

Descubriendo el mundo de las adivinanzas: ¡jugamos con palabras!

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y disfruten el fascinante mundo de las adivinanzas, junto con poemas y trabalenguas. A través de actividades dinámicas y colaborativas, los alumnos aprenderán a escuchar y leer estos recursos literarios, identificando características lingüísticas que los hacen divertidos y desafiantes. La relevancia de este aprendizaje radica en fomentar el amor por la oralidad y la literatura desde temprana edad, estimulando la creatividad, la concentración y el pensamiento crítico. Además, al trabajar en equipo para crear y compartir sus propias adivinanzas, los estudiantes desarrollan habilidades sociales y comunicativas que podrán usar en su vida cotidiana y escolar. Este proyecto les conecta con la riqueza cultural de las expresiones populares y les invita a ser creadores activos del lenguaje.

Objetivos de Aprendizaje

- Escuchar con atención poemas, trabalenguas y adivinanzas para disfrutarlos y comprender su estructura.
- Leer en voz alta adivinanzas y trabalenguas utilizando entonación y ritmo adecuados.
- Identificar y describir recursos lingüísticos presentes en adivinanzas, como rimas, metáforas y juegos de palabras.
- Crear en equipo adivinanzas originales que integren los recursos aprendidos.
- Compartir y valorar las creaciones propias y de sus compañeros mediante la expresión oral.

Recursos Necesarios

- Cartulinas o hojas grandes para escribir adivinanzas (1 por grupo, 5 grupos)
- Marcadores de colores (varios por grupo)
- Lista impresa con ejemplos de poemas, trabalenguas y adivinanzas (1 por estudiante)
- Grabadora o dispositivo para registrar audios (opcional)
- Proyector o pizarra para mostrar ejemplos y videos cortos
- Videos animados cortos de adivinanzas (3 videos de 2-3 minutos cada uno)
- Cuaderno y lápiz para cada estudiante

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de lectura y escritura.
- Experiencia previa en escuchar cuentos o poesías en clase.

- Habilidades básicas para trabajar en grupo.
- Familiaridad con la expresión oral en público en contextos escolares.

Actividades

Sesión 1: Explorando el mundo de las adivinanzas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Entender qué son las adivinanzas y despertar la curiosidad por escucharlas y leerlas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Alguien recuerda alguna adivinanza o trabalenguas que haya escuchado en casa o en la escuela? Compártala con el grupo.”

Estudiantes: Comparten en voz alta alguna adivinanza o trabalenguas que conozcan.

Motivación y enganche:

Docente: “Les voy a contar una adivinanza muy divertida y luego veremos si pueden adivinar la respuesta. ¿Están listos?”

Ejemplo: “Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera.”

Estudiantes: Escuchan atentamente y tratan de adivinar la respuesta (la respuesta es “la pera”).

Contextualización:

Docente: “Las adivinanzas son juegos de palabras que nos ayudan a pensar, imaginar y divertirnos. En esta clase vamos a descubrir muchas adivinanzas, leerlas, escucharlas y hasta inventar nuestras propias adivinanzas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra una presentación breve con imágenes y ejemplos de poemas, trabalenguas y adivinanzas; explica que son formas especiales de jugar con las palabras y sonidos.

Actividad 1: Escucha y reconoce

- **Objetivo:** Escuchar y disfrutar adivinanzas para identificar sus características.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Reproduce 3 videos animados cortos con adivinanzas.
- Pide a los estudiantes que presten mucha atención para después comentar qué les llamó la atención.
- Después de cada video, pregunta: “¿Qué palabras les gustaron? ¿Qué adivinanza fue más difícil de entender?”

- **Organización:** plenaria

- **Producto:** Respuestas orales y anotaciones en pizarra o cuaderno

- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol docente:** Facilita preguntas, escucha aportaciones y clarifica dudas.

