

¡Vamos a jugar con la letra M!

Lenguaje | Literatura | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de prejardín (3-4 años) y tiene como propósito principal reforzar el reconocimiento y la comprensión del grafema y fonema de la letra M. A través de actividades lúdicas, multisensoriales y colaborativas, los niños explorarán la letra M en contextos significativos, lo que fortalecerá sus habilidades iniciales en la lectoescritura. Este aprendizaje es fundamental para su desarrollo lingüístico y para que empiecen a conectar sonidos con letras, una base esencial para la alfabetización.

Las actividades propuestas incorporan elementos de gamificación, como retos, puntos y recompensas, para mantener alta la motivación y el compromiso de los niños. Además, al asociar la letra M con imágenes y palabras cotidianas, los estudiantes entenderán la relevancia de la letra en su vida diaria, facilitando un aprendizaje significativo y divertido.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar el grafema y fonema de la letra M mediante actividades multisensoriales.
- Reconocer y asociar imágenes que comienzan con la letra M en juegos cooperativos.
- Fortalecer la atención y la memoria auditiva y visual relacionadas con la letra M.
- Fomentar la colaboración y la comunicación entre pares durante las actividades.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes variadas (al menos 30), algunas que inicien con la letra M y otras con diferentes letras.
- Tarjetas con la letra M en mayúscula y minúscula (6 para cada niño).
- Materiales para actividades multisensoriales: plastilina, arena, pintura de dedos.
- Pizarra y plumones para ilustrar la letra M.
- Reproductor de audio para canciones infantiles sobre la letra M.
- Insignias o stickers para premiar la participación y los logros.
- Espacio amplio para juegos en grupo.

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de algunas letras del alfabeto, especialmente vocales.
- Habilidades básicas para participar en juegos en grupo.
- Experiencia previa con actividades de escucha y atención.
- Capacidad para manipular materiales como plastilina o pintura con supervisión.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la letra M

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a conocer una letra muy especial que se llama M. Vamos a divertirnos mucho aprendiendo su sonido y su forma.

Estudiantes: Escuchan atentos y participan con entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: ¿Recuerdan alguna letra que suene como “mmm”? Vamos a hacer ese sonido todos juntos, como si estuviéramos pensando en algo rico para comer.

Estudiantes: Repiten el sonido “mmm” en coro.

Motivación y enganche:

Docente: Les voy a contar un secreto: la letra M es la letra que empieza muchas palabras divertidas como “mariposa” y “manzana”. ¿Quieren jugar y descubrir más palabras con M?

Estudiantes: Muestran interés y responden afirmativamente.

Contextualización:

Docente: La letra M la usamos todos los días cuando decimos palabras que empiezan con ella. Hoy vamos a buscar esas palabras y aprender a reconocer la letra y su sonido.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Vamos a mostrarles cómo es la letra M, así como su sonido. Miren esta tarjeta con la letra M, ¿quieren hacer el sonido conmigo? “Mmmm”. Ahora vamos a jugar y buscar imágenes que empiezan con la M.

Actividad 1: Juego cooperativo “Busca y encuentra la M”

- **Objetivo:** Identificar y agrupar imágenes que empiezan con la letra M.
- **Instrucciones:**

- Dividir a los niños en parejas o grupos de tres.
- Entregar a cada grupo un conjunto mixto de tarjetas con imágenes (algunas que empiezan con M, otras no).
- Indicar que deben buscar y separar sólo las imágenes que comienzan con la letra M.
- Cuando terminen, deben mostrar sus grupos y decir en voz alta el nombre de cada imagen.
- **Organización:** Grupos de 2-3 niños.
- **Producto:** Conjunto de tarjetas agrupadas correctamente con imágenes que inician con M.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observar el trabajo en equipo, guiar con preguntas como “¿Qué sonido escuchan al inicio de esta palabra?”, “¿Esta palabra empieza con M o con otra letra?”, y apoyar a quienes tengan dudas.

Actividad 2: Taller multisensorial “Formando la letra M”

- **Objetivo:** Reconocer la forma de la letra M usando el tacto y la motricidad fina.
- **Instrucciones:**
 - Repartir plastilina o arena en bandejas.
 - Mostrar a los niños cómo formar la letra M con la plastilina o dibujarla con el dedo en la arena.
 - Invitar a cada niño a crear su letra M usando estos materiales.
 - Mientras trabajan, repetir el sonido “mmm” para reforzar el fonema.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Letra M formada en plastilina o arena por cada niño.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Acompañar a cada niño, motivar la exploración táctil y verbalizar el sonido de la letra.

