

Planificación e Intervención, práctica intermedia en escuela de lenguaje i

Cátedra 2 EDD512



7 de junio de 2024

Docente: carolina rebolledo

Estudiante: Nathaly Ramirez

Introducción

En el complejo entorno educativo actual, las intervenciones en el aula y la implementación de estrategias basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se han vuelto imperativas para garantizar una educación inclusiva y equitativa. En un contexto donde las políticas de rendición de cuentas y la estandarización educativa pueden limitar la diversidad y la individualidad de los estudiantes, es fundamental reconocer el papel esencial que desempeñan las intervenciones en el aula en la promoción de un aprendizaje significativo y personalizado.

Abordar las necesidades individuales de los estudiantes, desafiando las normas establecidas y promoviendo la diversidad en el aula, se vuelve crucial en la labor educativa. El artículo "Educadoras diferenciales en Chile frente a las políticas de rendición de cuentas: Incluir, estandarizar y desobedecer" publicado en 2021, resalta la importancia de este enfoque en la labor de las educadoras diferenciales, quienes se enfrentan al desafío de conciliar las políticas educativas estandarizadas con la diversidad de los estudiantes, muchas veces desobedeciendo las normas para asegurar una educación equitativa y de calidad.

Al integrar el Diseño Universal para el Aprendizaje en la planificación educativa, se fomenta la diversidad, la equidad y la accesibilidad en el aula. Esta metodología permite adaptar las estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades variadas de los estudiantes, promoviendo un entorno inclusivo donde cada estudiante puede aprender de manera efectiva y exitosa. De esta forma, las intervenciones basadas en el DUA no solo benefician a los estudiantes con necesidades especiales, sino que enriquecen el proceso educativo para todos los estudiantes, estimulando la participación activa, el compromiso y el logro académico.

En este contexto, es fundamental explorar en profundidad la relevancia de combinar las intervenciones en el aula con el Diseño Universal para el Aprendizaje como herramienta para promover la diversidad, la inclusión y el desarrollo integral de todos los estudiantes, creando así un entorno educativo en el que cada individuo tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial y contribuir de manera significativa a la sociedad.

Programa de intervención pedagógica

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE ESTUDIANTE** | Nathaly Ramirez Canales |
| **NOMBRE TUTOR (A)** | Carolina Rebolledo |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número sesión:** | 1 | **Ob. Específico de la sesión:**  Representan y escriben números del 1 hasta el 8 a través de varios juegos y motivamos la expresión de opiniones con relación a los juegos. | | |  |
| **Ámbito: Interacción y comprensión del entorno** | | | **Núcleo: Núcleo:**  **Pensamiento matemático** | | **Objetivo de BCEP:**   * **Pensamiento matemático: OA7** Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica. * **Identidad y autonomía: OA5** Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos. |
| **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE** | | | | **RECURSOS** | **Indicadores de evaluación** |
| **Inicio:** Iniciamos el día cantando la canción del saludo con instrumentos y un ritmo de 3 tiempos  Comenzamos la clase reforzando los conocimientos previos del último número que vieron los estudiantes con preguntas orientadoras ¿recuerdan cuál fue el último número que aprendieron? ¿recuerdan como escribirlo? (los estudiantes salen adelante a escribir el número ocho) después representamos el número 8 con los dedos, Para finalizar motivamos la participación de los estudiantes con una canción sobre el número 8 de plaza sésamo con el conde contar <https://www.youtube.com/watch?v=Epl6HARlZu8>  **Desarrollo:** Iniciamos la clase motivando la curiosidad de los estudiantes con una dinámica interesante. En una bolsa grande, traeremos los juegos y actividades planificados para el día de hoy. Comenzaremos entregando tabletas sensoriales de colores personalizadas a los estudiantes, junto con hisopos para que puedan escribir en las tabletas. Les explicaremos que estas tabletas serán nuestros tableros para llevar a cabo la actividad del primer juego: "¿Cuántos elementos hay?". Mostraremos diapositivas con números del 1 al 8 de forma aleatoria, y los estudiantes deberán contar los elementos y escribir sus respuestas en las tabletas. Esta actividad tiene como objetivo principal trabajar las habilidades de contabilización y escritura de números. Al finalizar la actividad, les preguntaremos a los estudiantes qué les pareció y si disfrutaron utilizando las tabletas.  Luego, pasaremos a la segunda actividad, que se centrará en el área pictórica. En esta actividad, los estudiantes recibirán una guía de los números del 1 al 8 de forma aleatoria. En la primera parte, deberán resaltar el número y luego representar de forma pictórica la cantidad que ese número representa, es decir dibujar puntos, corazones (elementos a lección). Con esta actividad, trabajaremos la nominación de números y la representación pictórica de los mismos. También podremos verificar si los estudiantes tienen dificultades al escribir los números, lo que conocemos como escritura espejo en esta etapa. Al finalizar la actividad, proporcionaremos retroalimentación individual a cada estudiante sobre su desempeño en la actividad, elogiando su participación y realización.  Para finalizar, volveremos a despertar la curiosidad de los estudiantes al presentarles la bolsa grande. En esta ocasión, sacaremos un cubo con números del 3 al 8. El objetivo de esta actividad será identificar el número y contar láminas impresas con elementos de interés para los estudiantes. Cada lámina contendrá cantidades variadas entre el 3 y el 8. Antes de comenzar el juego, explicaremos las reglas: respetar los turnos, no dar pistas a los compañeros y no pisar las láminas, ya que deben ser recogidas y mostradas a los compañeros. Los estudiantes deberán superar 2 niveles y responder correctamente según el número indicado en el dado para ganar el juego. Al lanzar el dado, identificarán el número y buscarán la lámina que contenga la cantidad indicada, verbalizándola.  **Cierre:** Finalizaremos la clase realizando preguntas ¿Qué vimos hoy?, luego verán la nominación indirecta (reforzaremos las partes de la clase sin decir que esto es nominación) ¿chicos se acuerdan de lo primero que hicimos? ¿Qué les pareció del 1 al 7? ¿Qué fue lo segundo que hicimos? ¿qué les pareció la actividad, fue compleja para ti? ¿por qué? Aquí tomaremos en cuenta las opiniones de los estudiantes para futuras actividades y si hay que subir el nivel o no de complejidad, luego les preguntaremos ¿Cuál fue tu actividad favorita, por qué? Y finalizaremos preguntando ¿Qué vimos hoy entonces? ¿quieres más actividades de este tipo? Volveremos a colocar al conde contar para finalizar la clase de forma divertida. | | | | * Video plaza sésamo conde contar * Diapositiva con elementos de la vida cotidiana para contar 1 al 8 * Tableta sensorial de pintura y silicona * Guía con números en donde los niños dibujen puntos o lo que quieran en un cuadro según la cantidad requerida * Cubo con números 3 a 8 * Laminas con elementos de la vida cotidiana del 3 al 8 | * Identifica números y cantidades sin apoyo * Identifica números y cantidades con apoyo * Nomina números * Participa activamente y sigue instrucciones * Expresan de manera oral los números |

**Justificación de la unidad temática:** Es importante que los niños conozcan los números a través del juego por varias razones:

* Aprendizaje significativo: Los niños aprenden de manera más efectiva cuando se divierten y están comprometidos en actividades lúdicas. Jugar con números les ayuda a comprender su significado y aplicación en situaciones cotidianas.
* Desarrollo cognitivo: El juego con números estimula el desarrollo cognitivo de los niños, mejora sus habilidades matemáticas, la resolución de problemas y el razonamiento lógico.
* Motivación y compromiso: El juego hace que los niños se sientan motivados y comprometidos con el aprendizaje de los números. Al asociar los números con experiencias positivas y divertidas, están más dispuestos a seguir aprendiendo.
* Fomenta la creatividad: El juego permite a los niños explorar y experimentar con los números de manera creativa, lo que les ayuda a desarrollar su pensamiento abstracto y habilidades para encontrar soluciones innovadoras.
* Socialización: Jugar con números en grupo fomenta la socialización y el trabajo en equipo, ya que los niños pueden colaborar, comunicarse y resolver problemas juntos, fortaleciendo sus habilidades sociales.

