

PTP 1: Listado de estrategias para implementar o fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes en los procesos de evaluación

Nombre del participante: **JOSE GUADALUPE MENDIETA REYES.**

Con base en el análisis de este módulo y en congruencia con el enfoque humanista que postula la NEM, realiza una reflexión de tu práctica y visualiza algunas estrategias necesarias para implementar o fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes en los procesos de la evaluación formativa.

Finalmente, te invitamos a que elijas una de tus estrategias propuestas, la pongas en práctica con tus alumnos y en el formato que se presenta a continuación, narres tu experiencia.

Listado de estrategias para fortalecer la autoestima de los estudiantes en los procesos de evaluación	Análisis descriptivo de cada una de las acciones (¿Cómo las llevará a cabo?)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ferias del aprendizaje. 2. 100 alumnos dijeron. 3. Te cargo el payaso. 4. El chipote chillón. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Feria de los aprendizajes: Se da a conocer la temática de la actividad mostrándolas imágenes de fiestas, parques de atracciones, entre otras y se explica su finalidad que es divertirse y responder preguntas de los que aprendieron. De forma general, en los juegos de nuestra feria se ofrece algún premio. Entre los ejemplos de juegos tradicionales de feria que he implementado con preguntas previamente diseñadas de los temas vistos en los proyectos trabajados durante un bimestre con los alumnos y que dará pauta a evidenciar los aprendizajes adquiridos por los alumnos en su trayecto educativo se encuentran: <ul style="list-style-type: none"> -Tiro de dardos a globos: Juego en el que pueden participare los niños. Solo es necesario afinar la puntería y lanzar dardos a una pared con globos, para explotar la mayor cantidad posible, en la menor cantidad de intentos y mayor numero de preguntas respondidas correctamente. -Juego de las Canicas: Juego que desde un enfoque pedagógico la implemento para trabajar el cálculo mental y las operaciones básicas según la posición numérica de las canicas, esto para sumar el puntaje total y hacer preguntas matemáticas en relación con sus compañeros participantes. -Juego del boliche: Juego con preguntas en cada boliche de un tema o barrios temas visto en clase, en donde según los boliches que tumbes el participante sumara puntos de aquellas preguntas que logre responder correctamente.

Ejemplo de preguntas: ¿Cuántos huesos tiene el cuerpo humano?, ¿Qué función tiene el sistema digestivo?, ¿Cuánto es 45-30?, ¿Personajes de la independencia de México?, ¿En qué estado se encuentra tu municipio?

2. **100 alumnos dijeron:** Básicamente funciona como el programa televisivo el cual consiste en enfrentar a dos alumnos o por equipos, quienes contestan una serie de preguntas sobre determinado tema que desees evaluar. Durante las rondas van sumando puntos de acuerdo las preguntas más populares contestadas, finalmente gana el equipo que obtenga el puntaje más alto o logre robarse los puntos la ronda actual.
3. **Te cargo el payaso:** Es un juego a limite de tiempo, el alumno se sienta en una silla, el docente se posiciona a un contado de el con un globo lleno de confeti y una bomba manual para globos.
 El juego inicia lanzando una pregunta al alumno la cual tiene que contestar de manera correcta, de lo contrario el docente inicia a inflar el globo sobre la cabeza del alumno, mientras el sigue dando respuestas para la pregunta, de contestar correctamente antes que el globo truene, suma 1 puntos, de lo contrario, si en globo truena y no se emite una respuesta correcta pierde y no se le asigna punto.
 El alumno con mayor puntuación al término del juego será el ganador.
4. **El chipote chillón:** Para darle mas realismo a la actividad se les proyecta a los alumnos un pequeño episodio del Chapulín Colorado y se contextualiza la actividad.
 Después hacen una fila frente al docentes el cual realizara una pregunta al alumno que se encuentra en primer lugar, cuando el alumno contesta de manera correcta le otorga una ficha roja o corcholata, de lo contrario de ser una respuesta errónea se le de un pequeño chipotazo en la cabeza (previamente se pide la autorización con los padres y el chipote es simbólico) al final sumas sus fichas y chipotes para saber quién es el ganador de la actividad con más fichas que chipotes.
 La actividad es muy divertida y además los alumnos logran ir asociando pregunta respuesta ya que se hacen las mismas preguntas en una o dos series en el juego.

<p>Enuncie la estrategia que llevó a cabo en el aula y haga una reflexión de los resultados</p> <p>¿Qué observó en sus estudiantes, cómo se sintieron?</p> <p>¿Usted qué experiencias obtuvo?</p>	<p>Haga una valoración de las experiencias obtenidas</p> <p>¿Qué importancia tiene tomar en cuenta las emociones de los estudiantes en los procesos evaluativos?</p>
<p>El chipote chillón: En esta actividad en específico que me apoya en su proceso adquisitivo de las tablas de multiplicar, observo que mis alumnos logran con mayor naturalidad emitir respuestas correctas ante la multiplicación que se les pregunta, puesto que entran en un rol de juego simbólico con el docente que se les facilita más el aprendizaje. Además de que están atentos a las respuestas que los demás compañeros están dando para comprobar de manera anticipada si el resultado es correcto o no y de esta manera responder con más seguridad al momento de que se realice el mismo planteamiento para él. En mi experiencia como docente considero que a mis alumnos se les ha facilitado más aprender las tablas ya que no se maneja como una actividad aburrida o monótona, sino mas bien como un juego dinámico que esperan con ansias para jugar en algún espacio de la jornada y no solo con las tablas sino con cualquier tema que se esté llevando a cabo en clase.</p>	<p>Las emociones juegan un papel fundamenta en los resultados obtenidos en las evaluaciones puesto que un niño motivado y feliz de asistir a la escuela aprenderá con mayor facilidad que al contrario un niño al que todos molestan e inclusive el docente se la pasa evidenciando y poniendo en situaciones que le generen estrés, no estará interesado en su aprendizaje sino más bien en buscar alternativas a su principal problema que es dejar que los demás lo molesten y tratar de agradar al docente.</p> <p>Cuando al interior del alumno existen situaciones que lo rechazan en cualquiera de su contexto, su aprendizaje pasa a segundo termino y no por que el alumno no desee aprender sino porque existe algo más que obstruye ese canal de aprendizaje.</p> <p>Hablo desde mi experiencia como estudiante de secundaria donde fui víctima de Bullying, que por mas que me gustara estudiar desear tener una carrera, en muchas ocasiones estuve a punto de dejar mis estudios y aunado a ello por temor a pasar por lo mismo en la preparatoria decidí estudiar en una escuela semiescolarizada y con personas de mayor edad que la mía.</p> <p>Entonces puedo agregar que las emociones son imprescindibles para lograr aprendizajes y como docentes nuestra responsabilidad es propiciar espacios armoniosos y de esparcimiento para nuestros alumnos en donde sea su lugar seguro y siempre quieran estar ahí.</p>