

Jugando con Letras: Descubriendo el Alfabeto y la Escritura

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) descubran el fascinante mundo de las letras y la escritura a través de actividades lúdicas, colaborativas y prácticas. Los estudiantes aprenderán a identificar las letras del alfabeto, practicarán la escritura correcta de las mismas y desarrollarán la habilidad de seguir líneas, lo que fortalecerá su motricidad fina y su confianza para iniciar la lectoescritura.

El enfoque de aprendizaje basado en proyectos permite que los niños construyan un producto tangible: un libro de letras personalizado, donde cada uno aporta sus letras trabajadas durante las sesiones. Además, se promueve el trabajo en equipo y la autonomía a través de juegos y retos que refuerzan el aprendizaje activo y significativo.

Este aprendizaje es muy relevante para su vida cotidiana, ya que las letras y la escritura están presentes en señales, nombres, etiquetas y cuentos, facilitando la comunicación y el reconocimiento del entorno. Al finalizar, los estudiantes estarán mejor preparados para continuar su camino en la lectoescritura con entusiasmo y seguridad.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar visual y auditivamente las letras del alfabeto de manera lúdica y significativa.
- Escribir correctamente las letras mayúsculas y minúsculas en línea, desarrollando la motricidad fina.
- Seguir líneas guía con lápiz para mejorar el control manual y la orientación espacial en la escritura.
- Participar colaborativamente en la creación de un libro de letras, promoviendo el trabajo en equipo y la autonomía.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (mínimo 20 hojas tamaño carta)
- Lápices de grafito, crayones y lápices de colores (al menos 1 por niño)
- Hojas con líneas guía para práctica de escritura (una por sesión)
- Tarjetas con letras del alfabeto (mayúsculas y minúsculas, 1 set por grupo)
- Imágenes y objetos que inicien con cada letra (para asociación)
- Pizarras pequeñas o pizarrones con marcadores o tizas
- Reproductor de música y canciones infantiles sobre el alfabeto
- Reglas de plástico para seguir líneas y formar letras
- Libros ilustrados con letras y palabras sencillas
- Material adhesivo para pegar letras y dibujos (pegamento en barra)

- Espacio amplio para juegos activos

Requisitos Previos

- Reconocimiento inicial de colores y formas básicas.
- Habilidades motrices básicas para sostener un lápiz o crayón.
- Experiencia previa con canciones o juegos simples de letras.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y trabajar en pequeños grupos.

Actividades

Sesión 1: Explorando las letras y sus sonidos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con el conocimiento previo de los niños sobre letras y sonidos para motivarlos a descubrir el alfabeto, y presentar el objetivo de identificar las letras y sus sonidos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién sabe qué es una letra? ¿Qué sonidos hacen las letras que conocen?"
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos de letras o sonidos que conocen.
- **Docente:** Presenta una tarjeta grande con la letra A y pregunta: "¿Quién sabe qué sonido hace esta letra?"

Motivación y enganche:

- **Docente:** Canta una canción del alfabeto con gestos y anima a los niños a unirse para que vean que aprender letras puede ser divertido.
- **Estudiantes:** Participan cantando y moviéndose.

Contextualización:

Docente: "Las letras están en todas partes: en los nombres de nuestros juguetes, en los cuentos que leemos y en los carteles afuera. Hoy vamos a empezar a conocerlas para aprender a leer y escribir." **Estudiantes:** Escuchan atentamente y muestran curiosidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra tarjetas con las letras A, B, C y las pronuncia claramente, relacionándolas con imágenes y objetos que comienzan con esas letras (ejemplo: A - avión, B - bola, C - casa).

Estudiantes: Repiten los sonidos y observan las imágenes.