El aprendizaje a través del juego con números es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que les brinda una base sólida en matemáticas, estimula su creatividad, fomenta la motivación por aprender y promueve habilidades sociales importantes. Como docentes debemos recordar la importancia de incorporar clases que trabajen los aprendizajes significativos, ya que, se ha visto que es la manera más efectiva en que los estudiantes aprenden y están más comprometidos con la realización de las actividades.

**Justificación de la habilidad:** Nombrar desde temprana edad, expresar oralmente los elementos y respetar los turnos durante las interacciones verbales son habilidades cruciales que no solo favorecen el desarrollo lingüístico de los niños, sino que también promueven su capacidad de comunicación, socialización y aprendizaje colaborativo. A continuación, se justifica la importancia de estas acciones:

Desarrollo Lingüístico: Nombrar objetos, expresar ideas y respetar los turnos en una conversación son acciones que estimulan el desarrollo del lenguaje en los niños. Al nombrar los elementos que los rodean, los pequeños enriquecen su vocabulario y adquieren nuevas palabras. Expresar oralmente sus pensamientos y emociones les ayuda a estructurar frases, desarrollar la gramática y mejorar la fluidez verbal. Además, respetar los turnos en una conversación fomenta la escucha activa y la comprensión del habla de los demás, contribuyendo a una comunicación más efectiva y significativa.

* Capacidad de Comunicación: Nombrar objetos y expresar ideas de manera oral desde una edad temprana les permite a los niños comunicarse de forma clara y efectiva. Esta habilidad es fundamental para establecer relaciones interpersonales sólidas, expresar sus necesidades, emociones y pensamientos, así como para compartir conocimientos y experiencias con los demás. Aprender a respetar los turnos en una conversación les enseña a ser pacientes, a escuchar activamente a los demás y a contribuir de manera equitativa en las interacciones verbales, fortaleciendo su habilidad para comunicarse de manera asertiva y respetuosa.
* Socialización y Aprendizaje Colaborativo: Nombrar, expresar y respetar los turnos en las interacciones verbales fomenta la socialización y el aprendizaje colaborativo en los niños. Estas habilidades les permiten participar activamente en conversaciones grupales, compartir sus ideas, escuchar las opiniones de los demás y construir conocimiento de forma conjunta. Aprender a respetar los turnos en una conversación les enseña a valorar la diversidad de perspectivas, a trabajar en equipo y a desarrollar habilidades de empatía y cooperación, aspectos fundamentales para su integración social y su desarrollo personal.

Nominar desde temprana edad, expresar oralmente los elementos y respetar los turnos durante las interacciones verbales son habilidades esenciales que potencian el desarrollo lingüístico, la capacidad de comunicación, la socialización y el aprendizaje colaborativo en los niños. Estas acciones sientan las bases para una comunicación efectiva, relaciones interpersonales saludables y un aprendizaje significativo a lo largo de su vida.

Mano de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media Imagen que contiene persona, interior, niño, joven

Descripción generada automáticamente Imagen que contiene interior, monitor, computer, computadora

