

- **Seleccionar tres estrategias y ejemplificarán su incorporación en la planificación presentada como parcial, de forma individual**- es decir, trabajarán de a unx, no con la o el compañerx con el que presentaron la planificación. No pueden trabajar ni con la exposición ni con "preguntas", como así tampoco con "interrogatorio- diálogo" ni "juego didáctico".

✚ La narración:

Eligiendo esta estrategia e incorporarla en mi propuesta me serviría para lograr transmitir sentimientos, emociones, diferentes maneras de comprender la realidad desde diferentes narraciones.

✚ El ejemplo, la analogía y la metáfora:

Podría utilizar estas estrategias a la hora de enseñar o introducir un tema, ya que, podría mostrar otras formas de comprender una determinada idea a partir de ejemplo o analogías.

✚ Las apoyaturas visuales:

Utilizaría maquetas, dibujos, o pinturas que me sirvieran como estrategias para comprender un determinado tema, en mi caso, la estructura del cuento.

-**Elaborar o crear un juego didáctico en el que se presenten las nociones abordadas en la planificación diaria.** Los elementos y reglas serán presentados en el espacio creado a tales efectos.

A mi juego didáctico le puse como nombre ***“Recorriendo y aprendiendo juntxs”***, ya que, este consiste en llegar a la meta, es decir, al final de recorrido a partir de las respuestas a determinadas preguntas que remiten necesariamente a pensar en el cuento seleccionado en mi propuesta (La historia de la Princesa, el Príncipe y su papá Kinoto Fukasuca”.

Este juego contiene un tablero, una ficha y 10 tarjetas con preguntas. El juego consiste en lograr responder 10 preguntas para lograr llegar a la meta.

Hay 3 tarjetas de color rojo que tendrán preguntas relacionadas a la situación inicial del cuento; 4 tarjetas amarillas que remitirá a pensar en la complicación del cuento; y las 3 tarjetas restantes grises remitirán a pensar en la situación final.

Macarena Leiva

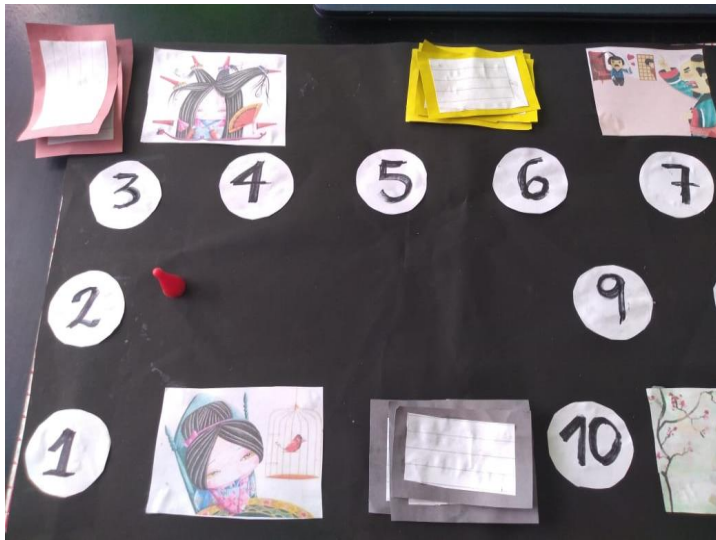
Entonces, los/as estudiantes se ubicarán en forma de círculo y el tableo será ubicado en el centro de la ronda y la idea será comenzar con la primera pregunta -que la puede leer algún o alguna voluntario/a de la ronda- y de manera colectiva, en un intercambio de ideas y respetando las opiniones de lxs demás compañerxs se intentará dar una respuesta a la pregunta para así avanzar al próximo casillero.

Estas preguntas no solo serán en relación a los hechos y características del cuento, sino que también, estará presente el desafío de cambiar o modificar alguna situación del cuento para o solo crear un espacio de intercambio de ideas, sino también, para dar lugar a la creatividad e imaginación de lxs estudiantes.

“Recorriendo y aprendiendo juntxs”:



Macarena Leiva



Proceso de la elaboración del juego didáctico:

