

Jugamos y hablamos: expresarnos con palabras en juegos y la vida diaria

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niñas y niños de 3 años aprendan a expresarse oralmente utilizando oraciones simples y respetando patrones básicos de gramática a través de experiencias lúdicas y cotidianas. Los estudiantes participarán en actividades basadas en el juego que los motivarán a comunicarse en diferentes situaciones, como contar, describir y pedir cosas, fomentando la confianza y el disfrute de hablar. Este aprendizaje es relevante porque el lenguaje oral es fundamental para su interacción social, comprensión del mundo y desarrollo emocional. Al relacionar las actividades con situaciones reales y de juego, los niños verán cómo pueden usar sus palabras para jugar, compartir ideas y expresar sus necesidades en casa y en la escuela.

Además, el proyecto grupal les permitirá colaborar y aprender unos de otros, desarrollando habilidades sociales y comunicativas desde edad temprana. De esta manera, el plan aporta una base sólida para futuras competencias en lenguaje y comunicación, apoyando el desarrollo integral de los niños.

Objetivos de Aprendizaje

- Expresar ideas y emociones usando oraciones simples en situaciones de juego y cotidianas.
- Utilizar patrones gramaticales básicos para formar frases coherentes al comunicarse oralmente.
- Participar activamente en juegos y actividades grupales usando el lenguaje oral para interactuar con sus compañeros.
- Desarrollar confianza y disfrute al hablar frente a sus pares y adultos.
- Colaborar en la creación de un producto grupal que refleje la expresión oral aprendida.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes de objetos, acciones y emociones (30 tarjetas).
- Muñecos o títeres para dramatizaciones (6 unidades).
- Espacio amplio para juegos en grupo pequeño y grande.
- Cartulinas y crayones para dibujar escenas de juego (6 cartulinas, 24 crayones).
- Grabadora o dispositivo móvil para registrar expresiones orales (opcional).
- Libros ilustrados con cuentos cortos sencillos (3 títulos).
- Área o alfombra para círculo de diálogo y juegos.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de escucha y atención (p. ej., seguir instrucciones simples).
- Experiencia previa en juegos grupales y rutinas de aula.
- Familiaridad con vocabulario cotidiano básico (nombres de objetos y acciones comunes).
- Habilidades motrices para manipular tarjetas y objetos lúdicos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo nuestras palabras en el juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar con palabras para aprender a contar y decir lo que sentimos y hacemos. Así podremos hablar mejor con nuestros amigos y en casa.”

Estudiantes: Escuchan atentos y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra una tarjeta con una imagen de un niño sonriendo y pregunta: “¿Quién puede decirme qué está haciendo este niño?”

Estudiantes: Responden con palabras o frases cortas (“Está feliz”, “Está sonriendo”).

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que cuando hablamos con nuestros amigos, usamos palabras mágicas que hacen que todos se entiendan? Hoy aprenderemos a usar esas palabras mágicas jugando.”

Estudiantes: Se muestran interesados y sonríen.

Contextualización:

Docente: “En la casa, en el parque o en la escuela, usamos palabras para decir lo que sentimos, lo que queremos o lo que pasa. Vamos a practicar eso jugando.”

Estudiantes: Asienten y se preparan para participar en las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “¿Qué está pasando?” con tarjetas de imágenes

- **Objetivo:** Expresar ideas usando oraciones simples.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a mirar estas tarjetas. Cuando vean una, van a decir en voz alta qué está pasando. Pueden usar oraciones como ‘El niño corre’ o ‘La niña ríe’.”
 - Reparte las tarjetas entre los niños en grupos pequeños (6 niños por grupo).
 - Cada niño muestra su tarjeta y dice una oración sobre la imagen.
- **Organización:** Grupos pequeños de 6 niños.
- **Producto:** Frases orales individuales expresadas en grupo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar atentamente, corregir suavemente errores simples y animar a que todos hablen. Preguntar: “¿Qué más podemos decir sobre esta imagen?”

Actividad 2: Juego con títeres “Hablando con amigos”

- **Objetivo:** Utilizar patrones gramaticales básicos para comunicarse.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora usaremos estos muñecos para contar pequeñas historias. Cada uno hará que su muñeco diga una frase sencilla, como ‘Hola, ¿cómo estás?’ o ‘Me gusta jugar’.”
 - Los niños se turnan para hablar con el títere en grupos de 3-4, dialogando entre ellos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Diálogos orales sencillos y espontáneos.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Guiar con preguntas: “¿Qué le dice tu muñeco a su amigo? ¿Qué responde?” Ayudar a formar oraciones completas si es necesario.

