

¡Atentos y Memorizando Jugando! Desarrollo de Atención Visual y Auditiva en Preescolar

Lenguaje | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3 a 5 años) desarrollen y fortalezcan sus habilidades de atención visual y auditiva a través de actividades lúdicas con metodología de gamificación. Mediante juegos, retos y recompensas, los estudiantes aprenderán a concentrarse en estímulos específicos y a recordar información, habilidades fundamentales para su desarrollo cognitivo y para el aprendizaje temprano del lenguaje.

La atención visual y auditiva son esenciales para que los niños puedan comprender instrucciones, reconocer sonidos y palabras, y desarrollar una base sólida para la comunicación y el aprendizaje escolar. Este plan conecta con su vida cotidiana al integrar elementos conocidos, como canciones, imágenes y sonidos de su entorno, haciendo que el aprendizaje sea significativo, divertido y relevante para ellos.

A través de cinco sesiones estructuradas y dinámicas, los niños serán guiados por el docente para fortalecer su capacidad de enfoque y memoria, desarrollando competencias que les ayudarán en su crecimiento integral y preparación para la educación formal.

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar la capacidad de atención visual mediante la identificación y seguimiento de estímulos gráficos y colores.
- Mejorar la atención auditiva a través de la discriminación y memoria de sonidos y palabras.
- Fomentar la memoria a corto plazo por medio de juegos de recuerdo y secuencias sencillas.
- Promover la participación activa y el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas y retos colaborativos.
- Estimular la motivación y el compromiso con el aprendizaje a través de la gamificación, usando puntos, insignias y niveles.

Recursos Necesarios

- Carteles con imágenes coloridas (animales, objetos, frutas) – 20 unidades
- Grabaciones de sonidos variados (animales, instrumentos, palabras simples) – 5 clips de audio
- Reproductor de audio o dispositivo para reproducir sonidos
- Tarjetas con figuras y colores para juegos de memoria – 20 pares
- Hojas grandes para mapa mental colectivo y marcadores
- Insignias adhesivas o stickers para recompensar
- Sala o espacio amplio para moverse libremente

- Reloj o temporizador para medir tiempos en actividades
- Material para puntuación: pizarras pequeñas o cartulinas para llevar puntajes
- Cuento corto ilustrado relacionado con la atención y la memoria

Requisitos Previos

- Experiencia previa con canciones y juegos grupales en el aula.
- Habilidades básicas de escucha activa y seguimiento de instrucciones simples.
- Familiaridad con algunos colores y figuras comunes.
- Capacidad para participar en actividades grupales y turnarse.
- Curiosidad natural y disposición para explorar sonidos e imágenes.

Actividades

Sesión 1: ¡Descubriendo la Atención Visual y Auditiva!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a empezar a jugar para aprender a escuchar y mirar con mucha atención. Esto nos ayudará a recordar cosas importantes y divertirnos mucho.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién puede mostrarme algo rojo en el salón? ¿Y algo que haga ruido?”
- **Estudiantes:** Señalan objetos o imitan sonidos que conocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy seremos detectives de la atención y la memoria. ¿Listos para encontrar pistas con los ojos y los oídos?”
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y se preparan para la actividad.

Contextualización:

Docente: “Cuando escuchamos y miramos con atención, aprendemos mejor y podemos jugar con amigos sin perdernos nada. Eso es lo que vamos a practicar juntos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el tema como un juego de detectives donde cada niño debe usar ojos y oídos para descubrir pistas (imágenes y sonidos).

Actividad 1: “El Juego de las Imágenes Escondidas”

- **Objetivo:** Desarrollar atención visual identificando imágenes específicas.
- **Instrucciones:** El docente muestra un cartel con muchas imágenes y dice “Encuentra el animal que tiene rayas”. Los niños deben levantar la mano y señalar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Respuestas orales y señalamientos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, refuerza respuestas correctas con stickers, hace preguntas guía como “¿Dónde está el otro animal que es azul?”

Actividad 2: “Escucha y Encuentra”

- **Objetivo:** Mejorar atención auditiva discriminando sonidos.
- **Instrucciones:** Se reproducen sonidos de animales o instrumentos. Los niños imitan el sonido y luego levantan la tarjeta con la imagen correspondiente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Tarjetas levantadas correctamente.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Guía la escucha, corrige suavemente con ejemplos, motiva a repetir si es necesario.

