

# ¡Conozco mi nombre jugando!

Lenguaje | Lectura | Gamificación

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) reconozcan las letras que componen su nombre a través de actividades lúdicas y participativas. Usando la metodología de gamificación, los estudiantes desarrollarán habilidades de motricidad fina al manipular letras y escribirlas, mientras fortalecen su identidad personal al aprender sobre el nombre que los representa. La conexión con su nombre es fundamental para el desarrollo de la autoestima y el sentido de pertenencia, por lo que este plan promueve un ambiente motivador y activo, donde el juego es el motor principal del aprendizaje.

Los niños no solo aprenderán a identificar visualmente las letras, sino que también las relacionarán con sonidos y movimientos, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable. Además, al trabajar en grupo y compartir sus nombres, se fomenta la socialización y el respeto por la diversidad. Este aprendizaje es importante porque el nombre es una de las primeras palabras que los niños reconocen y escriben, y es un paso clave para su futura alfabetización y comunicación.

## Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer visualmente las letras que componen su nombre mediante actividades lúdicas.
- Relacionar las letras de su nombre con sus sonidos correspondientes.
- Desarrollar la motricidad fina al manipular y trazar las letras de su nombre.
- Fortalecer la identidad personal a través del reconocimiento y uso de su nombre.
- Participar activamente en juegos y dinámicas grupales que promuevan el aprendizaje colaborativo.

## Recursos Necesarios

- Tarjetas con letras del alfabeto (tamaño grande, coloridas) – al menos un juego por grupo.
- Cartulinas blancas y de colores (una por niño).
- Crayones, lápices de colores y plumones (varios por grupo).
- Plantillas con el nombre de cada niño para trazar (una por niño).
- Adhesivos o pequeños premios (estrellas, caritas felices) para recompensar logros.
- Reproductor de audio o dispositivo para reproducir canciones sobre letras y nombres.
- Espacio amplio para movimiento y juegos.
- Tarjetas o medallas digitales (si se usa tecnología) o físicas para insignias de gamificación.

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de los colores y formas.
- Habilidad para seguir instrucciones simples.
- Experiencia previa en actividades grupales y juegos dirigidos.
- Contacto previo con la palabra “nombre” y la identificación básica de sí mismos.

## Actividades

### Sesión 1: Descubriendo las letras de mi nombre

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### Propósito de la sesión:

Vamos a conocer las letras que forman nuestro nombre y a jugar con ellas para aprenderlas mejor.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién sabe cómo se llama? Vamos a cantar juntos la canción del ‘Nombre Feliz’” (una canción simple que incluya la palabra ‘nombre’).
- **Estudiantes:** Cantan y responden a preguntas como “¿Cuál es tu nombre?”

#### Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una caja mágica con letras de colores y dice: “Hoy vamos a descubrir qué letras están en nuestra caja especial y cuáles están en tu nombre”.
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y curiosos por explorar la caja.

#### Contextualización:

- **Docente:** “Tu nombre es único y especial, ¡y cada letra tiene una historia! Hoy vamos a jugar para conocer esas letras que te hacen ser tú.”
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar activamente.

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 45 minutos**

#### Presentación del contenido:

Las letras se presentan como piezas de un juego: los niños descubrirán, manipularán y asociarán las letras de su nombre con sonidos y formas.

#### Actividad 1: “Mi nombre en letras movibles”

- **Objetivo:** Reconocer visualmente las letras que componen su nombre.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “Cada uno recibirá las letras de su nombre para jugar. Vamos a buscar las letras en la caja y ponerlas en el orden correcto.”
  - **Estudiantes:** Individualmente, buscan y colocan las letras de su nombre en una pequeña mesa o alfombra.
  - Luego, el docente pregunta: “¿Qué letra está primero? ¿Y la última?”
- **Organización:** Individual con apoyo del docente y compañeros.
- **Producto:** Nombre armado con letras movibles.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas, ayuda a ordenar letras y refuerza el reconocimiento.

## Actividad 2: “La canción de las letras de mi nombre”

- **Objetivo:** Relacionar las letras de su nombre con sonidos correspondientes.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “Vamos a cantar una canción usando las letras de tu nombre. Por ejemplo, si tu nombre empieza con ‘A’, cantaremos ‘A, A, A, ¡qué bonito suena mi nombre!’”
  - **Estudiantes:** Cantan y aplauden al ritmo de la canción, señalando las letras de su nombre.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa en la canción.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modula la canción, anima a todos a participar y refuerza el sonido de cada letra.

## Actividad 3: “Trazando mi nombre”

- **Objetivo:** Desarrollar la motricidad fina al trazar las letras de su nombre.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “Ahora vamos a usar crayones para trazar las letras de tu nombre en la plantilla. ¡Puedes decorar alrededor con colores!”
  - **Estudiantes:** Cada niño traza las letras de su nombre y colorea alrededor.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Plantilla con nombre trazado y decorado.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Ofrece apoyo a quien lo necesite, sugiere técnicas para trazar mejor y elogia los esfuerzos.

## Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a formar palabras sencillas con letras adicionales o a ayudar a un compañero.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Se les ofrece trazar con moldes o usar letras magnéticas más grandes para facilitar la manipulación.

## **Transiciones**

Después de cada actividad se realiza una breve pausa para compartir los avances con el grupo, reforzando la motivación antes de pasar a la siguiente tarea.

