

# <h1>Voces que construyen: nuestra primera mesa redonda</h1>

Lenguaje | Oralidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

## Descripción

Este proyecto de Oralidad invita a los estudiantes a investigar, conversar y tomar una postura respetuosa sobre un asunto cercano a su vida escolar: **¿Cómo podemos mejorar la convivencia y el cuidado de los espacios de nuestra escuela?** Durante tres sesiones, los niños aprenderán qué es un conversatorio o mesa redonda, cómo participar como hablantes y oyentes, cómo expresar una opinión con razones y cómo respetar los turnos de palabra.

El producto final será una **mesa redonda escolar** acompañada de un cartel colectivo con propuestas concretas. Los estudiantes trabajarán en equipos con roles como moderador, participantes, encargado de registrar ideas y observador de normas. Primero identificarán un problema real de la escuela; después reunirán ideas mediante observación, diálogo y pequeñas entrevistas; finalmente prepararán y realizarán una conversación pública.

El plan es relevante porque los estudiantes conversan todos los días con sus compañeros, familiares y docentes. Aprender a escuchar sin interrumpir, explicar lo que piensan, hacer preguntas y llegar a acuerdos les ayuda a resolver conflictos y participar responsablemente en su comunidad. El docente acompañará el proceso con preguntas guía, modelos breves, tarjetas de apoyo y retroalimentación inmediata. Se permitirá responder oralmente, escribir palabras clave o realizar dibujos, de modo que todos puedan participar según sus posibilidades.

## Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** las características y normas básicas de un conversatorio o mesa redonda.
- **Expresar** una opinión sobre un problema escolar utilizando una razón y un ejemplo.
- **Escuchar** a los demás, respetar turnos y formular preguntas relacionadas con el tema.
- **Colaborar** en la preparación y realización de una mesa redonda asumiendo un rol determinado.
- **Evaluar** la propia participación y proponer una mejora para futuras conversaciones.

## Recursos Necesarios

- Un cartel grande con la pregunta guía: “¿Cómo podemos mejorar la convivencia y el cuidado de nuestra escuela?”.
- Cuatro tarjetas de situaciones escolares: basura, ruido, juegos bruscos y cuidado de materiales.
- Tarjetas de roles: moderador, participante, secretario y observador.
- Tarjetas de frases de apoyo: “Yo pienso que...”, “Mi razón es...”, “Por ejemplo...”, “¿Puedes explicar...?”, “Estoy de acuerdo porque...”, “Pienso diferente porque...”.
- Hojas blancas o cuadernos, lápices, colores, marcadores, cinta adhesiva y cartulina.

- Una pelota suave o micrófono simbólico para marcar el turno de palabra.
- Reloj o cronómetro.
- Lista de cotejo impresa para observar la participación.
- Notas adhesivas de tres colores.
- Grabadora de audio o tableta, si está disponible, para registrar la mesa redonda.
- Video breve, de dos o tres minutos, de niños conversando respetuosamente; puede reproducirse desde YouTube Kids o desde un archivo previamente descargado.

## Requisitos Previos

- Reconocer la diferencia entre hablar y escuchar.
- Participar previamente en conversaciones breves en parejas o grupos.
- Comprender normas básicas de convivencia: respetar, esperar turnos y cuidar los materiales.
- Expresar ideas mediante palabras, dibujos o frases cortas.
- Haber trabajado anteriormente la formulación de preguntas sencillas y la identificación de problemas del entorno.

## Actividades

### Sesión 1: Descubrimos cómo conversar para resolver un problema

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos.

#### Propósito de la sesión

El docente explicará que la clase iniciará un proyecto para organizar una mesa redonda sobre una situación real de la escuela. Los estudiantes descubrirán qué diferencia hay entre conversar sin orden y conversar respetando turnos, escuchando y dando razones.