Actividad 2: Lectura en voz alta y juego de trabalenguas

- **Objetivo:** Leer en voz alta con entonación y ritmo adecuado.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Distribuye una lista impresa con trabalenguas cortos y adivinanzas para que los estudiantes practiquen la lectura en voz alta.
- Organiza parejas para que se turnen y lean en voz alta, intentando pronunciar correctamente y con ritmo.
- Invita a algunos voluntarios a leer frente al grupo.

- **Organización:** parejas y plenaria

- **Producto:** Lectura oral y práctica de entonación

- **Tiempo:** 25 minutos

- **Rol docente:** Corrige suavemente la pronunciación y anima a los estudiantes a expresarse con entusiasmo.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: crear un trabalenguas corto propio con palabras que les gusten.
- Para estudiantes que requieren apoyo: lectura guiada en voz baja con el docente antes de leer en voz alta.

Transición:

Docente: “Ahora que ya conocemos algunas adivinanzas y hemos practicado leerlas, en la próxima sesión vamos a aprender a identificar las palabras mágicas que hacen que estas adivinanzas sean tan especiales.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada estudiante dice en voz alta una palabra o frase que le gustó de las adivinanzas escuchadas o leídas hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo que más me gustó de las adivinanzas y trabalenguas?
- ¿Pude leer con ritmo y entonación? ¿Qué me ayudó?
- ¿Qué me gustaría aprender o hacer en la próxima sesión?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, resalta palabras divertidas o bien pronunciadas y anima a seguir practicando en casa.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a escuchar o compartir adivinanzas con su familia antes de la próxima clase.

Sesión 2: Descubriendo los secretos de las adivinanzas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y presentar el objetivo de identificar recursos lingüísticos en las adivinanzas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Recuerdan alguna adivinanza que escuchamos o leímos? ¿Qué palabras les parecieron divertidas o misteriosas?”

Estudiantes: Comparten sus recuerdos, el docente anota palabras clave en la pizarra.

Motivación y enganche:

Docente: “Les tengo un reto: ¿quién puede encontrar qué palabras riman en esta adivinanza?”

Ejemplo: “Oro parece, plata no es. ¿Qué es?”

Contextualización:

Docente: “Hoy vamos a descubrir las palabras y sonidos que hacen que las adivinanzas sean especiales y divertidas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica y escribe en la pizarra ejemplos de recursos lingüísticos: rimas, metáforas, comparaciones y juegos de palabras.

Actividad 1: Identifica la rima

- **Objetivo:** Reconocer rimas en adivinanzas.
- **Instrucciones:**
 - Lee en voz alta 5 adivinanzas escritas en la pizarra.
 - Pide a los estudiantes que levanten la mano cuando escuchen palabras que riman y digan cuáles son.
 - Luego, en equipos pequeños, buscan otras palabras que rimen y las anotan en una hoja.
- **Organización:** plenaria y grupos de 3-4
- **Producto:** Lista de palabras que riman
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Guía la identificación y ayuda con ejemplos.

Actividad 2: Juegos de metáforas y comparaciones

- **Objetivo:** Reconocer y crear comparaciones en adivinanzas.
- **Instrucciones:**
 - Presenta una adivinanza con metáforas o comparaciones (“Blanca por dentro, verde por fuera”).
 - Explica qué es una comparación y cómo ayuda a imaginar mejor.
 - En parejas, crean una comparación para describir un objeto o animal simple.
 - Comparten sus comparaciones con el grupo.
- **Organización:** parejas y plenaria
- **Producto:** Comparaciones orales y escritas
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilita la explicación y motiva la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: crear una adivinanza corta que incluya rima y comparación.
- Para estudiantes con más dificultad: trabajar con ejemplos guiados y apoyos visuales.

Transición:

Docente: “En nuestra próxima sesión vamos a usar todo esto para comenzar a crear nuestras propias adivinanzas en equipo. ¡Será muy divertido!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Realizan en conjunto un mapa mental en la pizarra con los recursos lingüísticos descubiertos: rimas, metáforas, comparaciones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué recurso lingüístico me pareció más fácil de identificar?
- ¿Cómo me ayudó la explicación para entender mejor las adivinanzas?
- ¿Qué me gustaría crear en nuestro proyecto?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce las respuestas y estimula la participación para la siguiente sesión.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a buscar en casa alguna adivinanza o trabalenguas que tenga rimas o comparaciones.