Actividad 3: “El Reto del Detective”

- **Objetivo:** Fomentar memoria a corto plazo con secuencias visuales y auditivas.
- **Instrucciones:** El docente muestra una secuencia de 3 imágenes y dice 3 sonidos; luego oculta y pregunta qué vieron y escucharon.
- **Organización:** Individual y plenaria para compartir respuestas.
- **Producto:** Respuestas orales y señalizaciones.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escucha respuestas, da pistas para quienes tienen dificultad, ofrece insignias por participación.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: Se les invita a crear su propia secuencia para que los compañeros la recuerden.

- Para quienes necesitan apoyo: Juegos con menos imágenes o sonidos y ayuda individualizada con el docente o asistente.

Transición:

Docente: “Muy bien, detectives, ahora que sabemos cómo mirar y escuchar con atención, mañana vamos a jugar con sonidos y colores para recordar aun mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

En círculo, cada niño dice una cosa que vio o escuchó hoy. El docente anota en un cartel.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué fue lo que más te gustó escuchar hoy?”
- “¿Pudiste encontrar todas las imágenes que te pedí?”
- “¿Cómo te ayudó escuchar con atención para jugar?”

Retroalimentación:

El docente felicita a cada niño por su esfuerzo y entrega una insignia de “Detective Atento”.

Transferencia:

Se sugiere a los padres que jueguen en casa identificando sonidos y objetos con sus hijos para seguir practicando.

Sesión 2: Jugando con Sonidos y Colores para Recordar Mejor

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a usar nuestros oídos y nuestros ojos para recordar colores y sonidos en juegos divertidos. Así entrenamos nuestra memoria.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan qué sonidos escuchamos ayer? ¿Y qué imágenes vimos?”
- **Estudiantes:** Comparten respuestas y el docente refuerza positivamente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy tendrán que ser superhéroes de la memoria para ganar puntos y subir de nivel.”
- **Estudiantes:** Muestran interés y emoción por los puntos y niveles.

Contextualización:

Docente: “Cuando recordamos colores y sonidos, podemos jugar mejor y aprender más rápido. Por eso es importante practicar.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta el contenido como una aventura de memoria con niveles y recompensas que los niños alcanzarán al completar retos.

Actividad 1: “Colores Musicales”

- **Objetivo:** Fortalecer atención visual y auditiva relacionando colores con sonidos.
- **Instrucciones:** El docente toca un sonido y muestra varias tarjetas de colores. Los niños deben levantar la tarjeta del color que el sonido representa (ej. sonido de lluvia = azul).
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Tarjetas levantadas correctamente.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, corrige y otorga puntos por respuestas correctas.

Actividad 2: “Memoria de Pares Sonoros”

- **Objetivo:** Mejorar memoria auditiva y visual con juego de parejas de sonidos e imágenes.
- **Instrucciones:** Se colocan tarjetas boca abajo con imágenes y sonidos grabados. Los niños por turnos levantan dos tarjetas, tratando de encontrar la pareja que coincida (sonido con imagen).
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Pares encontrados y memoria ejercitada.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar turnos, guiar con preguntas “¿Qué sonido escuchaste? ¿Qué imagen crees que combina?”

Actividad 3: “La Carrera de los Recuerdos”

- **Objetivo:** Practicar atención y memoria a través de un juego activo.
- **Instrucciones:** El docente dice una secuencia corta de colores o sonidos. Los niños deben correr a recoger objetos o tarjetas en ese orden.
- **Organización:** Grupos pequeños.

- **Producto:** Secuencia correcta recogida.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Anima, corrige la secuencia y otorga niveles o insignias.

Diferenciación:

- Niños rápidos: Diseñan una secuencia para que otros la repitan.
- Niños con dificultades: Secuencias más cortas y apoyo cercano del docente.

Transición:

Docente: “¡Gran trabajo, superhéroes! Mañana jugaremos con sonidos y movimientos que ayudarán a nuestra memoria aún más.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada niño muestra su tarjeta favorita y dice qué sonido recuerda de hoy.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué color te gustó más recordar?”
- “¿Pudiste escuchar y reconocer los sonidos?”
- “¿Cómo te sentiste jugando con tus amigos?”

Retroalimentación:

El docente felicita con aplausos y entrega puntos para el equipo más atento.

