

Jugando y Hablando: Juegos Interactivos para Mejorar la Expresión Oral en Preescolar

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase busca desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 3 a 5 años a través de juegos interactivos diseñados especialmente para su edad. Los estudiantes aprenderán a comunicar sus ideas, emociones y pensamientos de manera clara y segura utilizando actividades lúdicas que fomentan la participación, la colaboración y la creatividad. La importancia de este plan radica en que la expresión oral es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que fortalece su autoestima, habilidades sociales y preparación para futuras etapas escolares.

Al abordar la expresión oral desde el juego, los niños experimentan un aprendizaje significativo que conecta con su vida diaria, como contar cuentos, describir objetos y compartir experiencias con sus compañeros y familiares. Además, el proyecto promueve el trabajo en equipo y la autonomía, al permitir que los pequeños construyan juntos un producto final que refleje lo aprendido. De esta manera, la expresión oral se convierte en una herramienta natural y divertida para relacionarse y aprender.

Objetivos de Aprendizaje

- Participar activamente en juegos interactivos que fomenten la comunicación oral.
- Describir objetos, acciones y emociones usando frases sencillas y claras.
- Colaborar con compañeros para crear un cuento o diálogo grupal que refleje sus ideas.
- Escuchar y responder preguntas para mejorar la comprensión y la interacción verbal.
- Mostrar confianza al expresarse frente a sus compañeros en actividades grupales.

Recursos Necesarios

- Pelotas suaves de colores (3 unidades)
- Tarjetas con imágenes de objetos, animales y emociones (30 tarjetas)
- Muñecos o títeres para dramatización (4 unidades)
- Cartulinas y crayones o marcadores
- Reproductor de audio con canciones infantiles relacionadas con hablar y escuchar
- Espacio amplio para juegos en círculo
- Grabadora o dispositivo para registrar audios (opcional)

Requisitos Previos

- Habilidad básica para escuchar y responder a instrucciones simples.
- Experiencia previa en juegos grupales sencillos.
- Capacidad para expresarse con palabras o frases cortas.
- Interés por participar en actividades con compañeros y adultos.

Actividades

Sesión 1: Conociendo la voz y el juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Presentar la importancia de la expresión oral y preparar a los niños para comunicarse jugando.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién me puede contar qué es su juguete favorito? Levanten la mano y cuéntenme con una o dos palabras."
- **Estudiantes:** Responden mostrando o nombrando su juguete favorito.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Les gustan los juegos donde podemos hablar, escuchar y divertirnos juntos? Hoy vamos a jugar con nuestra voz y palabras."
- **Estudiantes:** Muestran emoción y participan con entusiasmo.

Contextualización:

- **Docente:** "En casa y en la escuela, usamos nuestras palabras para contar cosas, pedir ayuda o contar historias. Hoy aprenderemos cómo hacerlo mejor con juegos divertidos."
- **Estudiantes:** Escuchan y asienten.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: Introducir juegos que fomentan la expresión oral mediante el movimiento, la descripción y la interacción.

• Actividad 1: La pelota parlante

- **Objetivo:** Participar activamente en juegos que fomentan la comunicación oral.
- **Instrucciones:** El docente forma un círculo con los niños. Se lanza una pelota suave a un niño, quien debe decir una palabra sobre un tema (ej. animales). Luego lanza la pelota a otro compañero, quien repite la palabra y agrega otra.

- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Cadena oral de palabras relacionadas.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Motivar, apoyar con ejemplos, corregir suavemente y animar la participación.

• **Actividad 2: Describo y adivino**

- **Objetivo:** Describir objetos, acciones y emociones usando frases sencillas.
- **Instrucciones:** El docente muestra una tarjeta con una imagen (ej. gato). Un niño la describe con frases simples mientras los demás escuchan y tratan de adivinar qué es.
- **Organización:** Pequeños grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Descripciones orales y respuestas de adivinanza.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Guiar el vocabulario, dar pistas si es necesario, reforzar el uso de frases completas.

• **Actividad 3: Canción para la voz**

- **Objetivo:** Mejorar la confianza al expresarse y practicar la pronunciación.
- **Instrucciones:** El docente pone una canción infantil que invite a cantar y repetir frases sencillas. Los niños cantan y acompañan con movimientos.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Participación oral y corporal en la canción.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Animar, corregir pronunciación suavemente y celebrar la participación.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Invitarles a crear una frase extra para el juego de la pelota parlante.
- Para niños que necesitan apoyo: Permitir que usen gestos o palabras clave, y ofrecer ayuda para formar frases.

Transición: Finalizar la canción y pedir a los niños que se sienten en círculo para el cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** El docente pregunta: "¿Qué palabras aprendimos hoy? ¿Quién se animó a hablar con sus amigos?" Se hace un breve repaso oral con la ayuda de las tarjetas.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - "¿Te gustó jugar con la pelota y decir palabras?"
 - "¿Qué te gusta contar a tus amigos?"
 - "¿Cómo te sentiste al hablar en grupo?"

- **Retroalimentación:** El docente elogia el esfuerzo y la participación de cada niño, destacando su valentía al expresarse.
- **Transferencia:** Animar a los niños a contar en casa a sus familiares qué aprendieron con la pelota parlante.
- **Tarea o reto:** Invitar a los niños a practicar en casa contando un objeto o animal favorito a alguien.

