

¡Expreso mis ideas jugando!

Lenguaje | Oralidad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) aprendan a expresar sus ideas de manera sencilla y divertida. La atención se centra en desarrollar habilidades básicas de oralidad, donde cada estudiante podrá compartir pensamientos y sentimientos en un espacio seguro y motivador. Aprender a comunicar lo que piensan y sienten es fundamental para su desarrollo social, emocional y académico, ya que les ayuda a relacionarse mejor con sus compañeros y adultos.

Mediante actividades lúdicas y juegos, los niños se motivarán a participar activamente, ganando puntos y premios simbólicos que fomentan su interés y autoestima. La gamificación permite que el aprendizaje sea significativo y conectado con su vida diaria, pues podrán reconocer cuándo y cómo expresar lo que piensan en casa, en la escuela o con amigos. Este plan no solo desarrolla la oralidad, sino también la confianza en sí mismos y el respeto por las ideas de los demás.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar sus propias ideas y sentimientos mediante la expresión oral.
- Participar activamente en actividades de grupo para compartir ideas con respeto y atención.
- Crear pequeños relatos o frases simples que reflejen sus pensamientos.
- Identificar y usar palabras básicas que ayudan a expresar opiniones y emociones.
- Demostrar motivación y confianza al expresar sus ideas frente a sus compañeros.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustradas con emociones y objetos cotidianos (mínimo 20 tarjetas).
- Tablero de puntos o marcador visual para la gamificación.
- Insignias de papel con pegatinas para premiar la participación (al menos 10).
- Material para manualidades: crayones, hojas blancas tamaño carta (mínimo 10 hojas), pegamento y tijeras de seguridad.
- Reproductor de audio para canción relacionada con expresar ideas (opcional).
- Espacio cómodo para sentarse en círculo.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de escucha y atención a una historia o canción.

- Conocimiento previo de algunas palabras sencillas y nombres comunes de objetos o emociones.
- Experiencia en actividades grupales con turnos para hablar.
- Habilidad para seguir instrucciones simples del docente.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar para aprender a contar lo que pensamos y sentimos, ¡así todos podremos conocernos mejor!”

Estudiantes: Escuchan atentos y muestran curiosidad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una tarjeta con una carita feliz y pregunta: “¿Quién me puede decir qué significa esta carita? ¿Cómo te sientes cuando estás feliz?”

Estudiantes: Responden palabras o frases cortas sobre emociones conocidas.

Motivación y enganche:

Docente: “Vamos a jugar a ser ‘Super Expresores’. Cada vez que cuenten algo bonito o una idea, ganarán puntos para convertirse en superhéroes de la palabra.”

Estudiantes: Se entusiasman y muestran interés en participar.

Contextualización:

Docente: “¿En casa o con tus amigos alguna vez has contado algo que piensas o sientes? Hoy aprenderemos a hacerlo muy bien para que todos nos entendamos.”

Estudiantes: Asienten y comentan brevemente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta con tarjetas y un tablero visual el juego de “Super Expresores”. Explica que cada vez que alguien comparta una idea o emoción, ganará puntos y una insignia.

Actividad 1: “Mi idea en la tarjeta”

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar sus propias ideas y sentimientos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Cada uno va a tomar una tarjeta diferente con una imagen (ejemplo: un sol, un perro, una cara feliz). Piensa qué te hace sentir o qué te recuerda esa imagen y cuéntanos.”
 - **Estudiantes:** Individualmente, expresan una idea o emoción relacionada con la tarjeta.
- **Organización:** Individual, en círculo.
- **Producto:** Frases orales simples o palabras.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Escuchar activamente, hacer preguntas guía como “¿Por qué te gusta el sol?”, “¿Qué te hace sentir el perro?”, motivar y premiar con puntos o insignias.

Actividad 2: “Cuento en grupo con palabras mágicas”

- **Objetivo:** Crear pequeños relatos o frases simples que reflejen sus pensamientos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a inventar un cuento juntos. Yo digo el inicio y cada uno dirá una palabra o frase para continuar la historia, usando palabras que nos ayuden a expresar lo que pasa.”
 - **Estudiantes:** Participan turnándose para añadir ideas o frases simples.
- **Organización:** Plenaria en círculo.
- **Producto:** Relato grupal oral.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Guiar la secuencia, reforzar palabras claves expresivas, animar a todos a participar y otorgar puntos.

Actividad 3: “Dibujo y cuenta”

- **Objetivo:** Demostrar motivación y confianza al expresar sus ideas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora dibuja algo que te guste o un lugar donde te sientas feliz. Después, cuéntanos por qué lo dibujaste.”
 - **Estudiantes:** Dibujan y luego expresan oralmente sus ideas frente al grupo.
- **Organización:** Individual, luego grupo.
- **Producto:** Dibujo y relato oral.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Apoyar a quienes necesiten ayuda con palabras, elogiar la participación y premiar con insignias.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Invitar a crear una pequeña historia extra usando las tarjetas o ayudar a compañeros que lo requieran.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Apoyar con preguntas más simples, ofrecer ejemplos y permitir que usen gestos o sonidos si aún no pueden expresar palabras completas.

Transiciones:

Al finalizar cada actividad, el docente felicita a los niños, recuerda lo divertido que es expresar ideas y anuncia la siguiente actividad conectando con el juego de “Super Expresores”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un círculo grande. Cada uno dirá con una palabra o frase qué aprendió hoy sobre expresar sus ideas.”

Estudiantes: Comparten una palabra o frase corta.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Te gustó contar tu idea? ¿Por qué?”
- “¿Qué palabra usaste para explicar lo que pensabas o sentías?”
- “¿Cómo te sentiste cuando escucharon tu idea?”

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo de cada niño, menciona ejemplos de ideas expresadas y entrega una insignia final de “Super Expresor” a todos por participar.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden contar a su familia lo que aprendieron aquí, y seguir practicando para ser grandes ‘Super Expresores’.”

Tarea o reto:

Docente: “Tu reto en casa es contar una historia o una idea a algún miembro de tu familia y decirle cómo te sientes.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio para conocer conocimientos previos; formativa durante las actividades para observar participación y expresión; sumativa al cierre con la síntesis oral.

Criterios de evaluación:

- Expresa ideas o emociones usando palabras o frases sencillas (Objetivo 1).
- Participa respetuosamente en actividades grupales y turnos para hablar (Objetivo 2).
- Crea oraciones o relatos simples para comunicar pensamientos (Objetivo 3).
- Utiliza vocabulario básico para expresar opiniones y sentimientos (Objetivo 4).
- Muestra confianza y motivación al expresarse en grupo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y uso del lenguaje.
- Registro anecdótico de intervenciones orales durante las actividades.
- Portafolio con dibujos y frases dictadas (de la actividad “Dibujo y cuenta”).
- Autoevaluación simple con ayuda del docente (por ejemplo, señalar con caritas cómo se sintieron al expresarse).

Evidencias de aprendizaje:

- Frases orales compartidas en “Mi idea en la tarjeta”.
- Relato grupal creado en “Cuento en grupo con palabras mágicas”.
- Dibujo y explicación oral de “Dibujo y cuenta”.
- Participación activa y motivada en todas las actividades, reflejada en el tablero y las insignias.