Actividad 1: Juego "Encuentra y Nombra la Letra"

- **Objetivo:** Identificar visualmente las letras A, B y C.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye tarjetas con las letras A, B y C mezcladas con imágenes y los niños deben buscar y levantar la tarjeta que tiene la letra que dice.
 - Ejemplo: "Levanten la tarjeta con la letra A."
- **Organización:** Individual y luego en parejas para que se ayuden.
- **Producto:** Participación activa y reconocimiento de letras levantadas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa, refuerza aciertos con elogios, corrige suavemente errores preguntando "¿Qué sonido hace esta letra?"

Actividad 2: "Escribo mi primera letra"

- **Objetivo:** Practicar la escritura de la letra A siguiendo líneas guía.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas con líneas guía para escribir la letra A mayúscula y minúscula.
 - Explica paso a paso cómo formar la letra con un lápiz, mostrando en la pizarra.
 - Los niños intentan escribir la letra A por sí mismos.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Hoja con práctica de la letra A escrita.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Acompaña individualmente, corrige agarres, refuerza trazos correctos, motiva a seguir intentando.

Actividad 3: Juego "Sigue la línea"

- **Objetivo:** Mejorar el control del lápiz siguiendo líneas rectas y curvas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas con líneas punteadas y pide que los niños las sigan con lápiz sin salir de la línea.
 - Se convierte en un reto por equipo: "¿Quién puede seguir más líneas sin salirse?"
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Hojas con líneas seguidas correctamente.

- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Motiva el juego, observa precisión, ayuda a quienes tienen dificultad con instrucciones o agarre.

Diferenciación:

- Niños que terminan temprano pueden decorar su letra A con dibujos o colores.
- Niños que necesitan apoyo reciben ayuda personalizada para sostener el lápiz o hacer trazos más sencillos.

Transición:

Docente: "Ahora que aprendimos la letra A y cómo escribirla, la próxima vez descubriremos nuevas letras y seguiremos jugando con ellas." **Estudiantes:** Preparan materiales para la siguiente actividad o descanso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Actividad "Mi letra favorita":** Cada niño dice cuál letra le gustó más y por qué.
- **Docente:** Resume que hoy conocimos la letra A y aprendimos a escribirla y seguir líneas.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué letra aprendimos hoy?"
- "¿Cómo escribimos la letra A?"
- "¿Te gustó seguir las líneas? ¿Por qué?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su esfuerzo, muestra sus trabajos y destaca avances individuales.

Transferencia:

Docente: Invita a los niños a buscar letras A en su casa o en la calle con sus familias.

Tarea o reto:

Docente: "Busca objetos o palabras que tengan la letra A y cuéntanos en la próxima clase."

Sesión 2: Descubriendo más letras y juegos para escribir

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar la letra A y presentar las letras B y C para ampliar el reconocimiento y la escritura.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién recuerda la letra que aprendimos ayer? ¿Qué sonido hace?"
- **Estudiantes:** Responden y muestran sus hojas.
- **Docente:** Presenta las letras B y C con imágenes asociadas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invita a cantar la canción del alfabeto enfocándose en las letras A, B y C con gestos.
- **Estudiantes:** Cantan y se mueven.

Contextualización:

Docente: "Las letras B y C también están en muchas palabras, como 'bola' y 'casa'. Hoy las conoceremos y escribiremos." **Estudiantes:** Escuchan con interés.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra tarjetas y objetos que empiezan con B y C, enseña la forma correcta de escribirlas con líneas guía.

Actividad 1: Juego "Bingo de Letras"

- **Objetivo:** Reconocer letras A, B y C en tarjetas y sonidos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye tarjetas de bingo con letras A, B, C.
 - Llama las letras al azar y los niños deben marcar las que tienen.
- **Organización:** Grupos pequeños (4-5 niños)
- **Producto:** Tarjetas de bingo marcadas.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Motiva, refuerza sonidos, pregunta "¿Qué palabra empieza con esta letra?"

Actividad 2: "Escribo las letras B y C"

- **Objetivo:** Practicar la escritura de las letras B y C siguiendo líneas guía.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas con líneas para practicar B y C, muestra cómo hacerlas paso a paso.
 - Los niños practican con lápiz y luego decoran con crayones.
- **Organización:** Individual

- **Producto:** Hojas con letras B y C escritas y decoradas.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Acompaña, corrige suavemente, motiva y da ejemplos.

