capacitación surge de la necesidad de mejorar la enseñanza de las reglas generales de acentuación en Lengua y Literatura, a través del tablero SEGA como una estrategia didáctica y así permitir a las docentes de cuarto y quinto grado, del colegio público Nuestra señora de la paz apropiarse de la misma y desarrollar un aprendizaje de conceptos de acentuación de manera más práctica.

II. FINES DE LA CAPACITACIÓN

- Alcanzar un cambio significativo en las docentes, mediante la adquisición de conocimientos del tablero SEGA como estrategia didáctica, para mejorar la enseñanza en los estudiantes y poder lograr un aprendizaje satisfactorio.
- Analizar los beneficios del tablero SEGA como estrategia didáctica.
- Que las docentes se apropien de la estrategia Didáctica y la utilicen con los diferentes contenidos en la asignatura de Lengua y Literatura.

III. OBJETIVOS DE LA CAPACITACIÓN

GENERAL.

- ❖ Fortalecer los conocimientos de las docentes sobre el Tablero SEGA como estrategia didáctica, para el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura.

ESPECIFICOS:

- Enseñar los beneficios del tablero SEGA como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Fomentar en las docentes la importancia de implementación, de esta estrategia metodológica para la asignatura.

PLAN DE CAPACITACIÓN

Objetivos	Estrategias	Técnicas	Recursos	Tiempo	Responsable
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dar una bienvenida fraterna a las docentes Cumpliendo con el protocolo de las medidas higiénicas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se facilitará un distintivo, Para la interacción con la docente y las capacitadoras 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distintivos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jabón ➤ Alcohol ➤ Mascarilla ➤ Cartulina ➤ Teipe ➤ Marcador 	5 min	Claudia Hernández
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dar a conocer la temática de la capacitación 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación de la agenda a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Documento mediante diapositiva PDF 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Celulares 	10 min	Alicia Bendaña
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Indagar los conocimientos previos de la docente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A través de la dinámica la hoja de Papel”, se les entrega a las docentes un cuarto de Hoja de papel, el facilitador les orienta que se muevan al ritmo de la hoja. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámica integradora 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reproductor MP3 ➤ Música ➤ Hojas blancas ➤ Caja de sorpresa 	10 min	María Aguirre
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enriquecer los conocimientos de las docentes ante la importancia del tablero SEGA. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mediante un video. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Medios audiovisuales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Celulares 	20 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Claudia Hernández

➤ Dar a conocer a la docente sobre la metodología del tablero SEGA.	➤ Exposición	➤ Documento sobre metodología de la simulación	➤ Documento	15 min	➤ Alicia Bendaña
➤ Implementar los conocimientos del SEGA, a través de la elaboración del tablero individual.	➤ Elaboración del tablero SEGA (Individual) por parte de las docentes.	➤ Presentación del tablero elaborado por las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartón ➤ Hoja de color ➤ Silicón líquido ➤ Tijera ➤ Fommy ➤ Folder ➤ Marcador permanente 	20 min	➤ María Aguirre
➤ Evaluar la capacitación	➤ Se facilitara un instrumento donde responderán el criterio a evaluar.	➤ Instrumento	➤ Lista de cotejo	➤ 10 min	➤ Claudia
➤ Compartir un refrigerio con las docentes.			➤ Refrigerio		

Anexos #5. Lista de cotejo como instrumento para evaluar la capacitación.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CAPACITACIÓN.

Nombre del Taller: _____

Nombre del facilitador: _____

Lugar: _____ **Fecha:** _____ **Hora:** _____

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

Criterios a evaluar	Excelente	Bueno	Regular
Actividades Iniciales			
1. Se dio a conocer el nombre, objetivos del taller.			
2. Se anotaron en Asistencia.			
3. Se dio a conocer agenda y programa del taller.			
4. Se dio a conocer normas o reglas.			
Materiales y recursos			
1. Recibió material acorde a la temática.			
2. Los equipos audiovisuales, se usaron de manera efectiva y contribuyeron a mejorar el aprendizaje del taller.			
Desarrollo			

