

¡Rodando y Dialogando! Juego y Comunicación con el Dado Gigante

Lenguaje | Oralidad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) desarrollen habilidades de oralidad mediante una actividad lúdica y colaborativa: las ruedas de diálogo usando un dado gigante de tela con dibujos diversos como animales, objetos y símbolos familiares. A través del juego activo y la interacción con sus compañeros y la docente, los estudiantes aprenderán a expresarse verbalmente, escuchar a otros y participar en conversaciones sencillas, fomentando su comunicación oral y confianza.

La actividad es relevante porque conecta el aprendizaje con el mundo cotidiano de los niños, quienes están acostumbrados a jugar y explorar con objetos grandes y coloridos. Además, la dinámica en círculo promueve el respeto, la paciencia y la escucha activa, competencias esenciales para su desarrollo social y emocional. La metodología de gamificación, con retos y recompensas simbólicas, motiva a los niños a participar con alegría y compromiso, haciendo del aprendizaje una experiencia significativa y divertida.

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar la habilidad de expresarse oralmente describiendo imágenes y objetos.
- Fomentar la escucha activa y la participación respetuosa en ruedas de diálogo.
- Estimular la interacción social y la colaboración entre pares mediante el juego.
- Reconocer y nombrar animales y objetos presentes en el dado gigante de tela.

Recursos Necesarios

- Un dado gigante de tela con dibujos de animales, objetos y símbolos (1 unidad).
- Alfombra grande para sentarse en círculo (1 unidad).
- Carteles con imágenes y palabras de los dibujos del dado para apoyo visual (varios).
- Insignias o stickers con caritas sonrientes para premiar la participación (suficientes para todos).
- Cámara o dispositivo para tomar fotografías en alta calidad (opcional para registro).
- Equipo para reproducir música alegre y suave (opcional para ambientar).

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para sentarse y seguir instrucciones simples.
- Conocimiento previo de algunos animales y objetos comunes.

- Experiencias previas participando en actividades grupales y juegos en círculo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar con un dado gigante muy especial que tiene dibujos de animales y cosas que conocemos. Jugando, aprenderemos a contar historias y a escucharnos con mucho respeto y alegría.”

Estudiantes: Escuchan con atención y se preparan para la actividad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién puede decirme qué animal o cosa le gusta mucho?”
- **Estudiantes:** Responden nombrando algún animal u objeto conocido.
- **Docente:** Muestra carteles con imágenes de animales y objetos, preguntando “¿Reconocen esto?”

Motivación y enganche:

Docente: “¡Miren este dado gigante! ¿Quieren ver qué dibujos tiene? Vamos a lanzar el dado y contar algo divertido sobre lo que salga. Por cada ronda que participen, ganarán una carita sonriente.”

Estudiantes: Se muestran entusiasmados y observan el dado con curiosidad.

Contextualización:

Docente: “Cuando hablamos y escuchamos a nuestros amigos, aprendemos muchas cosas y nos divertimos. Hoy usaremos el dado para ayudarnos a contar historias y conocer más palabras.”

Estudiantes: Asienten y se acomodan en círculo sobre la alfombra.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta el dado gigante y explica las reglas básicas del juego: “Cada niño lanzará el dado y hablará sobre la imagen que le salga. Puede decir qué es, qué sonido hace, o contar una pequeña historia. Todos escuchamos con atención y después el siguiente lanza el dado.”

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: Lanzamiento y descripción

- **Objetivo:** Desarrollar la habilidad de expresarse oralmente describiendo imágenes.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a lanzar el dado y mirar qué dibujo sale.”
 - **Docente:** Pasa el dado al primer niño, quien lo lanza dentro del círculo.
 - **Niño:** Observa el dibujo y dice en voz alta lo que ve o puede hacer con el dibujo (ejemplo: “Es un perro, hace guau guau”).
 - **Docente:** Felicita al niño con una carita sonriente y anima al siguiente a lanzar el dado.
 - Repetir hasta que todos participen dos veces, aproximadamente 15 minutos.
- **Organización:** Grupo completo en círculo.
- **Producto:** Participación oral de cada niño describiendo imágenes.
- **Rol docente:** Escuchar activamente, brindar apoyo si el niño necesita ayuda para nombrar o describir, motivar con palabras positivas y entregar insignias.
- **Tiempo estimado:** 15 minutos

