

EL GATO CUENTERO



INTRODUCCIÓN:

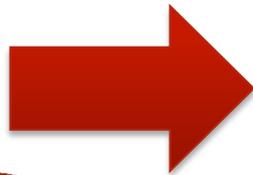
El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva para integrarse y acceder al conocimiento de otras culturas, aprender, establecer relaciones interpersonales e interactuar en sociedad. Su uso permite obtener y dar información diversa, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos; manifestar, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas, opiniones y valorar las de otros.

Conforme avanzan las niñas y los niños en su desarrollo, aprenden a hablar, construyen frases y oraciones cada vez más completas y complejas e incorporan más palabras a su léxico. Para enriquecer su lenguaje, los más pequeños requieren de oportunidades para ejercitarán sus habilidades lingüísticas, dentro y fuera del aula; los cuentos son un recurso elemental que no sólo es atractivo sino también es adecuado para enriquecer sus experiencias escolares y familiares.

Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora; p: 41 y 43.

JUSTIFICACIÓN : CAMPO FORMATIVO: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

Programa de Estudios
2011. Guía de la
Educativa; p: 47- 49



**Fomento
a la
Lectura y
Escritura**

Aspecto:
Lenguaje Oral

Competencia:

- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión Oral.

Como prioridad en la educación Preescolar, el uso del lenguaje para favorecer las competencias comunicativas en las niñas y los niños debe estar presente como parte del trabajo específico e intencionado en este campo formativo.

JUSTIFICACIÓN : VINCULACIÓN CURRICULAR: ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS.

- 1.1. Selecciona textos de acuerdo con sus propios intereses y/o propósitos.
- 1.2. Interpreta la lectura de textos literarios elementales (cuentos, leyendas, poemas), así como de textos informativos.
- 1.3. Interpreta que los textos escritos y las imágenes crean un significado al conjuntarse.
- 1.4. Identifica los diversos propósitos de textos literarios (por ejemplo, cuentos) y de textos informativos.



- Narración de secuencia a través de imágenes.
- Comprensión Lectora.
- Descripción de Ideas.
- Narración de secuencia a través de imágenes.

ACTIVIDADES PREVIAS

El Docente en colaboración con el promotor de lectura o equivalente:

1. Acomodan el mobiliario para que los alumnos que ingresen a la Biblioteca.
2. Seleccionan los textos de la B.E y/o del Aula con la temática que se pretende trabajar.
3. Revisan los Textos y eligen el cuento que utilizarán.
4. Elaboran tarjetas con preguntas sobre el contenido del (los) título (s) seleccionado (s).
5. Preparan el Tablero del juego del Gato.



SECUENCIA DIDÁCTICA: INICIO

El docente:

1. Da la bienvenida a los estudiantes a la Biblioteca Escolar y explica las actividades que se realizarán:

La lectura es una actividad que hay que practicar cotidiana y permanente. Para propiciar el gusto por ella en esta sesión jugaremos “El Gato”, lo que ayudará a reforzar los aprendizajes. Su concentración durante la lectura será necesaria para que al final del cuento respondan a las preguntas que se realizarán sobre éste.

2. Indagará cuestiones generales sobre los alumnos:
 - ¿Cuántas veces han visitado la biblioteca?
 - ¿El acceso a los textos es fácil o complicado?
 - ¿Qué cambiarían para mejorar su uso ?
 - Menciona el título de algunos títulos que hayas leído o explorado.

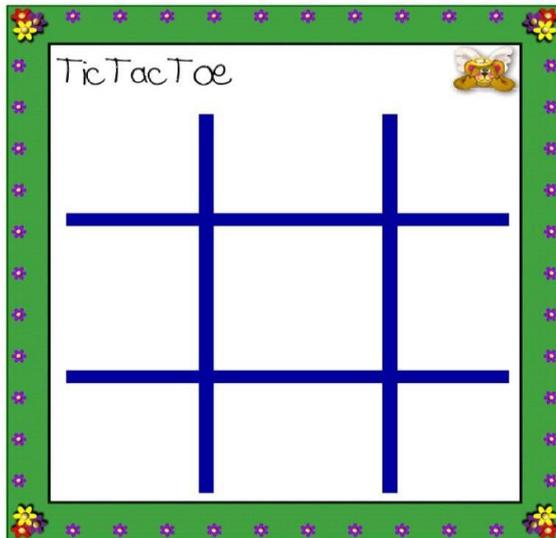
SECUENCIA DIDÁCTICA: DESARROLLO

Tendrá una duración aproximada de 25 min.

