



San Luis Potosí
Un Gobierno para Todos
GOBIERNO DEL ESTADO 2009-2015

Secretaría de
Educación



la descripción.



La descripción.

PRIMERA SESION

APRENDIZAJES ESPERADOS: HACER DESCRIPCIÓN DE OBJETOS, ANIMALES Y PERSONAS, EXPRESAN ORALMENTE DIFERENTES CARACTERISTICAS DE SITUACIONES COMUNICATIVAS DE SU ENTORNO.

DESCRIPCIONES SENCILLAS.

COMPETENCIAS: EXPRESION Y COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA. PARTICIPACION EN EQUIPOS Y DIFERENTES JUEGOS.

CICLO: SEGUNDO GRADO GRUPO: A.

LENGUAJE COMO EJE TRANSVERSAL: LENGUAJE FUNCIONAL Y ACTIVIDADES LUDICAS.

COMUNICACIÓN ORAL: DESCRIBIR AMIGOS, ANIMALES Y OBJETOS.

COMUNICACIÓN ESCRITA: DESCRIPCIONES SENCILLAS.

LECTURA: " TESEO EL RENEGON" .



DESARROLLO DEL PROYECTO:

MARTES

• ¿DIME COMO ES?

- Durante inicio de esta actividad el docente debe orientar su enseñanza hacia las descripciones orales en un principio, pero de igual forma debe iniciarse en la escritura de pequeñas descripciones escritas, por ejemplo: presentar un juguete, esto guiara a los alumnos a describir objetos, en otra sesión será el tema los animales y al final las personas.
- Para iniciar esta sesión el docente deberá presentar al grupo un juguete tomando en cuenta la posibilidad de que ellos sugieran, puede ser un **carro** o una **muñeca**.
- El docente guiara a los niños resaltando las cualidades de los objetos, como bonito, feo etc.
- El maestro irá incorporando el uso de adjetivos para completar o enriquecer las descripciones.
- El alumno realizara poco a poco descripciones más completas, con el uso de diferentes **adjetivos**, se recomienda que sean 2 objetos, 2 animales, 2 personas, con sus respectivos adjetivos, para finalizar con la descripción.
- Se le proporcionara las tarjetas silábicas para que los niños se vayan apropiando de los nombres de los juguetes.

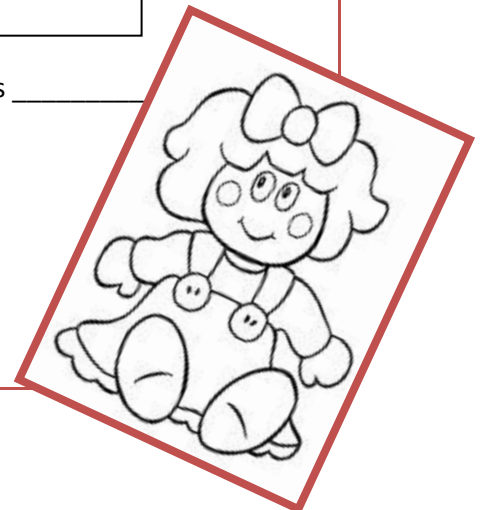


- Estas tarjetas se revolverán varias veces para formar la palabra correcta, además se repartirán para jugar en casa.
- De igual forma se repartirán las tarjetas para incorporar los adjetivos alusivos a los objetos. Checar el memorama y las palabras clave de este proyecto.
- Relacionar tarjetas de palabras completas:



El docente mencionara el estribillo la muñeca es _____
"muñeca bonita"....."carro veloz"

- Terminar la sesión formando pequeñas descripciones.



DESARROLLO DEL PROYECTO:

• ¿ADIVINA QUIEN ES?