Actividad 3: Juego "Carrera de líneas"

- **Objetivo:** Mejorar la destreza en seguir líneas mediante un juego activo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Marca en el suelo líneas rectas y curvas con cinta adhesiva.
 - Los niños deben caminar con un lápiz imaginario siguiendo las líneas sin salirse, compitiendo por equipos.
- **Organización:** Equipos de 4 niños
- **Producto:** Participación activa y desarrollo de control corporal y visual.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Coordina el juego, anima y observa destrezas motoras.

Diferenciación:

- Niños avanzados ayudan a compañeros en la carrera de líneas y en la decoración.
- Niños con dificultades reciben apoyo para trazar líneas más simples y uso de lápices adaptados si es necesario.

Transición:

Docente: Invita a descansar mientras recoge los materiales para la fase de cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Actividad "Mis letras favoritas":** Cada niño muestra su letra preferida entre A, B y C y dice una palabra que comienza con ella.
- **Docente:** Recuerda que aprendieron tres letras nuevas y que cada una tiene un sonido especial.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué letras aprendimos hoy?"
- "¿Cómo hicimos para escribirlas?"
- "¿Qué juego te gustó más y por qué?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia los esfuerzos, muestra las hojas de escritura y destaca avances individuales y grupales.

Transferencia:

Docente: Propone buscar la letra B o C en revistas, libros o etiquetas en casa.

Tarea o reto:

Docente: "Trae a clase algo que empiece con la letra B o la letra C para compartir con tus amigos."

Sesión 3: Jugando con las letras D, E y F

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar letras aprendidas y motivar la exploración de nuevas letras con sonidos y juegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas de A, B, C y pregunta: "¿Quién recuerda el sonido de estas letras?"
- **Estudiantes:** Responden y participan cantando la canción del alfabeto.
- **Docente:** Presenta las letras D, E y F con imágenes y sonidos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Realiza una breve dramatización de palabras que empiecen con D, E y F usando objetos (ejemplo: dado, elefante, flor).
- **Estudiantes:** Imitan sonidos y movimientos.

Contextualización:

Docente: "Hoy jugaremos y escribiremos nuevas letras para seguir aprendiendo a leer y escribir palabras."

Estudiantes: Escuchan emocionados.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Enseña las letras D, E y F en tarjetas grandes y muestra cómo escribirlas en la pizarra siguiendo líneas guía.

Actividad 1: Juego "Lotería de sonidos"

- **Objetivo:** Identificar sonidos y letras D, E y F.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega tablas con imágenes y letras D, E y F.
 - Llama al azar sonidos o letras y los niños cubren la imagen o letra correspondiente.

- **Organización:** Grupos pequeños (4 niños)
- **Producto:** Tablas de lotería marcadas.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Escucha respuestas y refuerza sonidos correctos.

Actividad 2: "Escribo las letras D, E y F"

- **Objetivo:** Practicar la escritura de las letras D, E y F con líneas guía.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas para practicar las letras, mostrando paso a paso cómo trazar cada una.
 - Los niños escriben y decoran sus letras.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Hojas con letras escritas y decoradas.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Apoya técnica de escritura, da retroalimentación y motiva.

Actividad 3: Juego "Sigue la línea con historia"

- **Objetivo:** Mejorar la motricidad fina siguiendo líneas con lápiz.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cuenta una historia corta donde el camino para llegar a un tesoro es seguir líneas curvas y rectas en la hoja.
 - Los niños deben seguir las líneas para ayudar al personaje a encontrar el tesoro.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Hojas con líneas seguidas correctamente.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa precisión y motiva a no salirse de las líneas.

Diferenciación:

- Niños avanzados pueden intentar escribir palabras sencillas con las letras vistas.
- Niños con dificultades reciben hojas con líneas más gruesas y apoyo individual.

