**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**Licenciatura en Educación Preescolar**

**Ciclo Escolar 2020-2021**



**EL ARTE DE CONTAR CUENTOS**

**Curso:** Teatro

**Maestro:** Miguel Andrés Rivera Castro

**Alumna:** Eva Camila Fong González

**N° de lista:** 3

3°”B”

Sexto semestre

**Saltillo, Coahuila 10 de junio del 2021**

**LO QUE MÁS ME GUSTÓ…**

En la lectura “El arte de contar cuentos de Eduardo Robles se relatan apartados interesantes los cuales pueden ser de gran utilidad en nuestra formación, ya que nos brindan estrategias las cuales pueden ser aplicadas en las aulas con los alumnos.

Dentro de la lectura se plantean temas importantes como: actividades que se pueden trabajar con los niños preescolares algunas de las que se mencionan son el juego de palabras y también el de verse y oírse; así mismo se habla de la voz, la palabra, el gesto, la expresión corporal, la entonación, el uso de las pausas y silencios, además magníficamente te brinda tips para aprender un cuento sin memorizarlo.

Personalmente uno de los apartados que más me gusto fue el juego de palabras, ya que me parece una herramienta muy buena para aplicarla en el preescolar, claramente adaptándola al nivel con el que se va a trabajar.

Este juego desarrolla en el infante su imaginación y además propicia a mejorar el lenguaje oral, la expresión y la improvisación.

Además, este juego se realiza de manera grupal, lo cual permite la socialización entre los alumnos y el saber respetar turnos. Dentro de un recipiente se agregan tarjetas con palabras (la dificultad de estas depende del nivel con el que se va a trabajar), se comienza con un alumno, este deberá tomar una tarjeta y hablar con coherencia referente a la palabra que por azar le toco, al terminar su turno, otro compañero realiza los mismos pasos, pero… ahora deberá no solamente decir su palabra sino también vincularla con la de su compañero anterior…así sucesivamente hasta que todos participen.

Podemos intervenir cuando a un alumno se le complique seguir con la relación de palabras, pero sin quitar toda consiga del alumno, dejar que lo intente y solo brindarle pistas para que pueda continuar.

Me parece un juego divertido, dominante y que deja en los alumnos grandes conocimientos de manera simbólica, es por ello por lo que me parece importante mencionarlo en este escrito.

**RÚBRICA**