Actividad 3: Canción y movimiento “Habla y juega”

- **Objetivo:** Desarrollar confianza y disfrute al expresarse oralmente.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Enseñar una canción sencilla que incluya frases cortas (“Yo digo hola, tú dices hola, todos decimos hola”).
 - Los niños cantan y hacen movimientos al ritmo de la canción en círculo.
- **Organización:** Plenaria (grupo completo).
- **Producto:** Participación oral y física en la canción.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Modelar la canción, animar a todos a participar y celebrar cada intento de comunicación oral.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Ofrecer tarjetas adicionales para crear oraciones más largas o inventar historias cortas con los títeres.
- Para quienes necesitan apoyo: Brindar oraciones modelo para repetir, usar gestos y apoyo visual para facilitar la expresión.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora que hemos jugado y hablado mucho, vamos a recordar lo que aprendimos con una actividad divertida.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis con “El semáforo de palabras”

Docente: “Vamos a poner el semáforo: rojo si nos costó mucho hablar, amarillo si nos ayudamos y verde si hablamos con confianza.” Los niños levantan tarjetas de colores según cómo se sintieron al hablar.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué palabras nuevas usaste hoy para hablar?
- ¿Cómo te sentiste cuando hablaste con tus amigos?
- ¿Qué te gustaría decir la próxima vez que juguemos?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su esfuerzo, reconoce su progreso y da consejos amables para mejorar (“Muy bien decir ‘yo quiero jugar’ — la próxima vez podemos usar ‘¿puedo jugar?’”).

Transferencia:

Docente: “Mañana seguiremos jugando y hablando para que cada vez sea más fácil y divertido usar nuestras palabras.”

Tarea o reto:

Docente: Invita a los niños a contarle a su familia una de las oraciones que aprendieron hoy durante la semana.

Sesión 2: Contamos nuestras historias con palabras y dibujos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “¿Recuerdan las palabras mágicas que usamos para jugar? Hoy vamos a contar historias con palabras y dibujos.”

Estudiantes: Participan respondiendo y mostrando entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra dibujos hechos por niños (pueden ser dibujos simples de acciones) y pregunta: “¿Qué historia nos cuenta este dibujo?”

Estudiantes: Dan respuestas cortas, describen la imagen.

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy ustedes serán artistas y narradores. Usaremos colores y palabras para contar lo que hacemos y sentimos.”

Contextualización:

Docente: “En casa y en la escuela, podemos dibujar y contar lo que pasó o lo que soñamos. Eso ayuda a que otros entiendan nuestras ideas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Mi dibujo y mi frase”

- **Objetivo:** Expresar ideas usando oraciones simples y conectar dibujo con expresión oral.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega una cartulina y crayones a cada niño. “Dibujen algo que les guste hacer o sentir.”
 - Al terminar, cada niño dice una oración sencilla describiendo su dibujo (“Yo corro en el parque”, “Me gusta el sol”).
- **Organización:** Trabajo individual con apoyo del docente.
- **Producto:** Dibujo con frase oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con vocabulario, anima a expresarse y hace preguntas para ampliar la oración (“¿Qué más haces cuando corres?”).

Actividad 2: Compartimos nuestras historias

- **Objetivo:** Participar en diálogo grupal usando oraciones simples.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma un círculo grande. “Vamos a contarle a nuestros amigos la historia de nuestro dibujo.”
 - Cada niño habla mientras muestra su dibujo.
- **Organización:** Plenaria (grupo completo).
- **Producto:** Expresión oral frente al grupo.

- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar activamente, hacer preguntas para motivar (“¿Quién más hace eso?”), y reforzar oraciones bien formadas.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden ayudar a compañeros a decir sus frases o dibujar detalles extras.
- Quienes necesitan apoyo pueden usar palabras clave o repetir frases modelo con el docente antes de hablar.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora que todos hemos contado, vamos a recordar lo que aprendimos con un juego.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Juego “Palabras y dibujos”

Docente: Pone dibujos en el piso y pide a los niños que digan una oración para cada uno, reforzando estructuras simples.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué te gustó contar con tu dibujo?
- ¿Qué palabras usaste para contar tu historia?
- ¿Te gustaría contar otra historia con dibujos?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la creatividad y esfuerzo, destaca frases claras y corrige con cariño frases incompletas.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden dibujar y contar historias con su familia.”

Tarea o reto:

Docente: Invitar a que los niños lleven un dibujo para compartir en la próxima sesión.

Sesión 3: Jugamos a ser narradores y amigos que hablan

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “Hoy vamos a jugar a contar cuentos y a hacer preguntas para aprender de nuestros amigos.”