Descripción generada automáticamente

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número sesión:** | 2 | **Ob. Específico de la sesión:**  **Conocer ¿Quién fue Arturo Pratt? Y la importancia de su rol en Chile** | | |  |
| **Ámbito:** Interacción y Comprensión del Entorno | | | **Núcleo:** Núcleo Comprensión del Entorno Sociocultural | | **Objetivo de BCEP: OA8**  Conocer sobre la vida de algunas mujeres y hombres, que han realizado en el pasado y en el presente, aportes diversos en su comunidad, país, y el mundo, a través de relatos, o con apoyo de TICS |
| **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE** | | | | **RECURSOS** | **INDICADORES DE EVALUACIÓN** |
| **Inicio:** Comenzamos la clase con el saludo matutino habitual y explorando las diversas formas de saludo en distintas regiones de Chile y el mundo.  <https://www.youtube.com/watch?v=mhePB4Kx_pU>  Luego, pasamos a la activación de conocimientos previos donde les preguntamos a los estudiantes: ¿recuerdan el mes en el que estamos? (mayo) ¿por qué más conocemos este mes? (mes del mar) ¿recuerdan las cosas que hemos visto relacionadas al mar? (animales del mar, transportes del mar y profesiones relacionadas al mar) y por último le preguntamos ¿saben por qué este 21 de mayo es feriado?  Desarrollo: Comenzamos respondiendo la pregunta del punto anterior ¿sabes por qué este 21 de mayo es feriado? este 21 de mayo es feriado, ya que celebramos el combate naval de Iquique y todo esto comienza con 4 barco en la mar de Iquique, pero en esta ocasión solo haremos 1 que tuvo gran importancia “la esmeralda”, a cada estudiante le entregaremos papel lustre y en conjunto realizaremos un papel de origami, no solo para trabajar la motivación por conocer algo nuevo sino también trabajar la motricidad fina.  Al terminar con la primera actividad le presentaremos a los estudiantes un video educativo sobre quién fue Arturo Prat y que fue el combate naval de Iquique <https://www.youtube.com/watch?v=YemZIaoJhxY> en el mismo video se presentarán preguntas que refuercen lo aprendido   1. ¿Quién es este hombre? (Arturo Prat). 2. ¿Qué hizo Arturo Prat? 3. ¿Cómo se llamaba nuestra embarcación? (La Esmeralda). 4. ¿De qué estaba hecha La Esmeralda? (de madera). 5. ¿Ganamos o perdimos esta batalla? (perdimos).   Después de visualizar el video a los estudiantes se les entregara una guía que tendrá dos barcos un barco que representara el Huáscar y otro la Esmeralda, a los estudiantes se les dará la instrucción de pintar solo la esmeralda de los colores que ellos quieran, solo con la excepción de que la base sea pintada café para representar la madera  Al finalizar con la actividad colocaremos el barco grande de cartón al frente de la sala, para luego entregarle a cada estudiante un gorro de capitán y subir uno en uno al barco, con la finalidad de navegar. Reforzaremos la canción en dedicatoria de Arturo Prat. <https://www.youtube.com/watch?v=nw6Ie5yRcaQ>  Cierre: Al finalizar la clase realizaremos una retroalimentación y preguntas que fomenten la metacognición en los estudiantes, por ejemplo, ¿recordaban quién era Arturo Prat? ¿Qué actividad les gustó más, por qué? ¿les gustaron los videos? ¿les gusto aprender a hacer el barco, por qué? ¿Cuál crees de todas las actividades que hiciste mejor? | | | | * + - * **Video de saludo del día**       * **Video de ¿Quién es Arturo Prat y que fue el combate naval de Iquique? Con preguntas al finalizar la explicación**       * **Guía con dos barcos**       * **Papel lustre**       * **Gorros de marino chileno (manualidad hecha en casa**       * **Bote grande de cartón simulando la esmeralda** | * **Nombra las hazañas de Arturo Prat** * **Nombra cuál es el barco de Arturo Prat** * **Nombra de que esta hecho el barco** * **Realiza la actividad con origami con apoyo** * **Realiza la actividad con origami sin apoyo** * **Participa activamente de la actividad** |

**Justificación de la unidad temática:** Es importante que los niños conozcan a figuras importantes en la historia de Chile, como Arturo Prat, desde temprana edad por diversas razones:

* Identidad y pertenencia: Conocer a personajes históricos como Arturo Prat ayuda a los niños a construir su identidad nacional y a sentirse parte de la historia y la cultura de su país.
* Valores y ejemplos a seguir: Personajes como Arturo Prat representan valores como el patriotismo, el coraje y la valentía, que son ejemplos inspiradores para los niños y les enseñan la importancia de defender sus ideales y su país.
* Conciencia cívica: Aprender sobre figuras históricas como Arturo Prat fomenta la conciencia cívica en los niños, los motiva a interesarse por la historia de su nación y a comprender la importancia de la participación activa en la sociedad.
* Contextualización histórica: Conocer la vida y obra de figuras importantes como Arturo Prat ayuda a los niños a contextualizar eventos históricos y a comprender el legado que han dejado en la sociedad chilena.
* Inspiración y motivación: La historia de personajes como Arturo Prat puede inspirar a los niños a esforzarse, a superar desafíos y a perseguir sus sueños, al ver cómo individuos valientes y comprometidos han dejado una huella en la historia de Chile.

