

# El Monstro Come Galletas y la Letra Dd Divertida

Lenguaje | Escritura | Aprendizaje Colaborativo

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) reconozcan la letra Dd de manera divertida y significativa. A través del personaje del monstruo come galletas, los estudiantes aprenderán a identificar la letra Dd y a encontrar palabras que comienzan con esta letra, para ofrecérselas al monstruo. La actividad es relevante porque conecta el aprendizaje de la escritura con un juego lúdico que motiva la participación y el interés por las letras. Además, al trabajar en grupos pequeños, los niños desarrollan habilidades sociales, comunicación y colaboración, esenciales para su desarrollo integral. Este aprendizaje tiene conexión directa con su vida cotidiana, pues la letra Dd está presente en palabras comunes que ellos escuchan y usan diariamente. Al final de la sesión, los estudiantes habrán reconocido la forma, sonido y algunas palabras con la letra Dd, reforzando su desarrollo del lenguaje escrito y oral de manera activa y colaborativa.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la letra Dd en diferentes palabras y contextos.
- Reconocer el sonido inicial de la letra Dd en palabras sencillas.
- Colaborar en equipo para seleccionar palabras con la letra Dd y ofrecérselas al monstruo come galletas.
- Expresar verbalmente palabras que inician con la letra Dd durante la actividad grupal.

## Recursos Necesarios

- Cartulina grande con dibujo del monstruo come galletas (1 unidad).
- Tarjetas de palabras e imágenes simples que inician con la letra Dd (una por niño, aprox. 15-20 tarjetas).
- Marcadores o crayones para decorar palabras (varios colores).
- Reproductor de audio con canción corta sobre la letra Dd (1 archivo digital).
- Carteles con la letra D mayúscula y minúscula en grande (1 juego).
- Espacio amplio para trabajo en grupos pequeños de 3-4 niños.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividad.

## Requisitos Previos

- Los niños deben reconocer algunas letras del alfabeto de forma básica.
- Haber participado en actividades de escucha activa y de motricidad fina para manipular tarjetas.
- Experiencia previa en trabajo en grupo y seguimiento de instrucciones simples.

# Actividades

## Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

### Propósito de la sesión

**Docente:** “Hoy vamos a conocer un monstruo muy especial que come galletas, pero sólo galletas con la letra Dd. Vamos a ayudarlo a encontrar muchas palabras con D para que no se quede sin galletas.”

**Estudiantes:** Escuchan con atención y expresan curiosidad.

### Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Muestra el cartel grande con la letra Dd y dice: “¿Quién conoce esta letra? ¿Pueden decir alguna palabra que empiece con esta letra?”
- **Estudiantes:** Responden con palabras conocidas o sonidos similares, mientras el docente celebra sus aportaciones.

### Motivación y enganche

- **Docente:** Canta una canción corta y pegajosa sobre la letra Dd (ejemplo: “D es para delfín, d es para dado, d d d, ¡vamos a jugar!”).
- **Estudiantes:** Cantan y mueven las manos siguiendo la canción, mostrando entusiasmo.

### Contextualización

**Docente:** “En casa y en la escuela usamos muchas palabras que empiezan con D. Hoy vamos a jugar con un monstruo que sólo come galletas con palabras que inician con esta letra. ¿Quieren ayudarlo?”

**Estudiantes:** Responden con emoción y afirman que sí quieren ayudar.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 40 minutos

### Presentación del contenido

**Docente:** Presenta el monstruo come galletas dibujado en cartulina y explica que sólo come palabras que empiezan con la letra Dd. Muestra las tarjetas con imágenes y palabras, enfatizando el sonido inicial “D”.

### Actividad 1: “Encuentra la Dd”

- **Objetivo:** Identificar la letra Dd y su sonido inicial en palabras.
- **Instrucciones:** En grupos de 3-4 niños, el docente reparte tarjetas variadas (algunas con palabras que empiezan con D y otras no). Los niños deben separar las tarjetas que tienen la letra D al inicio y decir en voz alta la palabra.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 niños).