Transición:

Docente: "Guardamos nuestros trabajos con cuidado para seguir descubriendo letras en la próxima sesión."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Actividad "Contamos nuestras letras":** Cada niño muestra una letra D, E o F que le gustó y dice una palabra que inicie con ella.
- **Docente:** Resume que ahora conocen seis letras y pueden escribirlas y reconocerlas.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué letras aprendimos hoy?"
- "¿Qué palabra conoces que empiece con alguna de estas letras?"
- "¿Te gustó seguir las líneas del tesoro? ¿Por qué?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia el progreso mostrado y anima a seguir practicando en casa.

Transferencia:

Docente: Anima a buscar objetos con estas letras y a contar historias usando palabras con D, E y F.

Tarea o reto:

Docente: "Trae un dibujo o un objeto que tenga la letra D, E o F para compartir con el grupo."

Sesión 4: Creando nuestro libro de letras y juego final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar todas las letras aprendidas y presentar el proyecto final: crear un libro de letras con la participación de todos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas de las letras A a F y pregunta: "¿Quién recuerda el nombre y sonido de estas letras?"
- **Estudiantes:** Responden y cantan la canción del alfabeto.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un libro vacío y dice: "Hoy vamos a llenarlo con nuestras letras y dibujos para hacer un libro muy especial."
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y participación activa.

Contextualización:

Docente: "Este libro nos ayudará a recordar todas las letras que aprendimos y nos servirá para contar historias."

Estudiantes: Escuchan motivados.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que cada niño o grupo escribirá una letra aprendida y dibujará una palabra que comience con ella para agregarla al libro colectivo.

Actividad 1: "Mi página del libro de letras"

- **Objetivo:** Escribir una letra aprendida y dibujar una palabra que inicie con ella.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Asigna a cada niño o grupo una letra (A a F).
 - Entrega una hoja para que escriban la letra (mayúscula y minúscula) y dibujen algo que empiece con esa letra.
 - Se les anima a usar colores y decorar su página.
- **Organización:** Individual o en parejas
- **Producto:** Páginas con letra escrita y dibujo asociado para el libro.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Apoya la escritura, motiva la creatividad, brinda refuerzos positivos y ayuda con dificultades motrices.

Actividad 2: Armado y presentación del libro

- **Objetivo:** Fomentar el trabajo colaborativo y la expresión oral.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Reúne las páginas, las organiza y las une formando un libro.
 - Cada niño o grupo presenta su página, diciendo qué letra es y qué dibujo hizo.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Libro colectivo de letras terminado y presentaciones orales.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilita la presentación, escucha activamente y felicita el trabajo en equipo.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes pueden ayudar a armar el libro y decorar la portada.
- Niños que requieren apoyo reciben ayuda adicional para escribir o dibujar y pueden participar con verbalizaciones.

Transición:

Docente: "Ahora que tenemos nuestro libro, vamos a jugar un juego final para celebrar lo que aprendimos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Juego "Carrera de letras":** Los niños compiten por encontrar tarjetas con letras que el docente menciona, reforzando reconocimiento y asociación.
- **Docente:** Resume que aprendieron seis letras y cómo escribirlas y seguir líneas.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cuáles letras escribimos en nuestro libro?"
- "¿Qué fue lo que más te gustó hacer?"
- "¿Crees que puedes encontrar letras en tu casa o en la calle?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su esfuerzo y participación, muestra el libro terminado y lo guarda para futuras actividades.

Transferencia:

Docente: Invita a los niños a contar a sus familias sobre el libro y las letras que aprendieron.

Tarea o reto:

Docente: "Muestra a tu familia nuestro libro y busca juntos palabras con las letras que aprendimos."

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo de las sesiones y sumativa en la sesión 4 con la creación y presentación del libro de letras.