Sesión 2: Jugamos con palabras y emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Reforzar la expresión oral a través de la identificación y descripción de emociones con juegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas con caras que expresan emociones y pregunta: "¿Quién sabe qué emoción es esta? ¿Cuándo te has sentido así?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras o gestos, compartiendo experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy vamos a jugar a que somos detectives de emociones y usaremos palabras para contar cómo nos sentimos."
- **Estudiantes:** Muestran interés y emoción.

Contextualización:

- **Docente:** "En casa y en la escuela, es importante decir cómo nos sentimos para que otros nos entiendan y nos ayuden."
- **Estudiantes:** Escuchan y asienten.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Bingo de emociones

- **Objetivo:** Describir emociones usando frases sencillas.
- **Instrucciones:** Se reparte a cada niño una cartulina con dibujos de emociones. El docente nombra una emoción y los niños levantan la tarjeta correspondiente y dicen una frase, por ejemplo: "Estoy feliz cuando juego."
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Uso oral de frases relacionadas con emociones.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar, corregir suavemente, motivar y modelar frases completas.

• Actividad 2: Dramatización con títeres

- **Objetivo:** Colaborar para crear diálogos que expresen emociones.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los niños usan títeres para representar pequeñas escenas donde muestran emociones y hablan entre ellos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Diálogos orales dramatizados.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar el uso de títeres, guiar la expresión oral, hacer preguntas para ampliar las frases.

• **Actividad 3: Canción de las emociones**

- **Objetivo:** Practicar vocabulario y expresión oral de emociones.
- **Instrucciones:** El grupo canta una canción simple sobre emociones, acompañada de movimientos que expresan cada sentimiento.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Participación oral y corporal.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol del docente:** Animar y reforzar pronunciación.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Invitar a inventar una frase más para la dramatización.
- Para niños con apoyo: Permitir usar palabras o sonidos y ayudar a formar frases sencillas.

Transición: Invitar a sentarse en círculo para compartir lo aprendido y cerrar la sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Realizar un repaso con preguntas: "¿Qué emoción les gusta más? ¿Cómo la dicen con palabras?"
- **Reflexión metacognitiva:**
 - "¿Pudiste decir cómo te sientes hoy?"
 - "¿Te gustó usar los títeres para hablar?"
 - "¿Qué aprendiste sobre las emociones y las palabras?"
- **Retroalimentación:** El docente reconoce la participación y valora el esfuerzo expresivo de cada niño.
- **Transferencia:** Invitar a los niños a contar a sus familiares cómo se sienten y qué palabras usaron.
- **Tarea o reto:** Practicar en casa con alguien la canción de las emociones.

Sesión 3: Creando nuestro cuento oral

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los niños para colaborar en la creación oral de un cuento grupal.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién conoce algún cuento o historia? ¿Pueden contarme el principio o qué pasó?"
- **Estudiantes:** Comparten fragmentos o palabras de cuentos que conocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy vamos a ser escritores y actores, y juntos crearemos un cuento para contar con nuestras voces y muñecos."
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** "Los cuentos son para divertirnos, soñar y contar cosas a nuestros amigos y familia."
- **Estudiantes:** Escuchan atentos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Lluvia de ideas para el cuento**

- **Objetivo:** Colaborar para crear ideas para un cuento oral.
- **Instrucciones:** En círculo, el docente pregunta: "¿Qué animal o personaje queremos para nuestro cuento? ¿Qué le pasa? ¿Dónde está?" Cada niño aporta una palabra o idea.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Lista oral de personajes, lugares y acciones.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Anotar ideas, motivar a todos a participar, conectar ideas.

• **Actividad 2: Dramatización del cuento con muñecos**

- **Objetivo:** Expresar oralmente ideas colaborativas mediante la dramatización.
- **Instrucciones:** En grupos pequeños, los niños usan muñecos para representar partes del cuento, hablando y actuando lo que sucede.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Representación oral y corporal de partes del cuento.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar diálogo, apoyar con vocabulario, estimular el respeto y la escucha.

• **Actividad 3: Compartir el cuento**

- **Objetivo:** Mostrar confianza al expresarse frente al grupo.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su parte del cuento al resto de la clase con apoyo de muñecos.
- **Organización:** Grupo completo

- **Producto:** Presentación oral grupal.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol del docente:** Felicitar, reforzar la expresión y la colaboración.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Ayudar a crear frases más completas para el cuento.
- Para niños que necesitan apoyo: Usar preguntas guía para ayudar a expresar ideas con frases cortas.

Transición: Invitar a sentarse en círculo para reflexionar y cerrar la sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Resumen oral del cuento creado, preguntando: "¿Qué personajes tuvimos? ¿Qué pasó en la historia?"
- **Reflexión metacognitiva:**
 - "¿Te gustó contar tu parte del cuento?"
 - "¿Qué aprendiste al trabajar con tus amigos?"
 - "¿Crees que puedes contar un cuento en casa?"
- **Retroalimentación:** El docente valora el esfuerzo y la creatividad de cada niño.
- **Transferencia:** Invitar a practicar contar cuentos en casa con familiares.
- **Tarea o reto:** Dibujar una escena del cuento para mostrar en la próxima sesión.

