

Contando anécdotas

Lenguaje y comunicación



SEMANA 40

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA/ ÁREA DE DESARROLLO

Lenguaje y Comunicación

APRENDIZAJES ESPERADOS:

Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y atender.

NOMBRE:

Contando anécdotas

FINALIDADES EDUCATIVAS

- Relatar lo que pasó en alguna situación o experiencia personal.
- Establecer ligas lógicas entre sucesos.
- Completar información de acuerdo a la claridad del mensaje según lo que comprende el que escucha.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES POR DÍA

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>La anécdota detrás de una fotografía. Elegir una fotografía de un evento significativo con el alumno/a, por ejemplo, el día de su nacimiento, etc.</p> <p>En un espacio cómodo sentarse con el Alumno/a. Mostrar la fotografía y contarle con detalles la historia de ese día.</p>	<p>Preparar materiales del juego: Chango preguntón. Pedir al alumno/a que coloree los dados que están en los materiales, doblar y pegar cada uno hasta formar el cubo de cada dado.</p> <p>Recortar las fichas redondas con las que avanzará cada jugador en el juego.</p> <p>Pedir al alumno/a que coloree el tablero del Chango preguntón, y si es posible poner mica auto adherible o guardarlo dentro de una bolsita de plástico para protegerlo. Recortar en familia las tarjetas con las preguntas y si es posible proteger con mica auto adherible.</p>	<p>Juega al Chango preguntón. Leer las instrucciones del juego junto con el alumno/a para que sepan de qué forma se juega y conozcan las reglas.</p> <p>Tener a la mano la carta guía, es sólo para el adulto que juega con el niño. La carta guía es importante para guiar al adulto y saber qué apoyos puede dar al alumno/a mientras cuenta su anécdota, cuando le toque en el juego. Pueden jugar la versión impresa o la versión electrónica.</p>	<p>Juega al Chango preguntón. Este juego de mesa se puede jugar varias veces con la misma persona o con diferentes personas de la familia o amigos.</p> <p>El contar anécdotas varias veces favorece que el niño pueda pensar cómo decir cada vez mejor la historia para que se entienda de manera más completa su narración.</p>	<p>Anecdotario. Indicar al alumno/a que dictará a un adulto de la familia la anécdota que más le gustó de las que le contaron o de las que narró el mismo.</p> <p>El adulto escribirá en la hoja en el ANECDOTARIO de la versión 1 tal cual el niño dicta la anécdota. En la versión 2 le ayudará a completar la información que pudiera faltar en la narración de la anécdota.</p> <p>Este trabajo lo puedes entregar a tu maestra en cuanto te sea posible.</p>

MATERIAL FÍSICO : Tijeras, lápiz, goma, colores, hojas, tablero del juego "Chango preguntón", dado con puntos, dado con números, fichas de colores, tarjetas de preguntas, carta guía, instrucciones del juego, una fotografía.

MATERIAL VIRTUAL, Juego del Chango preguntón en versión electrónica:

[https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQ7MFYEC4IQRR9QeZS6SDIG8fGAcR0qSNqFerMdwTQXqXTWc3C3uxQ1dnwsv4uJuusLEhNyxo3209Z/pub?start=false&loop=false&delayms=3000)