Actividad 3: Canción y movimiento “La letra M”

- **Objetivo:** Asociar la letra M con su sonido mediante una canción y movimiento corporal.
- **Instrucciones:**
 - Reproducir una canción infantil que destaque la letra M y su sonido.
 - Invitar a los niños a cantar y realizar movimientos relacionados con palabras que empiezan con M (por ejemplo, simular que comen una manzana, vuelan como mariposas).
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Participación activa en la canción y movimientos.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Liderar la actividad, animar la participación y reforzar los sonidos y palabras.

Diferenciación:

- **Para niños que terminan antes:** Ofrecer tarjetas adicionales para crear pequeñas frases o dibujos con palabras que empiecen con M.
- **Para niños que necesitan más apoyo:** Brindar ayuda personalizada en la identificación del sonido y la formación de la letra, usando ejemplos muy concretos y repetición.

Transiciones:

Docente: “Ahora que vimos muchas imágenes con M, vamos a usar nuestras manos para formar la letra y luego cantaremos juntos para recordarla mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Vamos a decir en voz alta tres palabras que empiezan con la letra M que aprendimos hoy. ¿Quién quiere ayudarme a decirlas?

Estudiantes: Participan diciendo palabras como “manzana”, “mariposa”, “mamá”.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo suena la letra M?
- ¿Qué palabras con M les gustaron más?
- ¿Pueden encontrar la letra M en su nombre o en la clase?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a los niños por su esfuerzo, entrega stickers por participar activamente y refuerza positivamente el reconocimiento de la letra y su sonido.

Transferencia:

Docente: “Mañana seguiremos jugando con la letra M y conoceremos más palabras divertidas. Pueden buscar en casa cosas con M para compartir con sus amigos.”

Tarea o reto:

Docente: Invitar a los niños a buscar junto a su familia tres objetos que empiecen con la letra M y traer dibujos o fotos para la próxima clase.

Sesión 2: Jugamos y reconocemos la letra M

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a recordar la letra M y jugar para aprender más palabras que empiezan con ella.

Estudiantes: Responden con entusiasmo y recuerdan palabras aprendidas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: ¿Recuerdan cómo suena la letra M? Vamos a hacer ese sonido y a decir algunas palabras que empiezan con M juntos.

Estudiantes: Repiten en coro “mmm” y palabras.

Motivación y enganche:

Docente: Hoy tenemos un reto: ¡encontrar todas las imágenes con la letra M para ganar puntos y alcanzar una insignia especial!

Estudiantes: Se emocionan y aceptan el reto.

Contextualización:

Docente: La letra M está en muchas palabras que usamos todos los días. Hoy vamos a buscar esas palabras en nuestro juego especial.

Estudiantes: Preparados para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Vamos a jugar con tarjetas e imágenes para reconocer la letra M y su sonido. Cada vez que encuentren una imagen con M, ganan un punto para su equipo.

Actividad 1: Juego cooperativo “Busca y encuentra la M” con puntos

- **Objetivo:** Reforzar la identificación de imágenes que inician con la letra M en equipo.
- **Instrucciones:**
 - Dividir nuevamente a los niños en grupos de 3.
 - Entregar a cada grupo un conjunto mixto de tarjetas con imágenes.
 - Los equipos deben buscar y separar las imágenes que comienzan con la letra M lo más rápido posible.
 - Por cada imagen correcta, el equipo gana un punto.
 - Al finalizar, contar los puntos y entregar una pequeña insignia al equipo ganador.
- **Organización:** Grupos de 3 niños.
- **Producto:** Tarjetas agrupadas y conteo de puntos.

- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, motivar y guiar con preguntas para asegurar la correcta identificación.

Actividad 2: Trazo y pintura de la letra M

- **Objetivo:** Practicar el trazo de la letra M con pintura para reforzar su forma.
- **Instrucciones:**
 - Entregar papel y pintura de dedos a cada niño.
 - Mostrar el trazo correcto de la letra M en la pizarra.
 - Invitar a los niños a pintar la letra M usando sus dedos.
 - Al terminar, que digan el sonido de la letra mientras muestran su trabajo.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Letra M pintada con dedos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Acompañar el trazo, corregir suavemente y reforzar el fonema.

Diferenciación:

- **Para niños adelantados:** Proponer que formen palabras cortas que inicien con M usando letras móviles o dibujos.
- **Para niños con dificultades:** Uso de plantillas con la letra M para que pinten dentro de las líneas y repetir el sonido varias veces.

Transiciones:

Docente: “Después de jugar y pintar, vamos a escuchar una historia que tiene muchas palabras con la letra M.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Contamos juntos cuántas palabras con M escuchamos en la historia y las decimos en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué palabras con M les gustaron más hoy?
- ¿Pudieron encontrar todas las imágenes con M en el juego?
- ¿Cómo pueden reconocer la letra M en nuevos lugares?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, entrega stickers de reconocimiento y anima a seguir practicando en casa.