MIÉRCOLES

- Para la realización de esta actividad el docente deberá tener previamente elaboradas pequeñas descripciones, las cuales leerá frente al grupo de tal manera que los niños se familiaricen con ellas. Aquí se emplearan animales.
- Leer en varias ocasiones las descripciones frente a los niños, resaltando los nombres de los animales, de igual forma se recomienda solo trabajar con 2 animales, de preferencia uno muy conocido y otro del medio que les rodea, sugiero león y ratón.
- Dentro de esta actividad el docente incorpora 2 adjetivos mas como lo son feroz y veloz.
- El alumno copiara las pequeñas descripciones en forma de texto y les pondrá su dibujo.
- A continuación el maestro repartirá descripciones solo escritas, la expectativa es que el alumno pueda leerlas. Es decir que adivine de que animal se trata.
- Posteriormente el maestro repartirá las imágenes correspondientes a la descripción y así el alumno relacionara imagen y texto.
- Esta actividad cierra con la escritura de las palabras clave de la descripción, el nombre del animal y de su adjetivo, ratón veloz., se sugiere ocupar el alfabeto móvil.
- El docente estará al pendiente en el uso del alfabeto móvil, para ver si el alumno adquiere o domina las palabras.
- Para finalizar que el niño dibuje un cartel del animal que más le guste.



DESARROLLO DEL PROYECTO:

- **“DESCRIPCION DE PERSONAS”. “Amigos favoritos”**
- Para iniciar esta actividad el docente deberá recordar que sus alumnos deberán ser tratados equitativamente, pero es bueno enaltecer o resaltar la cualidad de algún niño que se ve en desventaja frente a los demás para aumentar su autoestima.
- El docente a través de la mímica presentara ante la descripción de uno de sus compañeros del salón tratando que los niños lo identifiquen , si no es así el maestro mencionara al alumno de quien se trato dicha descripción, este juego se repetirá con varios alumnos varias veces. Se recomienda tres amigos.
- El alumno dibujara y reconocerá a su amigo favorito.
- El alumno copiara las descripciones del pizarrón, eligiendo su favorita.
- Elaborar un pequeño cartel de su descripción elegida, recordar que pueden ser personajes conocidos como mama, papa, niño, niña el docente decidirá de acuerdo a sus alumnos.
- Para continuar con la descripción de personas y romper un poco la monotonía jugar la dinámica “abrazos compartidos”, esta dinámica está ubicada en el libro de educación física de primer grado.
- Desarrollo de la dinámica:
 - Los alumnos pasan al frente del salón, se colocaran en círculo, el maestro mencionara que se sacudirán la vergüenza haciendo énfasis en sacudirse, posteriormente pondrá una melodía rítmica bailando en circulo y moviéndose, se para la música y el docente dirá “abrazos compartidos de 2”, los niños se agruparan de 2, el docente elige las veces y el numero de abrazos.
 - La dinámica se cierra con una pequeña descripción oral o escrita que los niños escribirán en sus cuadernos. Marcela es bailadora. A los niños les gusta bailar.(la complejidad de la oración la elige el docente).



**Maria es bonita
y
le gusta bailar.**

DESARROLLO DEL PROYECTO:

- “FORMATO DESCRIPTIVO”:
- En la siguiente actividad el maestro deberá poner mucho cuidado y énfasis en PRESENTAR LA CONCEPTUALIZACION Y USO DE ESTE FORMATO, el maestro presentara al grupo un formato que ayudara a sus alumnos a realizar una descripción escrita. Se presentara primero el formato y después se realizara la descripción, el niño deberá saber que el formato le ayuda a formar su descripción. Repetir esta actividad durante los siguientes días, con personas, animales y objetos.
- El maestro presentara dicho formato y dará un ejemplo de cómo el producto final será la descripción.

¿Quién es? Luis
 ¿Cómo es? alto
 ¿Como tiene el pelo? largo



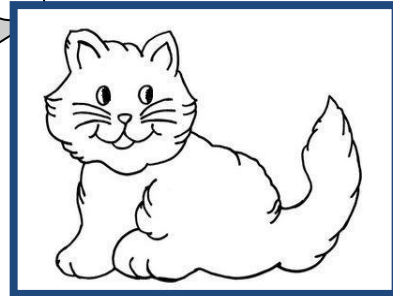
Luis es alto
 y tiene el pelo.
 largo

Nota: el maestro será el encargado de guiar a los niños en el aprendizaje y manejo de dichas descripciones así como del formato.