## **Fase de Cierre**

### **Tiempo estimado: 5 minutos**

#### **Síntesis:**

- **Docente:** “¿Quién quiere mostrar su nombre con las letras? Vamos a decir las letras en voz alta juntos.”
- **Estudiantes:** Muestran sus letras y repiten el nombre en voz alta.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- “¿Qué letras viste en tu nombre?”
- “¿Cuál fue tu letra favorita para trazar?”
- “¿Te gustó cantar la canción de tu nombre? ¿Por qué?”

#### **Retroalimentación:**

El docente elogia el esfuerzo de cada niño, entrega una pequeña insignia o estrella y brinda palabras de ánimo para seguir aprendiendo.

#### **Transferencia:**

Se invita a los niños a mostrar y nombrar su nombre en casa con sus familiares para practicar juntos.

#### **Tarea o reto:**

Los niños deben buscar objetos en casa que comiencen con alguna letra de su nombre y contarle a la clase en la siguiente sesión.

## **Sesión 2: Jugando con mi nombre y mis letras**

### **Fase de Inicio**

#### **Tiempo estimado: 10 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

Vamos a jugar y usar nuestro nombre para divertirnos y aprender más de las letras que lo forman.

### **Activación de conocimientos previos:**

- **Docente:** “¿Recuerdan la canción de las letras de su nombre? Vamos a cantar juntos antes de empezar.”
- **Estudiantes:** Cantan y responden: “Mi nombre es...”

### **Motivación y enganche:**

- **Docente:** Presenta un “Mapa de letras” gigante en el piso con casillas de colores y dice: “Hoy vamos a jugar la carrera de las letras de tu nombre.”
- **Estudiantes:** Se emocionan por la actividad física y el juego.

### **Contextualización:**

- **Docente:** “Conocer las letras de tu nombre te ayuda a sentirte más seguro para aprender a leer y escribir.”
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar activamente.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 45 minutos**

### **Presentación del contenido:**

El contenido se trabaja mediante juegos que combinan movimiento, reconocimiento visual y escritura para reforzar el aprendizaje de las letras del nombre.

### **Actividad 1: “La carrera de letras”**

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar las letras de su nombre en movimiento.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “Vamos a saltar en las casillas que tengan las letras de tu nombre. Cuando llegues al final, dices tu nombre completo.”
  - **Estudiantes:** Individualmente saltan y nombran las letras que pisan.
- **Organización:** Individual, en fila por turnos.
- **Producto:** Participación activa y pronunciación correcta de las letras.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Anima, corrige suavemente y reconoce los aciertos con aplausos o premios.

### **Actividad 2: “El bingo de mi nombre”**

- **Objetivo:** Identificar visualmente letras específicas de su nombre.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “Aquí tienen tarjetas con letras. Cuando diga una letra de su nombre, la buscan y la marcan.”

- **Estudiantes:** Buscan y marcan las letras en sus tarjetas hasta lograr bingo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Tarjeta de bingo marcada.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, apoya y felicita logros.

### Actividad 3: “Creando mi cartel con mi nombre”

- **Objetivo:** Fortalecer la motricidad fina y la identidad personal escribiendo y decorando su nombre.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** “En esta cartulina, escribirás tu nombre con ayuda y luego lo decorarás con dibujos que te gusten.”
  - **Estudiantes:** Trabajan individualmente trazando su nombre y dibujando alrededor.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Cartel decorado con nombre.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Apoya trazos, estimula creatividad y da retroalimentación positiva.

### Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a contar las letras en voz alta o a formar palabras sencillas con letras adicionales.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Se les ofrece ayuda personalizada para escribir o dibujar, o usar plantillas para facilitar el trazo.

### Transiciones

Después de cada juego, se realiza una ronda rápida de preguntas para conectar la actividad con el siguiente paso, manteniendo la atención y motivación.

### Fase de Cierre

#### Tiempo estimado: 5 minutos

#### Síntesis:

- **Docente:** “¿Quién quiere mostrar su cartel y decir su nombre para todos?”
- **Estudiantes:** Presentan sus carteles y dicen su nombre en voz alta.

#### Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué letras aprendiste hoy?”
- “¿Cómo te sentiste haciendo la carrera de letras?”

- “¿Qué actividad te gustó más, y por qué?”

### **Retroalimentación:**

El docente felicita a cada niño, destaca sus logros individuales y motiva a seguir practicando.

### **Transferencia:**

Se sugiere a las familias continuar jugando con las letras del nombre en casa, usando etiquetas o creando juegos simples.

### **Tarea o reto:**

Invitar a los niños a contar a sus familias la canción de las letras de su nombre y mostrarles el cartel que hicieron.

## **Evaluación**

### **Tipo de evaluación:**

- Diagnóstica: Al inicio de la primera sesión, durante la activación de conocimientos previos para conocer su familiaridad con las letras y el nombre.
- Formativa: Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observando la participación, reconocimiento de letras, y trazado de nombres.
- Sumativa: En el cierre de la segunda sesión, con la presentación del cartel y la capacidad para nombrar y reconocer las letras de su nombre.

### **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente las letras que forman su nombre (Objetivo 1).
- Relaciona las letras con sus sonidos en actividades orales (Objetivo 2).
- Demuestra habilidades de motricidad fina al trazar las letras (Objetivo 3).
- Participa activamente y muestra interés en las actividades relacionadas con su nombre (Objetivo 4 y 5).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades.
- Registro anecdótico de participación en juegos y trazos.
- Portafolio con las plantillas y carteles realizados.
- Autoevaluación sencilla guiada con preguntas orales al final de cada sesión.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Nombre armado con letras movibles.
- Participación en la canción y en la carrera de letras.
- Plantilla de nombre trazado y cartel decorado.
- Capacidad para nombrar las letras de su nombre y mostrar su cartel en plenaria.