Actividad 2: Juego de preguntas y respuestas con el dado

- **Objetivo:** Fomentar la escucha activa y la participación respetuosa.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora, cuando salga un dibujo, haremos una pregunta para que quien quiera pueda responder.”
 - **Docente:** Lanza el dado y señala la imagen.
 - **Docente:** Formula una pregunta sencilla, por ejemplo: “¿Quién sabe qué sonido hace este animal?” o “¿Dónde podemos encontrar este objeto?”
 - **Estudiantes:** Levantan la mano para responder, y la docente selecciona a varios para que participen.
 - **Docente:** Premia con stickers a quienes participan y escucha las respuestas con atención.
 - Realizar 5-7 preguntas con imágenes diferentes, fomentando que los niños escuchen a sus compañeros.
- **Organización:** Grupo completo en círculo.
- **Producto:** Respuestas orales y participación en diálogo grupal.
- **Rol docente:** Facilitar la participación, promover el respeto por turnos y guiar con preguntas abiertas.
- **Tiempo estimado:** 15 minutos

Actividad 3: Pequeñas historias en ronda

- **Objetivo:** Estimular la interacción social y la colaboración mediante la creación oral colectiva.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** “Vamos a inventar una historia juntos. Cada uno lanzará el dado y dirá una frase relacionada con la imagen para continuar la historia.”
 - **Docente:** Lanza el dado al primer niño, quien dice una frase sencilla (“El gato salió a pasear”).
 - **Niños:** En orden, lanzan el dado y aportan una frase para continuar la historia.
 - **Docente:** Apoya con preguntas guía si es necesario (“¿Qué hace el animal?”, “¿Dónde está el objeto?”).
 - Terminar la ronda cuando todos hayan participado, aproximadamente 10 minutos.
- **Organización:** Grupo completo en círculo.
 - **Producto:** Historia oral colectiva creada por el grupo.
 - **Rol docente:** Facilitar la secuencia oral, motivar la creatividad y asegurar que todos tengan turno.
 - **Tiempo estimado:** 10 minutos

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecer que inventen un cuento corto con dos imágenes extra en carteles, para contar en voz baja a la docente o a un compañero.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Brindar pistas visuales con los carteles, repetir preguntas y ofrecer palabras clave para apoyar la expresión oral.

Transiciones:

Después de cada actividad, el docente reúne la atención con una canción corta y alegre que invita a sentarse en círculo, preparando a los niños para la siguiente actividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a recordar las cosas lindas que aprendimos hoy. Cada uno dirá cuál fue su imagen favorita y qué dijo o escuchó.”

- **Estudiantes:** Comparten una palabra o frase sobre su imagen favorita.

Reflexión metacognitiva:

- **Docente pregunta:** “¿Me gustó hablar con mis amigos y escuchar sus ideas?”
- **Docente pregunta:** “¿Puedo contar qué vi en el dado y qué significa?”
- **Docente pregunta:** “¿Puedo esperar mi turno para hablar?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño con una carita sonriente y refuerza con comentarios positivos individualmente, destacando la participación y respeto mostrado.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden jugar con sus familias a contar historias con sus juguetes o dibujos, así como lo hicimos con el dado gigante.”

Tarea o reto:

Docente: “Lleven a casa un dibujo o imagen que les guste y practiquen contar qué es y qué hace con alguien de su familia.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante toda la sesión.

Criterios de evaluación:

- Participa verbalmente describiendo imágenes del dado (Objetivo 1).
- Escucha y respeta turnos durante las ruedas de diálogo (Objetivo 2).
- Interactúa positivamente con sus compañeros durante el juego (Objetivo 3).
- Reconoce y nombra correctamente animales y objetos del dado (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa y registro anecdótico durante actividades.
- Lista de cotejo para verificar participación y turnos.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas al final de la sesión (apoyo visual).

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales durante el lanzamiento y descripción del dado.
- Participación en preguntas y diálogo grupal.
- Contribución a la historia oral colectiva.
- Reacciones positivas y respeto a turnos evidenciados por el docente.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "¡Rodando y Dialogando! Juego y Comunicación con el Dado Gigante"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación: Identificar los conocimientos previos de los niños en relación con la identificación de imágenes, animales y objetos, así como su disposición para participar en actividades de diálogo y comunicación oral.