DESARROLLO DEL PROYECTO

- **“Cantemos, cantemos”.**
- Esta actividad consiste en ocupar el canto y las rimas como medios o recursos para apropiarse de palabras y que el alumno valla enriqueciendo su vocabulario.
- Presentaremos al niño una rima o poesía, puede consistir en una pequeña poesía que viene en el libro del alumno.
- La rima dice:

**Tengo un gato,
con los pies de trapo,
a que bonito,
que bonito es mi gato.**



- El maestro junto con los niños dará lectura diariamente a este pequeño texto, de igual manera ira construyendo nuevas rimas, recuerde maestra que las rimas irán asociadas a las palabras que se consideran claves.
- Es recomendable insistir que los alumnos identifiquen las palabras alusivas a los animales, también con las palabras que riman.

DESARROLLO DEL PROYECTO:

“LOS CRUCIGRAMAS”

- Esta actividad debe de resultar un reto para el alumno, puede ser apoyado, pero lo ideal es que la realice solo.
- Durante dicha actividad el maestro presenta una serie de figuras conocidas: perro, ratón, león, papa, mama, etc.
- Como inicio en el repaso de estas palabras el maestro las anotara en el pizarrón dándoles lectura, deberá realizarlo varias veces.
- El docente espera el tiempo indicado y borrara del pizarrón las palabras analizadas, inmediatamente después colocara los carteles o dibujos de las mismas.
- El alumno tendrá que colocar o relacionar el nombre con las palabras adecuadamente, si el alumno presenta fallas motivarlo a que encuentre dibujo y anote la palabra según corresponda.
- El maestro hará énfasis en el inicio y termino de la palabra, y de igual forma cuantas letras forman la palabra en estudio.

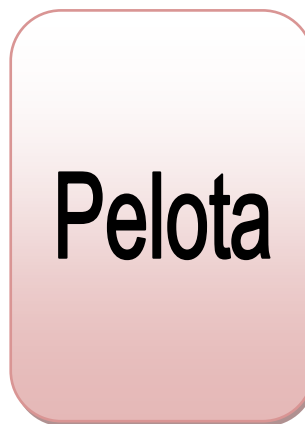


--	--	--	--

Nota: el uso de los crucigramas de igual forma se puede utilizar como herramienta de dictado, es muy recomendable que no se digan sonidos de letras.

DESARROLLO DEL PROYECTO:

- “LOS ANTONIMOS”
- El uso de esta forma de trabajo es responsabilidad del maestro, es decir el decide si la aplica o no, lo que si debe quedar bien asentado es que el maestro medirá si aumenta el número de palabras para enriquecer a sus alumnos o solo trabaja las palabras base.
- La dinámica de los antónimos es encontrar lo contrario, puede jugarse con animales, personas u objetos, se irán incorporando palabras como suave, duro, alto, pequeño, gordo, flaco, veloz, lento.
- Esta actividad será diseñada previamente en loterías por el docente.
- El docente enlistara los antónimos en la tabla y presentara al grupo las fichas que serán alusivas a la descripción.
- Otra de las opciones es que el docente solo presente las puras imágenes y que los alumnos adivines la cualidad que identifica a la figura.
- Nota: esta actividad puede considerarse paulatinamente y con el avance de los alumnos se irán incorporando las palabras que el alumno valla dominando.



EVALUACION**ASPECTOS A CONSIDERAR EN LA EVALUACION:**

Presentar comentarios al grupo respecto al concepto de la descripción.

Manera y forma en la que aplica los conocimientos en relación a su contexto.

Conocimientos previos de los niños.

Modos de expresión sobre lugares, tamaños y formas.

Trabajo de escritura y pintado.

Utilice el periódico mural para la publicación de sus textos.

Evaluaciones colectivas y participación de equipo.

Ayuda mutua y colaborativa.

Monitores.

EVALUACION:

Realizar descripciones orales y escritas frente al grupo.

Completar descripciones sencillas a partir de un texto dado.

Realizar una porta retratos de su descripción personal y de las de sus amigos.

Publicar los mejores trabajos en el periódico mural.

Entrega de premiación simbólica a la mejor descripción.



