

ACTIVIDAD 11 HABLANDO EL MISMO IDIOMA

ESTRATEGIA: ELOGIAR A TUS ESTUDIANTES, COMPARTIR RETROALIMENTACIÓN DE SU DÍA A DÍA O DE MOMENTOS ESPECIFICOS.

CONDICIONES DE MI ESCUELA:

La escuela primaria en la que trabajo está ubicada en un contexto urbano, con un grupo de 30 alumnos, cabe destacar que son 23 niños y solo 7 niñas, al inicio del ciclo escolar el ambiente entre ellos no era el más adecuado, ya que se agredían, faltaban al respeto, en sus fichas mencionaban que algunos no trabajaban y sobre todo en su conducta estaban bastante mal, ocasionando fricciones y desacuerdos entre ellos.

Por ello aplico la **gamificación** como estrategia para motivarlos, esta ayuda principalmente a mejorar el desempeño escolar de los alumnos, reconocimiento de su trabajo, de su comportamiento, autorregulación de sus emociones, trabajo en equipo al ayudar a otros compañeros para obtener logros.

¿Cómo la desarrollo?

En el transcurso de la semana se desarrollan diversas actividades dentro de un proyecto, para lo cual, al término de la jornada escolar los alumnos en conjunto realizan una valoración de diversos aspectos como el comportamiento, trabajo en equipo, autocontrol, ayudantía, etc., si trabajo estos aspectos es acreedor a un boleto por su trabajo, los cuales son acumulativos para el canje de un premio por niveles el cual tiene un valor asignado, por ejemplo un juego en el patio 40 puntos, este logro lo comparte con todos sus compañeros, puede avanzar en los niveles si ha logrado el primero y así sucesivamente, al finalizar la semana se realiza una valoración de las actitudes que mostro con sus compañeros y en general con los integrantes de la escuela, si esta es positiva es acreedor a un pequeño reconocimiento impreso, el cual se entrega de uno por uno y al finalizar se saca una fotografía de los alumnos que obtuvieron este logro, cabe destacar que se comparte con los padres de familia, esto ayuda a que se den cuenta de las actitudes positivas o negativas que tuvo su hijo durante la semana.

Esta actividad es principalmente de reconocimiento y motivante para los alumnos logrando una mejor autorregulación de sus emociones, así como la muestra de las mismas al sentir alegría por el reconocimiento de otros a su trabajo.



GAMIFICACIÓN