Sesión 3: Creando nuestras propias adivinanzas - parte 1

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para iniciar la creación colaborativa de adivinanzas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Recuerdan los recursos lingüísticos que vimos? Hoy usaremos esas ideas para inventar nuestras propias adivinanzas.”

Estudiantes: Repasan en voz alta los recursos aprendidos.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Quién quiere ser detective de palabras y crear adivinanzas que los demás tengan que resolver?”

Contextualización:

Docente: “Cada grupo creará una adivinanza usando rimas y comparaciones para compartirla con todos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las reglas para crear una adivinanza: debe describir un objeto o animal sin decir su nombre, usar rima o comparación y ser clara pero con misterio.

Actividad 1: Lluvia de ideas en equipos

- **Objetivo:** Generar ideas para la creación de adivinanzas.
- **Instrucciones:**
 - Divide a la clase en 5 grupos de 3-4 estudiantes.
 - Cada grupo elige un objeto o animal para su adivinanza.
 - Hacen lluvia de ideas sobre características, palabras que rimen y comparaciones.
 - El docente circula apoyando y preguntando: “¿Qué palabras pueden usar para hacerla interesante?”
- **Organización:** grupos pequeños
- **Producto:** Lista de ideas para la adivinanza
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilita la lluvia de ideas y guía la selección de palabras.

Actividad 2: Primer borrador de la adivinanza

- **Objetivo:** Elaborar un borrador de adivinanza usando recursos lingüísticos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo redacta un borrador en cartulina, integrando rimas o comparaciones.
 - El docente sugiere mejoras y hace preguntas para aclarar ideas.
 - Se preparan para compartir el borrador con otro grupo y recibir comentarios.
- **Organización:** grupos pequeños
- **Producto:** Borrador escrito en cartulina
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Observa, da retroalimentación y fomenta la colaboración.

Diferenciación:

- Para estudiantes con mayor facilidad: agregar trabalenguas relacionados al tema de la adivinanza.
- Para estudiantes que requieren más apoyo: trabajar con guías de preguntas para ayudar a redactar frases.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión revisaremos y mejoraremos nuestras adivinanzas para que sean las mejores.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte con la clase una frase o idea clave de su adivinanza.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue fácil y qué fue difícil al crear la adivinanza?
- ¿Cómo usamos las rimas o comparaciones?
- ¿Qué queremos mejorar en la próxima sesión?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo y anima a seguir trabajando en equipo.

Transferencia:

Invita a pensar en adivinanzas que hayan escuchado en casa para comparar después.

Sesión 4: Creando nuestras propias adivinanzas - parte 2

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar y mejorar los borradores de adivinanzas con ayuda de retroalimentación.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Qué recuerdan sobre las rimas y comparaciones que usamos? ¿Qué aprendimos sobre hacer adivinanzas misteriosas?”

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy haremos que nuestras adivinanzas sean aún más creativas y divertidas.”

Contextualización:

Docente: “Vamos a intercambiar ideas con otros grupos para hacer que nuestras adivinanzas sean más claras y entretenidas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Intercambio y retroalimentación entre grupos

- **Objetivo:** Mejorar las adivinanzas con opiniones y sugerencias.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su borrador a otro grupo diferente.
 - El grupo receptor hace preguntas y sugiere mejoras (por ejemplo, agregar rimas o hacer la descripción más clara).

- Los grupos anotan las sugerencias para mejorar su adivinanza.
- **Organización:** grupos de 3-4 en parejas de grupos
- **Producto:** Lista de sugerencias para mejorar adivinanza
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, sugiere preguntas guía y modera el respeto entre grupos.