.**Justificación de la habilidad**: Conocer héroes de Chile es una actividad que va más allá de la mera adquisición de información histórica, ya que esta tarea se relaciona con el desarrollo integral de los niños al potenciar habilidades clave como la motricidad fina y el pensamiento reflexivo. A continuación, se justifica la importancia de conocer héroes de Chile en relación con estas habilidades fundamentales:

* Motricidad Fina: Aprender sobre héroes de Chile y sus hazañas a lo largo de la historia puede involucrar actividades que requieran destrezas de motricidad fina, como dibujar, recortar, modelar o escribir. Estas actividades estimulan el desarrollo de habilidades motoras precisas en las manos y los dedos, lo que es esencial para tareas como la escritura, la manipulación de objetos pequeños y otras actividades que requieren coordinación y destreza manual. Fortalecer la motricidad fina a través de actividades relacionadas con héroes chilenos prepara a los niños para enfrentar con éxito desafíos que requieren habilidades manuales detalladas.
* Pensamiento Reflexivo: Conocer héroes de Chile también promueve el pensamiento reflexivo en los niños al desafiarlos a analizar, comprender y reflexionar sobre las acciones y valores de estos personajes históricos. Esta exploración fomenta su capacidad de análisis, toma de decisiones, autonomía, comprensión y creatividad. Al conocer la historia y el legado de los héroes chilenos, los niños pueden desarrollar un pensamiento crítico más profundo, cuestionar ideas preestablecidas y formar sus propias opiniones de manera fundamentada. Potenciar el pensamiento reflexivo les brinda herramientas valiosas para afrontar desafíos académicos y personales con mayor perspicacia y creatividad.

**Imagen que contiene persona, interior, hombre, sostener

Descripción generada automáticamente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número sesión:** | 3 | **Ob. Específico de la sesión:**  Reconocer e identificar los sonidos iniciales vocálicos | | |  |
| **Ámbito: Comunicación integral** | | | **Núcleo: Lenguaje verbal** | | **Objetivo de BCEP: OA3**  Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales. |
| **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE** | | | | **RECURSOS** | **INDICADORES DE EVALUACIÓN** |
| Inicio: Iniciamos la clase con el saludo de bienvenida con los 4 estudiantes, cantando la canción del saludo cada uno elige el instrumento que quiera (en ocasiones se dan instrumentos al azar), al terminar con el saludo del día comenzamos con los conocimientos previos ¿Cuál fue la última vocal que vimos? (la U), luego presentaremos un video con elmo y la letra del día U <https://www.youtube.com/watch?v=Tp1dkEkQQkc>  Al finalizar el video se les preguntará a los estudiantes sobre que palabras inician con la vocal U.  Desarrollo: ahora le presentamos a los estudiantes el objetivo del día, que será reforzar las vocales a través de actividades y el juego.  Iniciamos la primera actividad colocando un video de las vocales de pocoyo <https://www.youtube.com/watch?v=-p3-TI0WUZo> , luego a los estudiantes se les entregara una guía en donde deberán conectar las vocales mayúsculas con sus respectivas minúsculas, al terminar esta actividad se les entregara otra guía coloridas que contenga elementos que inicien con las vocales y nuevamente los estudiantes deberán conectar con el elemento con su respectivo material, al finalizar ambas actividades se realizará una retroalimentación a todos los estudiantes y quienes hayan tenido dificultad para realizar la guía se trabajará en conjunto para corregir el error que pudo haber tenido y reforzaremos que de los errores se aprende  Para finalizar con el desarrollo de la clase se les presentará a los estudiantes un juego de cartas con las vocales que motivará la resolución de problemas, motivará la socialización y habilidades cognitivas. El juego consiste en repartir 6 cartas a cada jugador, luego se girará una ruleta que contiene todas las vocales, cuando salga una vocal el estudiante deberá dejar una carta cada turno y si no tiene la carta que la ruleta le solicita deberá recoger otra carta, si le sale la vocal deberá lanzar la carta, sino esperas al próximo turno  Cierre: a modo de cierre volveremos a repasar lo aprendido durante la clase ¿Cuáles fueron las actividades que hicimos hoy? ¿Cuál actividad te gustó más, bailar, realizar la guía, jugar? ¿qué actividad encontraste más compleja?  Para finalizar con la clase realizaremos una actividad de consolidación, es decir, realizaremos un ticket de salida a recreo en donde le presentaremos un pictograma con elemento que inicien con las vocales que trabajamos hoy, al responder correctamente podrán salir a recreo, al no responder correctamente se realizara una breve retroalimentación y le volveremos a preguntar al estudiante para que salga a recreo | | | | * + - * **Video de la letra del día elmo**       * **Video de las vocales de pocoyo**       * **Guía con vocales mayúsculas y minúsculas**       * **Guía con vocales y elementos que inicien con la vocal**       * **Ruleta con vocales**       * **60 cartas con elementos que inicien con las vocales iniciales, ejemplo, abeja**       * **Pictograma sin apoyo con elementos que inicien con las vocales**       * **Ticket de oro termolaminado a modo de salida a recreo** | * Relaciona (nombrando o pareando) palabras que tienen la misma sílaba inicial. * Identifica las palabras que componen una oración, que inicial con el sonido inicial vocálico * Realiza las actividades con apoyo * Realiza las actividades sin apoyo * Discrimina e identifica las vocales y sus sonidos |