#### Activación de conocimientos previos: “La pelota viajera”

**Tiempo:** 4 minutos. **Organización:** plenaria.

- El docente muestra una pelota y dice: “Cuando reciban la pelota, completen esta frase: *En una buena conversación es importante...*”.
- Cada estudiante que desee participar recibe la pelota y dice una palabra o frase: “escuchar”, “no gritar”, “respetar” o “esperar”.
- El docente escribe las respuestas en el tablero y pregunta: “¿Qué pasa cuando dos personas hablan al mismo tiempo?”.

#### Motivación y enganche

**Tiempo:** 3 minutos. El docente representa con un voluntario una conversación desordenada: ambos hablan, se interrumpen y no responden al tema. Luego repiten la escena usando turnos. Pregunta: “¿En cuál conversación entendieron mejor las ideas? ¿Por qué?”. Los estudiantes levantan una tarjeta verde si fue la segunda y explican brevemente.

### Contextualización

**Tiempo:** 3 minutos. El docente presenta cuatro imágenes: basura en el patio, mucho ruido, juegos bruscos y materiales dañados. Dice: “Estas situaciones pueden ocurrir en nuestra escuela. No vamos a buscar culpables; vamos a pensar juntos en soluciones”. Los estudiantes observan, comentan cuál han visto y escuchan la pregunta guía.

**Evidencia:** ideas iniciales escritas en el tablero.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 45 minutos.

#### Presentación del contenido mediante un modelo

**Tiempo:** 10 minutos. El docente explica con lenguaje sencillo: “Una mesa redonda es una conversación organizada. Varias personas hablan sobre el mismo tema. No gana quien grita más; aprendemos escuchando distintas ideas”. Presenta tres normas: **hablar sobre el tema, esperar el turno y escuchar para responder**. También modela una opinión completa: “Yo pienso que debemos cuidar mejor los materiales porque así todos podemos usarlos. Por ejemplo, podemos guardarlos después de cada actividad”. El docente pregunta: “¿Cuál es la opinión? ¿Cuál es la razón? ¿Cuál es el ejemplo?”. Los estudiantes señalan cada parte con gestos acordados.

#### Actividad 1: Semáforo de conversaciones

**Objetivo:** identificar normas de participación. **Tiempo:** 10 minutos. **Organización:** grupos de 3 o 4.

- El docente entrega a cada grupo tres tarjetas: verde, amarilla y roja.
- Lee situaciones: “Ana espera su turno”; “Luis interrumpe”; “Sofía mira a quien habla”; “Pedro se burla de una opinión”.
- Los grupos levantan verde si la acción ayuda, roja si perjudica y amarilla si deben pensar más.
- Cada grupo explica una respuesta usando: “Elegimos este color porque...”.
- El docente construye con el grupo un cartel titulado **Reglas de nuestra mesa redonda**.

**Rol del docente:** pedir razones, validar respuestas y reformular expresiones poco respetuosas. **Evidencia:** cartel con cuatro normas.

#### Actividad 2: Elegimos un problema cercano

**Objetivo:** seleccionar un tema real para el proyecto. **Tiempo:** 10 minutos. **Organización:** equipos de 3 o 4.

- El docente coloca las cuatro imágenes en distintos lugares del aula.
- Los estudiantes recorren el aula y se ubican junto a la situación que consideran más importante.

- En cada grupo completan oralmente: “Elegimos este problema porque...”. Pueden escribir, dibujar o dictar la idea al secretario.
- Cada grupo comparte su elección. La clase vota con una nota adhesiva.
- El docente anuncia el tema ganador o, si hay empate, integra dos temas relacionados.

**Preguntas guía:** “¿A quién afecta?”, “¿Qué ocurre?”, “¿Qué cambio nos gustaría ver?”. **Evidencia:** ficha del problema con dibujo o frase.

