

¡Vamos a jugar con las vocales!

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y recuerden las vocales a través del juego y actividades lúdicas que les acerquen a la lengua escrita. A través de un proyecto colaborativo, los estudiantes trabajarán en equipo para crear un mural con las vocales y objetos que las representen, lo que les permitirá relacionar cada vocal con palabras y su uso en la vida cotidiana. Esta experiencia significativa busca despertar la curiosidad por la escritura y fomentar el desarrollo del lenguaje oral y visual, fundamentales para su posterior aprendizaje lector y escritor.

El enfoque está en que los niños reconozcan las vocales no solo como letras, sino como sonidos que escuchan en palabras que conocen, conectando el aprendizaje con su entorno cercano y cotidiano. Además, al trabajar en un proyecto tangible, desarrollan habilidades sociales, motrices y cognitivas, haciendo el aprendizaje activo, divertido y memorable.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar las vocales a través del juego y la exploración sensorial.
- Relacionar las vocales con objetos y palabras de su entorno cotidiano.
- Crear en equipo un mural visual que represente cada vocal y sus palabras asociadas.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral al expresar sus ideas sobre las vocales y objetos.
- Fomentar la autonomía y la colaboración mediante actividades lúdicas y creativas.

Recursos Necesarios

- Cartulinas grandes blancas y de colores (5 unidades para mural)
- Revistas infantiles para recortar imágenes (varias unidades)
- Tijeras de seguridad para niños (1 por cada 2 niños)
- Pegamento en barra (varios)
- Marcadores, crayones y lápices de colores
- Imágenes grandes impresas de las vocales (A, E, I, O, U)
- Carteles con palabras simples que inicien con cada vocal
- Reproductor de audio y canciones infantiles sobre las vocales
- Tarjetas grandes con letras vocales para juegos
- Espacio amplio para moverse y trabajar en grupos

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de los colores y algunos nombres de objetos comunes.
- Habilidades motrices finas para recortar y pegar con supervisión.
- Experiencias previas con canciones y juegos de palabras.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y trabajar en grupo.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo las vocales con juegos y canciones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar las vocales a los niños y motivarlos a escucharlas y nombrarlas con ayuda de canciones y juegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda a los niños y les pregunta: "¿Saben qué letras son estas?" mostrando tarjetas grandes con las vocales.
- **Estudiantes:** Observan y responden lo que conocen sobre las letras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invita a los niños a cantar juntos una canción animada sobre las vocales (ejemplo: la canción de las vocales).
- **Estudiantes:** Participan cantando y moviéndose al ritmo de la canción.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que las vocales están en muchas palabras que usan todos los días, como "mamá", "agua" y "oso".
- **Estudiantes:** Escuchan y comentan palabras que conocen con las vocales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta cada vocal con una imagen grande y muestra objetos o palabras que inicien con esa vocal para que los niños las reconozcan y repitan.

Actividad 1: Juego "Encuentra la vocal"

- **Objetivo:** Identificar y nombrar las vocales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a buscar la letra A, ¿dónde está? Cuando la encuentres, grita '¡A!'"
 - El docente esconde tarjetas con vocales por el salón.
 - Los niños buscan las tarjetas y nombran la vocal encontrada.
- **Organización:** grupos pequeños de 3 niños para fomentar la cooperación.
- **Producto:** Tarjetas encontradas y vocales nombradas en grupo.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Observa, guía con preguntas como "¿Qué letra encontraste?", "¿Puedes decir una palabra que comience con esta vocal?"

Actividad 2: Recorta y pega las vocales

- **Objetivo:** Relacionar vocales con imágenes y palabras.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Ahora vamos a hacer un mural con las vocales y las imágenes que empiezan con ellas. Recorten las imágenes que les voy a dar."
 - Los niños recortan imágenes de revistas y las pegan en cartulinas dedicadas a cada vocal.
- **Organización:** grupos de 4 niños.
- **Producto:** Mural grupal con vocales e imágenes asociadas.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Ayuda a recortar, pregunta "¿Qué palabra es esta? ¿Con qué vocal empieza?"

