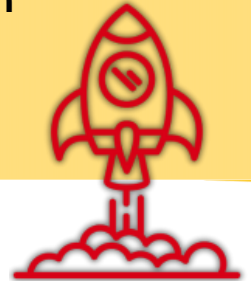


## Título: Camino a la acentuación

**Nivel educativo:** 4º de Primaria del 2º ciclo de Educación Primaria

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura

**Temporalización:** 1 sesión (en cualquier trimestre)



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad trabajaremos de manera práctica diversos aspectos del pensamiento computacional a través de la creación de un diagrama de flujo, este diagrama profundiza en la clasificación de palabras según la sílaba tónica y/o las reglas de acentuación.

Se presentan múltiples niveles de dificultad de la actividad que se podrán realizar de manera independiente según la experiencia que tengan los alumnos en la realización de esquemas y resúmenes o la exigencia que el profesor decida.

Para la realización de esta actividad es necesario haber trabajado con anterioridad la descomposición de una palabra en sílabas y la sílaba tónica.

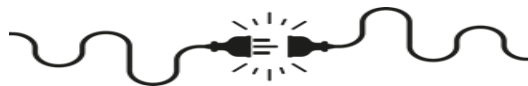


## Objetivos

- Fortalecer la clasificación de palabras según la sílaba tónica.
- Comprender y aplicar las reglas de acentuación.
- Descomponer los contenidos trabajados para reflejarlos en forma de diagrama.
- Desarrollar habilidades de estructuración lógica y espacial.
- Aplicar el pensamiento secuencial para resolver un problema.
- Comprobar la correcta creación del diagrama.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia en comunicación lingüística; competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería; competencia personal, social y de aprender a aprender.

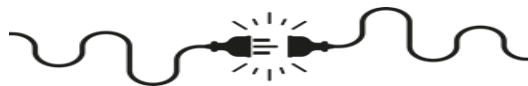




## ¿Cómo lo hacemos?

1. Presenta a tus alumnos el contenido a trabajar tal como lo harías normalmente. Puedes usar parte de la introducción para explorar ejemplos de palabras que cumplan con la clasificación.
2. Explica que, a continuación, realizaremos un esquema o diagrama del contenido que acabamos de aprender. Si es necesario, presenta y explica otros ejemplos de lo que es un diagrama de flujo y cómo funciona.
3. Reparte copias del diagrama de flujo vacío fotocopiable o proyétalo en la pizarra para que lo copien en el cuaderno.
4. Repasa con los alumnos los diferentes caminos que podemos tomar, haciendo una simulación de lo que aparecería en cada recuadro.
5. Dale un tiempo para que lo rellenen o lo creen en su cuaderno. Es posible que les resulte complicado orientarse espacialmente en todos los recuadros en el cuaderno o la fotocopia; guíales en cómo colocar e identificar las diferentes partes del diagrama aprovechando las formas.
6. Corrígelo en alto todos juntos usando el diagrama proyectado y aprovechando para reforzar el contenido de gramática.
7. Escribe varias palabras en la pizarra para comprobar si el diagrama está bien hecho y practicar a utilizarlo. Pide que las escriban como ejemplos debajo de cada recuadro.
8. Puedes terminar la sesión decorando las formas según un código de color (elegido por ti o usando el sugerido) para facilitar la comprensión.





## Sugerencias

Utiliza el producto final como material de apoyo durante el trabajo de aula y estudio o de adaptación metodológica.

Si tus alumnos tienen poca experiencia haciendo esquemas, proporciónales el esquema con guía para que lo rellenen, reflexionando inicialmente en gran grupo sobre el contenido de los recuadros y las flechas para ver qué encaja en cada recuadro.

Ofrece la opción de trabajar con apoyo de un compañero para rellenar el diagrama.

Si tus alumnos tienen bastante experiencia, puedes plantear a los alumnos el reto de crear su propio diagrama.

Si quieres profundizar en la acentuación de las palabras, puedes usar las próximas sesiones para desarrollar el diagrama *¿Lleva tilde?* o incluso usar el esquema combinado en el que aparece toda la información.



## Recursos

- **Personales:** maestro y alumnos.
- **Materiales:** fotocopias, cuadernos o folios, rotuladores y lápices, regla, libro de referencia, pizarra digital...

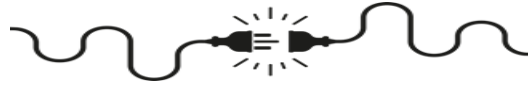


**Espacios:** aula

**Tipo de actividad:** individual. Parejas o gran grupo.



# Actividades Desenchufadas



A continuación, se presentan los diagramas. De cada uno de ellos se podrá encontrar la versión: completa a color, vacía a color, blanco y negro completa, con ayuda y sin ayuda.

DIAGRAMA  
¿AGUDA, LLANA O  
ESDRÚJULA?



DIAGRAMA  
¿LLEVA TILDE?

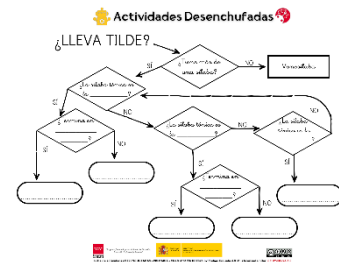


DIAGRAMA  
CONJUNTO



"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES





## ¿Qué hemos aprendido?

Este es un ejemplo de rúbrica de evaluación:

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
Reconoce el tipo de palabra según su sílaba tónica.	Identifica sin errores el tipo de palabra en aguda, llana o esdrújula.	Clasifica correctamente la mayoría de los tipos de palabras, presenta solo errores menores.	Reconoce algunos tipos de palabras, pero comete varios errores.	No es capaz de reconocer los tipos de palabra según la sílaba tónica.
Elige la información adecuada para completar el diagrama.	Selecciona siempre la información precisa y completa para cada sección del diagrama.	Escoge la información adecuada en la mayoría de las veces, presenta solo errores menores.	Completa el diagrama parcialmente o con información poco precisa, mostrando comprensión limitada.	No logra elegir la información adecuada para completar el diagrama, mostrando confusión o falta de comprensión.
Organiza el espacio disponible para escribir de forma lógica.	Utiliza el espacio de manera eficiente y lógica, con claridad y orden.	Organiza el espacio adecuadamente con algunos pequeños ajustes que no afectan a la claridad.	Distribuye el espacio de manera desordenada, la información no se ve claramente.	No organiza el espacio de manera coherente, dificultando la comprensión.
Se orienta en el diagrama para clasificar palabras.	Clasifica correctamente cada palabra en el lugar, sin errores.	Ubica la mayoría de las palabras correctamente.	Muestra dificultades para orientarse en el diagrama.	No logra orientarse en el diagrama, cometiendo múltiples errores.



## Pensamiento computacional



**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



## Más información

Si quieres más información sobre cómo se relacionan los diagramas de flujo con la programación, visita [esta página web](#).

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

¿AGUDA, LLANA O  
ESDRÚJULA?



¿LLEVA TILDE?



CONJUNTO