1. La temática fue pertinente de acuerdo a los objetivos.			
2. Se organizaron variadas actividades que generaron aprendizajes.			
3. se organizaron actividades que permitieron la discusión en grupo o el intercambio de ideas entre los participantes.			
Ambiente de Aprendizaje			
1. Las condiciones ambientales (ruido, iluminación, temperatura, espacio) favorecieron mi aprendizaje.			
2. Los recesos sirvieron para descansar y retomar el taller con la mente más despejada.			
Cierre			
1. Se retomó las experiencias de los participantes para realizar la plenaria de cierre.			
2. Se utilizó el tiempo efectivo en cada actividad.			
Evaluación de los Facilitadores			
1. se presentaron			
2. Las explicaciones de los facilitadores fueron claras y comprensibles.			
3. promovió el trabajo colaborativo.			
4. El trato a los participantes fue agradable			
5. Permitieron la expresión a todos aquéllos que pedían la palabra.			
6. Mostro dominio del tema y amplio conocimiento de la temática.			
7. Motivaron en todo momento para lograr la			

participación activa de los asistentes.			
---	--	--	--

Auto evaluación	Si	No
Participe activamente en las actividades.		
Cumplí con las actividades asignadas.		
Me siento listo para aplicar lo aprendido con mis estudiantes		
El Taller de capacitación satisfizo mis expectativas y necesidades.		

¿Qué cambios considera como docente y Director, el resultado de la participación de este taller?

Observaciones o sugerencias de mejora para los siguientes talleres: _____ _____

Anexos #6. Cuestionario de preguntas para el desarrollo del conversatorio.

Conversatorio

1. ¿Qué actividades de juegos realizados por la docente te gusto más?
2. ¿Qué aprendiste durante el proceso de las clases demostrativas?
3. ¿Cómo fué la interacción de la docente, al impartir las clases?
4. Menciona el significado de la palabra SEGA.
5. Explica para que nos ayuda el uso del tablero SEGA.

Anexo #7. Planes de Clases

Plan de clase 1

Datos Generales

Fecha: Miércoles 03 de Noviembre.

Tiempo: 45

Minutos

Grado: 4to

Asignatura: Lengua y Literatura

Unidad: VII Escribamos Historietas.

Eje transversal: Identidad personal, social y emocional.

Competencia de grado: aplica las normas orientadas por la ortografía de la real academia española en la escritura de palabras.

Indicador de logro: comunica mensajes pertinentes a celebraciones por medio del formato comunicativo de la tarjeta de felicitaciones usando las reglas generales de acentuación.

Contenido: la tarjeta.

Celebraciones (día del maestro).

- Palabras Agudas
- Palabras Graves
- Palabras Esdrújulas
- Palabras Sobreesdrújulas

Actividades Iniciales

Dinámica de integración: Escoba bailarina.

-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 globo preguntón, los estudiantes responderán las siguientes interrogantes asignadas que van dentro del mismo.

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. **“Enseñarás a volar”**.
- Los estudiantes predicen 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.

Enseñarás a volar

Enseñarás a volar

Pero no volarán tu vuelo.

Enseñarás a soñar,

Pero no soñarán tu sueño.

Enseñarás a vivir,

Pero no vivirán tu vida.

Sin embargo...

En cada vuelo,

En cada vida,

Perdurará siempre la huella

En cada sueño,

Del camino enseñado.

- **Comenta en plenario lo siguiente:**

¿De qué trataba la lectura?

¿Qué mensaje nos brinda?

¿Alguna vez has escrito tarjetas de felicitaciones?

¿Qué palabras aguda, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas encuentras en la lectura menciona una de ella?

Explicación de la tarjeta de celebraciones.

Una **tarjeta** de felicitación es una **tarjeta** ilustrada, doblada que ofrece una expresión de amistad o de otro sentimiento.

Se ubicarán en grupos de tres integrantes.

A través de hojas de colores, elaborarán según su creatividad una tarjeta de celebración.

Una vez elaborado su trabajo lo presentarán a los compañeros y maestros(as).

- Explicación del tablero SEGA y de cómo se ubican las fichas en el tablero.
- Realizar juego didáctico en donde el docente presentara 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?

Los estudiantes leerán todas las palabras de las fichas antes encontradas en el balón y el que la encuentre primero, ese es el ganador y la ubicará en el tablero SEGA.

Felicitar a los estudiantes por su participación activa.

Culminación

Aclaración de dudas a los estudiantes.

Evaluación

Conteste de forma oral.

¿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

Plan de clase 2

Fecha: Martes 09 de Noviembre

Tiempo: 45 minutos

Grado: 4to

Asignatura: Lengua y Literatura

Nombre y número de Unidad: Unidad VII, Escribamos Historietas.