Actividad 3: Presentación del mural y palabras

- **Objetivo:** Desarrollar comunicación oral y vocabulario.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a mostrar nuestro mural y decir algunas palabras que encontramos para cada vocal."
 - Los niños presentan en pequeño grupo y nombran imágenes y vocales.
- **Organización:** grupos pequeños y plenaria final.
- **Producto:** Presentación oral breve y mural.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Escucha, refuerza con elogios y repite las palabras para reforzar sonidos.

Diferenciación:

- Para quienes terminan pronto: invitar a dibujar más imágenes que comiencen con alguna vocal.

- Para quienes necesitan apoyo: trabajar con imágenes más grandes y acompañar en la identificación verbal.

Transición:

Luego de la presentación, el docente invita a un juego de movimiento para relajarse y prepararse para el cierre, diciendo: “Ahora vamos a movernos como las vocales bailando.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los niños señalar en el mural su vocal favorita y decir una palabra que conozcan con esa vocal.
- **Estudiantes:** Participan señalando y nombrando palabras.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuál fue tu vocal favorita? ¿Por qué?
- ¿Pudiste encontrar palabras que empiecen con esa vocal?
- ¿Te gustó hacer el mural con tus amigos?

Retroalimentación:

El docente felicita los esfuerzos, destaca logros específicos y anima a seguir explorando las letras y palabras.

Transferencia:

Explica que en la próxima sesión aprenderán a usar las vocales en palabras y juegos nuevos, para ir conociendo más la escritura.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a buscar en casa o en la calle objetos que tengan vocales para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Jugamos con las vocales y las palabras

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar las vocales y conectar con palabras nuevas mediante un juego de sonidos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Canta la canción de las vocales y muestra el mural creado la sesión pasada.

- **Estudiantes:** Participan cantando y mencionando palabras del mural.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un juego llamado “¿Qué vocal escuchas?” donde dice palabras y los niños levantan la tarjeta con la vocal que escuchan al inicio.
- **Estudiantes:** Levantan tarjetas y participan activamente.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que usarán las vocales para crear palabras y jugar con ellas.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y se preparan para las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el concepto de que las vocales forman parte de las palabras y que con ellas podemos jugar para crear sonidos y palabras nuevas.

Actividad 1: Rompecabezas de vocales y dibujos

- **Objetivo:** Relacionar vocales con imágenes y sonidos iniciales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Aquí tienen piezas con vocales y piezas con dibujos. Vamos a unir la vocal con el dibujo que empieza con ella.”
 - Los niños unen piezas formando pares (ejemplo: A con avión).
- **Organización:** parejas o grupos de 3.
- **Producto:** Muestras de pares correctos de vocal y dibujo.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Observa, pregunta “¿Por qué uniste esta vocal con este dibujo?”, apoya si hay dudas.

Actividad 2: Juego “El sonido que falta”

- **Objetivo:** Reconocer vocales en palabras y completar sonidos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Voy a decir una palabra y ustedes me ayudan a decir qué vocal escuchan al principio, ¿listos?”
 - Los niños responden y luego el docente muestra la vocal correspondiente para que la reconozcan.
- **Organización:** plenaria con turnos para responder.
- **Producto:** Participación oral y reconocimiento visual de vocales.

- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Da pistas, repite sonidos, y felicita respuestas correctas.

Actividad 3: Creación de palabras con bloques de letras

- **Objetivo:** Experimentar combinaciones básicas de vocales y consonantes para formar palabras simples.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Aquí están las letras, vamos a formar palabras que empiecen con la vocal que elijan.”
 - Los niños manipulan bloques con letras y crean palabras sencillas con ayuda del docente.
- **Organización:** grupos de 4 niños.
- **Producto:** Palabras formadas con bloques y pronunciadas en voz alta.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, corrige suavemente y anima a probar nuevas combinaciones.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: inventar palabras nuevas con sonidos divertidos.
- Para quienes necesitan apoyo: concentrarse en vocales y consonantes conocidas, usar ayudas visuales.

