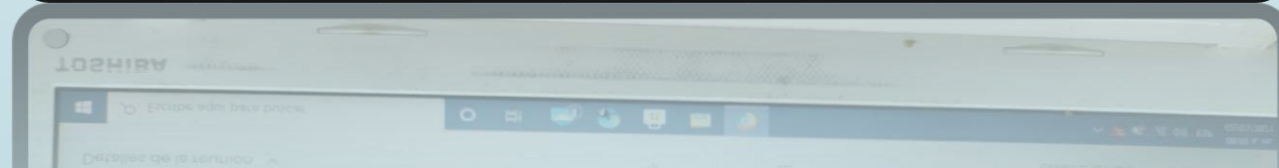
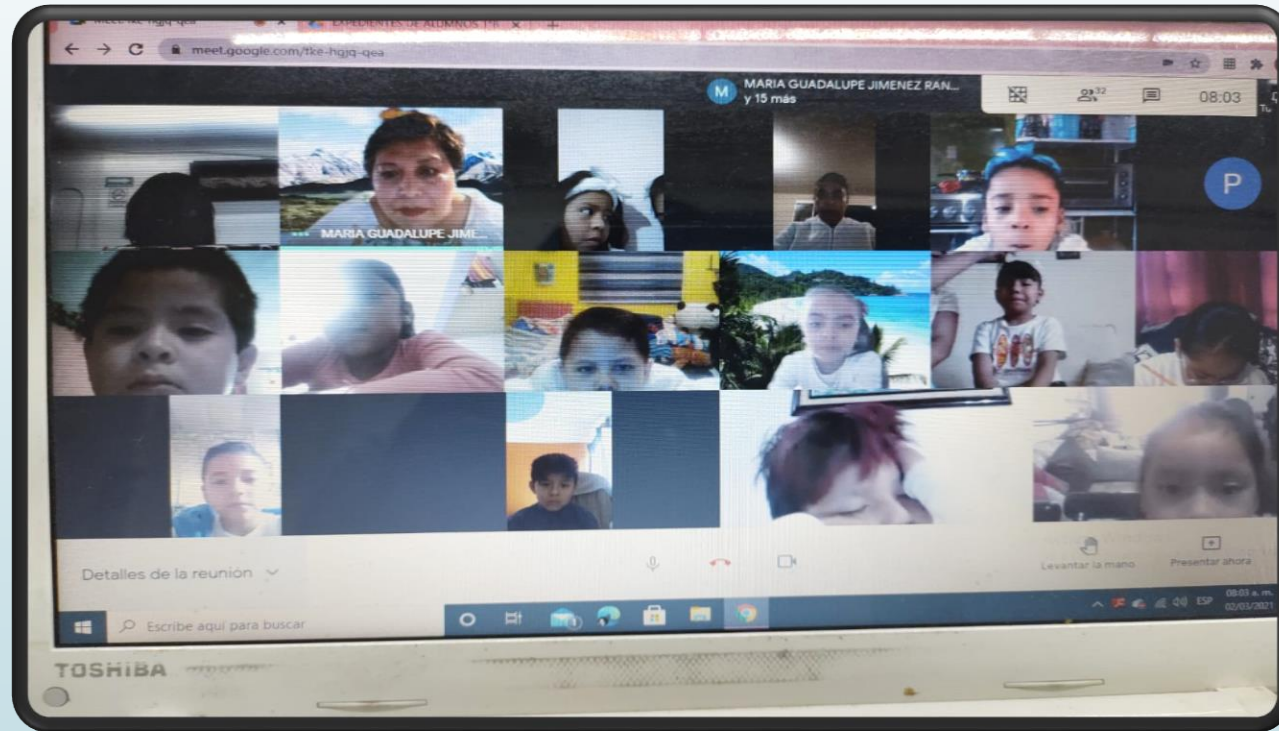


CONVIVENCIA A DISTANCIA



OBJETIVO:

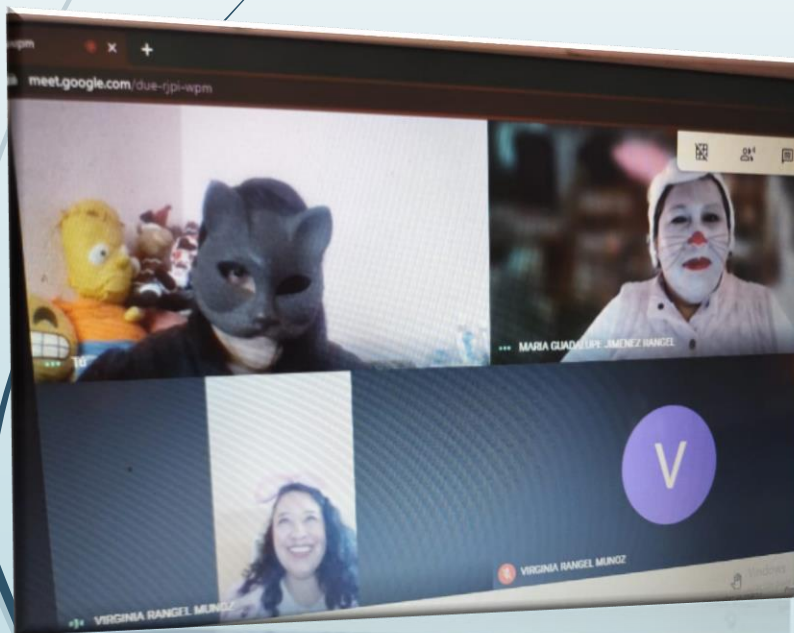
- Que la comunidad estudiantil (alumnos, profesores y padres de familia)) realicen diversas actividades (lúdicas, cívicas, etc.) a través de los medios digitales para fomentar las relaciones interpersonales y una convivencia sana entre los participantes involucrados.