### Actividad 3: Organizamos los equipos y los roles

**Objetivo:** colaborar y asumir responsabilidades. **Tiempo:** 15 minutos. **Organización:** equipos de 4.

- El docente presenta los roles: moderador, participante 1, participante 2 y secretario-observador. Explica que los roles pueden rotarse.
- Cada estudiante elige o recibe una tarjeta de rol.
- El equipo completa una ficha: “Nuestro problema es...”, “Queremos saber...”, “Una posible solución es...”.
- El moderador practica la frase: “Bienvenidos. Hoy hablaremos de...”.
- Los participantes practican: “Yo pienso que... porque...”.
- El secretario registra una idea y el observador marca si se respetan los turnos.

**Rol del docente:** observar la colaboración y preguntar: “¿Qué debe hacer cada persona para que el equipo avance?”.

**Evidencia:** ficha de equipo y distribución de roles.

### Diferenciación y transición

Quienes necesiten apoyo podrán elegir entre dibujos, pictogramas y frases incompletas. El docente o un compañero puede leer las tarjetas. Quienes terminen antes redactarán una pregunta para otro equipo: “¿Qué pasaría si...?”. Para pasar al cierre, el docente dice: “Ya tenemos un problema, normas y roles. Ahora guardaremos nuestras ideas para investigar y preparar la conversación”.

### Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos.

### Síntesis y reflexión

Cada estudiante completa un boleto de salida con una palabra o dibujo para responder: “Una norma que usaré es...”, “El problema que investigaremos es...”. El docente recoge los boletos y lee algunos. Pregunta: “¿Qué hace diferente a una mesa redonda de una charla desordenada?”.

### Retroalimentación, transferencia y reto

El docente destaca dos logros observados, por ejemplo: “Hoy varias personas esperaron el turno” y “Los equipos explicaron por qué eligieron el problema”. Corrige con amabilidad cualquier confusión entre opinión y solución. Como reto, cada estudiante observará en casa o en la escuela una situación relacionada con el tema y traerá una idea o

pregunta para la siguiente sesión. Se anticipa: “La próxima clase reuniremos información y prepararemos nuestras tarjetas para hablar”.

## **Sesión 2: Investigamos, damos razones y ensayamos**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 8 minutos.

#### **Propósito de la sesión**

Los estudiantes recordarán las normas de la mesa redonda, compartirán lo observado y transformarán sus ideas en opiniones claras con razones y ejemplos.

#### **Conexión con la sesión anterior**

**Tiempo:** 4 minutos. El docente muestra el cartel de normas y pregunta: “¿Qué regla nos ayuda a escuchar? ¿Qué regla nos ayuda a hablar?”. Los estudiantes responden con movimientos: mano en la oreja para escuchar y mano levantada para pedir turno. Luego dos o tres niños comparten el reto realizado: “Vi que...”, “Me di cuenta de que...”.

#### **Motivación y contextualización**

**Tiempo:** 4 minutos. El docente presenta una caja llamada **La caja de las soluciones**. Dice: “Hoy cada equipo guardará dentro una propuesta que pueda mejorar nuestra escuela”. Explica que una buena propuesta debe ser posible, clara y beneficiosa para varias personas. Pregunta: “¿Qué solución podríamos intentar esta misma semana?”.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 47 minutos.

#### **Presentación del contenido**

**Tiempo:** 8 minutos. El docente dibuja una escalera de tres peldaños: **opinión, razón y ejemplo**. Modela: “Yo pienso que debemos hablar en voz baja en la biblioteca. Mi razón es que otras personas necesitan concentrarse. Por ejemplo, podemos usar una voz suave”. Los estudiantes repiten la estructura con un tema sencillo, como elegir un juego para el recreo. Se aclara: “No necesitamos hablar mucho; necesitamos explicar bien”. También se presentan preguntas respetuosas: “¿Por qué piensas eso?”, “¿Puedes dar un ejemplo?” y “¿Cómo podríamos hacerlo?”.

#### **Actividad 1: Reunimos voces y evidencias**

**Objetivo:** reunir información y escuchar diferentes puntos de vista. **Tiempo:** 12 minutos. **Organización:** equipos de 3 o 4.