Transición:

Invitar a los niños a sentarse en círculo para compartir lo que aprendieron y prepararse para el cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los niños decir una palabra que hayan formado o escuchado y cuál vocal tiene.
- **Estudiantes:** Participan nombrando palabras y vocales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué vocal te gustó más hoy?
- ¿Pudiste formar palabras con las letras?
- ¿Te gustó el juego de sonidos?

Retroalimentación:

El docente felicita y refuerza que están aprendiendo a jugar con las letras para escribir y leer.

Transferencia:

Explica que en la siguiente sesión harán un libro de vocales y dibujos para llevar a casa.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a escuchar palabras en casa y tratar de identificar las vocales que escuchan.

Sesión 3: Construimos nuestro libro de vocales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar las vocales y motivar la creación de un libro personal con dibujos y palabras.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra el mural y pregunta qué vocales recuerdan y qué palabras conocen.
- **Estudiantes:** Responden y cantan la canción de las vocales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que cada niño hará su libro con vocales y dibujos para llevar a casa y mostrar a su familia.
- **Estudiantes:** Se muestran emocionados y curiosos.

Contextualización:

- **Docente:** Conecta el proyecto con la importancia de compartir lo aprendido con la familia.
- **Estudiantes:** Escuchan y participan con preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el proyecto de libro: la estructura será una página para cada vocal con dibujos y palabras.

Actividad 1: Dibujamos la vocal y su palabra

- **Objetivo:** Representar vocales y palabras gráficamente.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a dibujar la letra A y una imagen que empiece con A en nuestra hoja.”
 - Los niños dibujan y colorean con ayuda del docente.
- **Organización:** individual con apoyo del docente y asistentes.
- **Producto:** Página dibujada con vocal y palabra.
- **Tiempo:** 90 minutos

- **Rol del docente:** Orienta, pregunta “¿Qué palabra elegiste? ¿Con qué vocal empieza?”

Actividad 2: Escribimos la vocal

- **Objetivo:** Practicar la escritura de vocales con ayuda.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora vamos a trazar la vocal que dibujamos con el dedo y luego con el crayón.”
 - Los niños trazan la letra en hojas de trabajo y luego en su libro.
- **Organización:** individual.
- **Producto:** Trazos de vocales en hojas y libro.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Ayuda con la motricidad fina y corrige suavemente.

Actividad 3: Compartimos y pegamos

- **Objetivo:** Integrar el trabajo en el libro y socializarlo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a pegar los dibujos en nuestro libro y mostrarlo a los amigos.”
 - Los niños pegan y luego muestran su página a sus compañeros.
- **Organización:** individual y plenaria.
- **Producto:** Libro personal con páginas de vocales y dibujos.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Elogia, motiva y refuerza el aprendizaje.

Diferenciación:

- Quienes avanzan rápido pueden agregar palabras más.
- Quienes necesitan apoyo reciben ayuda directa para trazar y pegar.

Transición:

Invitar a los niños a sentarse en círculo para comentar el trabajo y prepararse para el cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada niño nombrar una vocal y mostrar su dibujo o palabra favorita del libro.
- **Estudiantes:** Participan con entusiasmo y atención.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Te gustó hacer tu libro de vocales?
- ¿Qué vocal te gusta más y por qué?
- ¿Puedes decir una palabra que aprendiste hoy?

Retroalimentación:

El docente felicita y resalta el esfuerzo y creatividad de cada niño.

Transferencia:

Explica que en la próxima sesión usarán su libro para contar historias y jugar con las vocales.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a mostrar su libro en casa y contarle a su familia lo que aprendieron.

Sesión 4: Jugamos y contamos con las vocales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar el libro de vocales y motivar el uso oral y lúdico de las vocales en historias y juegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra algunos libros terminados y pregunta qué vocales recuerdan.
- **Estudiantes:** Responden y comentan palabras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un juego de “Cuentacuentos con vocales” donde inventarán historias usando palabras que empiezan con vocales.
- **Estudiantes:** Se entusiasman y participan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que usarán las vocales para crear cuentos divertidos y diferentes.
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Incentivar la creatividad y el uso oral de las vocales y palabras asociadas en un contexto de juego y narración.

