

# ¡Sí! ¡Me gusta!

## Objetivo 14

### Usa símbolos e imágenes para representar algo que no está presente

#### b. Participa en el juego sociodramático

Objetivos relacionados: 2b, 4, 8a, 9a, 11e, 17a, 30, 32, 36

## Qué hacer

---

- 1. Motive a los estudiantes a representar el siguiente cuento acerca de un hermoso paseo.**
- 2. Diga:** “Cada vez que hagamos como si viéramos algo que nos gusta, voy a decir: ‘Yes!, I like it!’, lo que significa en español, ‘¡Sí, me gusta!’. ¿Pueden decir conmigo ‘I like it’?”

“Vamos a dar un paseo por el bosque. ¡Ay, caramba! Un búho acaba de ulular en mi oído. Yes! I like it! [*Tóquese el oído*].

Hay un estanque, echemos un vistazo más de cerca. ¡Ay, caramba! Una libélula acaba de pararse en mi brazo. Yes! I like it!” [*Tóquese el brazo*].

- 3. Continúe el cuento incluyendo diferentes partes del cuerpo.**

- Motive a los estudiantes a sugerir maneras de continuar el cuento.
- Anime a los estudiantes a representar cada parte del cuento.
- Motive a los estudiantes que aprenden inglés como una nueva lengua a reemplazar *I like it* con una frase similar en la lengua que se habla en su hogar.
- Introduzca la frase *you like it*, que significa *te gusta*. Utilice la frase cuando note que un estudiante disfruta de algo, por ejemplo: “Claire, resolviste el rompecabezas. You like it”.