Sesión 4: Mi historia en palabras y dibujos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los niños para expresar oralmente y por medio de dibujos sus propias historias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién recuerda el cuento que hicimos? ¿Pueden contarme qué dibujaron en su tarea?"
- **Estudiantes:** Comparten palabras o muestras de dibujos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy cada uno va a ser un pequeño escritor y artista, creando su propia historia con palabras y dibujos."
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** "Contar lo que pensamos y sentimos con dibujos y palabras es una forma bonita de compartir con otros."
- **Estudiantes:** Atienden con interés.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Dibujo de mi cuento**

- **Objetivo:** Crear una representación gráfica de una historia personal o inventada.
- **Instrucciones:** Cada niño recibe una cartulina y crayones para dibujar su historia. El docente les pregunta qué van a dibujar y los anima a expresar lo que piensan.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo personal que refleja una historia.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Acompañar con preguntas: "¿Quién está en tu dibujo? ¿Qué hacen? ¿Qué pasó?"

• **Actividad 2: Contar mi historia**

- **Objetivo:** Expresar oralmente una historia usando el dibujo como apoyo.
- **Instrucciones:** Por turnos, cada niño muestra su dibujo y cuenta la historia con sus propias palabras, con el apoyo del docente para completar frases si es necesario.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Relato oral apoyado en dibujo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar atentamente, hacer preguntas para ampliar la historia, elogiar la expresión.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Ayudar a crear un segundo dibujo con otra parte de la historia.
- Para niños con apoyo: Permitir que usen palabras clave o frases cortas y apoyarse en el dibujo para expresarse.

Transición: Invitar a organizar los dibujos en un mural para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Revisión colectiva del mural con los dibujos de todos, preguntando: "¿Qué historias bonitas tenemos aquí?"
- **Reflexión metacognitiva:**
 - "¿Te gustó contar tu historia con un dibujo?"
 - "¿Qué aprendiste al escuchar a tus amigos?"
 - "¿Crees que puedes contar más historias así?"
- **Retroalimentación:** El docente felicita el esfuerzo y la creatividad, destacando el respeto al escuchar.
- **Transferencia:** Invitar a compartir los dibujos y cuentos en casa con la familia.
- **Tarea o reto:** Practicar contar la historia a alguien en casa usando el dibujo.

Sesión 5: Presentamos nuestro cuento colectivo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los niños para presentar oralmente un cuento colectivo creado con sus dibujos y diálogos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién recuerda las historias que dibujamos? Hoy vamos a juntar todas para hacer un gran cuento."
- **Estudiantes:** Comparten palabras y expresiones de sus historias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Vamos a ser grandes narradores y a mostrar nuestro cuento a los amigos y maestros."
- **Estudiantes:** Muestran emoción y ganas de participar.

Contextualización:

- **Docente:** "Contar cuentos en grupo nos ayuda a aprender juntos y a divertirnos mucho."
- **Estudiantes:** Atienden con interés.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Organización del cuento colectivo

- **Objetivo:** Colaborar para ordenar las historias y construir un cuento coherente.
- **Instrucciones:** El docente coloca los dibujos en orden en el mural y pide a los niños que expliquen qué sucede en cada dibujo para organizar la historia.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Secuencia oral del cuento colectivo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Guiar la secuencia, ayudar a conectar ideas y asegurar la participación de todos.

• Actividad 2: Ensayo de la presentación oral

- **Objetivo:** Practicar la expresión oral y la confianza frente a un público.
- **Instrucciones:** Por turnos, cada niño o grupo pequeño cuenta su parte del cuento mientras señala el dibujo en el mural.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Presentación oral grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Animar, corregir suavemente, elogiar la expresión y el trabajo en equipo.

• **Actividad 3: Celebración del cuento**

- **Objetivo:** Reconocer el logro grupal y motivar la expresión oral continua.
- **Instrucciones:** El grupo canta una canción celebrando el trabajo realizado y se dan aplausos entre ellos.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Participación en celebración oral y corporal.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol del docente:** Motivar y reforzar positivamente.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Ayudar a preparar frases adicionales para la presentación.
- Para niños con apoyo: Permitir el uso de palabras clave y apoyo visual durante la presentación.

Transición: Finalizar con agradecimientos y recordar la importancia de la expresión oral.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Reflexión grupal con la pregunta: "¿Qué aprendimos al contar nuestro cuento juntos?"
- **Reflexión metacognitiva:**
 - "¿Te gustó contar tu historia frente a todos?"
 - "¿Qué fue lo más divertido de trabajar en grupo?"
 - "¿Crees que puedes seguir hablando y contando historias?"
- **Retroalimentación:** El docente entrega retroalimentación positiva y específica, destacando el progreso en expresión oral y colaboración.
- **Transferencia:** Invitar a los niños a contar el cuento a sus familias o a inventar nuevas historias juntos.
- **Tarea o reto:** Animar a practicar la expresión oral en casa con juegos y cuentos.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa y continua, aplicada durante las fases de desarrollo y cierre en cada sesión para observar la participación y expresión oral de los niños.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en juegos y actividades orales (Objetivo 1).
- Usa frases sencillas para describir objetos, emociones y acciones (Objetivo 2).
- Colabora con compañeros para expresar ideas y crear cuentos (Objetivo 3).
- Escucha y responde adecuadamente a preguntas orales (Objetivo 4).
- Muestra confianza y seguridad al expresarse ante el grupo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante juegos y presentaciones.
- Portafolio con dibujos y grabaciones (opcional) para evidenciar el progreso.
- Rúbrica sencilla para evaluar la participación y expresión oral.
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas al finalizar actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación verbal en juegos como la pelota parlante y bingo de emociones.
- Descripciones orales de tarjetas y emociones.
- Presentación oral de cuentos y dramatizaciones con muñecos.
- Dibujos que reflejan historias personales y colectivas.
- Confianza demostrada al hablar frente al grupo en presentaciones finales.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación de grabadora de voz sencilla (ej. Voice Memos en tabletas o smartphones)