**Justificación de la unidad temática:** Trabajar la conciencia silábica del sonido inicial vocálico en los niños es fundamental ya que esta habilidad auditiva y fonológica es un paso crucial en el proceso de adquisición de la lectoescritura. La conciencia silábica es la capacidad de identificar, segmentar y manipular las sílabas en las palabras, lo que ayuda a los niños a comprender la estructura de las palabras y a desarrollar habilidades fonéticas importantes.

* Incorporar distintas actividades, guías y juegos para trabajar la conciencia silábica del sonido inicial vocálico no solo hace que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido, sino que también permite abordar esta habilidad de manera más efectiva. Al utilizar actividades lúdicas y variadas, se fomenta la participación activa de los niños, se estimula su curiosidad y se refuerza su motivación por aprender.
* El aprendizaje significativo se potencia al trabajar la conciencia silábica a través de diferentes actividades y juegos, ya que se promueve la conexión de los nuevos conocimientos con los saberes previos de los niños. Al hacer que los niños participen en juegos que requieran identificar y manipular los sonidos iniciales vocálicos de las sílabas, se favorece la comprensión profunda y duradera de estos conceptos, lo que facilita su aplicación en situaciones reales de lectura y escritura..

**Justificación de la habilidad:** Trabajar la conciencia silábica del sonido inicial vocálico no solo fortalece la habilidad fonológica de los niños, sino que también impulsa otras habilidades cognitivas importantes como la memorización, la socialización y el pensamiento crítico.

Memorización: Al practicar la identificación y manipulación de los sonidos iniciales vocálicos en las sílabas a través de actividades y juegos, se estimula la memoria auditiva y visual de los niños. La repetición y la práctica constante de estos ejercicios ayudan a consolidar el conocimiento, favoreciendo la retención a largo plazo y fortaleciendo la capacidad de recordar información relevante en el futuro.

Socialización: Las actividades grupales y los juegos que involucran la conciencia silábica del sonido inicial vocálico fomentan la interacción entre los niños. Trabajar en equipo, colaborar, escuchar las ideas de los demás y compartir conocimientos contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales clave. Los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva, a respetar las opiniones de los demás y a trabajar en conjunto para alcanzar un objetivo común.

Pensamiento Crítico: Al desafiar a los niños a identificar, segmentar y manipular los sonidos iniciales vocálicos en las sílabas, se estimula su pensamiento crítico y su capacidad de análisis. Los juegos que requieren resolver problemas relacionados con la conciencia silábica promueven la reflexión, la toma de decisiones informadas y la resolución creativa de problemas. Esta habilidad de pensar críticamente es fundamental para el desarrollo cognitivo y académico de los niños, preparándolos para enfrentar desafíos más complejos en el futuro.