Actividad 1: Juego “Cuento con vocales”

- **Objetivo:** Usar vocales y palabras para crear historias sencillas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Cada grupo elegirá una vocal y contará una historia usando palabras que empiecen con esa vocal.”
 - Los niños piensan y narran con ayuda del docente.
- **Organización:** grupos de 4 niños.
- **Producto:** Relato oral breve y creativo.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, ayuda a encontrar palabras y apoya la narración.

Actividad 2: Dramatización de historias

- **Objetivo:** Expresar oralmente y con movimiento las historias creadas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora vamos a actuar nuestras historias para que todos las vean.”
 - Los niños dramatizan su cuento en grupo.
- **Organización:** grupos pequeños y plenaria.
- **Producto:** Presentación dramatizada.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Motiva, dirige y refuerza el uso de palabras con vocales.

Actividad 3: Canción y baile final

- **Objetivo:** Reforzar de forma divertida el conocimiento de las vocales.
- **Instrucciones:** Cantar y bailar juntos la canción de las vocales con movimientos.
- **Organización:** plenaria.
- **Producto:** Participación activa y disfrute colectivo.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Lidera y anima la participación.

Diferenciación:

- Para quienes terminan pronto, pueden inventar palabras adicionales para su historia.
- Para quienes necesitan apoyo, recibirán ayuda para encontrar palabras y expresar ideas.

Transición:

Invitar a sentarse en círculo para comentar la experiencia y prepararse para el cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pregunta a los niños qué palabra con vocales les gustó más en la historia.
- **Estudiantes:** Responden y conversan brevemente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Te gustó contar historias con vocales?
- ¿Qué aprendiste sobre las vocales hoy?
- ¿Quieres seguir jugando con las letras?

Retroalimentación:

El docente destaca la creatividad y el trabajo en equipo, reforzando la importancia de las vocales.

Transferencia:

Explica que en la última sesión harán una fiesta de vocales para festejar su aprendizaje.

Tarea o reto:

Invitar a practicar en casa contar palabras y cuentos con vocales.

Sesión 5: Fiesta de las vocales y cierre del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Celebrar el aprendizaje y recordar las vocales jugando juntos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa el mural y libros, pregunta qué vocales recuerdan.
- **Estudiantes:** Participan cantando y señalando vocales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anuncia “Hoy haremos nuestra fiesta de las vocales con juegos, canciones y premios.”
- **Estudiantes:** Se emocionan y preparan para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la fiesta es para mostrar todo lo que aprendieron sobre las vocales.
- **Estudiantes:** Escuchan y se motivan a colaborar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Se realiza un conjunto de juegos, bailes y actividades para reforzar todo lo aprendido de manera festiva.

Actividad 1: Carrera de vocales

- **Objetivo:** Reconocer vocales y relacionarlas con palabras en movimiento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Cuando diga una vocal, corran al cartel que tiene esa vocal.”
 - Los niños corren hacia el cartel correcto.
- **Organización:** plenaria.
- **Producto:** Participación activa y reconocimiento rápido de vocales.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Dirige, anima y corrige con cariño.

Actividad 2: Bingo de vocales y palabras

- **Objetivo:** Asociar vocales con palabras conocidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a jugar bingo con vocales y dibujos.”
 - Los niños marcan vocales en tarjetas cuando se nombran palabras relacionadas.
- **Organización:** grupos pequeños.
- **Producto:** Cartones de bingo marcados correctamente.
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol del docente:** Explica reglas, guía y felicita a los ganadores.

Actividad 3: Baile de las vocales

- **Objetivo:** Reforzar el reconocimiento y pronunciación de vocales de forma lúdica.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a bailar cuando escuchemos la vocal que nombro.”
 - Los niños bailan solo cuando oyen la vocal indicada.

- **Organización:** plenaria.
- **Producto:** Participación y diversión colectiva.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Lidera, anima y mantiene el orden.