Implementación: El docente graba breves respuestas de los niños cuando nombran su juguete favorito. Luego, reproduce las grabaciones para que los niños escuchen sus propias voces y las de sus compañeros.

Contribución a objetivos: Ayuda a los niños a tomar conciencia de su voz y mejorar la expresión oral al escucharse, fortaleciendo la autoidentificación y la motivación para comunicarse.

Nivel SAMR: Sustitución – reemplaza la tradicional participación oral sin apoyo tecnológico con grabaciones digitales.

- **Herramienta:** Video corto interactivo con personajes animados que hablan sobre la importancia de la expresión oral

Implementación: Se muestra un video de 2-3 minutos que explica de forma sencilla y visual por qué es divertido y útil hablar y escuchar. Puede incluir preguntas sencillas para que los niños respondan con sus palabras.

Contribución a objetivos: Motiva y contextualiza el aprendizaje, haciendo la explicación más atractiva y comprensible para los niños pequeños.

Nivel SAMR: Aumento – mejora la motivación y comprensión sin cambiar la tarea básica de presentar el tema.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Aplicación de juego interactivo “La pelota parlante” digital (ej. app sencilla de pasar palabra con personajes animados)

Implementación: En dispositivos con pantalla táctil, el juego simula lanzar la pelota a un personaje que dice una palabra. El niño repite y añade otra palabra. El docente modera y apoya para que los niños participen oralmente.

Contribución a objetivos: Facilita la dinámica del juego oral, refuerza la cadena de palabras y ofrece un soporte visual y auditivo atractivo para la expresión oral.

Nivel SAMR: Modificación – rediseña la actividad tradicional con un soporte digital que ofrece retroalimentación inmediata y registro de palabras.

- **Herramienta:** Tarjetas digitales con imágenes y síntesis de voz (ej. aplicación que muestra imágenes y lee en voz alta la palabra o frase)

Implementación: Se muestran imágenes en tabletas o pizarras digitales que el sistema describe con voz clara. Los niños escuchan y luego intentan describirla con sus propias palabras.

Contribución a objetivos: Apoya la comprensión y estimula la imitación y creación de frases, favoreciendo la expresión oral y la asociación imagen-palabra.

Nivel SAMR: Aumento – mejora la efectividad de la actividad con apoyo auditivo digital sin cambiar el núcleo de la tarea.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Software de reconocimiento de voz infantil básico (ej. aplicaciones con inteligencia artificial adaptadas para captar frases simples de niños)

Implementación: Los niños hablan frases sencillas que la aplicación intenta reconocer y mostrar en texto o mediante imágenes. El docente guía para corregir y reforzar la expresión oral.

Contribución a objetivos: Permite a los niños ver cómo sus palabras se transforman en texto o imágenes digitales, promoviendo la conciencia fonológica y la confianza al hablar.

Nivel SAMR: Modificación – la tecnología transforma la actividad tradicional de expresión oral al incorporar retroalimentación visual inmediata.

- **Herramienta:** Creación de un “libro digital oral” colaborativo con fotos y grabaciones de los niños hablando (ej. herramienta sencilla como Seesaw o Book Creator)

Implementación: El docente registra fotos y grabaciones de los niños expresándose durante las actividades. Después, crea un libro digital que se puede compartir con las familias.

Contribución a objetivos: Refuerza la motivación al ver sus producciones orales digitalizadas, promueve el sentido de logro y la conexión entre la escuela y el hogar.

Nivel SAMR: Redefinición – permite una tarea nueva que integra expresión oral, multimedia y comunicación con la comunidad educativa.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En la vida diaria, los niños y niñas de preescolar están rodeados de múltiples oportunidades para comunicarse: desde contarle a mamá o papá lo que hicieron en el parque, hasta pedir ayuda a un amigo o expresar cómo se sienten cuando juegan. La expresión oral es la puerta que les permite compartir sus ideas, emociones y experiencias con los demás. Por ejemplo, cuando un niño le cuenta a otro sobre su juguete favorito, está practicando habilidades importantes para hablar y escuchar.

Actualmente, muchos niños pasan tiempo usando dispositivos electrónicos, pero nada reemplaza el placer y la importancia de conversar y jugar juntos. A través de juegos interactivos, los niños pueden aprender a expresarse mejor, desarrollar su vocabulario y sentirse más seguros al hablar con sus compañeros y adultos.

Hoy iniciaremos un proyecto muy divertido que nos ayudará a ser mejores para hablar y entender a los demás. Vamos a jugar, escuchar y contar historias para que poco a poco nos sintamos más cómodos y felices compartiendo nuestras ideas. ¡Será una aventura llena de risas y aprendizajes donde todos seremos protagonistas!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "El Juego de las Palabras Mágicas"

Duración: 5-7 minutos

Objetivo de la actividad: Activar y reconocer el vocabulario básico y las habilidades de expresión oral que los niños ya poseen, fomentando la confianza para hablar y participar en grupo.