Actividades y Preguntas

- **1. Presentación rápida de imágenes:** Mostrar al grupo 3-4 tarjetas grandes con dibujos de animales y objetos (por ejemplo: gato, sol, pelota, árbol).
 - Pregunta para cada imagen: "¿Qué es esto?"
 - Objetivo: Evaluar vocabulario y reconocimiento visual.
- **2. Juego de imitación de sonidos o movimientos:** El docente invita a los niños a imitar el sonido o movimiento de un animal mostrado en una tarjeta o en el dado gigante (por ejemplo, el sonido de un perro o el movimiento de un pájaro volando).
 - Objetivo: Observar la participación oral y corporal, y la comprensión básica de símbolos.
- **3. Pregunta abierta sencilla:** "¿Te gusta jugar con tus amigos? ¿Qué te gusta decirles?"
 - Objetivo: Detectar habilidades iniciales para expresar ideas y emociones en diálogo.

Indicaciones para el docente

- Realizar la evaluación en un ambiente relajado y lúdico para que los niños se sientan cómodos.
- Utilizar un lenguaje sencillo y claro, adaptado a la edad.
- Observar tanto las respuestas verbales como las no verbales (gestos, expresiones, participación).
- Registrar brevemente las observaciones para ajustar la sesión principal del plan de clase.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión

Para fomentar la comunicación oral y el juego colaborativo en estudiantes de preescolar mediante la metodología de gamificación, a continuación se presentan ejemplos prácticos que se pueden implementar en la sesión de 1 hora con el dado gigante de tela. Estos ejemplos están diseñados para ser atractivos, sencillos y adecuados al nivel de desarrollo de los niños de 3 a 5 años.

- **Ejemplo 1: "¿Qué animal soy?"**
 - Los niños se sientan en círculo sobre una alfombra.
 - Un niño lanza el dado gigante y observa la imagen que queda en la parte superior (por ejemplo, un gato).
 - El niño debe imitar el sonido o movimiento del animal y decir una palabra relacionada (ejemplo: "miau").
 - Los demás niños intentan adivinar de qué animal se trata y luego el maestro pregunta: "¿Quién ha visto un gato alguna vez?" para que los niños cuenten brevemente.
- **Ejemplo 2: "Cuento en cadena con objetos"**
 - Cada niño lanza el dado y describe el objeto que aparece (por ejemplo, una pelota).

- El niño debe decir una frase sencilla que incluya ese objeto, como "La pelota es roja".
- El siguiente niño lanza el dado y debe repetir la frase anterior y agregar una nueva con su objeto.
- Se continúa la cadena fortaleciendo la memoria y la expresión oral en un ambiente lúdico.

• **Ejemplo 3: "Rueda de emociones con dibujos"**

- El dado tiene imágenes de expresiones faciales o situaciones simples.
- El niño que lanza el dado describe cómo se siente el personaje (por ejemplo, feliz, triste) y cuenta una experiencia breve.
- Los compañeros pueden compartir si se han sentido igual alguna vez, fomentando la empatía y la comunicación.

Casos de Estudio Breves

Nombre	Situación	Intervención Gamificada	Resultado
Lucas, 4 años	Es tímido y habla poco en grupo.	Participa en el juego del dado gigante, imitando animales y usando frases cortas.	Incrementó su participación oral y muestra entusiasmo por las actividades grupales.
María, 5 años	Dificultad para escuchar turnos y esperar.	Se le asigna el rol de lanzar el dado y animar a sus compañeros, reforzando la empatía y paciencia.	Mejóro su atención y aprende a respetar los turnos mientras disfruta del juego.
Sofía, 3 años	Lenguaje emergente con pocas palabras.	Usa el dado de tela con imágenes familiares para nombrar y repetir palabras en un ambiente seguro.	Aumentó su vocabulario básico y su confianza para expresarse con apoyo visual.

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para facilitar la implementación del plan de clase, promoviendo un ambiente alegre, natural y participativo con el dado gigante, alineándose con los objetivos de aprendizaje y la metodología de gamificación.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para que los niños de preescolar (3-5 años) participen activamente usando el dado gigante de tela con dibujos, animales y objetos, promoviendo su lenguaje oral y habilidades sociales a través de la gamificación. Cada tarea incluye instrucciones simples, tiempo estimado, producto esperado y se conecta con los objetivos de aprendizaje del plan.

