

Muy bien

Bien

Regular

Mañana
saré mejor

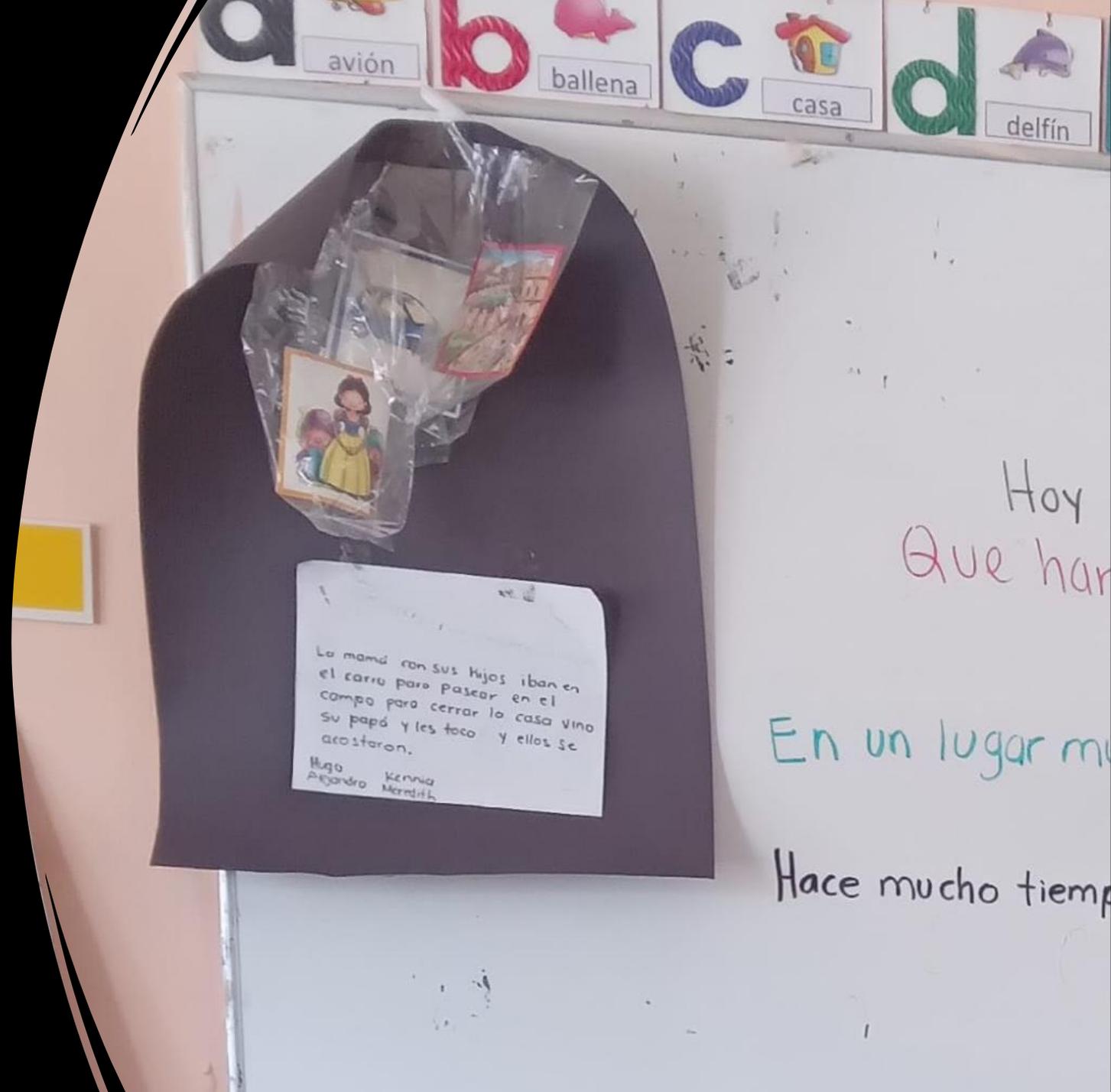
En un lugar...
Hace mucho tiempo
De pronto

EXPERIENCIA EXITOSA 2A

JUEGO, LEO Y ESCRIBO



Con Apoyo de Imágenes Crear Historia





Opinando Sobre la Historia Escuchada



Empleando Conectores para Contar Historias

En un lugar muy lejano...

De repente...

Al fin...

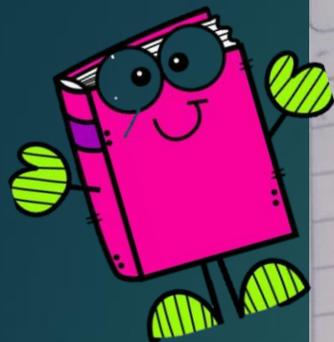
Hace mucho tiempo

De pronto...

y Así fue como...