Criterios de evaluación:

- Reconoce visual y auditivamente las letras A a F (Objetivo 1).
- Escribe correctamente las letras asignadas siguiendo líneas (Objetivo 2).
- Sigue líneas guía con control y precisión (Objetivo 3).
- Participa colaborativamente en la creación y presentación del libro colectivo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de reconocimiento y escritura.
- Portafolio con hojas de práctica de escritura y dibujos.
- Registro anecdótico durante juegos y presentaciones orales.
- Autoevaluación sencilla con preguntas orales al finalizar cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas y juegos donde identifican letras correctamente.
- Hojas de práctica con letras escritas y líneas seguidas.
- Libro colectivo con páginas individuales que muestran letras y dibujos asociados.
- Participación activa y expresiones orales durante las presentaciones y juegos.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación de materiales visuales y auditivos:** Incluir tarjetas con letras acompañadas de imágenes representativas de diversas culturas y contextos familiares (por ejemplo: A - aguacate, B - balón, C - canasta), para que los niños se identifiquen con los objetos y reconozcan la riqueza cultural diversa presente en su entorno. Esto favorece la valoración de las diferencias culturales desde edades tempranas.
- **Uso de lenguaje inclusivo y reconocimiento de identidades:** Durante las interacciones, el docente puede usar términos neutrales y evitar asumir roles o preferencias basadas en género u otros estereotipos, por ejemplo, preguntar "¿Quién quiere levantar la tarjeta?" sin asignar roles por género. Esto fomenta un ambiente respetuoso y abierto a todas las identidades.
- **Incorporación de diferentes modalidades de comunicación:** Para niños que hablen otro idioma en casa o tengan dificultades auditivas, usar gestos, imágenes claras y sonidos enfatizados; también permitir que los niños usen palabras o sonidos en su lengua materna para nombrar las letras o imágenes. Esto promueve la inclusión lingüística y el respeto a la diversidad idiomática.

Impacto: Estas adaptaciones permiten que todos los niños se sientan representados y valorados, lo que incrementa su motivación y participación activa en las actividades.

Equidad de Género

- **Equilibrio en ejemplos de objetos y roles:** Al presentar imágenes relacionadas con las letras, incluir objetos y personajes que rompan estereotipos de género, por ejemplo, para la letra C, además de "casa", usar "cocinero" y "científica". Esto evita reforzar roles tradicionales y abre la imaginación de los niños.
- **Rotación de roles en actividades grupales:** En el juego "Encuentra y Nombra la Letra", fomentar que tanto niños como niñas participen por igual, evitando asignar tareas específicas (como levantar tarjetas o liderar) solo a un género. Se puede organizar que cambien de pareja y rol en cada ronda para que todos experimenten diferentes funciones.
- **Lenguaje inclusivo y no sexista:** Durante la motivación y explicación, usar frases como "Todos y todas pueden aprender a leer y escribir" o "Cada uno y una de ustedes es muy capaz", evitando el uso exclusivo del masculino genérico para que los niños perciban igualdad y respeto.

Impacto: Estas prácticas contribuyen a que los niños desarrollen percepciones equitativas sobre capacidades y roles, promoviendo un ambiente donde se valora la igualdad desde la primera infancia.

Inclusión

- **Adaptación para necesidades educativas especiales:** Para niños con dificultades motrices, ofrecer tarjetas con letras de tamaño mayor y materiales táctiles (por ejemplo, letras rugosas o de fomi) para facilitar su manipulación y reconocimiento. Para niños con dificultades auditivas, acompañar la pronunciación con gestos y señas simples.
- **Flexibilidad en tiempos y apoyo personalizado:** Permitir que algunos niños realicen las actividades a un ritmo adecuado para ellos, ofreciendo apoyo individual o en pequeños grupos con un asistente o voluntario, para asegurar que todos logren identificar y nombrar letras sin presión.
- **Uso de apoyos visuales y estructuración clara:** Reforzar las instrucciones con pictogramas o imágenes secuenciadas para que niños con dificultades de comprensión puedan seguir la actividad con mayor autonomía y confianza.

