



Origen y Destino



ACTIVIDAD 1

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.

1.- Identifique en EL PROGRAMA SINTÉTICO un contenido desde el cual se pueda abordar la problemática

Acciones individuales que repercuten en la conservación y en la mejora de la salud

2.- Señale en qué fase y campo identificó ese contenido

Fase 3: Campo formativo de lo humano a lo comunitario

3.- Problematicé al Problema.

-Cuestionar por que razones se trasmite o contagia el zika, el dengue y la chikungunya.

-cuestionar cuales son los síntomas de las enfermedades antes mencionadas.

-Preguntar como se puede prevenir el contagio de esas enfermedades.

-indagar lo que se tiene que hacer en caso de contagio.

GENERE UN AMBIENTE LÚDICO:

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

El juego en actividades didácticas es fundamental porque transforma el aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva. A través del juego, los estudiantes pueden explorar conceptos de manera práctica, lo que facilita la comprensión y retención de la información. Además, el juego fomenta la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, habilidades que son esenciales en el desarrollo personal y académico.

Los juegos también permiten a los educadores adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje, haciendo que cada estudiante se sienta más involucrado. Por ejemplo, los juegos de rol pueden ayudar a los alumnos a entender mejor situaciones históricas o científicas al vivirlas de manera activa. En resumen, incorporar el juego en la educación no solo hace que aprender sea más ameno, sino que también mejora la efectividad del proceso educativo. ¡Es una forma genial de aprender!

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

1. Juego de la Presentación Creativa: Cada estudiante se presenta utilizando un objeto que les represente (puede ser un libro, una foto, etc.). Esto no solo rompe el hielo, sino que también ayuda a los alumnos a conocerse mejor.

2. Bingo de Palabras Clave: Crea cartones de bingo con palabras clave relacionadas con el tema que se va a tratar. A medida que se introducen los conceptos, los estudiantes marcan las palabras en sus cartones. El primero en completar una línea gana un pequeño premio.

3. La Telaraña: Con un ovillo de lana, el primer estudiante dice su nombre y algo relacionado con el tema del día, luego lanza el ovillo a otro compañero, creando una "telaraña". Este juego fomenta la conexión entre los estudiantes y ayuda a recordar nombres y conceptos.

4. ¿Quién Soy?: Escribe nombres de personajes históricos o figuras importantes en papeles adhesivos y pégalos en la frente de cada estudiante sin que vean qué dice. Luego, deben hacer preguntas para descubrir quiénes son. Es una forma divertida de introducir un tema nuevo.

5. Pictionary Temático: Divide la clase en equipos y utiliza palabras o conceptos del tema que van a estudiar. Un miembro de cada equipo dibuja el concepto sin hablar mientras su equipo intenta adivinarlo. Esto estimula la creatividad y la colaboración.

6. Caza del Tesoro Educativa: Prepara pistas relacionadas con el contenido del día y esconde "tesoros" (pueden ser tarjetas informativas o pequeños premios) por el aula. Los estudiantes trabajan en grupos para resolver las pistas y encontrar los tesoros.