Actividad 2: Redacción final y decoración

- **Objetivo:** Escribir la versión final de la adivinanza y prepararla para compartir.
- **Instrucciones:**
 - Usando las sugerencias, cada grupo redacta la versión final de su adivinanza en la cartulina.
 - Decorarán la cartulina con dibujos relacionados para hacerla atractiva.
- **Organización:** grupos pequeños
- **Producto:** Adivinanza final en cartulina decorada
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Supervisa, apoya en redacción y creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes con mayor facilidad: agregar trabalenguas relacionados a la adivinanza.
- Para estudiantes que requieren apoyo: recibir ayuda directa para la redacción y diseño.

Transición:

Docente: “La próxima sesión presentaremos nuestras adivinanzas y celebraremos lo que creamos juntos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los grupos comparten una palabra o idea que usaron en su adivinanza.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió nuestra adivinanza después de escuchar a otros?
- ¿Qué aprendí hoy sobre trabajar en equipo y mejorar ideas?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la colaboración y creatividad de los estudiantes.

Transferencia:

Los invita a pensar en otras formas de jugar con palabras para crear nuevos textos.

Sesión 5: Presentación y celebración de nuestras adivinanzas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar sus adivinanzas y disfrutar del trabajo colectivo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Qué adivinanza creamos? ¿Qué fue lo que más les gustó de hacer este proyecto?”

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy compartiremos nuestras adivinanzas con la clase y celebraremos el gran trabajo que hicieron.”

Contextualización:

Docente: Explica el orden de presentaciones y cómo se escucharán respetuosamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación oral de adivinanzas

- **Objetivo:** Compartir oralmente las adivinanzas creadas con entonación y claridad.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su adivinanza leyendo en voz alta y mostrando su cartulina decorada.
 - Los demás estudiantes intentan adivinar la respuesta.
 - Se celebra con aplausos y comentarios positivos.
- **Organización:** plenaria
- **Producto:** Presentación oral y respuesta colectiva
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Modera, fomenta participación y destaca aspectos positivos.

Actividad 2: Reflexión final y cierre grupal

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y valorar el trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**

- Guía una discusión breve con preguntas como: ¿Qué aprendimos de las adivinanzas? ¿Cómo nos sentimos al crear y compartir? ¿Qué nos gustaría seguir haciendo?

- **Organización:** plenaria
- **Producto:** Participación oral y conclusiones compartidas
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Escucha y sintetiza las respuestas para cerrar el proyecto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

En una pizarra, el docente escribe tres ideas principales que resumen lo aprendido sobre adivinanzas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué me gustó más de este proyecto?
- ¿Qué habilidad nueva siento que desarrollé?
- ¿Cómo puedo usar lo aprendido en la vida diaria?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todo el grupo por su esfuerzo y creatividad, y entrega palabras de ánimo para seguir explorando el lenguaje.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir sus adivinanzas con sus familias o amigos fuera del aula.

Tarea o reto:

Crear en casa una adivinanza o trabalenguas para compartir en la próxima clase o con sus familiares.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, al activar conocimientos previos con preguntas sobre adivinanzas conocidas.
- **Formativa:** Durante el desarrollo de las sesiones 2, 3 y 4, mediante observación directa, retroalimentación en la creación y lectura de adivinanzas.
- **Sumativa:** En la sesión 5, con la presentación oral de las adivinanzas y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Escucha y comprensión de poemas, trabalenguas y adivinanzas (Objetivo 1).

- Lectura en voz alta con entonación y ritmo adecuados (Objetivo 2).
- Identificación y uso correcto de recursos lingüísticos en la creación de adivinanzas (Objetivo 3 y 4).
- Participación activa y respeto durante presentaciones orales (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para lectura en voz alta (entona, ritmo, pronunciación).
- Rúbrica para evaluación de adivinanzas creadas (claridad, uso de recursos lingüísticos, creatividad, trabajo en equipo).
- Observación directa del docente durante actividades en grupo.
- Registro anecdótico de participación y reflexión oral.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales y escritas en actividades de escucha y lectura.
- Borradores y versión final de adivinanzas en cartulina.
- Presentaciones orales de adivinanzas ante el grupo.
- Reflexiones metacognitivas escritas y orales.