



¡Así como la **vida educa**
la **educación da vida!**

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación



Recrea
Educación para refundar 2040



 60
minutos

**Juguemos
memorama**

**“Vaya apetito
tiene el zorrillo”**

¡Para Iniciar!



- **La descripción es una habilidad para identificar y nombrar las características y cualidades de un objeto, persona o situación, sirve como base o cimiento para el aprendizaje de la lectoescritura ya que enriquece procesos mentales y capacidades para que los niños sean capaces de comprender, analizar, reflexionar y crear a partir de los textos que leen.**

¿Qué queremos lograr?

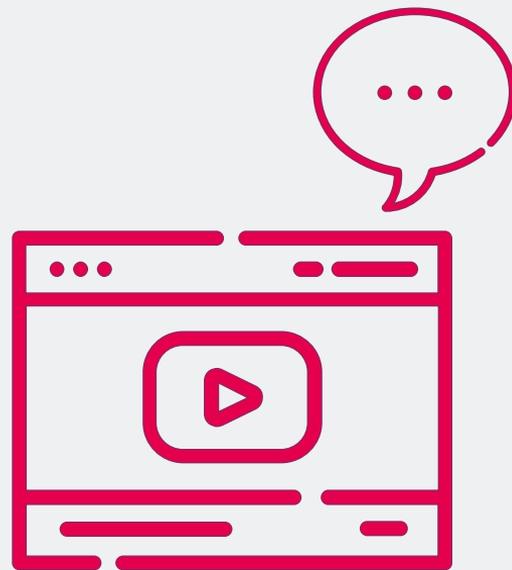
Menciona características de objetos y personas que conoce y observa

¿Qué temas conoceremos?

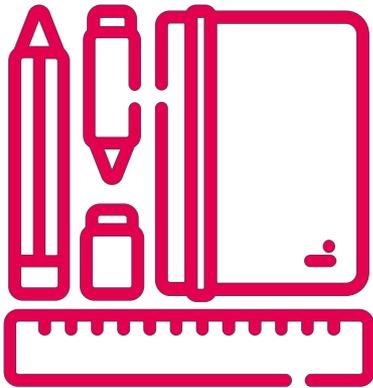
- Observar
- Enlistar las características de lo que se observa
- Creatividad
- Relacionar imagen y texto

¿Qué necesitamos?

- Computadora o teléfono
- Conexión a internet
- Tarjetas u hojas
- Marcadores, crayolas o colores



¡A Trabajar!



1. Observen el cuento de “Vaya apetito tiene el zorrillo”

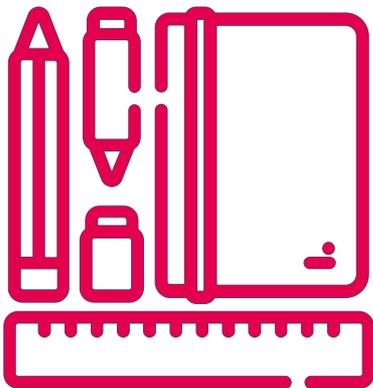
<http://plataformaeducativa.se.jalisco.gob.mx/el-punto/preescolar-lenguaje-y-comunicacion/vaya-apetito-tiene-el-zorrillo>



2. Posteriormente plantéale las siguientes preguntas;

- ¿Cómo es el zorrillo?, ¿de qué color es? ¿en qué lugar estaba? ¿qué tenía el zorrillo? ¿qué iba a preparar?
- ¿Qué fue a buscar? ¿dónde encontró los huevos? ¿cuántos encontró? ¿eran iguales?
- ¿Qué les paso a los huevos? ¿por qué? ¿cuántos huevos le quedaron? ¿cuántos animalitos tenía que alimentar? ¿cuáles animalitos eran? ¿cómo eran? ¿qué hacían los animalitos? ¿qué hizo el zorrillo para solucionar la situación?

¡A Trabajar!



3. **El juego de memoria les gusta a los niños, pues desafía la capacidad de concentración, atención y astucia. Los invitamos a darle otra dimensión a este juego, al elaborar un memorama, que les permita establecer relaciones entre el texto e imagen a partir del cuento.**
4. **Ahora vamos a hacer nuestro memorama, invite al niño a realizar los dibujos de los animales del cuento, cada que elabore un dibujo, el adulto le apoyará a escribir en otra tarjeta el nombre del animal. (Ver anexo 1, ejemplo de memorama)**
5. **A jugar, ubican las tarjetas volteadas y buscan el dibujo y palabra que corresponden, cada que encuentre un par, leerá la palabra y describirá el animal. Gana quien tenga más pares.**

Recomendaciones

Pueden iniciar con cinco animales y cinco palabras, ya que logren identificarlas ir agregando más.

Es importante que cada que el adulto escriba la palabra el niño observe como lo realiza, comente las características de la palabra, por ejemplo, *aquí voy a escribir zorrillo, zo – rri – to, mira empieza con “zo”*.

La escritura debe de realizarse con letra de molde.

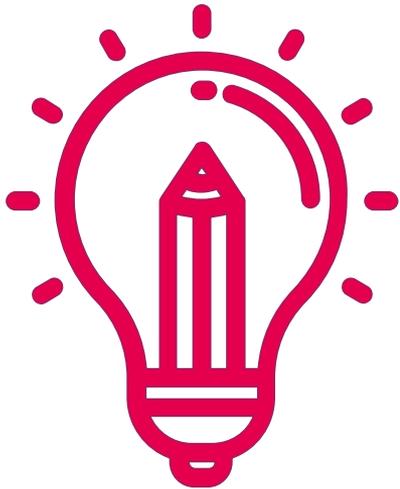
Antes de iniciar el juego de memorama, poner en un lugar visible las tarjetas, cada dibujo con su palabra, con el fin de que el niño o niña, las observen e identifiquen. Después revolver las tarjetas con los dibujos y palabras visibles y pedir al niño las acomode, si existe alguna confusión apoyarlo al mostrarle las características de la escritura y su relación con el dibujo.

Variaciones de la actividad

Para niños más pequeños, utilizar solo imágenes y cuando encuentre las que son iguales, describan el animal. De lo que observan o de lo que saben.

En esta actividad también se les puede pedir a los niños que elaboren las tarjetas donde escriban los nombres de los animales con sus propios recursos (grafías o letras convencionales).

**¿Qué nos gustó de lo
que aprendí hoy?**



- ¿Te gusto el cuento?
- ¿Por qué?
- ¿Qué se te dificultó?
- ¿Qué disfrutaste más?
- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Te gustaría volver a jugar?

Ideas para la familia



La descripción es una habilidad que se aprende y se desarrolla, de manera que podemos empezar haciendo descripciones muy simples y llegar a crear descripciones cada vez más completas y detalladas.

Algunas actividades que pueden realizar son; Jugar a las adivinanzas, donde a través de la descripción de algún objeto del hogar el niño lo pueda adivinar, es necesario que el niño también empiece a realizar sus adivinanzas y la familia adivine.

Dibujar algún personaje que un adulto o miembro de la familia describa.

Anexos

EJEMPLOS

1. Tarjetas para el memorama

Anexo 1

Ejemplo de tarjetas para el memorama

Zorrito



Tortuga



Flamencos



Patito