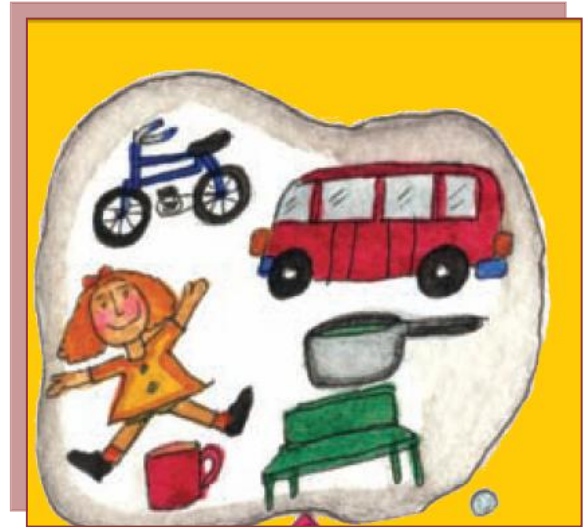
DOSIFICACION EVALUATIVA

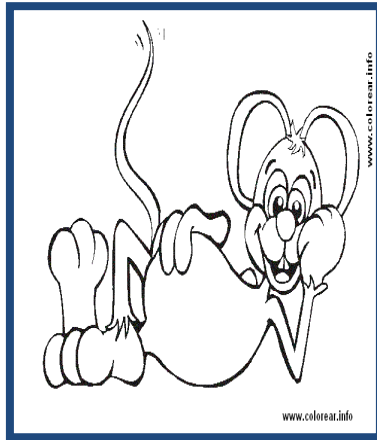
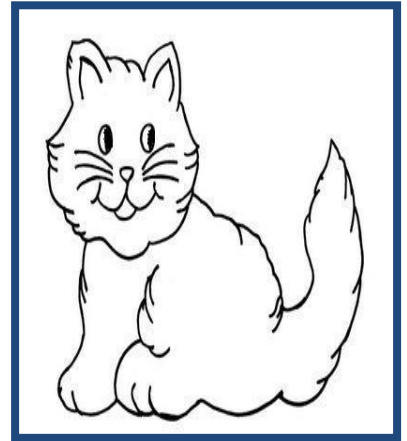
Nombre del alumno	REALIZA DESCRIPCIONES ORALES	APROPIA DE PALABRAS CLAVE	LEE Y CONOCE ADJETIVOS	RESPETA TURNOS DE PARTICIPACION	ESCRIBE DESCRIPCIONES SENCILLAS	DICATADO
1.-BRENDA						
2.-GABRIEL						
3.-CINTHIA						
4.-BERNABE						
5.-AGUSTIN						
6.-ALEXANDRO						
7.-DAVID						
8.-LUIS						
9.-ELVIRA						
10.-PLACIDO						
11.-PALOMA						

NOTA: AUMENTAR O DISMINUIR SEGÚN EL NUMERO DE ALUMNOS.

la descripción.