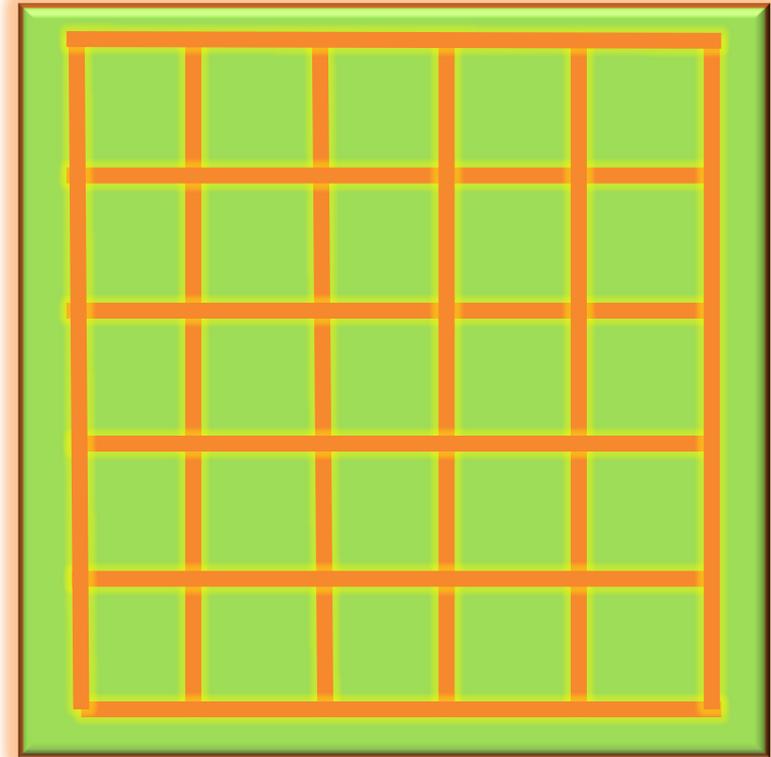
El docente:

1. Narra el Texto y propicia a los alumnos (as) para que identifiquen las características de los personajes y los momentos del cuento (inicio, desarrollo y final).
2. Al finalizar la lectura, divide al grupo en dos equipos (equipo de la derecha y el de la izquierda) para jugar “Gato” y explica las reglas del juego (ver diapositiva 8 para las propuestas de tablero).
3. El docente utiliza las tarjetas con los cuestionamientos para iniciar el juego. Para hacer más equitativa la participación, el docente puede elegir a un integrante del equipo al que le toca el turno, si éste contesta mal, se le pregunta a un alumno (a) del otro equipo.
4. Al contestar correctamente, se pide que un representante del equipo pase a marcar su figura, una “X” ó un “Círculo”.

PROPUESTAS DE TABLERO:



TRADICIONAL: Lograr unir tres símbolos iguales ("X" o "O"), verticales, horizontales o diagonales.



Lograr unir más de tres símbolos iguales para aumentar el número de preguntas.

SECUENCIA DIDÁCTICA: CIERRE

Cierre: Duración aproximada de 15 min.

1. Propiciará que los alumnos (as) respondan a las siguientes preguntas para dar cierre a la actividad:
 - ¿El cuento fue fácil de comprender?
 - ¿Reconocieron el inicio, desarrollo y final del cuento?
 - ¿Qué aprendiste del cuento?
 - ¿Qué fue lo más importante o lo que más te gustó?

Sugerencia:

Es importante que se pregunte sobre las emociones que les provoca el cuento y las similitudes que sienten con alguno de los personajes, a fin de fomentar el gusto por la lectura de los títulos existentes en la Biblioteca Escolar y de Aula.

REFERENCIAS:

Bibliografía:

- Acuerdo 592. SEP.
- Programa 2011 Educación .Básica S.E.P. Rodríguez, L, et al. Programas de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Primaria. S.E. P. D. F. P. 223-239

Agradecimiento

La Dirección General de Servicios Educativos Iztapalapa
agradece a:

*Mtra. Eloísa Rico Roblero, Enlace del Área Técnica de la Región San Lorenzo
Tezonco*

Por su participación en la elaboración de la presente propuesta.
Ciclo escolar 2015- 2016