Diferenciación:

- Para niños que terminan rápido, pueden ayudar a compañeros o inventar sonidos de vocales.
- Para quienes necesitan apoyo, recibirán acompañamiento para participar y comprender las instrucciones.

Transición:

Se invita a sentarse para el cierre y reflexión final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Con un mural visible, repasa las vocales y pregunta qué actividad les gustó más.
- **Estudiantes:** Responden y repasan vocales cantando.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué vocal aprendiste mejor?
- ¿Cuál fue tu juego favorito hoy?
- ¿Quieres seguir aprendiendo letras y palabras?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo de todos, entrega diplomas simbólicos de “Explorador de Vocales” y anima a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Invita a los niños a contar a su familia lo aprendido y mostrar su libro de vocales.

Tarea o reto:

Animar a practicar vocales en casa y jugar con palabras cotidianas.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa y continua, aplicada durante las fases de desarrollo y cierre de cada sesión para monitorear el progreso y la comprensión de las vocales.

Criterios de evaluación:

- Identifica y nombra correctamente las cinco vocales (Objetivo 1).
- Relaciona vocales con imágenes y palabras de forma adecuada (Objetivo 2).
- Participa activamente en la creación y presentación del mural y libro de vocales (Objetivos 3 y 4).
- Demuestra colaboración y autonomía en las actividades grupales y juegos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades y juegos.
- Portafolio con el mural, libro de vocales y producciones artísticas.
- Registro anecdótico de participación oral y socialización.

Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas y murales con vocales y palabras asociadas.
- Libro personal de vocales con dibujos y trazos.
- Participación en juegos orales y dramatizaciones.
- Interacciones colaborativas y expresiones de ideas sobre el proyecto.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación interactiva de canciones con animaciones (por ejemplo, "Vocales para niños" en tabletas o smartphones)

Implementación: El docente proyecta o muestra en una tableta la canción animada de las vocales para que los niños puedan escuchar y ver imágenes coloridas que refuercen el sonido de cada vocal. Se puede pausar para que los niños repitan y nombren las vocales.

Contribución: Esta herramienta facilita la grabación auditiva y visual de las vocales, apoyando la memoria y la pronunciación mediante estímulos multisensoriales, motivando la participación activa.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza canciones tradicionales en audio con versiones digitales interactivas).

- **Herramienta:** Asistente de voz con reconocimiento básico (como Alexa o Google Assistant configurado para niños)

Implementación: El docente puede interactuar con el asistente para que este cante la canción de las vocales o haga preguntas simples sobre las letras, incentivando que los niños respondan y nombren las vocales.

Contribución: Introduce un elemento interactivo que responde a la voz, fomentando la atención y la imitación de sonidos, reforzando el aprendizaje oral y auditivo.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la interacción sin cambiar la tarea fundamental de escuchar y repetir).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Juego digital táctil de reconocimiento de vocales (apps tipo "Endless Alphabet" o similares adaptadas para vocales)

Implementación: En grupos pequeños, los niños usan tabletas para jugar identificando vocales y relacionándolas con imágenes y sonidos. La app guía a los niños con instrucciones simples y refuerza con sonidos y animaciones cada vez que identifican correctamente una vocal.

Contribución: Permite la práctica individual y grupal de forma lúdica, reforzando la discriminación visual y auditiva de las vocales, además de asociarlas a palabras cotidianas.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad de "buscar la vocal" usando tecnología que ofrece retroalimentación inmediata y refuerza el aprendizaje).

- **Herramienta:** Plataforma sencilla para crear murales digitales colaborativos (como Padlet o Jamboard adaptado para niños)

Implementación: Tras recortar imágenes físicas, el docente toma fotos con tabletas y las sube al mural digital donde los niños, con ayuda del docente, colocan las imágenes bajo la vocal correspondiente. Se puede acompañar con grabaciones de los niños diciendo la palabra.

Contribución: Fomenta la colaboración, la asociación entre vocales y palabras, y el uso de habilidades tecnológicas básicas, integrando expresión oral y visual.