Competencia de eje transversal: identidad personal, social y emocional.

Competencia de Grado: Aplicar las normas orientadas por la ortografía de la real academia española en la escritura de palabras.

Indicador de Logro: Comprende la función de la estructura de la ficha de vocabulario utilizando las reglas generales de acentuación.

Contenido: Fichas de vocabulario utilizando palabras agudas, graves, esdrújula y sobre esdrújula.

Palabras agudas, graves, esdrújulas y Sobresdrújulas

Actividades Iniciales

Recordar la clase anterior mediante actividad lúdica rompe cabezas de palabras Agudas, Graves, esdrújulas y sobre esdrújulas.

¿Cuál fue el tema anterior?

¿Qué aprendiste del tema anterior?

- Escucha con atención y respeto, los comentarios de mis compañeros.

Actividades de desarrollo

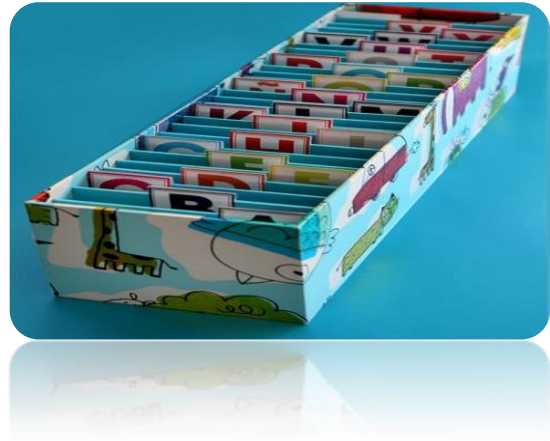
- Escribe de la pizarra la función y concepto de la ficha de vocabulario.

Ficha de vocabulario: Una ficha de vocabulario es una herramienta en donde se plasman datos referentes al vocabulario, pudiendo ser palabras, normas, tips de gramática, imágenes y otros similares.

Su función:

Mejora el vocabulario, conoce palabras nuevas, mejora la expresión y su ortografía.

Ejemplo:



- Atiende con atención la explicación de la estructura de la ficha de vocabulario.
- En equipo de 10 integrantes, elaboro mi caja de vocabulario, con ayuda de la docente.
- Expongo con entusiasmo mi trabajo realizado.

ACTIVIDAD DE CULMINACIÓN

- Me integro en la actividad lúdica BRINCADORA DE PALABRAS realizada por la maestra para fortalecer mis conocimientos. El cual consiste en formar palabras con las fichas de sílabas y ubicarlas en el tablero SEGA.
- Asignación de tarea
 1. Traer para la próxima clase, tijera, pega, un folder.
 2. Investigar que es ficha de vocabulario.

EVALUACION:

- Mediante lluvias de ideas expresa lo aprendido de manera libre y participativa.

Plan de clases 3

Datos Generales

Fecha: martes 16 Noviembre 2021.

Grado: 4to

Asignatura: Lengua y Literatura

Nombre y número de Unidad: Unidad VII, Escribamos Historietas.

Competencia de eje transversal: Identidad personal, social y emocional.

Competencia de Grado: Aplicar las normas orientadas por la ortografía de la real academia española en la escritura de palabras.

Indicador de Logro: Utiliza vocalización clara en la entonación de canciones nacionales, expresando sus talentos, habilidades y pensamientos creativos, en diversas actividades, personales, familiares y comunitarias.

Contenido: Canciones Nacionales.

Palabras agudas, Graves, esdrújulas y Sobresdrújulas

Actividades Iniciales

Recordar la clase anterior a través de la dinámica “La gran tormenta”.

Responder a las preguntas: ¿De qué se trataba el contenido anterior? ¿Qué fue lo que más te gustó?

Actividades de desarrollo

Mediante la actividad lúdica escribir el contenido, dos participantes saltan en círculo de colores, el que llegue primero a la pizarra escribe la palabra dictada por la docente: “Canción” y el segundo participante escribe: Nacionales”, una vez escrita dicen que entiende por canción Nacional, las separan en sílabas y las escriben en el tablero SEGA.

- Repetir la actividad lúdica con 2 participantes
- Lectura y Comentario del Título de la canción “Nicaragua Mía”.