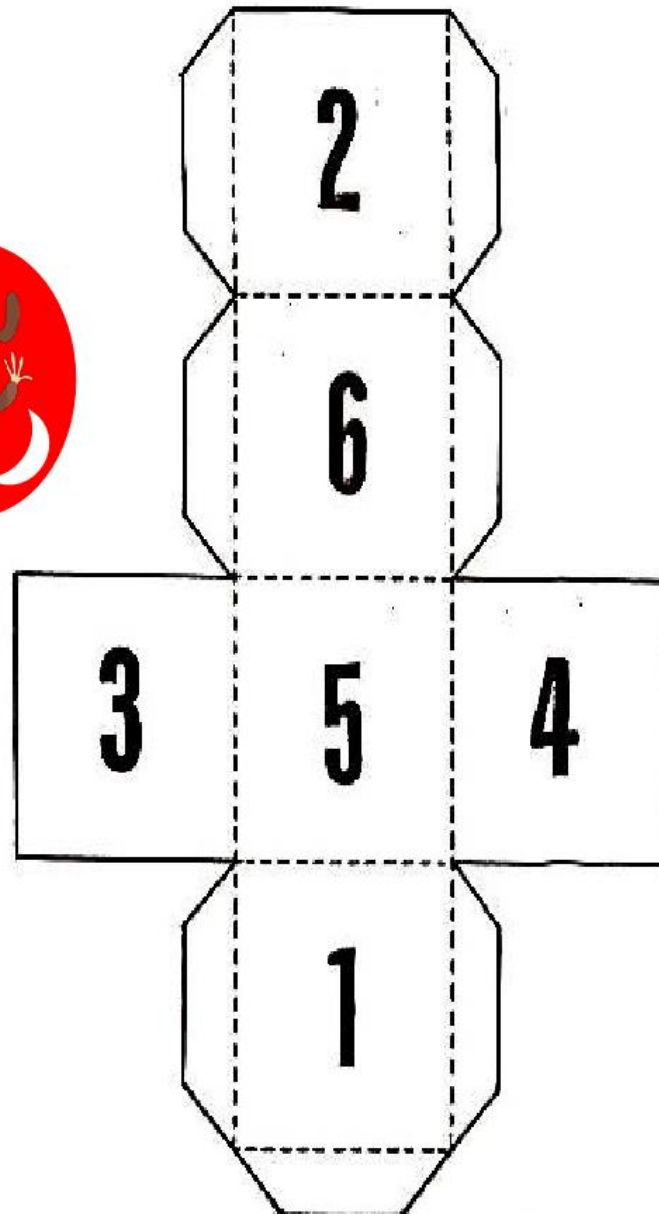
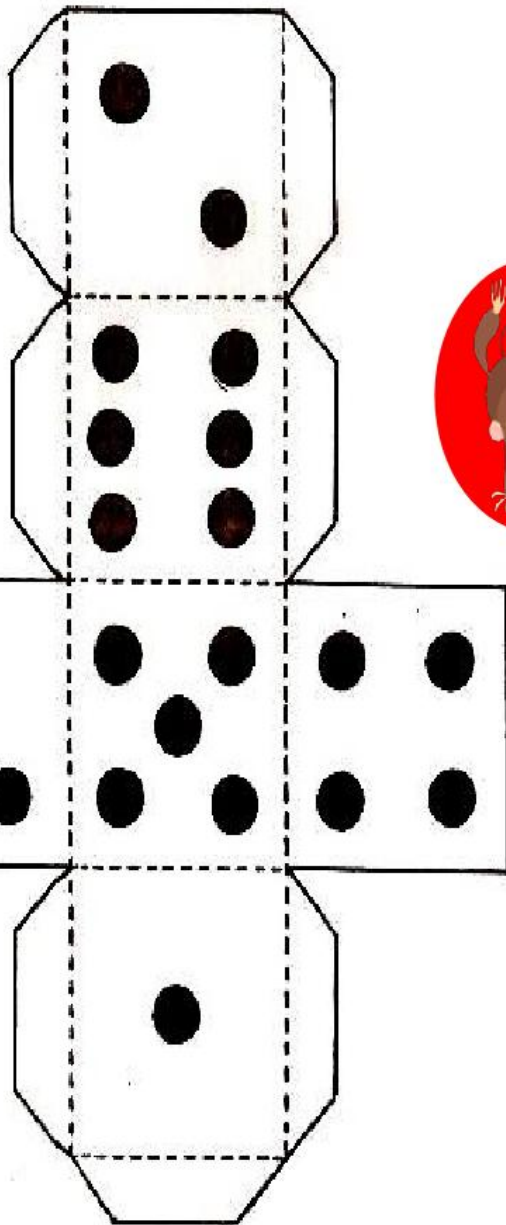
[1vQ7MFYEC4IQRR9QeZS6SDIG8fGAcR0qSNqFerMdwTQXqXTWc3C3uxQ1dnwsv4uJuusLEhNyxo3209Z/pub?start=false&loop=false&delayms=3000](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQ7MFYEC4IQRR9QeZS6SDIG8fGAcR0qSNqFerMdwTQXqXTWc3C3uxQ1dnwsv4uJuusLEhNyxo3209Z/pub?start=false&loop=false&delayms=3000)

ADECUACIONES O VARIANTES:

Se puede enriquecer el juego agregando tarjetas con preguntas diferentes que propicien que el niño/a cuente anécdotas que sean de experiencias personales o de sucesos que pasaron a otras personas.