Jeremy Una historia
es un programa...





Situación de Aprendizaje: Juego, leo y escribo

Campo de Desarrollo: Lenguaje y Comunicación

Aprendizaje Esperado:

Cuenta historias de invención propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros.

Fecha: Del 30 de Mayo al 9 de Junio

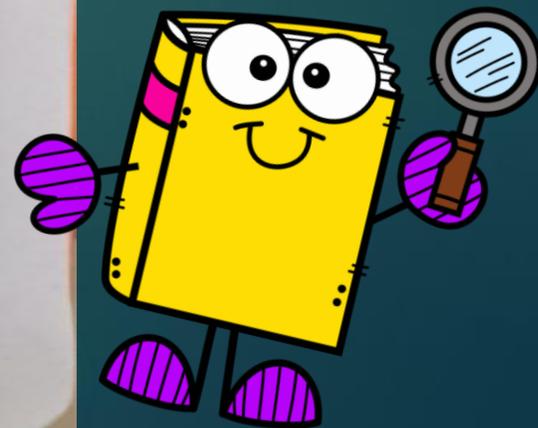
INICIO:

- Plantar la pregunta ¿qué es una historia? registrar las respuestas dadas por los niños utilizando papel bond.
- ~~Mostrar~~ una tarjeta con imagen para que de manera espontánea comenten que creen q' representa.
- *Explicar que es una historia que acaban de inventar o crear.

DESARROLLO:

- Con un dado que contiene en sus caras tarjetas con imágenes de personajes lugares, medio de transporte lanzarlo para inventar historias cortas.
- Con un dado con puntos lanzarlo y avanzar en el alfabeto la cantidad que indica el dado para conocer la letra y el objeto o animal que aparece en la imagen de esa letra para inventar una historia.
- Con las barajas de la lotería tradicional por binas escoger al azar 2 barajas e inventar una historia.
- Dejar volar la imaginación presentar a los niños

STUDENTZ



una cartulina donde se lee ¿qué harías si...
... fueras una mascota?, tuvieras superpoderes?, pu-
dieras hacerte invisible?, viajaras a otro planeta?
podrías viajar en el tiempo. Solicitar a los niños
que seleccionen una y escriban lo que harían.

- Compartirlo al gpo.

- Conectores para contar historias

En un lugar muy lejano... Pero un buen día...

Hace mucho tiempo... De repente...

Erase una vez... De pronto...

Había una vez...

Finalmente...

Al fin...

Y así fue como...

Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.
Practicar con estos conectores inventando una
historia.

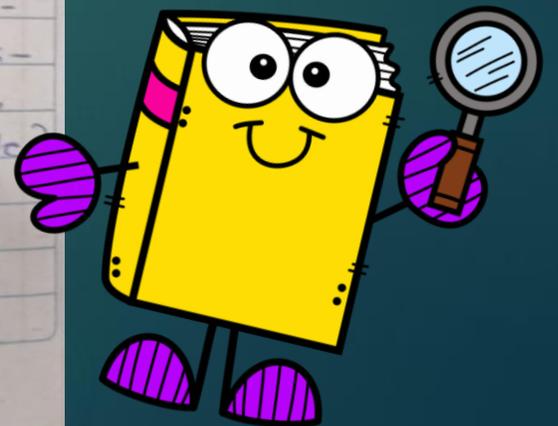
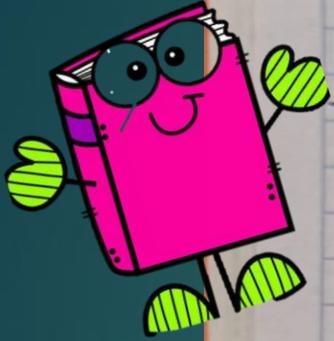
Completar con lo que sugieran los niños.

CIERRE: ¿De qué puedo escribir? Seleccionar al azar una
tarjeta (Amigos, familia, escuela, libros, insectos, ani-
males, comida, juguetes, cumpleaños, mascotas, maes-
tros, vacaciones, recreo, carros, sueños, accidente,
lugar especial, cosas favoritas, cuando sea grande)
y escribir su historia para elaborar un libro.

RECURSOS:

papel bond, marcadores, tarjetas, dado con tarjetas, dado

STUDENTZ



con puntos, baraja de la lotería tradicional, abecedario, cartulina con las opciones ¿que haras si?...
hojas para elaborar el libro de historias.

EVALUACION:

Libreria

* Revisado
Maestra Citlali M. L.
9/Jun/23

