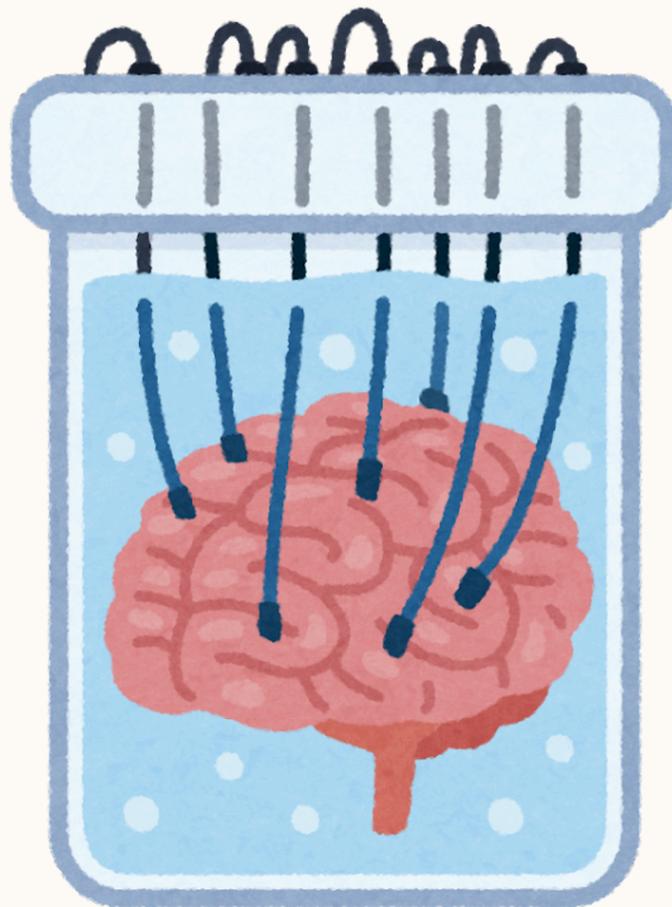


Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje.



Maestra Melissa Guadalupe Argote Camacho



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

Objetivos:

El PDA que se utilizó fue manifestaciones artísticas de México y el mundo.

- Incrementar la capacidad de los estudiantes para expresar sus ideas y necesidades de manera clara y respetuosa.
- Desarrollar habilidades de escucha activa y empatía.
- Mejorar la comunicación entre estudiantes y docentes.
- Crear un ambiente de aula más colaborativo y respetuoso. Aplicar principios de neuroeducación para optimizar los procesos de aprendizaje.

Acción significativa:

Diseño y ejecución de sus habilidades, para representar por medio de las artes visuales un tema visto tomando algunos aspectos de la neurociencia/neuroeducación.

A continuación se presenta un trabajo elaborado por un alumno de primer grado de secundaria.



Canal de Comunicación

- Plataforma virtual: Crear un espacio virtual donde los estudiantes puedan expresar sus opiniones, dudas y sugerencias de manera anónima si lo desean.
- Encuestas periódicas: Realizar encuestas para evaluar el clima del aula y medir el impacto de las intervenciones.
- Reuniones individuales: Establecer espacios para conversar de manera individual con los estudiantes que lo requieran.

Proyección de Resultados Esperados

- Aumento de la participación en clase.
- Reducción de conflictos y conductas disruptivas.
- Mejora en el rendimiento académico.
- Mayor satisfacción de estudiantes y docentes con el ambiente de aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades sociales y emocionales.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

cronograma:

6 sesiones de 50 min cada una

Fase 1. Presentación de objetivos, formas de trabajo, tema central abarcando el codiseño con el PDA. Mural What does teenager mean to you?

Fase 2. implementación y uso de vocabulario propio para dicho mural

Fase 3. Dar a conocer la rúbrica de evaluación, presentación del producto

Periodo: Del 18 de Noviembre al 06 de Diciembre.

Evaluación: Rúbrica

| Aspecto | Excelente (18-20 puntos) | Buena (14-17 puntos) | Satisfactorio (10-13 puntos) | Insuficiente (0-9 puntos) |
|---|--|--|---|---|
| 1. Contenido y Relevancia | Aborda el tema con profundidad, incluye ideas relevantes y ejemplos claros, bien desarrollados y originales. | Trata el tema de manera general; ideas relevantes, pero falta profundidad o ejemplos concretos. | Ideas superficiales o repetitivas; pocos o ningún ejemplo relacionado con el tema. | No desarrolla el tema claramente; carece de ideas relevantes o ejemplos. |
| 2. Uso del Idioma Inglés | Uso preciso del vocabulario y gramática; frases completas y conectores variados; errores mínimos. | Vocabulario y gramática mayormente correctos; algunos errores menores no afectan la comprensión. | Errores frecuentes en gramática y vocabulario que dificultan la comprensión parcial. | Errores frecuentes en gramática y vocabulario que dificultan gravemente la comprensión. |
| 3. Pronunciación y Fluidez (Presentación Oral) | Pronunciación clara y precisa; habla fluida con buen ritmo, entonación y pausas adecuadas. | Pronunciación mayormente clara; fluidez aceptable, con pausas ocasionales. | Pronunciación aceptable, pero con errores frecuentes; fluidez limitada con pausas largas. | Pronunciación incorrecta y fluidez muy limitada, lo que dificulta la comprensión. |
| 4. Organización y Estructura | Proyecto bien estructurado con introducción, desarrollo lógico de ideas y conclusión clara y sólida. | Buena organización general, aunque algunas ideas podrían conectarse mejor; conclusión adecuada. | Organización básica; ideas desordenadas o mal conectadas; conclusión débil o poco clara. | Sin organización clara; las ideas no tienen conexión lógica y la conclusión es confusa. |
| 5. Creatividad y Originalidad | Presenta ideas innovadoras y enfoques creativos que captan el interés del público. | Ideas interesantes con elementos creativos, aunque no completamente desarrollados. | Ideas simples y poco desarrolladas; falta evidente de creatividad. | Proyecto genérico, sin originalidad o elementos creativos. |

Recopilación y Análisis

- Datos cuantitativos: Resultados de encuestas, indicadores de rendimiento académico.
- Datos cualitativos: Observaciones directas, registros de incidentes, comentarios de estudiantes en relación con Respecto a la actividad que se llevó a cabo. Experiencias
- Análisis de datos: Utilizar herramientas estadísticas y técnicas de análisis cualitativo para identificar patrones y tendencias.

Socialización de la Experiencia

La adolescencia es una etapa llena de cambios, autodescubrimiento y expresión personal. El arte, como medio universal, permite a los jóvenes explorar sus emociones, conectar con sus iguales y construir una identidad única. Durante una actividad creativa enfocada en la adolescencia, los comentarios positivos suelen destacar cómo el arte:

1. Fomenta la Autoexpresión: Los adolescentes encuentran en el arte una forma de expresar lo que a veces no pueden comunicar con palabras.
2. Impulsa la Creatividad: El arte les enseña a pensar fuera de la caja, dándoles herramientas para enfrentar desafíos de manera innovadora.