

## Formato de PTP 1

### El aprendizaje desde la óptica de la neuroeducación

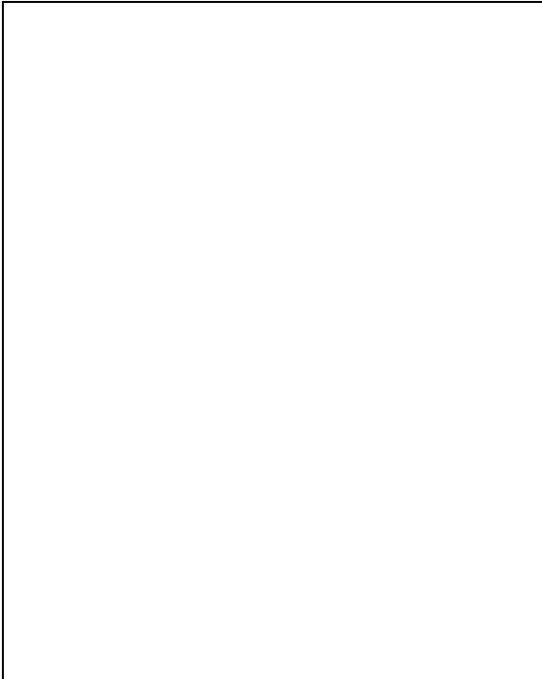
Describa un cambio a realizar en su práctica pedagógica para centrarse en estrategias que favorezcan el aprendizaje significativo utilizando los conocimientos del módulo 1 sobre las neurociencias aplicada a la educación.

Recupere el esbozo de la actividad “Problematización de la práctica” y anote en la primera columna el antes y el después de la reflexión de su práctica con elementos de las neurociencias aplicadas a la educación.

Asegúrese de que en la narrativa de la segunda columna refleje una propuesta de intervención pedagógica centrada en el estudiante adolescente los siguientes aspectos:

- Aplicación de los conocimientos sobre neurociencia
- Transformación de la práctica pedagógica identifica de manera inicial
- Identificación y superación de neuromitos

<b>Aspecto de mi práctica pedagógica que quisiera cambiar</b>	<b>Cambios que incorporaré en mi práctica desde lo revisado en el módulo 1</b>
<p>Al realizar este curso, he podido darme cuenta de que, como docente he implementado estrategias no funcionales o útiles para mis estudiantes, por ejemplo, utilizo mucho la lectura, lo cual es algo muy pasivo para la edad de mis alumnos. Por lo que, quisiera cambiar esa estrategia de enseñanza por algo más dinámico y, con el conocimiento de que la misma, no me asegura un aprendizaje significativo para todos.</p> <p>Me doy cuenta de que estoy desaprovechando la plasticidad neuronal y la diversidad de estilos de aprendizaje de los adolescentes, por lo que es necesario hacer un cambio de estrategias, de métodos de enseñanza y de la didáctica utilizada hasta el momento.</p>	<p>Con lo aprendido en el módulo 1, quiero ejemplificar el cambio de actividades que realizaría en la materia de historia, que es bastante teórica.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Investigar sobre un tema y posteriormente que ellos mismos elaboren preguntas. Una vez realizadas, formar equipos y realizar competencias. Para ello, cada equipo deberá elaborar con cartulina 5 personajes de la historia del tema en turno y, si al momento de responder acierta en la respuesta deberá lanzar una pequeña pelota y derribar un personaje del equipo contrario, ganando quien más personajes logre derribar. Con esta actividad, considero que, al implementar el juego, podría estimular las funciones superiores como atención y memoria a la vez que el trabajo en grupo estimularía el aprendizaje, el interés por el tema y la formación de nuevas conexiones sinápticas,</li></ol>



favoreciendo el desarrollo de habilidades emocionales y sociales.

2. He puesto en marcha también, la elaboración de infografías, líneas del tiempo en aplicaciones como canva y videos en redes sociales, aprovechando que los adolescentes son quienes más contacto tienen con la tecnología, lo cual permite un aprendizaje más activo.