- **Producto:** Conjunto de tarjetas seleccionadas con palabras que inician con Dd.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la pronunciación, fomenta la colaboración y pregunta: “¿Por qué crees que esta palabra tiene la letra D? ¿Qué sonido escuchas al inicio?”

## Actividad 2: “Dale la galleta al Monstro”

- **Objetivo:** Practicar verbalmente palabras con la letra Dd y fomentar la colaboración.
- **Instrucciones:** Cada grupo lleva sus tarjetas seleccionadas frente al monstruo. Por turnos, dicen la palabra y “se la dan” al monstruo (pegan o colocan la tarjeta en su boca dibujada). El docente anima a repetir la palabra y a aplaudir a sus compañeros.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 niños) con participación individual.
- **Producto:** Monstruo con varias tarjetas de palabras Dd en su boca.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Refuerza el sonido inicial, corrige suavemente si es necesario y fomenta la participación equitativa.

## Actividad 3: “Decora tu palabra con D”

- **Objetivo:** Reconocer y escribir la letra Dd de forma creativa.
- **Instrucciones:** Cada niño elige una tarjeta con palabra Dd y con crayones o marcadores decora la letra D y la palabra (colores, dibujos adicionales).
- **Organización:** Trabajo individual dentro del grupo.
- **Producto:** Tarjeta decorada con palabra y letra Dd.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con la motricidad fina y pregunta: “¿Qué palabra escogiste? ¿Cómo empieza? ¿Puedes decir la letra D?”

## Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Realizan un dibujo libre de algo que empiece con la letra D y lo comparten con su grupo.
- **Estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajan con el docente o un asistente en parejas, enfocándose en repetir el sonido y nombrar palabras con ayuda visual.

## Transiciones

- El docente conecta cada actividad diciendo: “Ahora que sabemos qué palabras tienen la letra D, vamos a dárselas al monstruo para que coma sus galletas favoritas.”
- Luego: “Después de darle galletas al monstruo, vamos a decorar nuestras palabras para que se vean bonitas y el monstruo las quiera más.”

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 10 minutos

### Síntesis

- **Docente:** Invita a los niños a formar un círculo con las tarjetas que colocaron en la boca del monstruo y repasa en voz alta las palabras con letra Dd.
- **Estudiantes:** Participan nombrando las palabras y señalando la letra Dd en cada tarjeta.

### Reflexión metacognitiva

- “¿Qué letra aprendimos hoy?”
- “¿Pueden decirme una palabra que empiece con la letra D?”
- “¿Les gustó ayudar al monstruo come galletas? ¿Por qué?”

### Retroalimentación

**Docente:** Felicita a cada grupo por su esfuerzo, reconoce la participación de cada niño y corrige con palabras positivas cualquier error, reforzando el aprendizaje de la letra Dd.

### Transferencia

**Docente:** “Cuando estén en casa o en el parque, busquen palabras o cosas que empiecen con la letra D y cuéntenme la próxima vez.”

### Tarea o reto

**Docente:** Entrega a cada niño una hoja con la letra D grande para que la coloree en casa y dibuje algo que comience con D, para compartir en la siguiente sesión.

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** Formativa, aplicada durante la fase de desarrollo y cierre mediante observación directa y participación oral.

### Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra la letra Dd en diferentes palabras (relacionado con objetivo 1).
- Identifica correctamente el sonido inicial de la letra Dd en palabras sencillas (relacionado con objetivo 2).
- Participa activamente en el trabajo colaborativo para seleccionar y compartir palabras con Dd (relacionado con objetivo 3).
- Expresa verbalmente palabras con la letra Dd durante las actividades (relacionado con objetivo 4).

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y reconocimiento de la letra.

- Registro anecdótico de intervenciones orales en las actividades grupales.
- Portafolio con tarjetas decoradas y dibujos realizados.

**Evidencias de aprendizaje:**

- Tarjetas seleccionadas y colocadas en el monstruo come galletas.
- Palabras verbalizadas correctamente durante la actividad.
- Tarjetas y dibujos decorados que muestran reconocimiento de la letra Dd.