Descripción:

- Formar un círculo con los niños para crear un ambiente acogedor y participativo.
- El docente inicia la dinámica diciendo una palabra sencilla y familiar para los niños (por ejemplo, "sol").
- El niño a la derecha del docente debe repetir la palabra y agregar otra palabra relacionada (por ejemplo, "luz").
- El siguiente niño repite las dos palabras anteriores y añade una nueva (por ejemplo, "calor").
- Se continúa alrededor del círculo, animando a los niños a expresar las palabras en voz alta y con entusiasmo.
- Si un niño tiene dificultad, el docente ofrece apoyo y palabras sugeridas para fomentar la participación.

Conexión con los objetivos de aprendizaje: Esta actividad estimula la memoria, el vocabulario y la expresión oral, preparando a los niños para los juegos interactivos que seguirán en las sesiones. Además, promueve la escucha activa y la comunicación en grupo, habilidades fundamentales en la expresión oral.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "Jugando y Hablando"

Duración: 5-10 minutos

Propósito: Identificar el nivel inicial de expresión oral y habilidades comunicativas de los niños para adaptar las actividades del proyecto a sus necesidades.

Actividades y Preguntas

• **Actividad 1: "Cuéntame sobre ti"**

El docente invita a cada niño a presentarse diciendo su nombre y algo que les guste (por ejemplo, su juguete favorito o comida preferida).

Objetivo: Evaluar la capacidad de los niños para expresarse con palabras y formar oraciones sencillas.

• **Actividad 2: "¿Qué ves en la imagen?"**

Se muestran imágenes claras y coloridas de objetos o situaciones cotidianas (por ejemplo, un perro, una familia en el parque) y se le pide al niño que diga qué ve o qué está pasando.

Objetivo: Observar la habilidad para describir y narrar con palabras simples.

• **Actividad 3: "Responde con una palabra"**

El docente hace preguntas sencillas y espera respuestas breves, por ejemplo: "¿Cómo estás?", "¿Qué color te gusta?", "¿Qué haces cuando juegas?".

Objetivo: Verificar comprensión y capacidad para responder oralmente.

Indicadores para el docente

Habilidad Evaluada	Indicador Básico	Señal de Apoyo Necesario
Formación de oraciones	Usa frases de 2-4 palabras para expresarse	Solo usa palabras sueltas o gestos
Descripción de imágenes	Es capaz de nombrar o describir elementos en la imagen	No logra identificar o nombrar elementos
Comprensión y respuesta oral	Responde a preguntas simples con palabras o frases	No responde o responde con sonidos no verbales

Esta evaluación breve permite al docente conocer las habilidades comunicativas iniciales y planificar las sesiones para apoyar el desarrollo de la expresión oral a través de juegos interactivos.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterio	Indicadores Observables	Nivel 3 (Excelente)	Nivel 2 (Satisfactorio)	Nivel 1 (En Desarrollo)
Atención y escucha	Capacidad para mantener la atención en la actividad y escuchar indicaciones o compañeros	Permanece atento/a y escucha sin distraerse durante la mayoría del tiempo	Se distrae ocasionalmente pero vuelve a prestar atención con ayuda	Dificultad para mantener atención, se distrae con frecuencia y no sigue indicaciones

Criterio	Indicadores Observables	Nivel 3 (Excelente)	Nivel 2 (Satisfactorio)	Nivel 1 (En Desarrollo)
Participación verbal	Interviene con palabras, sonidos o gestos para expresar ideas o emociones	Participa activamente expresando ideas, imita sonidos o usa palabras apropiadas	Participa de forma limitada, con palabras o gestos simples, cuando se le invita	No participa verbalmente o muestra resistencia a expresarse
Disposición para la actividad	Muestra interés y entusiasmo por la actividad propuesta	Se muestra entusiasmado/a y motivado/a para participar desde el inicio	Muestra interés moderado, necesita estímulo para participar	Muestra desinterés o rechazo hacia la actividad
Interacción con compañeros	Colabora y comparte el espacio y materiales durante la actividad	Interactúa amigablemente, comparte y espera turno con paciencia	Interacciona de forma limitada, requiere apoyo para compartir y esperar turno	Presenta dificultades para interactuar o comparte de forma inapropiada

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el plan "Jugando y Hablando: Juegos Interactivos para Mejorar la Expresión Oral en Preescolar", los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para facilitar el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 a 5 años, utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Cada ejemplo está vinculado a los objetivos de aprendizaje y puede implementarse durante las 5 sesiones de 1 hora.

Objetivos de Aprendizaje (recordatorio para alineación)

- Fomentar la capacidad de los niños para expresarse oralmente usando vocabulario básico y oraciones simples.
- Desarrollar habilidades de escucha activa y respuesta en contexto conversacional.
- Estimular la creatividad y confianza para comunicarse en grupo.
- Promover la interacción social a través de juegos y actividades colaborativas.