Transferencia:

Docente: “Para la próxima clase, pueden traer objetos o dibujos con la letra M para compartir con sus amigos.”

Tarea o reto:

Docente: Buscar en casa objetos que comiencen con la letra M y dibujarlos o traerlos para mostrarlos.

Sesión 3: Consolidando el aprendizaje de la letra M

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a recordar todo lo que aprendimos sobre la letra M y a mostrar lo que sabemos hacer.

Estudiantes: Se preparan motivados para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: ¿Quién me puede decir cómo suena la letra M? ¿Qué palabras recuerdan que empiezan con M?

Estudiantes: Responden y recuerdan con facilidad.

Motivación y enganche:

Docente: Hoy haremos un juego de equipo y una actividad para que cada uno muestre lo que sabe sobre la letra M.
¡Hay premios para todos!

Estudiantes: Emocionados y atentos.

Contextualización:

Docente: Todo lo que hemos aprendido de la letra M nos ayudará a leer y escribir mejor. Vamos a demostrarlo jugando y creando.

Estudiantes: Listos para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Vamos a repasar la letra M con un juego y luego haremos un dibujo con palabras que empiezan con M.

Actividad 1: Juego grupal “La carrera de la letra M”

- **Objetivo:** Reforzar el reconocimiento auditivo y visual de la letra M mediante un juego dinámico.
- **Instrucciones:**

- Formar dos equipos.
- Colocar imágenes en una línea en el centro del salón (mezcladas con y sin M).
- Un niño de cada equipo corre a tomar una imagen que comienza con la letra M y la trae a su equipo.
- Gana el equipo que reúna más imágenes correctas en un tiempo determinado.
- **Organización:** Equipos grandes.
- **Producto:** Colección de imágenes con M por equipo.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Organizar, supervisar, motivar y corregir suavemente si un niño toma una imagen incorrecta.

Actividad 2: Dibujo y narración “Mi mundo con la letra M”

- **Objetivo:** Asociar la letra M con palabras y representar mediante un dibujo.
- **Instrucciones:**
 - Dar hojas y crayones a cada niño.
 - Invitar a dibujar cosas que empiecen con la letra M que conocen o que les gusten.
 - Una vez terminado, cada niño narra qué dibujó y dice las palabras con M.
- **Organización:** Individual con presentación en grupo.
- **Producto:** Dibujo y narración oral.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Escuchar, apoyar con vocabulario y felicitar a cada niño por su trabajo.

Diferenciación:

- **Para niños que terminan antes:** Crear pequeñas frases con palabras que empiecen con M usando letras móviles.
- **Para niños con dificultades:** Uso de dibujos guiados y ayuda para decir palabras con M durante la narración.

Transiciones:

Docente: “Después de jugar y dibujar, vamos a compartir lo que aprendimos y pensar en cómo usamos la letra M en nuestra vida.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Vamos a decir en voz alta lo que aprendimos sobre la letra M y compartir nuestros dibujos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué te gustó aprender hoy sobre la letra M?

- ¿Puedes recordar una palabra con M que dibujaste?
- ¿Dónde crees que puedes encontrar la letra M fuera de la escuela?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos, entrega insignias o diplomas simbólicos y refuerza la confianza de los niños en su aprendizaje.

Transferencia:

Docente: “Recuerden buscar la letra M en casa y en el parque. Compartiremos más palabras y juegos pronto.”

Tarea o reto:

Docente: Invitar a los niños a enseñar a su familia una palabra con la letra M y contar la historia del sonido y la forma de la letra.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la activación de conocimientos (inicio de la sesión 1), formativa durante las actividades de desarrollo (todas las sesiones) y sumativa en la sesión 3 durante el juego grupal y la narración de dibujos.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y reproduce el sonido de la letra M en actividades orales (Objetivo 1).
- Identifica correctamente imágenes y palabras que comienzan con la letra M (Objetivo 2).
- Participa activamente en juegos cooperativos y actividades grupales (Objetivo 4).
- Representa la forma de la letra M a través de actividades multisensoriales (Objetivo 1).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en juegos y actividades.
- Rúbrica simple para evaluar la participación y comprensión oral.
- Portafolio con evidencias de dibujos y trabajos realizados.
- Autoevaluación guiada con preguntas orales al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas correctamente agrupadas en juegos “Busca y encuentra la M”.
- Formaciones de la letra M en plastilina o pintura.
- Participación activa en la canción y juegos grupales.
- Dibujo y narración de palabras con la letra M.