OTROS CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA/ ÁREAS DE DESARROLLO QUE SE FAVORECEN:

Pensamiento matemático.



**Dados para el juego
"Chango
Preguntón".**

PASOS:

1. Colorear.
2. Recortar.
3. Doblar por la línea punteada.
4. Unir las pestañas con pegamento para formar un cubo.
5. Repetir para cada dado.
6. Recortar las fichas para cada jugador.

CHANGO PREGUN TÓN

INSTRUCCIONES

1. Se necesita un mínimo de dos jugadores.
2. Cada jugador participará en el juego con una ficha de diferente color.
3. El objetivo del juego es llegar a la meta y ganar las bananas para el chango preguntón.
4. Se deben respetar los turnos para lanzar el dado (pueden elegir jugar con dado con puntos o con dado con números).
5. Las casillas del tablero están numeradas y avanzarán de acuerdo a lo que indique el dado.
6. Si caes en una casilla con signo de interrogación tendrás que tomar una tarjeta y responder al chango preguntón, relatando tu anécdota lo más completa que puedas y tratando de no olvidar ningún detalle.
7. Gana el primero que llegue a la meta.



¡DIVIÉRTETE ESCUCHANDO Y CONTANDO ANÉCDOTAS!

CARTA GUÍA

1. Es importante que el adulto cuando tenga el turno de contar sus anécdotas lo haga de manera más **completa** posible, pues el niño aprende de la forma en que escucha que los demás cuentan las historias.
2. **Cuando el niño/a relata lo que le sucedió a otra persona**, se puede preguntar ¿por qué motivo reaccionó así?, ¿por qué crees que esa persona hizo eso?, ¿para qué realizó eso?
3. Si el niño **dice la anécdota en desorden** apoyarlo con preguntas para que ordene sus ideas, por ejemplo; ¿qué pasó primero?, ¿qué pasó después?, ¿qué pasó al final?
4. Si el niño dice fragmentos en los que **omite información** ayudar a completarla haciendo preguntas como: – si dice íbamos caminando... preguntar - ¿Con quién ibas caminando?, si dice – entonces llegué ahí y salté... preguntar - ¿a qué lugar llegaste?
5. Para ayudar al niño a **seleccionar mejores palabras para explicar** o usar términos correctos, si dice – entonces me rompí la pata... se puede modelar la versión correcta, decirle – te rompiste el pie. Es importante sólo repetir sin decirle al niño/a que se equivocó, ese trabajo lo realizará por sí mismo poco a poco.
6. Se pueden hacer preguntas para que el niño/a **identifique el problema de la historia o la solución** de la trama - ¿cuál fue el problema?, ¿cómo se solucionó?
7. Ayudar al niño a **describir la situación o personajes** por ejemplo se puede preguntar - ¿cómo era el niño?, ¿cómo era el lugar?, ¿cómo te sentiste?, etc.

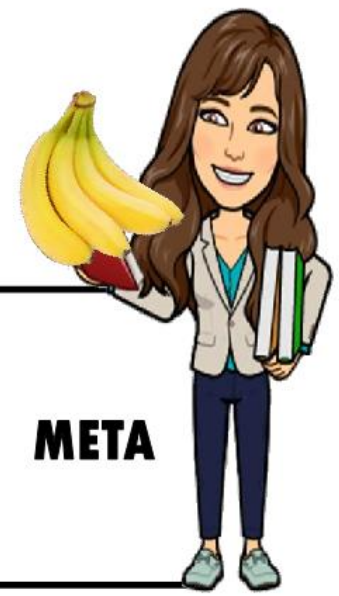
CHANGO
PREGUN
TÓN





SALIDA		?		?	?
	1	2	3	4	5
					6
?		?		?	?
12	11	10	9	8	7
					13
?	?		?	?	META
14	15	16	17	18	

**CHANGO
PREGUNTÓN**





CUÉNTAME SOBRE EL
DÍA QUE JUGASTE
CON TU MASCOTA O
ANIMAL FAVORITO.



PLATÍCAME SOBRE LA
FIESTA DE
CUMPLEAÑOS QUE
MÁS TE HA GUSTADO.