Ejemplo Práctico 1: "Mi Animal Favorito" (Sesión 1)

- **Actividad:** Cada niño elige un animal que le guste y lo representa con una figura de juguete o dibujo.
- **Desarrollo:** En círculo, cada niño dice el nombre de su animal, un sonido que hace y una característica simple (por ejemplo, "El perro ladra y es amigable").
- **Conexión con ABP:** Los niños participan en la construcción colectiva de un mural con dibujos y figuras de animales, fomentando la expresión oral al explicar sus elecciones.
- **Objetivos:** Expresión oral básica, vocabulario, confianza para hablar en grupo.

Ejemplo Práctico 2: "La Aventura del Cuento" (Sesión 2)

- **Actividad:** El docente inicia un cuento simple y los niños van añadiendo personajes o acciones con frases cortas ("El gato corre", "La rana salta").
- **Desarrollo:** Se usa una pizarra o lámina para ilustrar el cuento colectivo.
- **Conexión con ABP:** El proyecto consiste en crear un cuento grupal que los niños narrarán al final de la semana, fortaleciendo la expresión oral y la colaboración.
- **Objetivos:** Uso de oraciones simples, creatividad, escucha activa.

Ejemplo Práctico 3: "El Mercado de Sonidos" (Sesión 3)

- **Actividad:** Se recrea un mercado con objetos y alimentos de juguete; los niños practican diálogos sencillos (saludos, pedir, dar gracias).
- **Desarrollo:** En parejas, los niños intercambian roles de comprador y vendedor, usando frases como "Quiero una manzana" o "Gracias".
- **Conexión con ABP:** El proyecto incluye preparar una feria donde los niños presentarán sus diálogos y juegos de mercado.
- **Objetivos:** Habilidades conversacionales, vocabulario funcional, interacción social.

Ejemplo Práctico 4: "El Juego de las Emociones" (Sesión 4)

- **Actividad:** Uso de tarjetas con expresiones faciales o emociones (feliz, triste, sorprendido). Los niños imitan y describen cómo se sienten.
- **Desarrollo:** En grupo, cada niño expresa con palabras simples una situación que le produce esa emoción.
- **Conexión con ABP:** El proyecto implica crear un libro de emociones con dibujos y frases que los niños pueden contar a sus familias.
- **Objetivos:** Expresión de sentimientos, vocabulario emocional, confianza para compartir.

Ejemplo Práctico 5: "Nuestra Obra de Teatro" (Sesión 5)

- **Actividad:** Los niños preparan una pequeña representación basada en el cuento colectivo creado en sesiones anteriores.
- **Desarrollo:** Se asignan roles sencillos y frases cortas para que cada niño participe activamente.
- **Conexión con ABP:** Culmina el proyecto con la presentación de la obra para otros grupos o familiares, reforzando la expresión oral y el trabajo en equipo.
- **Objetivos:** Comunicación oral práctica, expresión creativa, colaboración grupal.

Casos de Estudio

Nombre	Contexto	Desafíos	Intervención	Resultados
Lucas, 4 años	Niño tímido con vocabulario limitado	Dificultad para expresar ideas y participar en grupo	Participación en "Mi Animal Favorito" y apoyo individual en juegos de rol	Incremento en el uso de palabras y confianza para hablar frente a compañeros

María, 5 años	Niña con buen vocabulario pero poca interacción social	Prefiere hablar con adultos, evita juegos grupales	Involucramiento en "El Mercado de Sonidos" para fomentar diálogo con pares	Mejora en la interacción con otros niños y uso de frases en contexto social
Grupo de 15 niños	Clase diversa con diferentes niveles de lenguaje	Variabilidad en habilidades expresivas	Uso progresivo de actividades ABP que fomentan inclusión y apoyo mutuo	Participación activa de todos, desarrollo paulatino de expresión oral y colaboración

Estos ejemplos y casos permiten al docente adaptar las actividades a las necesidades específicas de los niños, asegurando que la expresión oral se desarrolle de manera lúdica, significativa y en contexto real, siguiendo la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "Jugando y Hablando: Juegos Interactivos para Mejorar la Expresión Oral en Preescolar", se proponen elementos de gamificación que motivan a los niños de 3 a 5 años a participar activamente en las actividades, reforzando sus habilidades de expresión oral sin distraerlos del aprendizaje. Estos elementos están diseñados para integrarse en las 5 sesiones de 1 hora cada una, asegurando que sean apropiados para la edad y alineados con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **Personajes Animados Guías:** Introducir un personaje amigable (por ejemplo, un animalito parlante) que acompañe a los niños en cada sesión, motivándolos y dándoles instrucciones simples. Esto genera conexión emocional y mantiene el interés.
- **Recolección de Pegatinas Virtuales o Físicas:** Cada vez que un niño participa activamente o utiliza correctamente una expresión oral, recibe una pegatina con dibujos de animales, frutas o elementos del entorno. Esto promueve la motivación positiva y el reconocimiento individual.
- **Tablero de Progreso Visual:** Un tablero grande en el aula donde se colocan las pegatinas o imágenes que representan avances grupales, como completar una "cadena de palabras" o contar historias. Favorece la cooperación y el sentido de logro colectivo.
- **Mini Retos y Desafíos Verbales:** Juegos cortos donde los niños deben describir objetos, imitar sonidos o contar pequeñas historias. Los retos se presentan como "misiones" que el personaje guía ayuda a completar, haciendo el aprendizaje divertido y dinámico.
- **Tiempo de Juego Controlado con Canciones o Rimas:** Utilizar canciones o rimas que marquen el inicio y fin de las actividades, ayudando a los niños a entender la estructura del tiempo y manteniendo el ritmo de la clase con elementos lúdicos.