Transferencia:

Invita a jugar en casa con sonidos y colores para seguir practicando.

Sesión 3: Sonidos y Movimientos: Memoria en Acción

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a movernos y escuchar para recordar secuencias y mejorar nuestra atención y memoria.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan los sonidos y colores que vimos ayer? ¿Qué movimientos les gustan para recordar?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy seremos bailarines y músicos que recuerdan pasos y sonidos para ganar puntos.”
- **Estudiantes:** Se preparan con energía para moverse.

Contextualización:

Docente: “Mover el cuerpo y escuchar bien nos ayuda a recordar mejor y divertarnos mucho.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se plantea un juego de secuencias con sonidos y movimientos para estimular atención y memoria kinestésica, visual y auditiva.

Actividad 1: “La Secuencia Musical”

- **Objetivo:** Desarrollar memoria auditiva y motriz.
- **Instrucciones:** El docente toca una secuencia corta de sonidos (palmas, pitos, golpes suaves). Los niños deben repetir la secuencia con movimientos (palmas, saltos, palmadas en piernas).
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Secuencia correcta replicada.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Muestra la secuencia, corrige, motiva y otorga insignias por nivel alcanzado.

Actividad 2: “Simón Dice: Atención al Movimiento”

- **Objetivo:** Mejorar atención auditiva y visual siguiendo instrucciones.
- **Instrucciones:** El docente juega “Simón dice” con instrucciones que involucran movimientos y sonidos. Solo deben hacer la acción si dice “Simón dice”.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y cumplimiento de instrucciones.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, corrige, felicita y otorga puntos individuales.

Actividad 3: “Cuento con Sonidos y Movimientos”

- **Objetivo:** Integrar atención visual, auditiva y memoria con narración y participación.

- **Instrucciones:** El docente narra un cuento corto e invita a los niños a hacer sonidos o movimientos cada vez que se mencionen personajes o acciones clave.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación y recuerdo de elementos del cuento.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Guía la participación, refuerza atención y memoria, entrega puntos por participación.

Diferenciación:

- Niños avanzados: Crean una pequeña secuencia de sonidos y movimientos para sus compañeros.
- Niños con dificultades: Realizan movimientos simples con apoyo cercano del docente.

Transición:

Docente: “¡Muy bien! Mañana usaremos nuestros ojos y oídos para un juego de pistas muy divertido.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Círculo de palabras: cada niño dice qué movimiento o sonido le gustó más.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué movimientos te ayudaron a recordar?”
- “¿Pudiste escuchar y repetir los sonidos?”
- “¿Te gustó jugar con tus amigos?”

Retroalimentación:

El docente entrega elogios verbales y nuevas insignias de “Superhéroe de la Memoria”.

Transferencia:

Invita a practicar movimientos y sonidos en casa con la familia.

Sesión 4: El Juego de las Pistas Visuales y Sonoras

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a ser detectives que encuentran pistas escuchando y mirando con mucha atención para resolver un misterio.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan cómo escuchamos y miramos para recordar cosas? Hoy usaremos esas habilidades para encontrar pistas.”
- **Estudiantes:** Responden compartiendo experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “¡Un misterio nos espera! Cada pista que encuentren les dará puntos para ganar el gran premio.”
- **Estudiantes:** Muestran curiosidad y entusiasmo.

Contextualización:

Docente: “Cuando prestamos mucha atención, podemos descubrir cosas importantes y resolver problemas. Eso es lo que haremos hoy.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta un juego de búsqueda de pistas visuales y auditivas con retos y recompensas para estimular la atención y memoria.

Actividad 1: “Búsqueda de Imágenes Escondidas”

- **Objetivo:** Mejorar atención visual identificando pistas en imágenes.
- **Instrucciones:** Se esconde una imagen entre varias y el docente da pistas para encontrarla (“Busca el animal que tiene una cola larga”).
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Imagen encontrada y señalada.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Da pistas, motiva, entrega puntos por rapidez y precisión.

Actividad 2: “Adivina el Sonido”

- **Objetivo:** Desarrollar atención auditiva identificando sonidos específicos.
- **Instrucciones:** Se reproducen sonidos y los niños, por turnos, deben adivinar qué es y señalar la tarjeta correcta.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Respuestas correctas y tarjetas señaladas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el juego, corrige y otorga insignias.

