

¡Aventureros de las Palabras! Descubriendo Agudas, Graves y Esdrújulas

Lenguaje | Ortografía | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de 5to año de primaria identifiquen, clasifiquen y acentúen correctamente las palabras agudas, graves y esdrújulas. A través de una metodología basada en la gamificación, los alumnos participarán activamente en actividades lúdicas que fomentan la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Comprender estas reglas ortográficas es fundamental para mejorar su expresión escrita y lectura, habilidades esenciales para su vida académica y cotidiana. Además, reconocerán cómo el uso correcto de los acentos en las palabras afecta el significado y la claridad en la comunicación diaria, desde leer cuentos, escribir mensajes hasta realizar presentaciones. La clase está diseñada para atender a un grupo diverso de 30 estudiantes, incluyendo uno con dislexia y cinco con discalculia, asegurando que todos puedan aprender de forma inclusiva y significativa.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y clasificar palabras agudas, graves y esdrújulas en diferentes textos y ejemplos.
- Aplicar correctamente las reglas de acentuación para palabras agudas, graves y esdrújulas en ejercicios escritos.
- Utilizar estrategias de autocorrección y revisión para mejorar la ortografía personal.
- Participar activamente en actividades gamificadas que refuercen el aprendizaje de la acentuación.

Recursos Necesarios

- Pizarra blanca y marcadores de colores.
- Tarjetas con palabras agudas, graves y esdrújulas (al menos 60 tarjetas).
- Hojas impresas con ejercicios y crucigramas sobre acentuación (1 por estudiante).
- Computadora o tablet con proyector para mostrar diapositivas y juegos digitales.
- Juego digital interactivo sobre acentuación (p. ej., Kahoot o Quizizz).
- Insignias impresas para premiar logros (agudas, graves, esdrújulas, participación).
- Material táctil para estudiante con dislexia: letras magnéticas y papel especial para lectura.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de juego.
- Cuaderno y lápiz para cada estudiante.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de sílabas y pronunciación.

- Habilidad para leer palabras simples y medianamente complejas.
- Experiencia previa con el concepto general de acentos gráficos.
- Familiaridad con la división silábica básica.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a convertirnos en detectives de palabras para descubrir qué tipo de palabras son agudas, graves o esdrújulas y aprender a colocarles su acento correctamente. Esto nos ayudará a escribir y leer mejor, ¡y a ser grandes comunicadores!”

Activación de conocimientos previos:

Docente: “Vamos a hacer un mini juego para calentar motores. Les mostraré palabras en la pizarra y me dirán si creen que llevan tilde o no. Por ejemplo: ‘canción’, ‘lápiz’, ‘computadora’.”

- El docente escribe palabras en la pizarra y pregunta a los estudiantes en voz alta: “¿Esta palabra lleva tilde? ¿Por qué?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas breves, activando lo que ya saben.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que en español hay palabras que son como superhéroes porque llevan el acento en diferentes lugares? Hoy, con nuestro juego, podrán ganar insignias y puntos por descubrirlas. ¡Vamos a jugar y aprender juntos!”

Contextualización:

Docente: “Cuando escribimos bien las palabras, nuestras ideas se entienden mejor, ya sea en una carta para un amigo, en un mensaje o cuando hacemos la tarea. Saber dónde va el acento nos ayuda a que todo sea claro y divertido.”

Estudiantes: Escuchan atentamente y se preparan con entusiasmo para la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Vamos a jugar en equipos para descubrir cómo son las palabras agudas, graves y esdrújulas. Primero, les explico qué es cada una con ejemplos fáciles y luego pondremos en práctica con juegos.”

- **Agudas:** acento en la última sílaba, llevan tilde si terminan en n, s o vocal. Ejemplo: canción, café.
- **Graves o llanas:** acento en la penúltima sílaba, llevan tilde si NO terminan en n, s o vocal. Ejemplo: ángel, lápiz.
- **Esdrújulas:** acento en la antepenúltima sílaba, siempre llevan tilde. Ejemplo: esdrújula, pájaro.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Clasifica y gana puntos”

Objetivo: Identificar y clasificar palabras en agudas, graves o esdrújulas.