Ejemplo de Implementación para una Sesión

Momento	Actividad Gamificada	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
Inicio	Personaje animado presenta el juego del día y motiva a los niños.	Generar interés y preparar para la expresión oral.
Desarrollo	Mini reto: "Cuenta qué ves en la imagen" y cada participación suma una pegatina.	Mejorar vocabulario y habilidades de descripción oral.
Desarrollo	Juego de cadena de palabras en grupo, colocando pegatinas en el tablero.	Fomentar la expresión oral y la colaboración.
Cierre	Canción de despedida y revisión del tablero de progreso.	Refuerzo positivo y comprensión del ritmo de la actividad.

Consideraciones Finales

- Los elementos visuales y materiales deben ser coloridos y atractivos para captar la atención de los niños.
- El docente debe guiar las actividades con flexibilidad, adaptándose a las respuestas y ritmos de los niños para mantener el balance entre juego y aprendizaje.
- La gamificación debe enfocarse en el refuerzo positivo y la participación, evitando la competencia que pueda generar frustración.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes participarán en actividades lúdicas y colaborativas que fomentan la expresión oral, alineadas con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Cada tarea está diseñada para ser adecuada al nivel de preescolar (3-5 años), con instrucciones sencillas y un enfoque práctico.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje Relacionado
1. "El Cuento Colaborativo"	• El maestro inicia una historia sencilla con una frase corta. • Cada niño añade una frase para continuar el cuento. • Animar a los niños a hablar en voz alta y usar palabras nuevas.	20 minutos	Un cuento oral construido entre todos, con participación activa de cada niño.	Fomentar la expresión oral y la creatividad verbal en grupo.

2. "Juego de Voces y Sonidos"	• Presentar imágenes de animales o objetos. • Invitar a los niños a imitar el sonido o describir la imagen con palabras simples. • Reforzar la pronunciación y la descripción oral.	15 minutos	Participación oral donde cada niño imita sonidos y describe imágenes.	Mejorar la articulación y ampliar vocabulario oral.
3. "Mi Mini Presentación"	• Cada niño elige un objeto personal o un dibujo. • Ayudado por el maestro, prepara una breve explicación para mostrarlo a la clase. • Practicar frases sencillas para describir el objeto.	20 minutos	Una pequeña presentación oral individual donde el niño habla sobre su objeto.	Desarrollar confianza y habilidades para hablar frente a otros.
4. "El Juego del Eco"	• El maestro dice palabras o frases cortas y claras. • Los niños repiten en forma de eco, imitando la entonación y ritmo. • Se fomenta la escucha activa y la repetición oral.	10 minutos	Práctica oral grupal con repetición y mejora de pronunciación.	Mejorar la atención auditiva y la imitación oral.
5. "El Teatro de Títeres"	• En grupos pequeños, los niños usan títeres para representar una pequeña historia. • Cada niño tiene la oportunidad de hablar por su títere. • Incentivar el uso de frases cortas y expresión emocional.	30 minutos	Una dramatización grupal con participación oral de todos los niños.	Estimular la expresión oral creativa y trabajo colaborativo.

Estas tareas permiten a los niños interactuar, expresarse y construir juntos el aprendizaje, en consonancia con el Aprendizaje Basado en Proyectos y el desarrollo de habilidades orales en preescolar.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "Jugando y Hablando", las estrategias de retroalimentación en el cierre deben ser breves, claras y motivadoras, adecuadas para niños y niñas de 3 a 5 años, y enfocadas en fomentar su desarrollo en la expresión oral. A continuación, se proponen estrategias específicas para cada sesión, alineadas con los objetivos del plan y la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

• 1. Comentarios Positivos y Específicos

- Ejemplo: "Me gustó mucho cómo usaste palabras para contar tu cuento en el juego. ¡Muy bien explicado!"
- Enfocar la retroalimentación en acciones concretas para que los niños reconozcan qué hicieron bien.

• 2. Uso de Preguntas Guiadas

- Preguntar: "¿Qué parte del juego te gustó contar más? ¿Por qué?" para invitar a reflexionar sobre su expresión oral.
- Motivar a los niños a expresar sus ideas sobre su propio desempeño.

• 3. Refuerzo Visual y Gestual

- Utilizar pegatinas, estrellas o caritas felices para reconocer el esfuerzo y progreso en la expresión oral.
- Acompañar con gestos de aplauso o pulgares arriba para reforzar positivamente.

• 4. Modelado y Repetición

- Repetir frases bien expresadas por los niños y destacarlas: "Escuché que dijiste 'El gato corre rápido', ¡qué buena frase!"
- Esto ayuda a consolidar el lenguaje y la confianza para expresarse.

• 5. Retroalimentación en Grupo

- Invitar a los compañeros a expresar algo positivo que escucharon en la participación de otro niño: "¿Qué te gustó escuchar de tu amigo?"
- Fomenta el respeto y la valoración entre pares.

• 6. Resumen Visual de Logros

- Al final de cada sesión, mostrar pictogramas o dibujos que representen las habilidades orales desarrolladas para que los niños identifiquen lo aprendido.
- Ejemplo: dibujo de una boca hablando, un dibujo de un cuento, etc.