- El docente entrega a cada equipo una hoja dividida en tres columnas: “Lo que vemos”, “Lo que pensamos” y “Lo que proponemos”.
- Los estudiantes comparten sus observaciones o realizan una mini-entrevista a dos compañeros con la pregunta: “¿Qué se podría mejorar sobre este problema?”.

- El secretario escribe palabras clave o dibuja las respuestas.
- El equipo identifica una idea repetida y una idea diferente.
- El docente visita los grupos y pregunta: “¿Esta información habla realmente del problema?”, “¿Quiénes podrían beneficiarse de su propuesta?”.

**Evidencia:** hoja de observaciones con al menos tres aportes.

## Actividad 2: Fabricamos nuestras tarjetas de voz

**Objetivo:** expresar una opinión con razón y ejemplo. **Tiempo:** 15 minutos. **Organización:** individual dentro del equipo.

- Cada estudiante recibe una tarjeta con cuatro espacios: “Yo pienso que...”, “Porque...”, “Por ejemplo...”, “Mi pregunta es...”.
- El docente ofrece un banco de palabras e imágenes relacionadas con el problema.
- Los estudiantes completan la tarjeta escribiendo, dibujando o dictando.
- En parejas, leen sus tarjetas. El compañero responde: “Entendí que piensas...” y señala si encontró opinión, razón y ejemplo.
- El equipo elige dos o tres propuestas que sean claras y posibles.

**Rol del docente:** ayudar a convertir quejas en propuestas. Si un estudiante dice “Hay mucha basura”, se pregunta: “¿Qué podríamos hacer para mejorar?”. **Evidencia:** tarjeta personal y propuestas seleccionadas.

## Actividad 3: Ensayo con micrófono viajero

**Objetivos:** practicar turnos, escucha y preguntas. **Tiempo:** 22 minutos. **Organización:** equipos de 4.

- El moderador inicia: “Bienvenidos a nuestra mesa redonda. Hablaremos de...”.
- Cada participante toma el micrófono simbólico, lee o explica su tarjeta durante un minuto.
- Después de cada intervención, otro compañero formula una pregunta respetuosa.
- El secretario escribe una idea importante. El observador marca en una lista: esperó el turno, habló del tema, dio una razón y escuchó.
- El equipo repite el ensayo, cambiando al menos un rol.

**Preguntas guía del docente:** “¿Cómo puedes mirar a quienes te escuchan?”, “¿Qué puedes decir si no estás de acuerdo?”, “¿La pregunta ayuda a conocer mejor la idea?”. **Evidencia:** ensayo observado y lista de cotejo.

## Diferenciación y transición

Los estudiantes que necesitan apoyo pueden usar dibujos, leer con un compañero o responder con una frase breve. El docente puede modelar la primera intervención. Quienes terminen antes crearán una tarjeta de “frase amable” para ayudar a resolver desacuerdos. Para enlazar con el cierre, el docente dice: “Las ideas ya tienen forma y los equipos han ensayado. Ahora revisaremos qué está listo y qué debemos mejorar”.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos.

## **Síntesis**

Los equipos colocan en un mural una tarjeta con su mejor propuesta. La clase observa y repite la fórmula: “Opinión + razón + ejemplo”. El docente selecciona una propuesta y pregunta al grupo dónde está cada parte.

## **Reflexión metacognitiva**

Los estudiantes responden con pulgar arriba, al medio o abajo: “¿Puedo expresar mi opinión y explicar por qué?”, “¿Puedo hacer una pregunta relacionada con el tema?”, “¿Esperé mi turno mientras otra persona hablaba?”.

## **Retroalimentación, transferencia y reto**

El docente ofrece una sugerencia concreta a cada equipo: “Mañana recuerden mirar al público” o “Agreguen un ejemplo más claro”. Cada equipo guarda sus tarjetas en una carpeta del proyecto. Como reto, practicarán en casa su frase de opinión frente a un familiar o un espejo. Se anticipa que la próxima sesión realizarán la mesa redonda y elaborarán el cartel final de acuerdos.

