

## Aprender haciendo

Tanto los alumnos de **primaria**, como los de **secundaria**, participaron activamente en



juegos tradicionales que fueron adaptados por las docentes, para que los alumnos puedan utilizar el idioma inglés de manera natural y sin sentirse evaluados.

Luego se les brinda un espacio y herramientas para que ellos puedan crear nuevas tarjetas, nuevas reglas y poder compartir esta experiencia con otros grupos.

Con este proyecto se busca que nuestros alumnos se apropien de su proceso de aprendizaje, que se hagan dueños y se sientan responsables de lo que aprenden, y puedan a partir de esos saberes, desarrollar su **autonomía** y sus propias estrategias.



**ROSCO**



Al involucrarse en actividades que favorezcan el desarrollo de la **creatividad** y la producción de sus propios materiales de trabajo o productos finales, fomentamos un cambio de paradigma clave: de alumnos consumidores a alumnos

productores. Del rol pasivo al **activo**. De espectadores a **protagonistas**.