- **Instrucciones:** El docente reparte tarjetas con palabras variadas. En grupos de 4, los estudiantes leen las palabras y las colocan en el área del aula señalada como “Agudas”, “Graves” o “Esdrújulas”. Cada correcta clasificación suma puntos para el equipo.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Clasificación física de tarjetas en las áreas correspondientes.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guía: “¿Por qué colocaron esta palabra aquí?”, “¿Recuerdan la regla para esta palabra?”

Actividad 2: “El juego del acento correcto”

Objetivo: Aplicar correctamente la acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas.

- **Instrucciones:** En parejas, los estudiantes reciben una hoja con palabras sin tilde. Deben decidir dónde va el acento y escribir la palabra correctamente. Luego, usarán tablets o computadora para jugar un Kahoot con preguntas sobre acentuación.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Hojas con palabras acentuadas correctamente y resultados en juego digital.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya a parejas con dudas, especialmente al estudiante con dislexia usando material táctil y lectura pausada, y supervisa el uso del juego.

Actividad 3: “Reto del crucigrama ortográfico”

Objetivo: Reforzar la identificación y acentuación mediante un crucigrama.

- **Instrucciones:** Individualmente, los estudiantes resuelven un crucigrama con pistas sobre palabras agudas, graves y esdrújulas. Al terminar, pueden revisar con un compañero para corregir juntos.
- **Organización:** Individual y luego en parejas para revisión.
- **Producto:** Crucigrama completado correctamente.
- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol del docente:** Ofrece apoyo personalizado a estudiantes con dificultades, fomenta la colaboración en parejas y verifica avances.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les ofrece el desafío de crear oraciones usando palabras agudas, graves y esdrújulas correctamente acentuadas para compartir con la clase y ganar insignias extra.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les brinda material visual y auditivo adicional, uso de tarjetas con colores para cada tipo de palabra y acompañamiento individual con el docente o asistente para reforzar conceptos.

Transiciones:

Al finalizar cada actividad, el docente hace preguntas para conectar el aprendizaje, por ejemplo: “¿Qué aprendimos sobre las palabras agudas?” antes de pasar a la siguiente. Esto mantiene el hilo conductor y prepara a los estudiantes para el siguiente reto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un ‘ticket de salida’. Cada uno escribirá en una tarjeta una palabra aguda, grave o esdrújula con su tilde y dirá a qué grupo pertenece.”

- **Estudiantes:** Escriben y comparten su palabra con el grupo.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Cómo sabes si una palabra es aguda, grave o esdrújula?”
- “¿Qué regla usaste para colocar la tilde en tu palabra?”
- “¿Qué te ayudó más para aprender hoy?”

Retroalimentación:

Docente: Revisa las tarjetas, brinda comentarios positivos y corrige errores de forma amable, destacando logros individuales y grupales. Felicita el esfuerzo y entrega insignias virtuales o físicas según participación y aciertos.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que estas reglas nos ayudarán siempre, cuando escriban en su cuaderno, hagan tareas o escriban mensajes a sus amigos. Practiquen en casa y se convertirán en expertos.”

Tarea o reto:

Docente: “Para la próxima clase, busquen en libros, revistas o en casa cinco palabras agudas, cinco graves y cinco esdrújulas, escríbanlas y expliquen por qué llevan o no tilde. Traigan sus ejemplos para compartir.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio con preguntas sobre acentos; formativa durante las actividades de desarrollo mediante observación y revisión de productos; sumativa en cierre con el ticket de salida y revisión de tareas.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente la categoría de palabras (agudas, graves, esdrújulas) en ejercicios y juegos. (Objetivo 1)
- Aplica las reglas de acentuación con precisión en ejercicios escritos y juegos digitales. (Objetivo 2)
- Demuestra capacidad para autocorregirse o corregir en equipo errores ortográficos. (Objetivo 3)
- Participa activamente y muestra compromiso en las actividades gamificadas. (Objetivo 4)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades grupales.
- Revisión de productos escritos (hojas, crucigramas, tickets de salida).
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas en reflexión metacognitiva.
- Resultados y reportes del juego digital (Kahoot/Quizizz) para seguimiento.

Evidencias de aprendizaje:

- Clasificación correcta de palabras en el juego de tarjetas.
- Hojas con palabras acentuadas correctamente.
- Participación y resultados en juegos digitales.
- Respuestas y palabras en el ticket de salida.
- Tarea entregada con palabras clasificadas y justificadas.