

FORO VIGÉSIMO ENCUENTRO “LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS”

- 1) Dejo el enlace del punteo de cada una de las estrategias propuestas por las autoras Anijovich y Silvia Mora “Las estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula”, y por Liliana Sanjurjo y Xulio Rodríguez, en la obra “Volver a pensar la clase: las formas básicas de enseñar”. Utilice la plataforma Genially para la elaboración de la presentación.

<https://view.genial.ly/5f94d36b388fc60d2b0235fb/presentation-las-estrategias>

- 2) Las tres estrategias que elegí para presentar el cuento “Cuello duro” de Elsa Bonermann” son las siguientes:

Las apoyaturas visuales

Por ejemplo les presentaría a lxs estudiantes a través de ilustraciones de un tamaño grande cada uno de los personajes de manera que la jirafa se pegaría en primer lugar sobre el pizarrón para luego, proceder con la lectura del mismo. Esto ayudará para una mayor comprensión del cuento y visualización de cada uno de los personajes que van a masajear el larguísimo cuello de la jirafa Caledonia.

Las Buenas preguntas

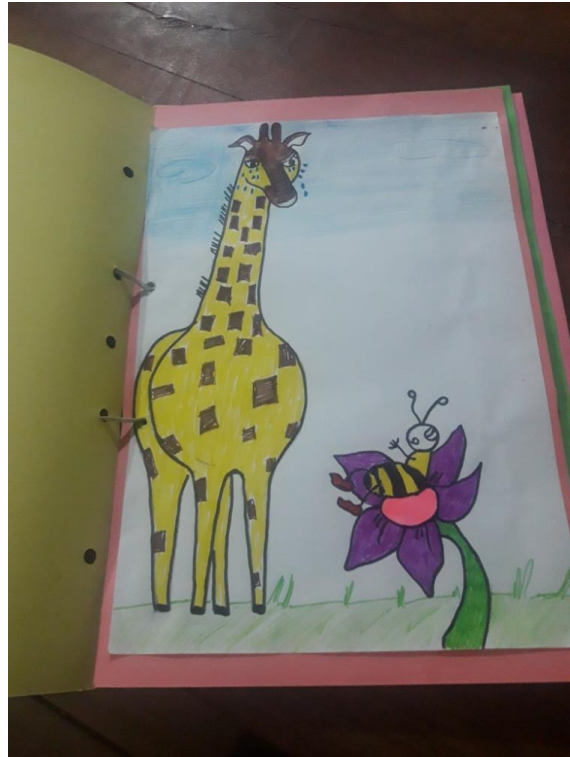
Preguntas de comprensión:

- ¿Cuál fue el problema o conflicto que se le presento a la jirafa Caledonia?
La idea es que los estudiantes la respondan con sus palabras.
- ¿Cómo se puso Caledonia?
- ¿Quien fue a buscar a la doctora Vaca?
- ¿Cuál es el tratamiento que hay que hacer según la doctora vaca?
- ¿Qué inconveniente sucede cuando empieza el tratamiento?
- ¿Cómo se resuelve el dolor de Caledonia?

EL uso crítico de las imágenes

- A través de esta imagen se podría preguntar sobre lo siguiente:
- ¿Por qué creen que la Jirafa sufría del dolor del cuello? ¿Que se imaginan?

- Uds. saben algo acerca de las jirafas ¿Dónde viven? ¿De qué se alimentan? ¿Cómo son? ¿Cómo es su cuello? ¿De dónde han sacado esa información: de la televisión, de una revista, de un libro, de la computadora, etc.? En el pizarrón, se deja escrito lo que dicen los niños (conocimientos previos).



3) Juego Didáctico

El juego que elabore se llama “La jirafa Caledonia aliviando su dolor” la propuesta es realizar un recorrido sobre lo aprendido en las clases y también sobre el cuento.

El juego consiste en dividir a los estudiantes en grupos de cuatro a cada grupo se le va a repartir la siguiente lamina, junto con un animal correspondiente al cuento por ejemplo, la doctora vaca y el burrito que estos van a subir de nivel si los estudiantes responden bien sobre las preguntas que se encuentran en las tarjetas. La idea es que se hace una pregunta y el que responde bien gana la posibilidad de subir de nivel las tarjetas la tendrá la practicante.

Como son cuatro integrantes por grupo la idea es que se ayuden para responder las preguntas ya que no siempre responderá un mismo integrante del grupo sino que todos deben responder, de manera contraria se retrocederá un nivel abajo. Una variante también para este juego podría ser la utilización del tiempo el grupo

que en menos tiempo responda bien será el ganador y el que aliviara el dolor a la jirafa Caledonia.

Al finalizar el juego esta lámina pasará a los siguientes grupos que faltan con diferentes preguntas para que sea dinámico y creativo para los estudiantes.

Un ejemplo de las preguntas que dice en las tarjetas es ¿A quién llamo el perro? ¿Qué estaba haciendo?, otra de las preguntas es que refiere a si la resolución es:

- a) Donde se dan los sucesos más importantes
- b) La parte final del cuento.
- c) Dónde se encuentran las primeras líneas del cuento

Esta pregunta requiere de la escucha atenta por parte de los estudiantes por que deben elegir una opción.

