

Jugando y Aprendiendo: Descubriendo el Mundo del Juego

Lenguaje | Lectura | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de preescolar (3-5 años) exploren y comprendan el concepto de "el juego" a través de experiencias significativas y divertidas. El juego es fundamental para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños; por eso, aprenderán diferentes tipos de juegos, cómo jugar juntos y la importancia de compartir y respetar reglas. A lo largo de seis sesiones, los niños participarán activamente en actividades lúdicas que fomentan la comunicación, la creatividad y la cooperación, vinculando el aprendizaje con su entorno cotidiano, como jugar en casa, en el parque o con sus amigos. Este enfoque promueve un aprendizaje inclusivo y multisensorial, adaptado a sus necesidades y estilos diversos, permitiendo que cada niño exprese y desarrolle sus habilidades a su propio ritmo. Así, los niños no solo se divertirán, sino que también construirán competencias lingüísticas y sociales esenciales para su formación integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar diferentes tipos de juegos y juguetes comunes en su entorno.
- Participar activamente en juegos grupales respetando turnos y reglas básicas.
- Expresar oralmente sus experiencias y preferencias relacionadas con el juego.
- Demostrar habilidades sociales como compartir, esperar turnos y colaborar durante las actividades lúdicas.
- Crear una pequeña obra o representación que refleje un juego aprendido durante las sesiones.

Recursos Necesarios

- Juguetes variados: pelotas, bloques, muñecos, rompecabezas (suficientes para grupos pequeños, mínimo 3 juegos por tipo)
- Carteles con imágenes de juegos (puzzles, correr, dibujar, construir, etc.)
- Cuento ilustrado sobre el juego (impreso o digital, con imágenes grandes y coloridas)
- Reproductor de audio para canciones infantiles relacionadas con el juego
- Cartulinas, crayones, pinturas y pinceles
- Espacio amplio y seguro para jugar libremente y en grupo
- Tablet o proyector para mostrar videos cortos sobre juegos
- Tarjetas con pictogramas para apoyos visuales y comunicación
- Reloj o cronómetro para medir tiempos de actividades

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de comunicación oral (expresar gustos y emociones)
- Capacidad para seguir instrucciones simples y participar en actividades grupales
- Experiencias previas con juegos libres en casa o jardín
- Familiaridad con turnos y normas básicas de convivencia
- Habilidades motrices básicas para manipular juguetes y materiales

Actividades

Sesión 1: Descubriendo qué es el juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es el juego y por qué es importante para divertirnos y aprender juntos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda a los niños y pregunta: "¿A qué juegos les gusta jugar en casa o en el parque?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras o frases cortas, mencionando juegos o juguetes favoritos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una caja sorpresa con varios juguetes y dice: "¡Hoy vamos a descubrir juntos por qué jugar es tan divertido y especial!"
- **Estudiantes:** Observan con atención y expresan emoción o curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** Explica con palabras simples: "El juego es cuando hacemos cosas divertidas con amigos, familia o solos, y aprendemos muchas cosas nuevas sin darnos cuenta".
- **Estudiantes:** Escuchan y asienten, algunos pueden compartir brevemente ejemplos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el concepto de juego por medio de un cuento ilustrado y una canción. Se utilizan imágenes y objetos para reforzar la comprensión.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Lectura del cuento “El Mundo Mágico del Juego”

- **Objetivo:** Reconocer el juego como una actividad divertida y social.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Lee el cuento lentamente, mostrando las imágenes y señalando juguetes y actividades. Pregunta: "¿Qué juego les gustaría jugar?", "¿Con quién jugaron así?".
 - **Estudiantes:** Escuchan, observan las imágenes, responden preguntas con palabras o gestos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación verbal y respuestas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilita la lectura, realiza preguntas abiertas y anima a todos a participar.

• Actividad 2: Canción y juego de movimientos “Vamos a jugar”

- **Objetivo:** Identificar juegos que implican movimiento y expresión corporal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Reproduce la canción y muestra los movimientos a imitar (correr en el lugar, saltar, aplaudir). Invita a los niños a seguirla.
 - **Estudiantes:** Bailan y realizan los movimientos imitando al docente.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Participación activa y disfrute corporal.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Motiva, corrige suavemente movimientos y celebra la participación.

• Actividad 3: Charla grupal con imágenes de juegos

- **Objetivo:** Nombrar diferentes tipos de juegos y juguetes.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra carteles con imágenes y pregunta: "¿Quién sabe cómo se llama este juego?" y "¿Les gusta jugar a esto?".
 - **Estudiantes:** Responden nombrando o señalando juegos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Respuestas orales y reconocimiento visual.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Repite palabras clave, valida respuestas y da ejemplos.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitarlos a dibujar su juego favorito en una cartulina mientras el resto continúa.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Uso de pictogramas y apoyo físico para seguir la canción y movimientos.