# **Sesión 3: Realizamos nuestra mesa redonda y proponemos cambios**

## **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado:** 8 minutos.

### **Propósito de la sesión**

Los estudiantes prepararán el espacio, recordarán sus roles y participarán en una mesa redonda donde escucharán ideas, harán preguntas y construirán propuestas para mejorar la escuela.

### **Activación y seguridad para hablar**

**Tiempo:** 4 minutos. El docente guía una respiración breve: “Inhalamos como si oliéramos una flor y exhalamos como si apagáramos una vela”. Después pregunta: “¿Qué podemos hacer si sentimos nervios?”. Los estudiantes proponen mirar la tarjeta, respirar, hablar despacio o pedir ayuda.

### **Motivación y contextualización**

**Tiempo:** 4 minutos. El docente presenta el espacio en círculo y explica: “Hoy nuestras voces pueden ayudar a mejorar un lugar que compartimos”. Se recuerdan las reglas: hablar del tema, respetar turnos, escuchar, preguntar con amabilidad y valorar las ideas diferentes.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 47 minutos.

### **Actividad 1: Preparamos el escenario y el producto final**

**Objetivo:** colaborar en la organización de la mesa redonda. **Tiempo:** 12 minutos. **Organización:** equipos de 4.

- El moderador organiza las sillas en círculo o semicírculo.
- El secretario pasa a una cartulina las tres mejores propuestas del equipo.
- Los participantes ordenan sus tarjetas: saludo, opinión, razón, ejemplo y pregunta.
- El observador revisa la lista de cotejo y recuerda al equipo una fortaleza y una mejora.
- El docente comprueba que cada estudiante tenga una tarea y que las propuestas sean respetuosas y posibles.

**Preguntas guía:** “¿La propuesta se entiende?”, “¿Puede realizarse en nuestra escuela?”, “¿Qué material necesitamos?”. **Evidencia:** cartel colectivo y espacio organizado.

## **Actividad 2: Mesa redonda “Nuestras voces proponen”**

**Objetivos:** expresar opiniones, escuchar y participar respetando normas. **Tiempo:** 25 minutos. **Organización:** plenaria; si el grupo es grande, se realizan dos mesas consecutivas.

- El moderador da la bienvenida y presenta la pregunta guía.
- El primer participante comparte su opinión, razón y ejemplo.
- El moderador agradece y da la palabra al siguiente compañero.
- Después de cada dos intervenciones, el moderador invita a una pregunta del público: “¿Quién desea preguntar algo relacionado?”.
- Los participantes pueden decir “Estoy de acuerdo porque...” o “Pienso diferente porque...”.
- El secretario registra las ideas que se repiten y las propuestas más posibles.
- El observador marca en silencio las normas cumplidas.
- Al final, el moderador resume: “Hoy escuchamos que... y proponemos...”.

**Rol del docente:** cuidar el clima respetuoso, controlar el tiempo, intervenir solo cuando sea necesario y formular preguntas como “¿Qué ejemplo apoya esa idea?” o “¿Cómo podemos unir estas dos propuestas?”. **Evidencia:** desempeño oral, preguntas realizadas y registro de acuerdos.

## **Actividad 3: Galería de propuestas y retroalimentación**

**Objetivos:** evaluar la participación y mejorar el producto. **Tiempo:** 10 minutos. **Organización:** recorrido individual y plenaria.

- Los carteles se colocan alrededor del aula.
- Cada estudiante pega una nota verde junto a una fortaleza y una amarilla junto a una propuesta que podría mejorarse.
- El docente lee algunos comentarios y recuerda que la retroalimentación debe ser amable y útil.
- Los equipos revisan sus carteles y agregan una palabra, dibujo o acción concreta para hacerlos más claros.