Estudiantes: Participan con entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Lee un cuento corto con imágenes grandes y pregunta: “¿Qué pasó en la historia? ¿Quién habló?”

Estudiantes: Responden con palabras o frases cortas.

Motivación y enganche:

Docente: “Cuando jugamos a contar cuentos, usamos palabras para que todos entiendan lo que pasa y se diviertan.”

Contextualización:

Docente: “En la escuela y en casa, podemos ser narradores y contar lo que pasa en juegos y en la vida.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Cuento colectivo con títeres”

- **Objetivo:** Crear oraciones simples para narrar hechos y emociones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Empieza una historia sencilla usando un títere (“Había una vez un perrito que quería jugar”).
 - Cada niño agrega una frase usando su títere para continuar la historia.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Historia oral colectiva con oraciones simples.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Modelar oraciones, apoyar con vocabulario, hacer preguntas guía (“¿Qué hace el perrito ahora?”).

Actividad 2: “Preguntas y respuestas en el juego”

- **Objetivo:** Respetar patrones gramaticales básicos para formular y responder preguntas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Enseña preguntas simples para pedir información (“¿Qué haces?”, “¿Quieres jugar?”).
 - En parejas, los niños practican hacer y responder estas preguntas durante un juego libre con muñecos o juguetes.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Intercambio oral estructurado con preguntas y respuestas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisar, corregir suavemente, motivar a usar oraciones completas y respetar turnos.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes pueden crear preguntas adicionales o ayudar a compañeros.

- Niños con dificultades pueden usar tarjetas con preguntas escritas y repetir frases modelo con el docente.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora vamos a contar cómo nos sentimos jugando y hablando con nuestros amigos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Resumen con “El círculo de las emociones y palabras”

En círculo, cada niño dice una palabra o frase sobre cómo se sintió hoy hablando y jugando.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste contar la historia con tu títere?
- ¿Qué pregunta hiciste a tu amigo?
- ¿Te gustó escuchar y responder preguntas?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, señala avances y ofrece ánimo para seguir hablando.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden contar cuentos con su familia usando muñecos o juguetes.”

Tarea o reto:

Docente: Invita a practicar hacer preguntas y respuestas con sus hermanos o papás.

Sesión 4: Nuestro cuento grupal para compartir y jugar

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “Hoy haremos un cuento grande entre todos para compartir con nuestros amigos.”

Estudiantes: Muestran interés y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Recuerda con los niños las frases y palabras que usaron en las sesiones anteriores.

Estudiantes: Repiten palabras y frases conocidas.

Motivación y enganche:

Docente: “Cuando todos juntamos nuestras ideas, podemos hacer un cuento muy divertido y especial.”

Contextualización:

Docente: “Este cuento nos ayudará a practicar nuestras palabras para hablar y jugar mejor.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Creación del cuento grupal con dibujos y palabras

- **Objetivo:** Colaborar para construir oraciones simples y respetar patrones gramaticales en un producto grupal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en grupos de 6. Cada grupo dibuja una parte del cuento en una cartulina.
 - Luego, cada niño dice una frase para describir su dibujo y el grupo arma una oración colectiva.
- **Organización:** Grupos de 6 niños.
- **Producto:** Cartulina con dibujos y oraciones orales de cada grupo.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilitar la expresión oral, sugerir vocabulario, corregir con apoyo y guiar la construcción de oraciones.

Actividad 2: Presentación del cuento grupal

- **Objetivo:** Expresar oralmente ideas y emociones en público con confianza.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su dibujo y cuenta la parte del cuento con oraciones simples.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoyar con preguntas, elogiar, promover turnos y escucha respetuosa.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes pueden ayudar a compañeros o decorar las cartulinas.
- Niños con apoyo pueden usar frases modelo o repetir oraciones con el docente antes de presentar.

Transición a cierre:

Docente: “Ahora que terminamos nuestro cuento, vamos a compartir lo que aprendimos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Actividad de síntesis: “El mural de palabras felices”

Los niños dicen una palabra o frase que les gustó usar y el docente la escribe en un mural visible para todos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de hacer el cuento juntos?
- ¿Qué palabras nuevas usaste hoy?
- ¿Quieres seguir hablando y jugando con tus amigos?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el trabajo en equipo, reconoce los logros individuales y grupales, y anima a seguir practicando el lenguaje oral.

Transferencia:

Docente: “Pueden contar este cuento en casa o inventar uno nuevo con su familia.”