MATERIALES





muñeca

pelota

carro

ratón

gato

María

niña

casa

pollo

niño

león

PALABRAS SILABICAS

mu

ñe

ca

ra

pe

lo

ta

tón

ga

to

Ma

ría

ni

ño

ca

sa

po

llo

ni

ña

le

ón

muñeca

pelota

carro

ratón

gato

María

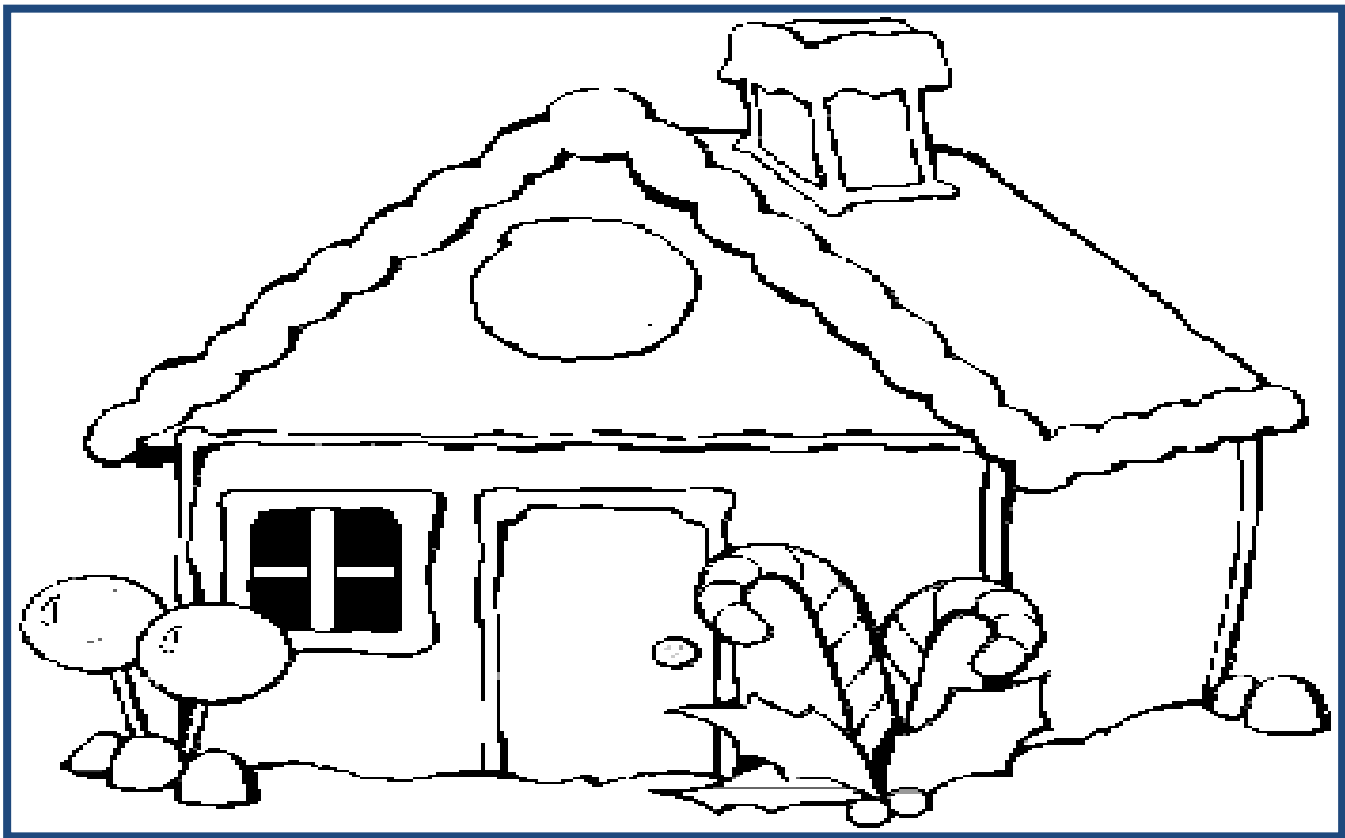
niña

casa

pollo

niño

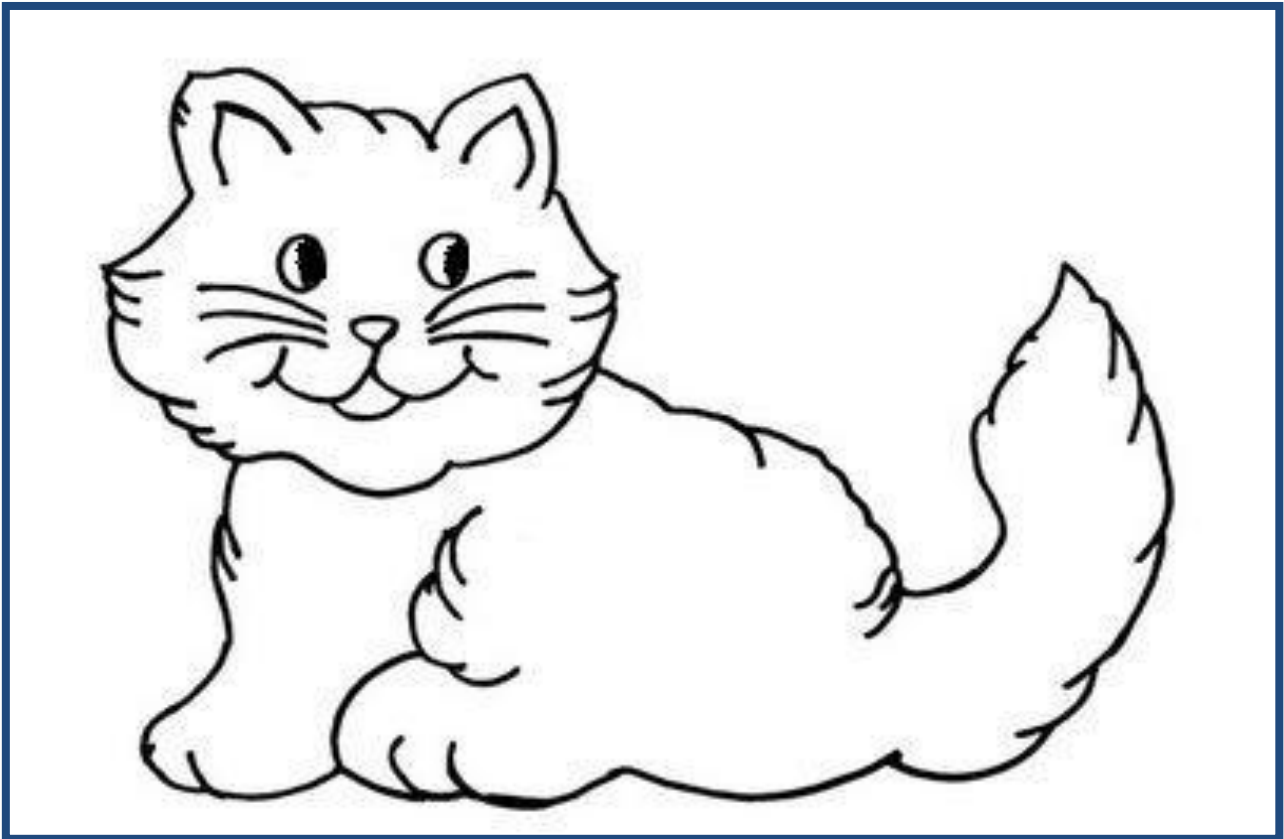
león



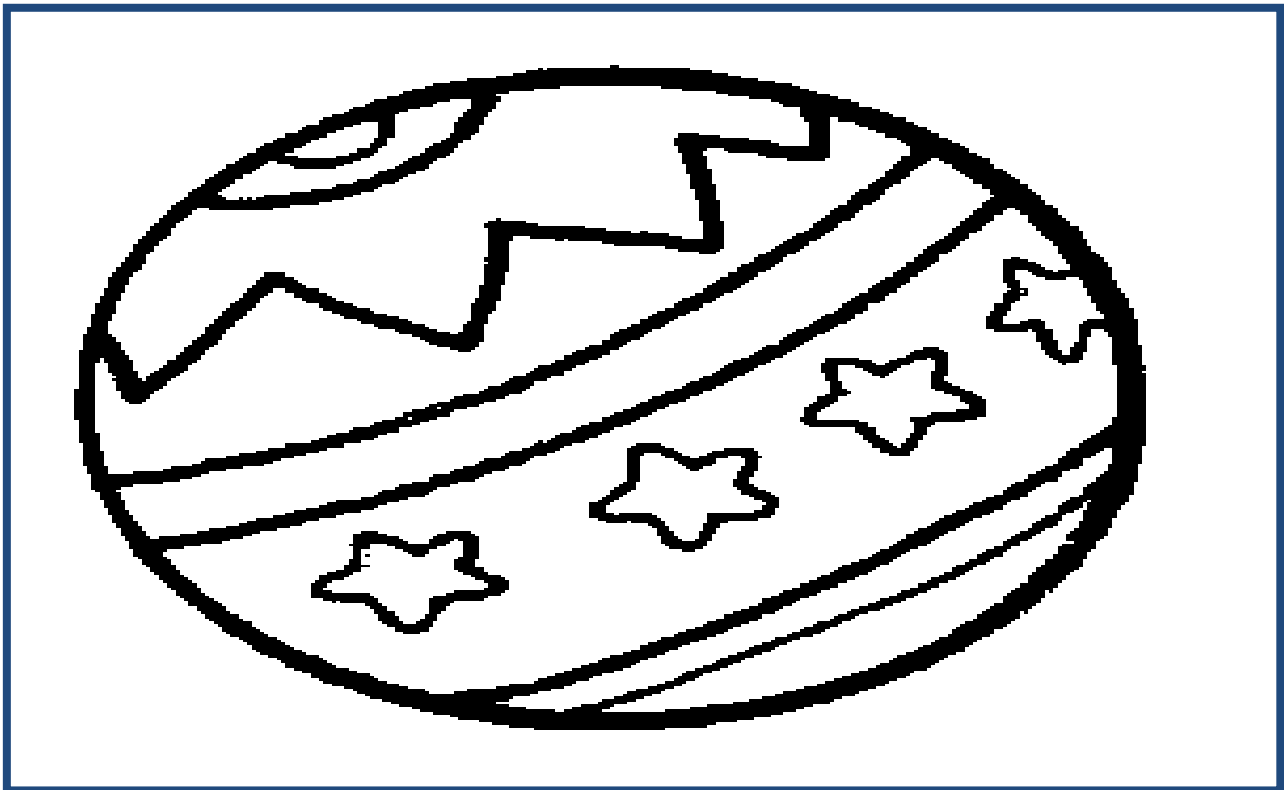
