

Apellido Paterno, Apellido Materno, Nombre	HERNANDEZ FLORES ELIEL NEPHTALI
Fecha de realización	4/NOVIEMBRE/2024
Taller	EL QUE, EL PARA QUE Y LOS COMO DE LOS PROYECTOS COMUNITARIOS
Correo electrónico	girogavilan@hotmail.com



Origen y Destino



Existe preocupación en la comunidad sobre los contagios por zika, ya que docentes, estudiantes y sus familiares han tenido por ello serias complicaciones de salud. Incluso en la zona se han registrado casos de microcefalia en recién nacidos, condición genética causada por dicha enfermedad durante el embarazo.

La comunidad escolar identifica que en las inmediaciones de la escuela se encuentra un relleno sanitario donde se acumula agua, lo cual lo vuelve un lugar propicio para la reproducción del mosquito *Aedes aegypti*, transmisor de enfermedades como el zika, el dengue y la chikungunya. También reconoce otras zonas de riesgo, tanto en exteriores como al interior de las viviendas, a causa de macetas, botes y otros objetos que acumulan agua.

Considerando la problemática, EN EQUIPO:

ACTIVIDAD 1

- 1.-Identifique en EL PROGRAMA SINTÉTICO un contenido desde el cual se pueda abordar la problemática
- 2.-Señale en qué fase y campo identificó ese contenido
- 3.-Problematicé al Problema

ACTIVIDAD 1

Puesta en común POR EQUIPO:

¿Cuál CONTENIDO identificó?

- ❖ **Contenido:** La comunidad como espacio para el aprendizaje y el bienestar común.

2.-¿En qué Fase y Campo?

- ❖ **Fase 5**
- ❖ **Campo formativo:** De lo humano y lo comunitario.
- ❖ **PDA:** argumenta la pertinencia y vigencia de las ideas, conocimientos y prácticas culturales de su comunidad.

3.- ¿Cómo PROBLEMATIZÓ?

- ❖ ¿Qué enfermedades causa el zancudo Aedes aegypti?
- ❖ ¿Cómo afectan estas enfermedades a las personas de nuestra comunidad?
- ❖ ¿Qué acciones podemos tomar para prevenir la propagación?
- ❖ **Relevancia del problema:** fomentar un sentido de responsabilidad en la comunidad motivando a los alumnos a convertirse en agentes de cambio al participar en acciones de prevención y concientización.



GENERE UN AMBIENTE LÚDICO:

ACTIVIDAD 2

1.- ¿Con qué juego podemos aperturar/abrir/iniciar un proyecto?

- ❖ Lima, limón, limonada, la papa caliente, la ruleta interactiva, mar y tierra, basta.

2.-Rescatemos experiencias al interior del equipo, y seleccionemos un juego para exponerlo en plenaria.

- ❖ Una vez socializado al interior del equipo sobre los juegos que podemos utilizar para dar inicio con un proyecto decidimos en colectivo jugar el juego “lima, limón, limonada”.



3.- ¡Juguemos!

En el equipo se eligió a un coordinador para explicar a los demás en que consiste el juego “lima, limón, limonada” y poder jugarlo y trata de lo siguiente:

Formamos un círculo con las sillas y cuando escuchamos la palabra lima nos ponemos de pie, cuando escuchemos la palabra limón nos sentamos y cuando escuchemos la palabra limonada nos cabíamos de lugar, la persona que se quede sin silla se procede a hacerle una pregunta de conocimientos previos relacionados al tema que se trabajara.

EN EQUIPO EXPONE LA ACTIVIDAD LÚDICA:

Al interior del equipo

¿Qué juego seleccionaron para exponerlo en plenaria?

- ❖ Lima, limón, limonada

ACTIVIDAD 2