Impacto: Estas adaptaciones aseguran que todos los niños, independientemente de sus habilidades o limitaciones, tengan acceso real y significativo a las actividades, favoreciendo su inclusión plena y autoestima.

Recomendaciones - TIC_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación móvil o tablet "ABC Kids - Tracing & Phonics" (disponible en iOS y Android)

Implementación: El docente puede iniciar con una dinámica digital donde los niños escuchen los sonidos de las letras A, B y C y vean animaciones coloridas. La aplicación usa trazos simples y refuerzos auditivos para que los niños reconozcan la forma y el sonido de las letras. Se recomienda que el docente guíe la interacción para mantener la atención.

Contribución a objetivos: Facilita la identificación auditiva y visual de las letras, haciendo la conexión entre forma y sonido de manera lúdica y motivadora.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza la presentación tradicional de tarjetas y sonidos por una herramienta digital interactiva).
- **Herramienta:** Video animado de la canción del alfabeto con gestos (por ejemplo, en YouTube Kids)

Implementación: Durante la motivación, el docente proyecta el video para que los niños canten y realicen los gestos, haciendo el aprendizaje multisensorial. Se puede pausar para que los niños repitan las letras y sonidos.

Contribución a objetivos: Promueve la memorización del alfabeto y la asociación entre letras, sonidos y movimientos, favoreciendo la participación activa.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la efectividad al incluir elementos audiovisuales y kinestésicos, sin cambiar sustancialmente la tarea).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Juego digital "Letter School" (app para tabletas)

Implementación: Los niños practican escribir las letras A, B y C siguiendo líneas y patrones, con retroalimentación inmediata y sonidos que refuerzan el aprendizaje. El docente puede guiar a los niños y organizar la actividad de forma individual o en parejas.

Contribución a objetivos: Permite practicar la escritura correcta y el seguimiento de líneas mientras se juega, fomentando la motricidad fina y la asociación letra-sonido.

Nivel SAMR: Modificación (la tarea se rediseña para incluir trazos digitales con retroalimentación instantánea, que no es posible con papel y lápiz tradicional).

- **Herramienta:** Software interactivo "Starfall ABCs" (versión web o app)

Implementación: Los niños participan en el juego "Encuentra y Nombra la Letra" de forma digital, donde deben seleccionar la letra que el software pronuncia y muestra imágenes relacionadas. El docente supervisa y motiva a los niños a verbalizar sonidos y nombres.

Contribución a objetivos: Refuerza la identificación visual y auditiva de las letras, promoviendo el aprendizaje basado en juego con retroalimentación positiva.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la eficiencia y motivación sin transformar radicalmente la actividad).

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Plataforma de creación de cuentos digitales simples como "Book Creator" (versión para tablet o PC)

Implementación: El docente guía a los niños para que, con ayuda, creen un mini cuento o cartel con las letras aprendidas (A, B, C), incluyendo imágenes y palabras sencillas. Se pueden usar plantillas con dibujos para colorear digitalmente. La actividad se realiza en parejas o pequeños grupos.

Contribución a objetivos: Integra la identificación, escritura y aplicación de letras en un producto creativo, fomentando la expresión y la colaboración.

Nivel SAMR: Redefinición (permite crear una tarea nueva que no sería fácil con métodos tradicionales, como un cuento digital interactivo).

- **Herramienta:** Asistente de voz con IA simple (por ejemplo, Google Assistant o Alexa en modo infantil)

Implementación: Al finalizar, el docente puede usar un asistente de voz para que los niños le pidan que diga palabras que comiencen con las letras A, B o C, o que repita sonidos. Esto promueve la interacción oral y la escucha activa.

Contribución a objetivos: Refuerza el reconocimiento auditivo y la producción oral de sonidos y palabras, en un formato novedoso y motivador para los niños.

Nivel SAMR: Redefinición (introduce una interacción conversacional con IA que genera nuevas formas de practicar el lenguaje).