**Una caricatura de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene tabla, computadora, computer, escritorio

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene pasto, cuarto, cubierto, grafiti

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene interior, foto, refrigerador, cubierto

Descripción generada automáticamente**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número sesión:** | 4 | **Ob. Específico de la sesión:**  Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado que incorpore nuevas palabras. | | |  |
| **Ámbito: comunicación integral** | | | **Núcleo: lenguaje verbal** | | **Objetivo de BCEP:**  OA04 Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores. |
| **EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE** | | | | **RECURSOS** | **INDICADORES DE EVALUACIÓN** |
| Inicio: comenzamos el día con la entrega de instrumentos según el interés de los estudiantes, el día de hoy cambiaremos el saludo del día por otro que incorpora las emociones del día en vez de los saludos alrededor de chile y el mundo <https://www.youtube.com/watch?v=4deUxsQOGps>  Luego le explicaremos a los estudiantes que la actividad de hoy será un cuentacuentos que los ayudará a conocer más palabras para el segundo semestre, pero antes de empezar la clase jugaremos al gato negro y los ratos, para motivar la escucha y el interés. <https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78>  Desarrollo: Aquí pondremos el escenario del cuentacuentos al frente de la sala y motivaremos el descubrimiento con la biblioteca que tienen los estudiantes en su sala y le preguntaremos ¿qué libro creen que hoy les leeremos? Escucharemos atentamente sus respuestas y luego les diremos: Hoy vamos a contar el cuento de “El gigante y su parque de diversiones” (elegimos este libro, ya que, en su biblioteca, este es el que llama más la atención al tener bastantes colores y brillos), pondremos el libro a la vista y le pediremos a la asistente del aula que vaya pasando la página cada que contemos el relato del cuento, antes de comenzar colocaremos a todos los estudiantes al frente en asientos0 y les daremos la siguiente instrucción, que al salir cualquier objeto en el escenario deberán decir qué es o quién es, al salir cada animal, personaje o elemento se pondrá la vocal inicial o la consonante + vocal inicial que tenga la palabra.  Luego para practicar la expresión oral de los estudiantes los haremos participar de la actividad del cuentacuentos, contando una breve versión de su historia según los personajes que ellos elijan.  Al finalizar la actividad del cuentacuentos le entregaremos una guía a los estudiantes con diferentes dibujos de personajes que salieron en el cuento y personajes que no salieron en el cuento, les daremos la indicación de solo pintar los elementos que salieron en el cuento.  Cierre: como final de la clase se les dará tiempo a los estudiantes para compartir sus experiencias y reflexiones con relación a la actividad. Repasaremos las palabras que hemos conocido y si tienen alguna duda con su significado, los motivaremos a seguir practicando y leyendo fuera de clases comentando lo divertido que es la lectura y contar historias de fantasía, a nivel general de cierre se les entregará a los estudiantes se les entregará un abecedario de flores para que practiquen en vacaciones el sonido de las letras en voz alta con sus padres | | | | * + - * **Escenario de cuentacuentos**       * **Títeres cuentacuentos**       * **Tablero con abecedario de flores**       * **Guía con y sin elementos del cuentacuentos**       * **Videos educativos** | * Expresan oralmente los elementos * Pregunta el significado de palabras que no conoce * Expresa oralmente elementos propios de su cuentacuentos * Participa activamente de las actividades |

**Justificación de la unidad temática:** Trabajar nuevas palabras desde el nivel de kinder a través de actividades lúdicas como un cuentacuentos es fundamental por varias razones que se detallan a continuación:

