Taller 2: El para qué. el qué y los cómo de los proyectos comunitarios

Evidencia 2.

Genere un ambiente lúdico

¿Con que juego podemos aperturar /abrir/iniciar un proyecto?

“Lima, limón limonada”

Rescatemos experiencias al interior del equipo y seleccionemos un juego para exponerlo en plenaria. (Juguemos) El equipo decidió este juego pues se favorece la atención, la memoria, el pensamiento rápido o agilidad mental la motivación y la participación de los alumnos de diferentes niveles educativos.

¿Qué juego seleccionaron para exponerlo en plenaria?

El juego se llama “Lima, limón, limonada” consiste en que los alumnos deben de estar sentados en círculos en sus sillas. Al iniciar el juego se les dice que deberán estar atentos pues jugarán , se les dice el nombre del juego y se explica que cuando escuchen la palabra lima estarán sentados, si se dice limón se pondrán todos de pie y que al escuchar la palabra limonada todos cambiarán de lugar. El alumno que pierda realizando la acción incorrectamente o que no se mueva de su lugar perderán, se les hará una pregunta acerca del tema y reinicia el juego.

Es muy importante la construcción de un clima de confianza para que los estudiantes se sientan seguros de sí mismos, participen, disfruten al aprender y favorece las relaciones con los demás, el respeto, el cumplimiento de reglas.

Facilitador: Dr. Adán Tovar Yáñez

Elaboró: Mtra. Gregoria Díaz Vargas