Actividad 3: “El Mapa de las Pistas”

- **Objetivo:** Integrar atención visual y auditiva construyendo un mapa colectivo.
- **Instrucciones:** En un cartel grande, los niños pegan imágenes y símbolos de las pistas encontradas y las nombran en voz alta.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa visual con pistas y participación oral.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Guía construcción, fomenta participación y refuerza vocabulario.

Diferenciación:

- Niños rápidos: Proponen nuevas pistas para agregar al mapa.
- Niños con dificultades: Reciben apoyo para identificar imágenes y sonidos.

Transición:

Docente: “¡Qué gran trabajo! Mañana usaremos todo lo aprendido para un gran juego final.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los niños cuentan qué pistas encontraron y cómo las descubrieron.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué pista fue la más fácil de encontrar?”
- “¿Cómo te ayudó escuchar y mirar para encontrar pistas?”
- “¿Qué aprendiste hoy siendo detective?”

Retroalimentación:

El docente entrega elogios y estrellas adhesivas al mapa.

Transferencia:

Se invita a buscar pistas en casa y compartir con la familia.

Sesión 5: Gran Juego Final: Atentos y Memorizando Jugando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy haremos un gran juego con todo lo que hemos aprendido para mostrar lo atentos y memoriosos que somos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan los juegos y retos que hicimos? ¿Listos para el gran desafío?”
- **Estudiantes:** Expresan emoción y confianza.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Quien gane el gran juego será el Superdetective del salón y recibirá una medalla especial.”
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo.

Contextualización:

Docente: “Usaremos nuestros ojos y oídos atentos y nuestra memoria para jugar y divertirnos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente explica el gran juego final que combina atención visual y auditiva, memoria y movimiento en estaciones con retos y premios.

Actividad 1: “Estaciones de Atención y Memoria”

- **Objetivo:** Integrar y aplicar habilidades de atención visual, auditiva y memoria.
- **Instrucciones:** Los niños rotan en 3 estaciones: 1) Juego de memoria visual con tarjetas, 2) Adivina el sonido y señala, 3) Secuencia de movimientos a repetir.
- **Organización:** Grupos de 4 niños, rotación cada 15 minutos.
- **Producto:** Participación activa y resolución de retos.
- **Tiempo:** 45 minutos (3 estaciones de 15 minutos cada una).
- **Rol docente:** Supervisar, motivar, anotar puntajes y entregar insignias.

Diferenciación:

- Niños que avanzan rápido: Reciben retos adicionales en cada estación.
- Niños con dificultades: Apoyo en estaciones y tareas simplificadas.

Transición:

Docente: “Ahora que terminamos, vamos a sentarnos para compartir lo que aprendimos y celebrar juntos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

En círculo, cada niño dice qué actividad le gustó más y por qué.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué aprendiste sobre escuchar y mirar con atención?”
- “¿Cómo te ayudó tu memoria para completar los juegos?”
- “¿Qué te gustaría seguir practicando?”

Retroalimentación:

El docente entrega medallas simbólicas y felicita a todos por su esfuerzo y participación.

Transferencia:

Se invita a los niños a contar a sus familias las actividades y a seguir practicando atención y memoria en casa.

Tarea o reto:

“Detectives en Casa”: Buscar en casa 3 objetos que hagan sonidos y recordarlos para contar en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo de las sesiones; sumativa en la sesión 5 durante el gran juego final y cierre.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente estímulos visuales específicos (Objetivo 1).
- Reconoce y discrimina sonidos presentados en las actividades (Objetivo 2).
- Recuerda secuencias simples de imágenes, sonidos o movimientos (Objetivo 3).
- Participa activamente en actividades grupales, demostrando atención y colaboración (Objetivo 4).
- Muestra motivación y compromiso evidenciado en la participación y logro de niveles o insignias (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar atención y respuestas durante actividades.
- Registro anecdótico de participación y logros en juegos.
- Rúbrica sencilla para evaluar secuencias recordadas y respuestas auditivas.
- Observación directa durante el juego final.
- Autoevaluación sencilla con apoyo del docente (preguntas orales sobre su experiencia).

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales y señalizaciones correctas en identificación de imágenes y sonidos.
- Participación en juegos de memoria y secuencias.

- Mapas colectivos de pistas contruidos.
- Puntajes y niveles alcanzados en actividades gamificadas.
- Reflexiones orales en cierre de sesiones.