

Taller	<i>Cómo trabajar las emociones en el aula</i>	
Audiencia	<i>Profesores Principiantes</i>	
Fecha	<i>Viernes 27 de agosto</i>	
Duración	<i>90 minutos</i>	
Cómo trabajar las emociones en el aula		
Objetivo General	Orientar a profesionales de la educación respecto del trabajo de las emociones en el aula bajo un sistema escolar en crisis, neurodiverso, e híbrido.	
Objetivos Específicos	1) Visibilizar la problemática de la motivación y otros elementos afectivos en contextos de crisis.	
	2) Reflexionar respecto de los efectos de la pandemia en el sistema educacional en términos emocionales: consecuencias en la comunidad educativa.	
	3) Compartir estrategias pedagógicas, experiencias y metodologías activas que permiten trabajar las emociones en el aula con la finalidad de alcanzar los objetivos académicos propios de cada proyecto educativo.	
	4) Desarrollar actividades de aplicación en donde los fundamentos que subyacen a las emociones y la educación sean elementos sustanciales para generar espacios de aprendizaje significativo.	
Contenidos a abordar	1) La educación frente a las crisis: consecuencias en la comunidad educativa.	
	2) Las emociones en el entorno educativo como eje fundamental de aprendizaje: qué son, cómo trabajarlas, y mitos entorno a esta.	
	3) Metodologías activas que consideran las emociones como eje fundamental: Gardner y las Inteligencias Múltiples. Propuestas de actividades.	
	4) Las cinco mentes del futuro. Niños, niñas y adolescentes bajo el concepto inclusivo.	
	5) Las emociones bajo el sistema híbrido: ¿cómo motivar una pantalla en negro? Relación de las emociones con la participación activa de los estudiantes y Tics.	
Propuesta de actividad	1) Propuesta teórica y reflexión.	30 minutos
	2) Invitación a generar comentarios en torno al tema de las emociones y experiencias de aprendizaje.	10 minutos
	3) Propuesta metodológica del trabajo con las emociones en entornos neurodiversos.	15 minutos
	4) Trabajo grupal: en salas digitales profesores se reúnen para construir en conjunto una propuesta aplicando lo aprendido.	15 minutos
	5) Compartir las propuestas metodológicas.	15 minutos
	6) Mentimeter: Retroalimentación del taller.	5 minutos
Recursos a utilizar	Presentación PPT	
	Recurso de gamificación ejemplo: lenguaje, matemáticas, sociales.	
	Mentimeter	