- Formar grupos de 5 Integrantes, entregar papelones, con la letra de la canción.
- Escuchar la lectura modelo y siguen la lectura en silencio.

Nicaragua Mía

Con un pedazo de cielo
 Mi Nicaragua se formó
 Por eso es lindo este suelo
 El suelo donde nací yo
 Sus lagos son serenatas
 Maravilloso talismán
 Son dos leyendas de plata
 El Cocibolca y Xolotlán
 ¡Qué linda, linda es Nicaragua
 Bendita de mi corazón
 Si hay una tierra en todo el
 continente
 Hermosa y valiente
 Esa es mi nación!
 Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios
 Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios
 La raza nicaragüense
 Sabe de luchas y de honor
 Y luce altiva en su frente
 Los esplendores de su sol
 Sólo en Darío se explica
 La inmensidad de su creación
 Tenía que ser un nica
 Del mundo entero admiración
 ¡Qué linda, linda es Nicaragua
 Bendita de mi corazón
 Si hay una tierra en todo el
 continente
 Hermosa y valiente
 Esa es mi nación!

Con un mantón de acuarelas
 Con los paisajes de un tapiz
 Con noches de lentejuelas
 Así se viste mi país
 ¡Qué linda, linda es Nicaragua
 Bendita de mi corazón
 Si hay una tierra en todo el
 continente
 Hermosa y valiente
 Esa es mi nación!
 Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios
 Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios

Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios
 Soy puro pinolero
 Nicaragüense por gracia de dios
 Bella y valiente de veras
 Es la mujer que aquí nació
 Igual a Rafaela Herrera
 Que a los piratas derrotó

- Entonar la canción.
- Buscar y extraer con colores las palabras agudas color amarillo, graves en verdes, esdrújulas rojos y sobreesdrújulas en azul.
- Escribirlas en pedazos de hojas de colores.
- Mediante la dinámica, con un globo, deberán seleccionar las palabras encontradas y clasificarlas en el tablero SEGA.

Culminación

Revisión de los trabajo en equipo.

Revisión de las palabras encontradas

Aclaración de dudas.

Evaluación

Con la ruleta de palabras 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?, ¿Dónde tienen el acento las palabras sobre esdrújulas? ¿Cuándo se tildan?

Anexo #8 Entrevista para el desarrollo de la reflexión conjunta.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Guía de entrevista al docente y estudiantes

Estimado:

Docente, y estudiantes, los estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, que cursamos el quinto año de formación superior, en la carrera de Pedagogía con mención en Educación primaria, estamos desarrollando el trabajo investigativo. A través de la presente guía se pretende reflexionar sobre los resultados que se obtuvieron mediante la implementación de las estrategias lúdicas, a través de la aplicación del tablero SEGA, para construir aprendizajes significativos en las reglas generales de acentuación.

Para enriquecer el trabajo de investigación, solicitamos nos conceda el abordaje de su experiencia docente y así recopilar la información, mediante respuestas reflexivas ligadas a la temática de investigación.

Agradecemos su amable atención y la disposición en responder cada una de las interrogantes que se le formulan a continuación.

Datos generales

Número de participantes: _____

Fecha. _____

II. Desarrollo

Preguntas dirigidas al docente

1. ¿Había escuchado antes del tablero SEGA como estrategia?

2. ¿Qué le pareció la implementación de las estrategias?
3. ¿Por qué cree que es importante que los estudiantes clasifiquen las palabras y conozcan de las reglas de acentuación?
4. ¿Qué fue lo que más le gusto del plan de intervención llevado a cabo con sus estudiantes?
5. ¿Cómo puede contribuir esta estrategia en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?
6. ¿Qué pudo percibir en el aprendizaje de los estudiantes después de haberse aplicado la estrategia?
7. ¿Le gustó el gusto el plan de intervención que se llevó a cabo en el colegio?
8. ¿Qué más le gustaría aportar?

Preguntas dirigidas a los estudiantes:

1. ¿Qué significa SEGA?
2. ¿qué otras actividades les hubiera gustado realizar?
3. ¿Cómo se sintieron durante las clases?
4. ¿Qué fue lo que te resultó más difícil?
5. ¿Qué les pareció la participación del equipo de trabajo?
6. ¿Menciona lo que lograron aprender durante el transcurso de las clases?
7. ¿Qué les pareció las actividades en clase?

Anexo # 9 Fotos Investigación –Acción.

