

Las imágenes cuentan: aventuras dentro de un cuento

Lenguaje | Lectura | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Esta sesión invita a los niños y las niñas a descubrir que las imágenes de un cuento también “hablan” y ayudan a comprender lo que sucede. A partir de un cuento breve ilustrado, observarán personajes, lugares, acciones y emociones; anticiparán lo que puede ocurrir; ordenarán imágenes y expresarán sus ideas mediante palabras, gestos, dibujos o señalamientos. El propósito es acercar a los estudiantes a la lectura de manera lúdica, significativa e inclusiva, respetando sus diferentes formas de comunicarse y participar.

La propuesta utiliza principios del Diseño Universal para el Aprendizaje: ofrece múltiples medios de representación mediante imágenes grandes, narración oral, gestos y objetos concretos; múltiples medios de acción y expresión, pues los estudiantes podrán responder hablando, señalando, actuando, dibujando o eligiendo tarjetas; y múltiples medios de compromiso mediante el juego, la elección y la conexión con experiencias cotidianas. Leer imágenes es relevante porque los niños encuentran cuentos, fotografías, pictogramas y secuencias visuales en casa, en la escuela y en su comunidad. Durante la sesión construirán una pequeña historia colectiva y comprenderán que cada imagen puede dar pistas sobre quién aparece, qué hace, dónde está y cómo se siente.

Objetivos de Aprendizaje

- **Observar** imágenes de un cuento e identificar personajes, lugares y acciones principales.
- **Anticipar** acontecimientos sencillos a partir de las pistas visuales de una portada o ilustración.
- **Ordenar** una secuencia de tres imágenes para representar el inicio, el desarrollo y el final de una historia.
- **Expresar** ideas, emociones o partes del cuento mediante palabras, gestos, dibujos, señalamientos o dramatización.

Recursos Necesarios

- Un cuento ilustrado breve, preferiblemente sin texto o con poco texto, por ejemplo: *La oruga hambrienta busca una hoja*, elaborado por el docente con tres o cuatro escenas.
- Un ejemplar grande del cuento o láminas ampliadas de sus ilustraciones.
- Tarjetas plastificadas con tres escenas del cuento: inicio, desarrollo y final; un juego por cada equipo de 3 o 4 estudiantes.
- Tarjetas individuales con pictogramas de “personaje”, “lugar”, “acción” y “emoción”.
- Una bolsa o caja sorpresa, una hoja verde de cartulina y una marioneta o títere de oruga.
- Hojas blancas, crayones gruesos, lápices de colores y pegamento en barra.
- Papelógrafo o pizarra y marcadores.
- Lista de cotejo impresa para observación docente.

- Opcional: proyector o pantalla con presentación en **PowerPoint**, **Google Slides** o imágenes digitales del cuento.
- Opcional: audio grabado con sonidos suaves de naturaleza, reproducido desde un teléfono o computadora.

Requisitos Previos

- Reconocer imágenes cotidianas de personas, animales, objetos y lugares.
- Escuchar cuentos breves y participar en conversaciones sencillas.
- Comprender nociones básicas de secuencia como “primero”, “después” y “al final”, aunque todavía necesiten apoyo visual.
- Expresar necesidades, gustos o emociones mediante palabras, gestos, sonidos, señalamientos o dibujos.
- Haber participado previamente en juegos de observación, canciones y lectura compartida.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para observar imágenes, imaginar una historia y comprender que una ilustración puede dar información, igual que las palabras. Se les explicará con frases breves: “Hoy vamos a mirar un cuento con mucha atención. Las imágenes nos darán pistas para saber quién está, dónde está y qué le pasa”.

Activación de conocimientos previos: “¿Qué veo?” (3 minutos)

- **Docente:** Muestra una imagen grande de un animal conocido, por ejemplo, una oruga sobre una hoja. Pregunta exactamente: “¿Qué ves?”, “¿Quién aparece?”, “¿De qué color es?”, “¿Qué crees que está haciendo?”. Acepta respuestas orales, gestos, sonidos o señalamientos.
- **Estudiantes:** Observan, nombran, imitan o señalan elementos de la imagen.
- **Docente:** Repite y amplía las respuestas: “Sí, ves una oruga. La oruga está sobre una hoja. Tú dijiste que está comiendo”.