Transiciones:

El docente conecta la lectura con la canción diciendo: "Ahora que sabemos qué es el juego, vamos a movernos y jugar con nuestro cuerpo". Al terminar la canción, invita a ver las imágenes para hablar de más juegos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los niños participan en un círculo y cada uno dice una palabra o muestra un gesto que relacione con el juego.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué juego te gustó más hoy?"
- "¿Con quién te gustaría jugar?"
- "¿Por qué es divertido jugar?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, reconoce los esfuerzos de cada niño y repite algunas respuestas positivas para reforzar el aprendizaje.

Transferencia:

Docente: Anima a los niños a contar en casa a sus familias lo que aprendieron sobre el juego.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a observar un juego que les guste en casa o el parque y prepararse para contarlo en la próxima sesión.

Sesión 2: Jugamos juntos: aprendiendo a compartir y respetar turnos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Reflexionar sobre la importancia de compartir y esperar turnos para jugar con otros niños.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan qué juegos nos gustan? ¿Y qué pasa cuando todos quieren jugar al mismo tiempo?".
- **Estudiantes:** Responden expresando experiencias con amigos o hermanos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una breve anécdota con muñecos donde dos personajes aprenden a esperar su turno.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran interés.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: "Para jugar bien con amigos, es importante compartir y esperar nuestro turno, así todos disfrutamos juntos".
- **Estudiantes:** Asienten y participan con ejemplos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta el concepto de compartir y esperar turnos a través de juegos guiados y dramatización.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Juego de turnos con pelotas**
 - **Objetivo:** Practicar esperar turnos y compartir el material.
 - **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en grupos de 4. Cada grupo tiene 2 pelotas. Explica que solo una persona puede jugar con la pelota a la vez y deben esperar su turno.
 - **Estudiantes:** Juegan pasando la pelota y esperando su turno pacientemente.
 - **Organización:** Grupos de 3-4 niños
 - **Producto:** Demostración de respeto por turnos y colaboración
 - **Tiempo:** 20 minutos
 - **Rol docente:** Observa, guía y refuerza conductas positivas con elogios.
- **Actividad 2: Dramatización “El juego del compartir”**
 - **Objetivo:** Expresar oralmente y corporalmente la importancia de compartir.
 - **Instrucciones:**
 - **Docente:** Utiliza muñecos para representar una situación donde compartir es necesario. Luego invita a los niños a hacer lo mismo con sus juguetes imaginarios.

- **Estudiantes:** Participan actuando y expresando frases como "Es tu turno", "Gracias por compartir".

- **Organización:** Plenaria y pequeños grupos
- **Producto:** Participación verbal y corporal
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Facilita y motiva la expresión y colaboración.

- **Actividad 3: Canción de compartir y esperar**

- **Objetivo:** Reforzar conceptos sociales a través del ritmo y la música.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Enseña una canción simple sobre compartir y esperar el turno con gestos.
 - **Estudiantes:** Cantan y realizan gestos acompañantes.
- **Organización:** Grupo completo
- **Producto:** Participación activa y memorización
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Dirige y anima con entusiasmo.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Preparar tarjetas con pictogramas para que expliquen a un compañero qué significa compartir.
- Para quienes requieren más apoyo: Apoyo individual para entender la dinámica y uso de señales visuales para indicar turnos.

Transiciones:

El docente conecta la dramatización con la canción diciendo: "Ahora que sabemos cómo compartir con muñecos, vamos a cantar juntos para recordarlo".

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los niños forman un círculo y cada uno dice una palabra que aprendió sobre compartir o muestra un gesto de la canción.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Por qué es importante esperar nuestro turno?"
- "¿Cómo te sientes cuando alguien comparte contigo?"
- "¿Qué podemos hacer si alguien no quiere compartir?"

Retroalimentación:

Docente: Reafirma las respuestas, celebra el respeto mostrado y anima a aplicar lo aprendido en casa y juegos futuros.

Transferencia:

Docente: Propone que en casa practiquen compartir con hermanos o amigos y lo cuenten en la próxima sesión.

Tarea o reto:

Invitar a contar en casa un momento en que compartieron o esperaron su turno para jugar.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la primera sesión, durante la activación de conocimientos previos, para conocer experiencias previas sobre juegos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, mediante la observación directa del docente en las actividades prácticas, participación verbal y respeto de turnos.
- **Sumativa:** En la última sesión, evaluando la participación en la representación final y la capacidad de expresar conceptos sobre el juego.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra juegos y juguetes comunes (Objetivo 1).
- Participa respetando turnos y reglas en juegos grupales (Objetivo 2).
- Expresa oralmente sus experiencias y preferencias relacionadas con el juego (Objetivo 3).
- Demuestra comportamientos sociales como compartir y colaborar (Objetivo 4).
- Crea una representación que refleje un juego aprendido (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y respeto a turnos.
- Registro anecdótico para documentar expresiones orales y comportamientos sociales.
- Portafolio con dibujos y producciones de los niños.
- Autoevaluación sencilla guiada, con preguntas orales adaptadas al nivel.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas durante actividades orales y canciones.
- Participación en juegos de turnos y dramatizaciones.
- Dibujos o representaciones gráficas de juegos favoritos.
- Interacción respetuosa y colaborativa en grupo.
- Obra o dramatización final que refleje comprensión del juego.

