**ESTRATEGIA METODOLÓGICA:** **CARRUSEL**

“Carrusel”: quiere decir que algo gira, circula. Es una mecánica de trabajo que permite recrear la construcción del conocimiento en forma de bases o ESTACIONES, con un tiempo determinado de permanencia en ellas, allí se debe cumplir con lo orientado para cada base y temática. Se lleva una ROTACIÓN ordenada, de la base 1 se pasa a la base 2 y así sucesivamente hasta recorrer todas las bases que se tengan disponibles. Cada base debe asignar un RELATOR.

Finalizado el recorrido de las bases, se realiza la socialización por medio de los representantes de cada base.

**REGLAS DE JUEGO**

1. Participación activa.
2. Creatividad.
3. Pasar por una serie de tareas de tipo formativo, informativo e investigativo, encontrando disfrute en la diversidad y comprensión de acciones orientadas a la construcción del conocimiento.
4. Acatar el manejo y control del tiempo parcial y total.
5. Cada subgrupo se ubica en la base asignada. Estar pendiente del cambio de base.

**ESQUEMA DEL CARRUSEL**

Coordinador

**ACTIVIDADES PROPUESTAS POR CADA BASE PARA UNA ACTIVIDAD LUDICA**

BASE 1: JUEGOS DE MESA: Triqui triqui, parques, ajedrez, bingo, lotería, escalera.

BASE 2: JUEGOS DE MANUALIDADES: Origami, moldeado en plastilina o arcilla

BASE 3: JUEGOS MUSICALES COREOGRAFICOS: Rondas, Canciones, Bailes

BASE 4: JUEGOS PARA ARMAR: Tangram, rompecabezas, figuras en madera.

BASE 5: JUEGOS DE COMPETENCIA: Relevos:

* La cuchara y el pimpón,
* La pata sola
* Sacando los pimpones del balde
* Los costalados
* Abriendo el candado

BASE 6: JUEGO LITERARIO: A partir de ilustraciones elaborar una fantasía literaria.

PD. Profes esta es tan solo una propuesta, abierta para enriquecerla y mejorarla; para la cual deben tenerse en cuenta:

* Los participantes
* El tiempo
* Los recursos materiales con que se cuentan
* Los espacios fisicos
* Los recursos humanos
* Presupuesto

CON EL VERDE DE LA ESPERANZA

PARA NUESTROS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES.