



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO



DOCUMENTO ENTREGABLE PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN

PERSONAL (PTP)

Módulo 1

1. Pensamientos y emociones de las actividades llevadas a cabo.

Las actividades realizadas con los alumnos partieron del tema “Jugando a cuidar de mí y de los demás” ya que es relevante que se fomenten espacios seguros para convivir en las aulas así como en todo el edificio escolar, gran parte de los desacuerdos que generan conflictos se dan en ese aspecto cuando se realizan “juegos que no son juegos” máximo en la actualidad con las redes sociales en las cuales es muy común incluso encontrar retos que no tienen nada de respeto ante la interacción además de poner en riesgo en ocasiones la integridad de las niñas, niños y adolescentes.

Dentro de la actividad práctica los alumnos lograron reflexionar y traer consigo “juegos que sí son juegos” muchos de ellos de patio que se dejan de practicar por creer que son aburridos, identificaron en ellos que como características propician la amistad, respeto puesto que tienen reglas flexibles, hay trabajo en equipo, igualdad de oportunidades para participar, no interesa si gana o pierden además al practicarlos detonaron en ellos emociones que plasmaron en sus actividades impresas como alegría, sorpresas agradables, curiosidad y gusto por estos.

Por otro lado, se recuperaron experiencias de los que se denominan “juegos que no son juegos” muchos de ellos tomados en las redes sociales y que según las opiniones de los educandos mencionan generan en el ambiente escolar problemas para todos, intranquilidad, no hay igualdad ni respeto, nadie se siente seguro ni feliz, estas prácticas desde su punto de vista generan emociones como miedo, tristeza y enojo.

Al terminar la práctica lúdica así como la reflexión emocional se continuó con el análisis sobre los espacios que se comparten en la escuela tales como la entrada de la escuela, el

salón de clases, los baños, la cancha, el recreo, la clase de educación física y la hora de salida en base a sus propuestas se generaron pautas en dos columnas en las cuales se denominó “Lo que me da seguridad a mí y a todos” y la otra “Lo que debo evitar para no generar conflictos ni lastimar a nadie”, dentro de los puntos propuestos se encuentran lo referente a llegar con buena actitud desde que comienza la jornada, entrar con calma, apearse a las reglas que se establecen entre alumnos, maestros y familias, tener precauciones con las cosas tanto con lo que se utiliza como con los productos que se requiere ejemplo con no tirar el jabón en el baño, tocar la puerta para saber si esta ocupado el baño, evitar correr sin control en la cancha, irse a otro lado que no sea la escuela, entre otras todas ellas medidas que permitirán generar emociones más equilibradas en su interacción.

2. ¿De qué manera logré conectar conmigo mismo/a?

La manera en que logre conectar fue que junto con ellos sentí la magia de ser niño, de propiciar de manera autónoma la felicidad, curiosidad, la sorpresa y todo lo bueno que regala el disfrutar de “juegos que sí son juegos” como en realidad promueven un ambiente sano emocionalmente, nada competitivo puesto que todo son risas, alegría, sorpresas de las buenas y sobre todo el poder encontrar en mi un espacio que me hizo valorar la importancia de brindar este tipo de soporte a los estudiantes que en la actualidad se mantienen en las redes sociales, las consolas de videojuegos y mundos virtuales que si bien no se “satanizan” si creo han alejado a los niños de vivir eso que muchos de nosotros tuvimos independientemente del contexto de origen juegos que nos hacían más unidos, nos permitieron fortalecer más los valores y tener cierta forma de regular las emociones en lo individual al igual que como comunidad.

3. ¿Logré conectar con mis estudiantes? ¿de qué manera?

Sí, puesto que como lo mencione arriba se generó en ellos una experiencia que si la aplican de manera autónoma les va facilitar propiciar emociones positivas en su naturaleza que es el juego y propiciar el bien común.

4. Opinión de este primer mini proyecto realizado.

Creo que siempre que se logre generar en los alumnos posibilidad para que propicien ambientes seguros, donde ellos identifiquen que de manera autónoma se pueden provocar así mismo y contribuir a los demás a la manifestación de emociones positivas se esta educando para la paz, también pienso que muchas de las ocasiones se desvaloriza el juego como recursos esencial para la gestión de las emociones esto lo digo porque se puede tener niños que saben mucho de teoría emocional, nombres, tipos, gradualidad de la misma pero si no se facilitan los medios prácticos para propiciarlas sería como esperar que una persona vuele un avión con solamente leer un manual, las emociones son un conjunto de sensaciones que se activan por esos estímulos que se van presentando en el día a día, lo importante es aprender a buscar los medios para gestionarlas y en especial tener formas de provocar las que nos abonan en la tranquilidad como seres humanos.

5. Evidencia fotográfica o en audio de las actividades realizadas y descripción de cada una.



El juego y el involucramiento del docente facilitan que los alumnos aprendan a generar emociones positivas en el medio donde interactúan, así mismo se promueve la cultura de la convivencia pacífica.





La reflexión y el diálogo contribuyen a la escucha activa parte esencial de una comunidad que presente asertividad en sus relaciones.



RÚBRICA PTP M1

Evidencia: cuadro de sistematización y reflexión					
	Insuficiente	Suficiente	Satisfactorio	Destacado	
Indicadores	1	3	4	5	Observaciones
Identifica y explica tres emociones y sentimientos personales que generaron las actividades.			X		
Identifica y explica de manera específica tres emociones y sentimientos de sus estudiantes que generaron las actividades.			X		
Describe de manera específica tres de las acciones que llevo a cabo para el logro de las actividades de este mii proyecto.			X		
Integra evidencias gráficas y explicación que los ejercicios realizados en colectivo.			X		