

¡Jugando con las Combinaciones Mágicas: as, es, is, os, us!

Lenguaje | Oralidad | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primaria de 6 a 11 años y tiene como propósito que los alumnos reconozcan, pronuncien y utilicen correctamente las combinaciones silábicas "as, es, is, os, us" en la oralidad. A través de actividades lúdicas y participativas, los estudiantes explorarán estos sonidos para mejorar su fluidez y comprensión oral, habilidades esenciales para comunicarse con claridad y confianza en su vida diaria, tanto en la escuela como en casa.

El aprendizaje de estas combinaciones ayuda a los niños a construir bases sólidas para la lectura y escritura, además de fortalecer su capacidad para expresarse verbalmente. El plan se conecta con situaciones cotidianas como contar historias, juegos, y conversaciones con amigos y familiares, haciendo que el aprendizaje sea significativo y motivador.

Se aplicará la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje para atender la diversidad del aula, proporcionando múltiples formas de representación del contenido, expresión y motivación, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso y participen activamente durante la sesión.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y pronunciar correctamente las combinaciones silábicas as, es, is, os, us en palabras y oraciones.
- Crear palabras y frases que contengan las combinaciones as, es, is, os, us para practicar la oralidad.
- Participar activamente en juegos y actividades orales que refuercen el reconocimiento y uso de dichas combinaciones.
- Demostrar comprensión oral al seguir instrucciones y responder preguntas relacionadas con las combinaciones estudiadas.

Recursos Necesarios

- Tarjetas con palabras que incluyen las combinaciones as, es, is, os, us (al menos 30 tarjetas).
- Carteles con las combinaciones silábicas en letra grande y colorida.
- Grabadora o dispositivo para reproducir audios con pronunciaciones claras.
- Pizarra y marcadores de colores.
- Hojas impresas con ejercicios de combinación de sílabas (1 por estudiante).
- Reproductor multimedia para video corto (opcional).
- Espacio amplio para juegos en círculo.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de las letras y sonidos del alfabeto.
- Habilidad para escuchar y repetir sonidos simples.
- Experiencia previa en actividades orales básicas como repetir palabras o frases cortas.
- Habilidades motrices básicas para participar en juegos grupales.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: “Hoy vamos a descubrir sonidos mágicos que nos ayudarán a hablar mejor y entender palabras nuevas. Vamos a jugar con las combinaciones as, es, is, os y us para que nuestra boca aprenda a decirlas con mucha claridad y diversión.”

Activación de conocimientos previos

Docente: Muestra en la pizarra los carteles con las combinaciones as, es, is, os, us. Pregunta: “¿Quién puede decir una palabra que tenga alguno de estos sonidos?”

Estudiantes: Responden oralmente dando ejemplos breves como “casa”, “peso”, “piso”, “lobo”, “luz”.

Motivación y enganche

Docente: “¿Sabían que las palabras están hechas de sonidos que podemos jugar y mezclar? Hoy vamos a ser como magos del lenguaje y crear palabras con estos sonidos. ¿Quieren intentarlo?”

Estudiantes: Expresan interés y entusiasmo para comenzar.

Contextualización

Docente: “Cuando hablamos con nuestra familia o amigos, usamos estas combinaciones sin darnos cuenta. Aprenderlas mejor nos ayudará a contarnos cuentos, pedir cosas y entender mejor lo que nos dicen.”

Estudiantes: Reflexionan y relacionan el tema con sus experiencias personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Explica que cada combinación tiene un sonido especial y muestra ejemplos visuales y auditivos. Reproduce un audio corto donde se pronuncian palabras con cada combinación. Luego, repite y hace que los estudiantes imiten

con movimientos de boca exagerados para facilitar la pronunciación.

Actividad 1: “Detectives de sonidos”

- **Objetivo:** Identificar y pronunciar las combinaciones as, es, is, os, us.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Distribuye las tarjetas con palabras. “Cada uno va a leer en voz alta su palabra y levantará el cartel con la combinación que escuchó.”
 - **Estudiantes:** En voz alta leen su palabra y levantan la tarjeta con la combinación correspondiente.
- **Organización:** Individual con apoyo del docente.
- **Producto:** Palabras leídas correctamente y tarjetas levantadas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Escuchar la pronunciación, corregir suavemente, motivar a repetir si es necesario y felicitar los aciertos.

