

# ¡Descubriendo la letra S: Sonidos y formas divertidas!

Lenguaje | Escritura | Diseño Universal para el Aprendizaje

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y reconozcan la letra **S** de una forma divertida y significativa. A través de juegos, canciones y actividades sensoriales, los estudiantes aprenderán a identificar el sonido que produce la letra **S**, reconocer su forma y empezar a escribirla con confianza. Este aprendizaje es fundamental porque la letra **S** aparece en muchas palabras que forman parte de su vida diaria, como "sol", "sapo" y "silla". Además, el plan conecta el reconocimiento de esta letra con actividades cotidianas que los niños realizan, facilitando la comprensión y el interés. La metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje asegura que todos los estudiantes, con diferentes estilos y ritmos, puedan participar activamente y desarrollar sus habilidades en un ambiente inclusivo y motivador.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar el sonido de la letra **S** en palabras cotidianas.
- Reconocer visualmente la letra **S** en mayúscula y minúscula.
- Practicar la escritura de la letra **S** mediante trazos guiados y actividades manipulativas.
- Relacionar la letra **S** con objetos y palabras de su entorno inmediato.

## Recursos Necesarios

- Tarjetas con imágenes y palabras que comienzan con la letra S (al menos 10 tarjetas).
- Cartulina con la letra S en mayúscula y minúscula de gran tamaño.
- Hoja blanca para cada niño con líneas guías para trazar la letra S.
- Crayones, lápices de colores y marcadores (varios por niño).
- Plastilina o masa moldeable (para formar la letra S).
- Reproductor de audio y canción infantil sobre la letra S.
- Pizarra blanca o rotafolio y plumones.
- Imágenes y objetos reales que inicien con la letra S (por ejemplo: sol, sapo de juguete, sandía).

## Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de los sonidos del habla (habilidad para escuchar y repetir sonidos).
- Habilidades motrices finas para manipular crayones y plastilina a nivel inicial.
- Experiencia previa con algunas letras del alfabeto o participación en actividades de prelectura.

- Capacidad para seguir instrucciones simples y participar en actividades grupales.

## Actividades

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 10 minutos**

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** “Hoy vamos a conocer una letra muy especial que se llama **S**. Esta letra hace un sonido que escuchamos en palabras como ‘sol’ y ‘sapo’. Vamos a jugar y aprender cómo es y cómo podemos escribirla.”

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Muestra una imagen grande de un sol y pregunta: “¿Qué sonido escuchan al principio de la palabra ‘sol’?”

**Estudiantes:** Responden y repiten el sonido /s/ varias veces.

**Docente:** “¡Muy bien! Ese es el sonido de la letra **S**.”

#### Motivación y enganche:

**Docente:** “¿Sabían que la letra **S** es como una serpiente que hace ‘ssss’? Vamos a escuchar una canción que nos habla de esta letra.” Reproduce canción infantil sobre la letra S.

#### Contextualización:

**Docente:** “La letra **S** está en muchas palabras que usamos todos los días, como ‘silla’, ‘sandía’ y ‘sol’. Hoy la vamos a descubrir juntos para que la reconozcan y la escriban.”

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 40 minutos**

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Muestra la cartulina con la letra **S** mayúscula y minúscula, señala y dice: “Esta es la letra **S**. Vamos a ver cómo se ve y cómo se escribe.”

#### Actividad 1: “Reconozco el sonido y la letra S”

- **Objetivo:** Identificar el sonido y la forma visual de la letra S.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Muestra las tarjetas con imágenes y dice el nombre en voz alta, por ejemplo, “sapito”. Luego pregunta: “¿Empieza esta palabra con el sonido /s/?”
  - **Estudiantes:** Levantan la mano o dicen “sí” si la palabra inicia con /s/ y “no” si no.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación verbal y reconocimiento del sonido.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observar respuestas, reforzar el sonido /s/ y ayudar a niños que tengan dudas con ejemplos adicionales.

## Actividad 2: “Dibujo y trazo de la letra S”

- **Objetivo:** Practicar la escritura guiada de la letra S.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Entrega hojas con líneas guía para trazar la letra S. Explica paso a paso: “Primero hacemos una curva grande hacia la derecha, luego otra hacia la izquierda, como una serpiente.”
  - **Estudiantes:** Dibujan la letra S siguiendo las líneas.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Hoja con trazos de la letra S.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Acompañar a cada niño, corregir suavemente el trazo y motivar con palabras positivas.

## Actividad 3: “Formo la letra S con plastilina”

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades motrices finas y reforzar la forma de la letra S.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Entrega plastilina y muestra cómo hacer un rollito y darle forma de S.
  - **Estudiantes:** Moldean la letra S con la plastilina.
- **Organización:** Individual o en parejas.
- **Producto:** Figura tridimensional de la letra S hecha con plastilina.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, ofrecer ayuda y elogiar los esfuerzos.

## Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a buscar objetos en el aula que empiecen con la letra S o a inventar una palabra nueva con el sonido /s/ y compartirla.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les ofrece apoyo individual con el docente usando modelos grandes para trazar la letra S con el dedo y repetir sonidos /s/ en voz alta.

## Transiciones

Tras cada actividad, el docente anuncia brevemente la siguiente para mantener el interés y preparar a los niños, por ejemplo: “Ahora que aprendimos a escuchar y reconocer la letra S, vamos a dibujarla juntos.”