PROPOSITOS:

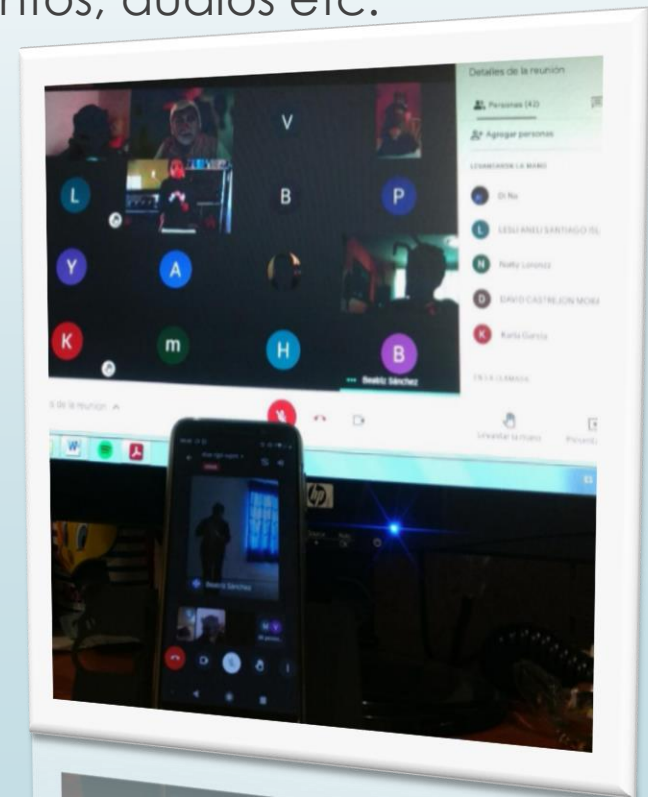
- Que el alumno desarrolle habilidades y estrategias para la expresión y la regulación de las emociones a través de una comunicación asertiva.
- Valorar la diversidad cultural y social a través de una participación colectiva.
- Las materias que se relacionan para el desarrollo de estas habilidades son:
 - Lengua Materna.
 - Formación Cívica y Ética.
 - Educación Socioemocional.
 - Artes
 - Educación Física.

RECURSOS:

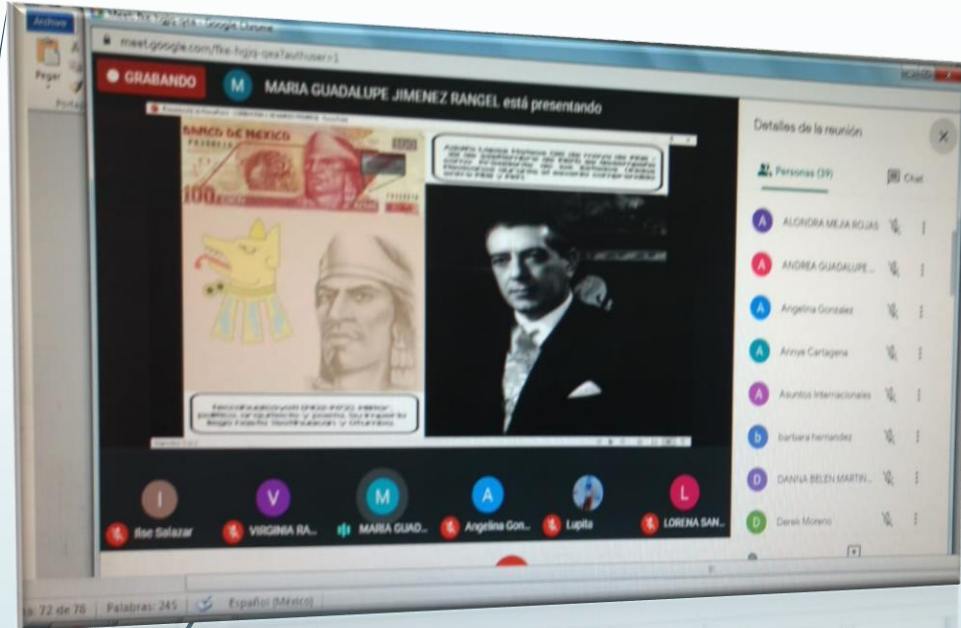
- ▶ Para realizar estas actividades con la comunidad estudiantil las docentes nos apoyamos en la plataforma de Meet, ya que nos permite tener una comunicación bilateral con los participantes.
- ▶ La elaboración de presentaciones en Power Point con actividades lúdicas.
- ▶ El uso de materiales digitales como videos, libros, cuentos, audios etc.



PLATAFORMA
MEET



PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS



RESULTADOS:

- ▶ Los resultados que hemos obtenido al aplicar estas actividades en grado es que los alumnos puedan convivir con sus compañeros, compartir su experiencia a través de los audios que envían los alumnos y que ellos se involucren sobre las actividades que les gustaría realizar al retomar las clases presenciales.
- ▶ Igualmente se motivan los alumnos que su comunicación no es suficiente al participar en estos eventos.
- ▶ Y demuestra a los padres de familia que entre el grado existe una comunicación asertiva y participación activa para el desarrollo de los mismos.