Nivel SAMR: Redefinición (crea una tarea nueva que combina lo físico con lo digital, que antes era difícil de realizar en tiempo real y con colaboración remota o simultánea).

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Video personalizado con IA (usando plataformas que permiten crear videos con voz y animaciones simples, como Voki o similares)

Implementación: El docente crea un video corto que repasa las vocales vistas en la sesión, incluyendo imágenes y sonidos, y con la voz de los niños grabada o sintetizada para que ellos se reconozcan en el material.

Contribución: Refuerza el aprendizaje mediante la repetición audiovisual personalizada, aumentando la motivación y el sentido de pertenencia al contenido.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la revisión del contenido con soporte audiovisual personalizado pero mantiene la tarea de repaso).

- **Herramienta:** Asistente IA para generar preguntas simples orales (por ejemplo, chatbots infantiles con voz) para repasar vocales

Implementación: Al finalizar, el docente usa un chatbot con preguntas sencillas sobre las vocales (ej. "¿Qué vocal está en la palabra 'oso'?") que los niños responden oralmente, recibiendo retroalimentación positiva inmediata.

Contribución: Promueve la interacción oral, la comprensión y el recuerdo activo de las vocales en contexto, usando tecnología accesible y motivadora.

Nivel SAMR: Modificación (transforma la evaluación informal en una actividad interactiva con retroalimentación instantánea).

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¡Hola, niños y niñas! ¿Alguna vez se han dado cuenta de que las palabras que usamos todos los días están hechas de sonidos muy especiales llamados vocales? Por ejemplo, cuando decimos “mamá”, “agua” o “amigo”, estamos usando estas letras mágicas que nos ayudan a hablar y también a escribir.

En nuestra vida diaria, las vocales están en todas partes: en los nombres de sus juguetes favoritos, en las canciones que cantan y en los cuentos que escuchan antes de dormir. Estas letras son como amigos invisibles que nos acompañan siempre y nos ayudan a entender mejor el mundo que nos rodea.

Durante nuestras sesiones, vamos a jugar juntos para descubrir y recordar cómo usar estas vocales. Vamos a hacerlo con actividades divertidas, canciones, juegos y cuentos que harán que aprender sea una aventura llena de alegría y sorpresa.

Así que, ¡prepárense para divertirse y aprender! Vamos a explorar las vocales para que cada uno pueda empezar a sentirse más seguro y feliz cuando vea letras y palabras a su alrededor.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "La Canción de las Vocales"

Duración: 5-7 minutos

Objetivo: Que los niños reconozcan y recuerden las vocales a través de un juego musical que active su memoria y vincule las vocales con sonidos y palabras cotidianas.

Materiales: Espacio amplio para moverse, imágenes grandes y coloridas de las vocales (A, E, I, O, U), y objetos o tarjetas con imágenes de palabras que comiencen con cada vocal (ejemplo: avión, elefante, iguana, oso, uva).

- **Inicio:** El docente saluda a los niños y les explica que van a jugar con las vocales cantando y moviéndose.
- **Desarrollo:**
 - El docente canta una canción sencilla y repetitiva de las vocales (por ejemplo, "A, E, I, O, U, las vocales son, vamos a jugar y aprender").
 - Mientras canta, muestra las imágenes grandes de cada vocal y realiza un gesto o movimiento divertido asociado a cada una (por ejemplo, para la A levantar las manos formando un pico de ave, para la E hacer un movimiento de elefante con la mano, etc.).
 - Después, el docente presenta un objeto o tarjeta con una palabra que inicia con una vocal y pide a los niños que digan cuál vocal escuchan al principio.
 - Los niños repiten la vocal y hacen el movimiento correspondiente.
- **Cierre:** Para terminar, todos los niños cantan la canción juntos y hacen los movimientos de las vocales para consolidar el reconocimiento.

Conexión con los objetivos: Esta actividad permite a los niños jugar con las vocales, recordar sus sonidos y relacionarlas con palabras conocidas, creando un acercamiento lúdico y contextualizado a la lengua escrita que servirá de base para las sesiones siguientes.