**Evidencia:** cartel mejorado y notas de retroalimentación.

## **Diferenciación y transición**

Los niños que requieren apoyo pueden participar leyendo una tarjeta, mostrando un dibujo o respondiendo una pregunta cerrada. Se les puede asignar un compañero de apoyo. Quienes terminen antes redactarán un compromiso para la clase: “Desde mañana vamos a...”. Para cerrar el desarrollo, el docente dice: “Ya conversamos y construimos propuestas; ahora pensaremos qué aprendimos sobre nuestra propia manera de hablar y escuchar”.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos.

### Síntesis

La clase crea oralmente una cadena de tres ideas: “En una mesa redonda debemos...”, “Para dar una buena opinión necesitamos...”, “Una propuesta que podemos aplicar es...”. El docente escribe las respuestas y toma una fotografía del cartel o lo deja expuesto.

### Reflexión metacognitiva

Cada estudiante completa un ticket de salida con dibujos o palabras:

- “Hoy expresé mi opinión diciendo...”.
- “Una vez que escuché con respeto fue cuando...”.
- “La próxima vez mejoraré...”.

El docente pregunta también: “¿Qué hizo nuestro equipo para trabajar unido?”.

### Retroalimentación y transferencia

El docente reconoce desempeños específicos: “Camila dio una razón”, “Mateo hizo una pregunta relacionada” y “El equipo esperó los turnos”. Entrega una felicitación colectiva y una recomendación individual. Finalmente, el grupo elige una propuesta realista para compartir con otro docente, la dirección o el consejo estudiantil. Así, la mesa redonda se convierte en una acción concreta de participación escolar.

## Evaluación

# Evaluación

### Tipo y momentos de evaluación

- **Diagnóstica:** en la Sesión 1, durante “La pelota viajera” y el “Semáforo de conversaciones”, para identificar conocimientos previos sobre escuchar, respetar turnos y expresar opiniones.
- **Formativa:** durante la selección del problema, la elaboración de tarjetas y los ensayos de la Sesión 2. El docente observa, pregunta y brinda retroalimentación inmediata.
- **Sumativa:** en la Sesión 3, durante la mesa redonda, el cartel final y el ticket de salida.

### Criterios de evaluación vinculados con los objetivos

- **Identifica** al menos tres normas de una mesa redonda y explica por qué son importantes. Vinculado al objetivo 1.
- **Expresa** una opinión relacionada con el problema, incluyendo una razón y un ejemplo. Vinculado al objetivo 2.
- **Escucha** sin interrumpir, respeta turnos y formula al menos una pregunta pertinente. Vinculado al objetivo 3.
- **Colabora** cumpliendo su rol y aportando al cartel de propuestas. Vinculado al objetivo 4.
- **Reconoce** un logro personal y una mejora para futuras conversaciones. Vinculado al objetivo 5.

### Instrumentos sugeridos

- **Lista de cotejo docente:** espera el turno, habla del tema, expresa una razón, da un ejemplo, escucha, pregunta y cumple su rol.
- **Rúbrica sencilla de cuatro niveles:** “Lo logré”, “Casi lo logro”, “Necesito practicar” y “Necesito ayuda”.
- **Autoevaluación:** ticket de salida de la Sesión 3.
- **Coevaluación:** notas verdes y amarillas durante la galería de propuestas.
- **Portafolio del proyecto:** ficha del problema, hoja de observaciones, tarjetas de voz, lista de ensayo y cartel final.

### Evidencias de aprendizaje

- Cartel colectivo con normas de participación.
- Ficha del problema escolar y hoja con observaciones de compañeros.
- Tarjeta individual con opinión, razón, ejemplo y pregunta.
- Participación oral en la mesa redonda y registro de acuerdos.
- Cartel final con propuestas concretas para mejorar la convivencia o el cuidado de la escuela.
- Ticket de salida con reflexión sobre el aprendizaje y una meta de mejora.