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** En círculo, pide a los niños mostrar su trazo y plastilina, mientras recuerda: “¿Qué sonido hace la letra S? ¿Pueden decir una palabra que empieza con S?”

### Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué les gustó más hacer hoy con la letra S?”
- “¿Pueden decir dónde han visto la letra S en casa o en la escuela?”
- “¿Cómo se siente escribir la letra S con crayón o con plastilina?”

### Retroalimentación:

**Docente:** Elogia el esfuerzo de cada niño con palabras específicas como “Muy bien trazaste la letra S”, “Me encantó cómo formaste la letra con la plastilina”. Ofrece apoyo adicional a quienes presentan dificultades.

### Transferencia:

**Docente:** “Cuando estén en casa, pueden buscar cosas que empiecen con la letra S y contárnoslo mañana.”

### Tarea o reto:

**Docente:** Invita a los niños a dibujar o traer un objeto que comience con la letra S para compartir en la próxima clase.

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** La evaluación es formativa y se realiza durante la fase de desarrollo y cierre mediante la observación directa y participación activa.

### Criterios de evaluación:

- Reconoce y reproduce el sonido /s/ en palabras cotidianas.
- Identifica visualmente la letra S en mayúscula y minúscula.
- Realiza trazos básicos de la letra S con guía.
- Relaciona la letra S con objetos y palabras conocidas.

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y reconocimiento del sonido.
- Observación directa del trazo de la letra S en las hojas y en plastilina.
- Portafolio con las hojas de trazos y fotos de las figuras de plastilina.
- Preguntas orales durante la reflexión para valorar comprensión.

### Evidencias de aprendizaje:

- Participación verbal en la identificación del sonido /s/.
- Hojas con trazos de la letra S hechos por cada niño.
- Figuras de plastilina con forma de letra S.
- Respuestas a preguntas de reflexión y muestra de objetos o dibujos relacionados.

## Enriquecimientos

### Recomendaciones - TIC\_ia

#### Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación infantil de canciones y sonidos (por ejemplo, *Kid Songs* o YouTube Kids con lista de reproducción controlada).

Implementación: Reproducir la canción sobre la letra S para captar la atención y reforzar el sonido /s/. Los niños pueden cantar y repetir, lo que ayuda a la memoria auditiva.

Nivel SAMR: *Aumento* – mejora la motivación y la exposición auditiva al sonido /s/ sin cambiar la dinámica básica de escuchar y repetir.

- **Herramienta:** Tableta o proyector para mostrar imágenes interactivas (por ejemplo, imágenes digitales con sonidos asociados usando apps como *ABCmouse* o *Starfall*).

Implementación: Mostrar imágenes grandes y coloridas de objetos que comienzan con la letra S, con opción de tocar para escuchar el nombre y el sonido inicial. Esto facilita la conexión entre imagen, palabra y sonido para los niños.

Nivel SAMR: *Sustitución* – reemplaza las imágenes físicas por digitales, manteniendo la actividad pero con mejor accesibilidad y atractivo visual.

#### Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Juego interactivo simple en tableta o computadora (por ejemplo, *ABCya! Alphabet Games* o apps similares que permitan identificar sonidos iniciales).

Implementación: Los niños escuchan palabras y seleccionan si comienzan con /s/ tocando “sí” o “no” en la pantalla, con apoyo del docente. Esto permite práctica personalizada y feedback inmediato.

Nivel SAMR: *Modificación* – transforma la actividad tradicional de mostrar tarjetas a un juego interactivo que da retroalimentación en tiempo real y mantiene la atención.

- **Herramienta:** Aplicación con trazos guiados en pantalla táctil (por ejemplo, *LetterSchool* o *Writing Wizard*).

Implementación: Los niños practican el trazo de la letra S usando el dedo o un lápiz táctil en la tableta, siguiendo animaciones y sonidos que indican cómo hacer cada curva. Esto refuerza la motricidad fina y el aprendizaje visual.

Nivel SAMR: *Modificación* – rediseña la práctica de trazado tradicional en papel a una actividad interactiva y autocorregible con apoyo visual y auditivo.

## Fase de Cierre

- **Herramienta:** Asistente de voz o inteligencia artificial simple para preguntas y repetición (por ejemplo, Alexa con skill educativa o Google Assistant configurado para interactuar con niños).

Implementación: Los niños pueden hacer preguntas simples como “¿Qué sonido hace la letra S?” o pedir palabras que empiecen con S. Esto fomenta la curiosidad y el diálogo oral en un formato accesible para preescolares.

Nivel SAMR: *Redefinición* – permite una interacción personalizada y dinámica que antes no era posible en el aula tradicional, promoviendo el aprendizaje autónomo y lúdico.

- **Herramienta:** Creación de una historia digital sencilla con imágenes y sonidos (usando apps como *Book Creator* en modo sencillo).

Implementación: El docente y los niños crean juntos una historia corta usando palabras con la letra S, incorporando dibujos y grabaciones de voz. Esto integra expresión oral, creatividad y reconocimiento de la letra.

Nivel SAMR: *Redefinición* – genera una tarea creativa y colaborativa que combina múltiples habilidades y medios, imposible de realizar con métodos analógicos simples.