• **Tarea 1: "Lanza y Nombra"**

Instrucciones: Los niños se sientan en círculo sobre la alfombra. Por turnos, cada niño lanza el dado gigante. Al caer, el niño debe mirar el dibujo que quedó arriba y decir en voz alta qué es (por ejemplo, animal u objeto). La maestra apoya con preguntas sencillas para que el niño hable más, como "¿De qué color es?" o "¿Dónde podemos

encontrarlo?".

Tiempo estimado: 15 minutos

Producto esperado: Cada niño logrará nombrar al menos un dibujo y expresarse con frases cortas.

Conexión con objetivo: Fomenta la identificación y denominación oral de imágenes, mejorando el vocabulario y la expresión oral en un ambiente lúdico y alegre.

• Tarea 2: "Cuentito con el Dado"

Instrucciones: Después de lanzar el dado, la maestra invita a los niños a inventar una pequeña historia usando el dibujo que salió. Puede ser una frase o una oración corta. Por ejemplo, si sale un perro, pueden decir "El perro corre en el parque". La maestra modela ejemplos y anima a todos a participar.

Tiempo estimado: 20 minutos

Producto esperado: Generación colectiva de pequeñas historias orales relacionadas con las imágenes del dado.

Conexión con objetivo: Desarrolla la capacidad de crear y comunicar ideas orales, estimulando la imaginación y el uso del lenguaje en contexto.

• Tarea 3: "Imita y Adivina"

Instrucciones: Un niño lanza el dado y sin decir la palabra, hace un gesto o sonido relacionado con el dibujo que salió (por ejemplo, imitar el sonido de un animal o la acción con un objeto). Los demás niños intentan adivinar qué es. La maestra facilita y celebra cada respuesta correcta.

Tiempo estimado: 15 minutos

Producto esperado: Participación activa en la comunicación no verbal y verbal, con reconocimiento de imágenes a través de la imitación y la adivinanza.

Conexión con objetivo: Potencia la comprensión y expresión oral, además de la interacción social y la diversión en grupo.

• Tarea 4: "El Dado Amigo"

Instrucciones: Para cerrar la sesión, la maestra invita a los niños a pensar qué animal u objeto del dado les gustaría tener como amigo y a compartir por qué. Cada niño dice su elección y la maestra refuerza la expresión con preguntas sencillas.

Tiempo estimado: 10 minutos

Producto esperado: Expresión oral de preferencias y emociones básicas en un contexto positivo y seguro.

Conexión con objetivo: Fomenta la comunicación personal y emocional, y fortalece el vínculo afectivo y social entre los niños y la maestra.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: ¡Rodando y Dialogando! Juego y Comunicación con el Dado Gigante

Criterio	Indicador Excelente (3 puntos)	Indicador Satisfactorio (2 puntos)	Indicador Inicial (1 punto)
Participación activa en el juego	El niño/a participa con entusiasmo, lanza el dado y se involucra en la actividad sin dificultad.	El niño/a participa pero con poca motivación o espera ayuda para lanzar el dado.	El niño/a muestra poco interés o evita participar en el juego.
Reconocimiento y nombramiento de imágenes	Identifica y nombra correctamente la mayoría de los dibujos, animales u objetos al salir en el dado.	Reconoce y nombra algunos dibujos, animales u objetos con ayuda del docente o compañeros.	Dificultad para identificar o nombrar las imágenes, incluso con apoyo.
Expresión oral y comunicación	Expresa ideas simples relacionadas con la imagen de forma clara y comprensible para sus compañeros.	Intenta expresar ideas pero con frases cortas o incompletas; se comunica con apoyo del docente.	No logra expresar ideas sobre las imágenes o se comunica de forma muy limitada.
Interacción social y respeto en el juego	Muestra actitudes de respeto, turnos y escucha activa hacia compañeros y docente.	Generalmente respeta turnos pero necesita recordatorios para escuchar o esperar.	Interrumpe o no respeta turnos frecuentemente durante la actividad.
Disfrute y actitud positiva	Muestra alegría y entusiasmo durante toda la sesión, disfrutando la actividad grupal.	Participa con actitud positiva pero con momentos de distracción o desinterés.	Muestra poca alegría o interés por la actividad durante la sesión.

Instrucciones para el docente: Observe a cada niño/a durante la sesión de juego con el dado gigante y califique cada criterio con 1, 2 o 3 puntos según corresponda. La suma total permitirá identificar el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje y orientar futuras actividades para fortalecer la oralidad y la interacción social.