Motivación y enganche: la caja sorpresa (4 minutos)

- **Docente:** Presenta una caja cerrada y dice: “Dentro hay algo que vive una aventura. Escuchen con sus oídos y miren con sus ojos”. Saca lentamente el títere de oruga y una hoja verde.
- **Docente:** Pregunta: “¿Quién llegó?”, “¿Qué podría buscar?”, “¿A dónde podría ir?”. Permite que los niños hagan una predicción mediante una palabra, un gesto o la elección entre dos imágenes.
- **Estudiantes:** Exploran visualmente los objetos, formulan hipótesis y realizan movimientos de oruga.

Contextualización (3 minutos)

- **Docente:** Explica: “Cuando miramos un cuento, también podemos leer sus dibujos. En casa, cuando vemos una foto, sabemos quién aparece y qué está haciendo. Hoy haremos lo mismo con las imágenes del cuento”.
- **Estudiantes:** Comparten, si desean, qué observan en fotografías, libros o dibujos de su hogar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos.

Presentación del contenido: El docente mostrará un cuento ilustrado breve titulado *La oruga busca una hoja*. En sus imágenes aparece una oruga que despierta, busca una hoja, encuentra una hoja grande y descansa sobre ella. Se utilizarán láminas grandes, narración oral, gestos, sonidos y objetos concretos. El docente señalará cada elemento y modelará preguntas sencillas: “¿Quién?”, “¿Dónde?”, “¿Qué hace?” y “¿Cómo se siente?”. Los estudiantes podrán participar hablando, señalando pictogramas, imitando movimientos o eligiendo tarjetas.

Actividad 1: “Detectives de imágenes” (12 minutos)

Objetivo específico: Observar imágenes e identificar personajes, lugares y acciones.

- **Docente:** Muestra la primera ilustración sin leer ningún texto y dice: “Nuestros ojos serán detectives. Busquemos pistas”.
- **Docente:** Señala el personaje y pregunta: “¿Quién aparece?”. Después señala el fondo: “¿Dónde está?”. Finalmente pregunta: “¿Qué hace?”.
- **Estudiantes:** Responden oralmente, señalan las tarjetas de personaje, lugar o acción, o representan la acción con el cuerpo.
- **Docente:** Repite el procedimiento con dos ilustraciones más. Coloca en el papelógrafo tres dibujos sencillos: una oruga, una hoja y una flecha de movimiento.
- **Docente:** Dice: “La imagen nos cuenta que la oruga camina hacia la hoja. ¿Qué pista nos ayudó?”.
- **Evidencia:** Cada estudiante identifica al menos un elemento de la imagen mediante palabra, gesto, señalamiento o elección de tarjeta.

Organización: Plenaria, sentados en semicírculo. **Rol docente:** Observar las formas de comunicación, esperar el tiempo de respuesta y ofrecer opciones visuales sin exigir respuestas verbales.

Actividad 2: “Ponemos la historia en orden” (12 minutos)

Objetivo específico: Ordenar tres imágenes para representar una secuencia narrativa sencilla.

- **Docente:** Forma grupos de 3 o 4 y entrega a cada grupo tres tarjetas desordenadas del cuento.
- **Docente:** Dice: “Miremos todas las tarjetas. ¿Cuál pasó primero? ¿Qué pasó después? ¿Cuál fue el final?”. Acompaña cada pregunta con los gestos de primero, después y final.
- **Estudiantes:** Observan, conversan, tocan y mueven las tarjetas hasta construir la secuencia.
- **Docente:** Visita cada grupo y pregunta: “¿Qué está haciendo la oruga aquí?”, “¿Qué imagen nos muestra que ya encontró la hoja?”.
- **Estudiantes:** Un representante de cada grupo muestra la secuencia; puede narrarla, señalarla o dramatizarla.

- **Evidencia:** Secuencia grupal de tres imágenes colocadas en orden y explicación mediante lenguaje oral, gestual o corporal.

Organización: Grupos de 3 o 4. **Rol docente:** Facilitar la cooperación, validar diferentes hipótesis y ayudar con preguntas, sin entregar inmediatamente la respuesta.

Actividad 3: “Mi escena cobra vida” (8 minutos)

Objetivo específico: Expresar una parte del cuento mediante dibujo, dramatización o lenguaje oral.

- **Docente:** Ofrece tres opciones: dibujar la escena favorita, representar con el cuerpo a la oruga o contar la escena usando el títere.
- **Docente:** Dice: “Elige cómo quieres contar. Puedes dibujar, actuar, hablar o señalar”.
- **Estudiantes:** Eligen una forma de expresión y elaboran su representación.
- **Docente:** Se acerca y pregunta: “¿Qué está pasando en tu escena?”, “¿Cómo se siente la oruga?”. Si el niño no responde, ofrece dos opciones: “¿Está contenta o cansada?”.
- **Evidencia:** Dibujo, dramatización, relato breve o selección de pictogramas que represente una escena.