• 7. Invitar a la Autoevaluación Simple

- Preguntar con lenguaje sencillo: "¿Te gustó contar tu historia? ¿Quieres seguir practicando?"
- Promueve la conciencia de su propio aprendizaje.

Estas estrategias permiten que la retroalimentación sea constructiva, motivadora y comprensible para los niños pequeños, facilitando el logro de los objetivos relacionados con la mejora de la expresión oral mediante juegos interactivos.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para fomentar el reconocimiento y valoración de las diferencias individuales y culturales en el plan de clase, se pueden implementar las siguientes adaptaciones:

- **Adaptar vocabulario y temas culturales:** Incluir palabras y objetos representativos de las diversas culturas presentes en el grupo, por ejemplo, en la actividad "La pelota parlante", permitir que los niños mencionen animales o juguetes típicos de sus contextos culturales. Esto ayuda a que todos se sientan reconocidos y valorados.
- **Incorporar varios idiomas o dialectos:** Permitir y animar a los niños que hablan otro idioma o dialecto a expresar palabras o frases en su lengua materna, con apoyo del docente y compañeros. Por ejemplo, en "Describo y adivino", pueden describir algo usando palabras de su idioma y luego traducir con ayuda.
- **Respetar y reconocer distintas capacidades:** Preparar tarjetas e imágenes con diversidad visual, incluyendo personas con distintas capacidades, para que los niños se familiaricen con la diversidad humana desde pequeños.

Modificación de actividades: En "La pelota parlante", permitir que los niños usen gestos o señas para complementar su palabra en caso de dudas o dificultades del habla. En "Describo y adivino", usar imágenes variadas que reflejen diversidad cultural y capacidades.

Recursos adicionales: Tarjetas bilingües o multilingües, imágenes inclusivas, juguetes y objetos culturales variados.

Evaluación inclusiva: Observar y valorar la participación de los niños en función de su expresión oral, respetando sus tiempos y formas de comunicación, sin presionar respuestas exactas.

Impacto: Estas recomendaciones promueven que todos los niños se sientan representados, respetados y valorados, fortaleciendo su autoestima y el interés por la expresión oral.

Equidad de Género

Para dismantelar estereotipos y promover igualdad desde preescolar, se sugieren las siguientes adaptaciones:

- **Uso de lenguaje inclusivo y no sexista:** El docente debe usar términos neutrales y evitar asignar roles o actividades basados en género. Por ejemplo, en la presentación, usar frases como "niños y niñas" o "amigos y amigas" y evitar estereotipos al referirse a juguetes o temas.
- **Diversificar ejemplos y roles:** En la actividad "La pelota parlante", incluir temas variados que no estén ligados a estereotipos de género (ej. no solo "animales machos" o "juguetes de niña"). En "Describo y adivino" mostrar imágenes que incluyan niños y niñas en roles diversos, como niñas jugando a la construcción o niños cocinando.
- **Fomentar la participación equitativa:** Asegurarse de que tanto niñas como niños tengan igual oportunidad de hablar y participar, interviniendo suavemente si se detecta que alguien queda fuera por prejuicios.

Modificación de actividades: Al formar grupos pequeños, distribuir equitativamente a niños y niñas y animar a que intercambien roles, por ejemplo, quien describe o adivina no esté predeterminado por género.

Recursos adicionales: Libros o imágenes que presenten modelos diversos y no estereotipados de género, marionetas o muñecos variados.

Evaluación inclusiva: Observar que la participación no esté sesgada por género y que todos tengan voz, valorando el esfuerzo y la expresión sin prejuicios.

Impacto: Estas acciones contribuyen a romper estereotipos tempranos, promoviendo un ambiente donde la expresión oral es libre y equitativa para todos los géneros.

Inclusión

Para garantizar el acceso equitativo y la participación de niños con necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje, se proponen estas adaptaciones:

- **Adaptar materiales y tiempos:** Usar pelotas o tarjetas con texturas diferenciadas para niños con dificultades sensoriales. Permitir tiempos adicionales para que algunos niños formulen su palabra o descripción, y usar apoyos visuales o gestuales.
- **Apoyo personalizado y colaboración:** Contar con la colaboración de asistentes o voluntarios para apoyar a niños con necesidades específicas durante las actividades, fomentando su participación activa y evitando que se sientan excluidos.
- **Flexibilizar la participación:** En "La pelota parlante" y "Describo y adivino", permitir que los niños que no puedan hablar usen otras formas de comunicación (gestos, dibujos, señas) para integrarse al juego.

Modificación de actividades: Incorporar pausas y repetir instrucciones en lenguaje claro y sencillo. En pequeños grupos, ajustar el número de participantes para facilitar la atención personalizada.

Recursos adicionales: Pictogramas, tarjetas con imágenes claras y grandes, dispositivos de comunicación aumentativa si están disponibles.

Evaluación inclusiva: Valorar el progreso individual considerando las capacidades y medios de expresión de cada niño, reconociendo los esfuerzos y adaptaciones hechas.

Impacto: Estas estrategias aseguran que todos los niños, independientemente de sus capacidades, puedan participar activamente y beneficiarse del desarrollo de la expresión oral en un entorno seguro y respetuoso.