* Desarrollo del Vocabulario: Introducir nuevas palabras desde una edad temprana es crucial para enriquecer el vocabulario de los niños. Las actividades lúdicas, como un cuentacuentos, les permiten aprender palabras de manera contextualizada y significativa, lo que facilita su comprensión y retención. Al asociar nuevas palabras con situaciones concretas y emocionantes, los niños amplían su repertorio léxico de forma natural y placentera.
* Estimulación del Interés por el Lenguaje: Las actividades lúdicas, como los cuentacuentos, despiertan el interés y la curiosidad de los niños hacia el lenguaje y la comunicación. Al presentarles nuevas palabras de forma divertida y atractiva, se fomenta su motivación por explorar el significado y el uso de esas palabras en diferentes contextos. Esto contribuye a cultivar una actitud positiva hacia el aprendizaje del lenguaje y a promover su desarrollo lingüístico de manera amena y estimulante.
* Facilitación de la Comprensión: A través de un cuentacuentos, los niños tienen la oportunidad de escuchar nuevas palabras en contextos narrativos y visuales, lo que facilita su comprensión y asimilación. La combinación de imágenes, gestos y entonación al relatar historias les brinda pistas contextuales que les ayudan a inferir el significado de las palabras desconocidas, fortaleciendo así su capacidad de comprensión lectora y auditiva.
* Estimulación de la Imaginación y la Creatividad: Los cuentacuentos fomentan la imaginación y la creatividad en los niños al transportarlos a mundos fantásticos y estimular su capacidad de visualización. Al introducir nuevas palabras en el contexto de una narración imaginativa, se potencia su creatividad lingüística y se les anima a explorar y experimentar con el lenguaje de manera creativa y original.

**Justificación de la habilidad:** Trabajar la expresión oral a través de cuentacuentos es esencial para estimular el lenguaje y la creatividad de los niños, mientras que escuchar a los estudiantes y sus relatos promueve la empatía, la diversidad y la validación de sus experiencias en el ámbito educativo. Estas prácticas fortalecen las habilidades comunicativas, la escucha activa y el desarrollo integral de los estudiantes, creando un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor.

Imagen que contiene juguete, muñeca, grupo

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene decorado, tabla, pastel, cumpleaños

Descripción generada automáticamenteUna caricatura de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Reflexiones finales

En el ámbito educativo de la primera infancia, es fundamental diseñar planificaciones e intervenciones diversificadas que aborden de manera integral el desarrollo de los niños en áreas clave como el lenguaje verbal, el pensamiento matemático y el conocimiento cívico. Al trabajar con estudiantes de Kínder, es esencial considerar la diversidad de habilidades, intereses y estilos de aprendizaje presentes en el aula para garantizar una educación inclusiva y equitativa.

Según Smith (2022), al planificar actividades y estrategias educativas, se debe promover la creatividad, la interacción social y el pensamiento crítico, permitiendo a los niños explorar, experimentar y construir su propio conocimiento de manera significativa. En el área del lenguaje verbal, se puede fomentar la expresión oral, la narración de cuentos, el juego simbólico y la lectura compartida para enriquecer el vocabulario y la comprensión lectora.

En mi experiencia con intervenciones educativas, puedo comparar mi primera intervención en una escuela especial con las intervenciones en una escuela de lenguaje. En estas últimas, encontré mejoras significativas en varios aspectos. Gracias al manejo del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y a pesar del proceso prolongado que implica incorporar los puntos de verificación, este facilita la elaboración de las planificaciones, pude notar una mayor efectividad en el desarrollo de las actividades.

Tanto en la escuela especial como en la escuela de lenguaje, siempre he considerado la importancia del contexto de los estudiantes, omitiendo aspectos que podrían no ser de su agrado o generar complejidad innecesaria. El aprendizaje se asemeja a subir escalones; debemos avanzar paso a paso, sin miedo a retroceder, sino aprendiendo de los errores y siguiendo adelante. Al realizar retroalimentaciones a los estudiantes, fortalecemos la metáfora de la escalera, recordándoles que cometer errores forma parte del proceso y que lo importante es retomar lo aprendido y seguir creciendo.

Referencias bibliográficas

* Pastor, C. A., Serrano, J. M. S., & del Río\*, A. Z. (2011). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*.Educadua.Es. <https://educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf>
* *NT (Nivel Transición)*. (n.d.). Curriculum Nacional. MINEDUC. Chile. adquirido June 10, 2024, <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Educacion-Parvularia/NT-Nivel-Transicion>
* Smith, J. (2022). Fomentando la diversidad en el aula de educación infantil. Revista de Educación y Pedagogía, 8(2), 45-56.