Tarea o reto:

Docente: Invitar a los niños a contar la historia del cuento grupal a sus familias y traer dibujos o frases que quieran compartir la próxima semana.

Evaluación

Tipo de evaluación: Se aplicará evaluación diagnóstica al inicio de la primera sesión mediante preguntas y observación para conocer el nivel inicial de expresión oral. Durante las sesiones se realizará evaluación formativa continua observando la participación, uso de oraciones simples y respeto a patrones gramaticales. Al final, en la cuarta sesión, se hará una evaluación sumativa mediante la presentación del cuento grupal y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Expresa oraciones simples relacionadas con imágenes, juegos y situaciones cotidianas (Objetivo 1).
- Utiliza correctamente estructuras oracionales básicas en sus expresiones orales (Objetivo 2).
- Participa activamente en actividades grupales de lenguaje (Objetivo 3).
- Muestra confianza y motivación al expresarse oralmente (Objetivo 4).
- Colabora en la creación y presentación de un producto grupal de expresión oral (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa del uso de oraciones y participación.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación oral en la sesión final (criterios: claridad, uso de oraciones, turno de palabra, interacción).
- Portafolio con dibujos y grabaciones (si es posible) de expresiones orales durante las actividades.
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas en reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Frases orales individuales y en grupo durante actividades con tarjetas y títeres.
- Dibujos acompañados de expresiones orales describiendo acciones o emociones.
- Participación en diálogos y juegos orales con preguntas y respuestas.
- Presentación grupal del cuento construido colectivamente.
- Respuestas y reflexiones durante las fases de cierre que evidencian comprensión y disfrute del lenguaje oral.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para fortalecer el aprendizaje oral en niños y niñas de 3 a 5 años, se proponen mecánicas de juego simples, atractivas y que promuevan la participación activa, respetando su nivel de desarrollo y fomentando el uso de estructuras oracionales básicas en contextos de juego y vida diaria.

Mecánica de Juego	Descripción	Objetivo de Aprendizaje Reforzado	Implementación en Sesiones
Tarjetas de Palabras y Figuras	Niños eligen una tarjeta con imagen y palabra, luego forman oraciones simples en voz alta describiendo la imagen (ej. "El gato corre").	Expresarse oralmente con oraciones simples, respetando patrones gramaticales básicos.	Sesiones 1 y 2: Trabajo en grupos pequeños (máximo 6 niños) para facilitar atención y apoyo.
El Juego del "Eco"	El docente dice una oración corta y clara; los niños la repiten imitando entonación y estructura, luego inventan una oración similar.	Practicar estructuras oracionales simples y mejorar la pronunciación y entonación.	Sesión 1: Introducción y práctica inicial en grupo grande; Sesión 3: reforzamiento.
Bingo de Frases	Tarjetas con imágenes y frases orales simples. Al nombrar la frase, los niños identifican y marcan la imagen en su cartón de bingo.	Reconocer y asociar frases orales simples con imágenes, reforzando comprensión y expresión oral.	Sesión 3: Juego en grupo grande, fomenta escucha activa y uso oral.
Historias en Cadena	Cada niño aporta una oración simple para construir una historia grupal, respetando secuencia y patrones gramaticales básicos.	Expresarse oralmente con coherencia y estructura sencilla, fomentando creatividad y colaboración.	Sesión 4: Actividad grupal grande o en grupos pequeños según tamaño.

Mecánica de Juego	Descripción	Objetivo de Aprendizaje Reforzado	Implementación en Sesiones
Estrella de Logros	Por cada participación oral exitosa, el niño recibe una estrella adhesiva en su cartel personal como reconocimiento.	Motivar la participación oral constante y positiva.	Durante todas las sesiones, reforzando el compromiso y el esfuerzo.

Consideraciones para la Implementación

- **Duración y Ritmo:** Cada actividad está pensada para durar entre 10 a 15 minutos dentro de la sesión, permitiendo variedad y mantener el interés.
- **Materiales Visuales:** Uso de imágenes claras, colores vivos y materiales táctiles para atraer la atención y facilitar la comprensión.
- **Participación Activa:** Alternar entre actividades grupales y por equipos pequeños para fomentar la interacción y atención personalizada.
- **Refuerzo Positivo:** Uso de elogios verbales y recompensas simbólicas (estrellas) para fortalecer la autoestima y motivación.
- **Adaptabilidad:** Ajustar la complejidad del lenguaje según el progreso y características de cada grupo.

Estas mecánicas de juego gamificadas apoyarán la expresión oral de los niños y niñas en un entorno lúdico, seguro y estimulante, garantizando que el aprendizaje se dé de manera natural y divertida.