¿TE GUSTA PASEAR?
CUÉNTAME COMO
QUIERES QUE SEA TU
PRÓXIMO PASEO.



¿TE GUSTA VISITAR A
TU FAMILIA?
¿QUÉ TE GUSTA
HACER CON ELLOS?



¿TE GUSTA JUGAR?
¿CÓMO FUE EL DÍA
QUE TE DIVERTISTE
MÁS?



¿TIENES HERMANOS
O PRIMOS?
¿CÓMO JUEGAS
CON ELLOS?



¿HAS HECHO
ALGUNA
TRAVESURA?
¿QUÉ HICISTE?



¿ALGUNA VEZ HAS
AYUDADO EN EL
TRABAJO A TU MAMÁ
O PAPÁ?
¿CÓMO FUE?



¿ALGUNA VEZ TE HA
PASADO UN
ACCIDENTE?
¿CÓMO SUCEDIÓ?





¿ALGUNA VEZ TE HAS ENOJADO CON UN AMIGO?
¿QUÉ PASÓ?



¿TIENES UN JUGUETE PREFERIDO?
¿CÓMO JUEGAS CON ÉL?



¿CUÁL HA SIDO EL MEJOR MOMENTO CON TUS PAPÁS?
¿CÓMO FUE?



¿PLÁTICAME SOBRE TUS ABUELOS?



¿CUÁL ES TU PROGRAMA DE TV FAVORITO?
CUÉNTAME DE QUÉ TRATA.



CUÉNTAME SOBRE LA CLASE QUE MÁS TE HA GUSTADO.



¿CÓMO FUE EL DÍA QUE TU FAMILIA TE HIZO REÍR MÁS?



¿HAS VISTO A UN NIÑO HACER BERRINCHE?
¿QUÉ SUCEDIÓ?



¿SE TE HA CAÍDO UN DIENTE O A ALGUIEN QUE CONOCES?
CUÉNTAME ESA HISTORIA.



ANECDOTARIO



A spiral-bound notebook page with 20 horizontal lines. The spiral binding is on the left side. At the bottom right corner, the text "Versión 1" is printed.

Versión
1

A spiral-bound notebook page with 20 horizontal lines. The spiral binding is on the left side. At the bottom right corner, the text "Versión 2" is printed.

Versión
2

- En la línea favor de escribir el nombre del alumno o la alumna
- Observaciones realizadas por padres de familia o tutores durante el desarrollo de las actividades de la semana :

<p>¿Qué fue lo que descubrió _____ al participar en esta actividad?</p>	<p>¿_____tuvo alguna dificultad para comentar anécdotas? si, no ¿porque?</p>
<p>¿_____disfrutó el tiempo al realizar estas actividades? ¿por qué?</p>	<p>¿De manera general al preguntarle a _____ para que sirve el periódico?¿cuál es su respuesta?</p>

Descarga nuestras apps,
educativa.

Tus alumn@s aprenderán
matemáticas mientras se
divierten

Enlaces de descarga

<https://cutt.ly/JKfx5s5>



MATHEASY

GRATIS

MATEMÁTICAS DIVERTIDAS

The image features three smartphone screens illustrating the app's interface. The leftmost screen shows the main menu with options for 'Adición', 'Mesa de...', 'Opción', 'Entrada', 'Verdader...', 'Encuentr...', 'Duelo', 'Sustracción', and 'Multiplicación'. The middle screen displays a math problem '42 + 24 = 56' with a green checkmark button and a red 'X' button. The rightmost screen shows a math problem '83 + ? = 138' with a grid of answer choices: 55, 65, 45, and 75. The app's title 'MATHEASY' is at the top in large, bold, grey letters, with a rainbow arching behind it. A red starburst graphic with the word 'GRATIS' is in the top right corner. At the bottom center, there is a black banner with the Google Play logo and the text 'DISPONIBLE EN Google Play'. In the bottom left corner, there are colorful blocks with numbers and symbols.

Descarga nuestras apps,
Educativa.

Tus alumn@s aprenderán
matemáticas mientras se
divierten

Enlaces de descarga

<https://cutt.ly/rKfccrk>



MATHRIX

GRATIS

JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS



DISPONIBLE EN
Google Play