

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA

PROBLEMATIZACIÓN DE LA PRÁCTICA

Ambientes del aula asertivo que fomenten la empatía y la colaboración

Entre las estrategias que se implementarán en mayor medida serán los siguientes:

- Juegos educativos
- Discusiones y debates
- Retroalimentación inmediata y constructiva
- Evaluación formativa y sumativa

Se promoverá en el estudiante diversos juegos en temas que sean los apropiados de la materia, así como debates o discusiones en temas como por ejemplo el embarazo adolescente y el aborto, la retroalimentación inmediata ya sea hace por medio de participaciones en clase donde se les hace ver que El error es bueno, así como la evaluación sumativa y formativa con tal de garantizar una evaluación mas justa entre los alumnos por el tipo de aprendizaje, así como de su ritmo en cada clase.

Hay que tener en cuenta que además muchos estudiantes les costará al principio ya que el ambiente puede ser nuevo para ellos y ser intimidador, pero se debe de dar la confianza para que todos se sientan en un ambiente para expresar sus ideas, ya que desafortunadamente se han detectado que la gran mayoría de los estudiantes provienen de un ambiente tradicional de enseñanza donde se les indico por años que hacer y qué decir y que si se equivocan están mal.

Entre los grupos se ha podido observar que se adaptan muy bien a la estimulación asertiva y constructivista de sus comentarios y participaciones.

Reformulando un poco de las ideas expuestas anteriormente se puede mencionar que hay que tener los neuromitos que tanto han establecido en nuestra sociedad creencias erróneas, como por ejemplo que solo usamos el 10% de nuestro cerebro o que solo usamos un hemisferio, etc, esto ayudará al docente a explotar todo el

potencial real de cada estudiante, aprovechando toda la red neuronal del cerebro del estudiante acorde a su edad y aquí es donde entra muy bien una actividad que lo hará mas crítico, expresivo y tendrá repercusiones a largo plazo en el aprendizaje de cada uno de ellos.

También están los juegos educativos que es una herramienta que ayuda a que los aprendizajes de cada estudiante sean efectivos y tengan una duración a largo plazo en los estudiantes.