Transición

Docente: “Muy bien, ahora que ya somos expertos detectando sonidos, vamos a crear nuestras propias palabras con estas combinaciones.”

Actividad 2: “Construyamos palabras mágicas”

- **Objetivo:** Crear palabras y frases con las combinaciones para practicar la oralidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En grupos de 3-4, los estudiantes reciben sílabas recortadas que incluyen las combinaciones as, es, is, os, us. “Formen palabras usando estas sílabas y luego inventen una frase corta con ellas.”
 - **Estudiantes:** Arman palabras y frases, las practican y luego las comparten oralmente con el grupo.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Palabras y frases orales creadas y pronunciadas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Orientar la formación de palabras, apoyar con vocabulario, escuchar y corregir la pronunciación, estimular la participación.

Transición

Docente: “Ahora que sabemos crear palabras, vamos a divertirnos con un juego para usar estos sonidos en movimiento.”

Actividad 3: “El juego del sonido saltarín”

- **Objetivo:** Practicar la pronunciación y uso oral de las combinaciones en un ambiente lúdico.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Forma un círculo con los estudiantes. “Voy a decir una palabra que tiene uno de los sonidos mágicos. Quien tenga una palabra que empiece o termine con el mismo sonido debe saltar y decir su palabra.”
- **Estudiantes:** Escuchan, saltan y dicen sus palabras en orden.
- **Organización:** Plenaria, movimiento en círculo.
- **Producto:** Participación oral activa y pronunciación clara.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Moderar la actividad, motivar, corregir pronunciación y asegurarse que todos participen.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a crear una mini historia oral usando al menos tres palabras con las combinaciones estudiadas, para compartir con la clase o en grupo.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les proporciona apoyo individual con tarjetas de imágenes que ilustran palabras con las combinaciones, para facilitar la asociación imagen-sonido y repetir con el docente o un compañero.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: “Vamos a hacer un dibujo en nuestra hoja: cada uno dibujará una palabra con las combinaciones que más le gustó y escribirá la palabra debajo.”

Estudiantes: Dibujan y escriben la palabra, luego comparten con un compañero y voluntariamente con el grupo.

Reflexión metacognitiva

- “¿Cuál combinación te pareció más fácil de decir y por qué?”
- “¿Qué palabra nueva aprendiste hoy que tiene alguno de estos sonidos?”
- “¿Cómo te ayudó el juego a recordar las combinaciones?”

Estudiantes: Responden oralmente, reflexionan sobre su propio aprendizaje y expresan sus opiniones.

Retroalimentación

Docente: Elogia los esfuerzos, corrige con paciencia la pronunciación incorrecta, resalta los logros y motiva a seguir practicando los sonidos en casa y en la escuela.

Transferencia

Docente: “Recuerden que estas combinaciones las pueden encontrar en cuentos, canciones y cuando hablan con sus amigos. En la próxima clase vamos a seguir explorando más sonidos divertidos para hablar mejor.”

Tarea o reto

Docente: “Para casa, busca con tu familia 3 palabras que tengan las combinaciones as, es, is, os, us y prepáralas para contarlas en clase.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre.

- **Criterio 1:** Identifica y pronuncia correctamente las combinaciones as, es, is, os, us en palabras. (Relacionado con objetivo 1)
- **Criterio 2:** Crea palabras y frases que contienen las combinaciones y las expresa oralmente. (Relacionado con objetivo 2)
- **Criterio 3:** Participa activamente en actividades orales y juegos, demostrando comprensión y uso adecuado. (Relacionado con objetivo 3)
- **Criterio 4:** Responde adecuadamente a preguntas orales relacionadas con el tema. (Relacionado con objetivo 4)

Instrumentos sugeridos: Observación directa durante actividades, lista de cotejo para pronunciación y participación, registro anecdótico del docente, autoevaluación verbal breve al final.

Evidencias de aprendizaje: Pronunciación oral durante el juego y actividades, palabras y frases creadas en grupo, respuestas a preguntas reflexivas y dibujos con palabras en la síntesis.