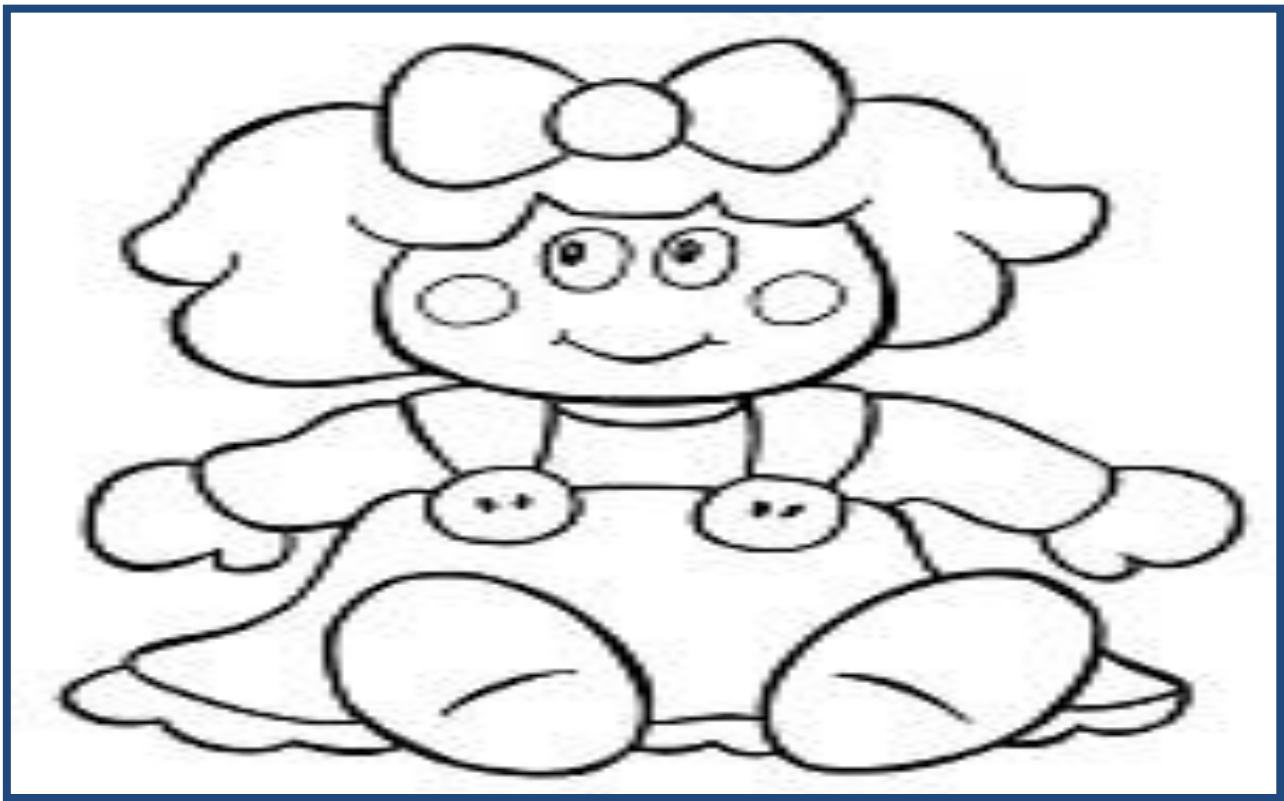
www.colorear.info

www.colorear.info









Estas imágenes van con las palabras visuales, recuerda se colocan en el salón y en casa en un lugar visible.