Organización: Individual con momentos de presentación en plenaria. **Rol docente:** Valorar el proceso y describir lo que observa: “Veo que dibujaste la hoja grande; esa es la parte final”.

Diferenciación y transiciones

- **Para quienes necesitan más apoyo:** Utilizar imágenes de mayor tamaño, presentar solo dos opciones, permitir la respuesta mediante señalamiento o movimiento y asignar un compañero colaborador. Repetir las preguntas con frases cortas y acompañarlas con gestos.
- **Para quienes terminan antes:** Invitarles a inventar una cuarta imagen: “¿Qué podría pasar después?”. También pueden añadir un sonido o una emoción a la escena.
- **Transiciones:** Entre actividades, el docente utiliza una breve rima: “Miro, miro sin parar; cambio de lugar para continuar”. Los estudiantes imitan el movimiento de la oruga hasta el siguiente espacio.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos.

Síntesis colectiva: “El camino del cuento” (4 minutos)

- **Docente:** Coloca tres imágenes grandes en el piso y pide a los estudiantes que las recorran con el dedo o con la mirada.
- **Docente:** Resume: “Primero, la oruga despertó. Después, buscó una hoja. Al final, encontró una hoja y descansó”.
- **Estudiantes:** Repiten la secuencia con movimientos: despertar, caminar y descansar. Quienes puedan, completan oralmente las frases.

Reflexión metacognitiva (3 minutos)

El docente muestra un pulgar arriba, al centro y abajo para que los niños respondan de forma no verbal. Formula las preguntas exactas:

- “¿Pudiste encontrar quién aparecía en la imagen?”
- “¿Qué imagen pasó primero y cuál pasó al final?”
- “¿Cómo contaste tu parte: hablando, dibujando, señalando o actuando?”

Retroalimentación, transferencia y reto (3 minutos)

- **Retroalimentación:** El docente reconoce logros concretos: “Observaste que la oruga estaba sobre la hoja”, “Ordenaste muy bien primero, después y al final”. Si hay confusión, modela nuevamente con dos tarjetas y pregunta: “Miremos otra vez, ¿qué ocurrió antes?”.
- **Transferencia:** El docente explica: “En casa podemos mirar un libro o una fotografía y preguntar: ¿quién está?, ¿dónde está?, ¿qué hace?”.
- **Reto:** Enviar una tarjeta sencilla: cada niño observará en casa una imagen, dibujo o fotografía y contará a un familiar qué ve. Puede hacerlo hablando, señalando, dibujando o actuando.

Evaluación

Tipo de evaluación y momentos

- **Diagnóstica:** Durante el inicio, en la actividad “¿Qué veo?”, se observa si el estudiante reconoce personajes, objetos, acciones y lugares en una imagen.
- **Formativa:** Durante el desarrollo, en “Detectives de imágenes”, “Ponemos la historia en orden” y “Mi escena cobra vida”, se registran avances, estrategias de participación y necesidades de apoyo.
- **Sumativa:** Durante el cierre, el estudiante identifica o representa la secuencia del cuento y explica, mediante cualquier forma de expresión, una escena.

Criterios de evaluación vinculados con los objetivos

- **Objetivo 1:** Identifica al menos un personaje, un lugar o una acción observada en una ilustración.
- **Objetivo 2:** Formula o comunica una anticipación sencilla sobre lo que puede ocurrir, usando palabras, gestos, sonidos o imágenes.
- **Objetivo 3:** Ordena correctamente tres imágenes en la secuencia primero, después y al final, con o sin apoyo.
- **Objetivo 4:** Expresa una parte del cuento mediante dibujo, dramatización, relato oral, señalamiento o uso de pictogramas.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo de observación directa con los cuatro criterios anteriores.
- Registro anecdótico para anotar frases, gestos, elecciones y apoyos requeridos.

- Portafolio con el dibujo o producción de la actividad “Mi escena cobra vida”.
- Autoevaluación visual con tarjetas de pulgar arriba, al centro y abajo.

Evidencias de aprendizaje

- Respuestas, señalamientos o gestos realizados al observar las ilustraciones.
- Predicción expresada durante la caja sorpresa.
- Secuencia grupal de tres tarjetas organizada correctamente.
- Dibujo, dramatización o narración de una escena del cuento.
- Participación en la síntesis corporal y en las preguntas de reflexión final.