Lotería

pelota bajo ratón muñeca

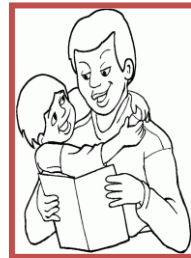
gato león María niña



carro alto niño



casa



pollo

Oraciones

COMPLETAR ORACIONES, PRIMERAMENTE USTED DEBERA JUGAR CON SU HIJO AL MEMORAMA Y DESPUES DICTARA LA PALABRA PARA QUE LA ORACION SE COMPLETE, PARA COMPLETAR CHECAR LAS ADIVINANZAS.



1.-Hugo tiene un _____.



2.-El _____ es feroz.



3.-María es _____.

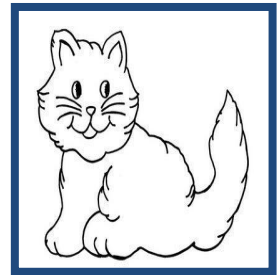


4.-El ratón es _____.



5.-EL niño es muy _____.

6.-El gato es _____.



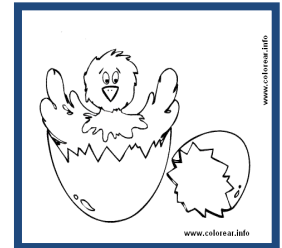
7.-La muñeca es _____.



8.- La niña es _____.



9.-El pollo pía -pía. _____.



10.-La pelota es _____.



11.-La casa esta _____.



CRUCIGRAMAS



		rr	
--	--	----	--



--	--	--	--



--	--	--	--	--



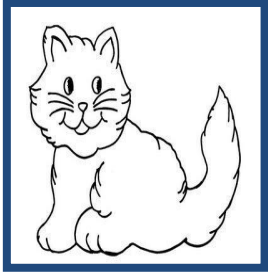
--	--	--	--	--



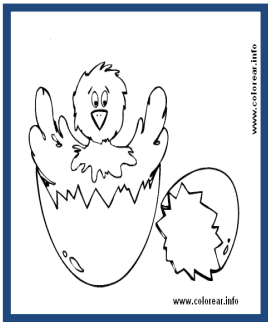
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--	--	--

Adivinanzas



**Es bonita
y
limpia.**

**Es feroz
y
fuerte.**

**Es bonita
y
lista.**

**Es bonita
y
listo.**

**Es bonito
y
veloz.**

**Es ágil
y
maulla.**

**Es pequeño
y
pía-pía.**

**Es bonita
y
linda.**

**Es redonda
y
rueda.**

**Es rápido
y
comelón.**

**Es bonita
y
de trapo.**

PALABRAS SILABICAS.....EXPLICACION.

Estas tarjetas serán para practicar en casa, en el grupo, se revuelve la palabra vista y el niño la acomoda, mientras más juega y la forma más se apropia de ella.

LOTERIA.....EXPLICACION.

En los espacios vacios va colocada una imagen, a la hora de jugar el docente maneja las tarjetas de tal forma que el niño siempre esté involucrado en la lectura, el maestro o padre de familia mostrara solo la imagen y el niño se encargara de buscar el nombre de la palabra en la lotería, viceversa con las imágenes el maestro muestra la tarjeta con la palabra y el niño busca la imagen. Dar clic en el cuadro para desaparecer las instrucciones.(las tarjetas son las mismas del memorama).

PALABRAS CLAVE....EXPLICACION

Estas palabras clave estarán visibles durante la duración del proyecto, en casa y en escuela. Van con su respectiva imagen, pueden ir colocadas en un cartel.