



Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación Proyecto de Transformación de la Práctica

Mtra. Dafne Bello Vargas

Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje

Definición de objetivos	Fomentar un clima asertivo de aprendizaje en estudiantes de telesecundaria, utilizando principios de neurociencia y neuroplasticidad, alineados con los procesos de aprendizaje y las metas del plan sintético de la reforma educativa 2022.
Selección de la acción significativa	a) Creación de un Ambiente Seguro y Asertivo - Establecimiento de Normas Grupales: Diseñar, junto con los estudiantes, acuerdos basados en la comunicación asertiva para fomentar el respeto mutuo. - Ejemplo: Dinámica inicial para definir reglas de interacción respetuosa y empática. - Prácticas de Atención Plena (Mindfulness): Implementar sesiones de mindfulness breves para ayudar a los estudiantes a reducir el estrés y aumentar la concentración. - Ejemplo: Ejercicios de respiración consciente al inicio de cada clase. b) Promoción de la Neuroplasticidad a través de Metodologías Activas - Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Diseñar proyectos relacionados con el contexto de los estudiantes, como la resolución de problemas comunitarios. Esto estimula conexiones neuronales en redes de aprendizaje significativo. - Ejemplo: Proyecto para crear campañas de sensibilización sobre temas locales, integrando contenidos de diversas asignaturas. - Gamificación: Introducir juegos y dinámicas que recompensen el esfuerzo y la colaboración, potenciando el sistema de recompensa cerebral y mejorando la motivación intrínseca. - Ejemplo: Competencias por equipos para resolver problemas matemáticos o realizar investigaciones. c) Integración del Desarrollo Socioemocional - Talleres de Regulación Emocional: Utilizar estrategias neuroeducativas como nombrar emociones para desarrollar habilidades de autorregulación. - Ejemplo: Actividades grupales donde los estudiantes identifiquen emociones y propongan estrategias para manejarlas. - Juego de roles para la Comunicación Asertiva: Simular situaciones escolares o familiares, permitiendo a los adolescentes practicar respuestas asertivas frente a conflictos.

Canal de comunicación	- Plataforma digital institucional, la mayoría de los docentes ya tienen acceso a una plataforma institucional como Google classroom, Moodle, o alguna otra similar, lo que permite el acceso desde dispositivos móviles, tabletas o computadoras. - Toda la información relacionada con la intervención se concentrará en un solo lugar, evitando confusiones. - Promueve la participación en foros de discusión, encuestas interactivas, espacios para comentarios y la colaboración de estrategias.			
Proyección de resultados esperados	- Retroalimentación constructiva: - Generar un sistema de retroalimentación que destaque el esfuerzo y las áreas de oportunidad, sin juzgar. - Actividades donde los estudiantes reflexionen sobre lo que aprendieron, cómo lo hicieron y cómo podrían mejorar.			
Cronograma de implementación y evaluación				
- Indicadores Cuantitativos: - Mejoras en el rendimiento académico a través de exámenes y proyectos. - Participación activa en dinámicas grupales. - Indicadores Cualitativos: - Observaciones de comportamientos asertivos en interacciones cotidianas. - Percepción de los estudiantes sobre el ambiente escolar, evaluado mediante encuestas.				
Recopilación y análisis de datos				
Con una rúbrica de satisfacción de la propuesta de intervención				
Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
1. Claridad y Pertinencia	Los objetivos, estrategias y actividades son completamente claros y se alinean con las necesidades educativas.	Los objetivos y estrategias son claros en su mayoría y relevantes para las necesidades escolares.	Los objetivos tienen aspectos poco claros o se alinean parcialmente con las necesidades.	Los objetivos y estrategias son confusos o poco relevantes para la comunidad escolar.
2. Impacto Percibido	Se percibe un impacto significativo en el clima de aprendizaje y el desarrollo socioemocional.	Se percibe un impacto moderado en el clima de aprendizaje y el desarrollo socioemocional.	El impacto percibido es limitado o poco evidente.	No se perciben cambios significativos en el clima de aprendizaje.
3. Viabilidad y Participación	Las actividades son completamente factibles con los recursos disponibles, y la	Las actividades son mayormente factibles, con buena	Las actividades presentan dificultades significativas, y la	Las actividades no son factibles y la participación docente fue escasa.

	participación docente fue activa.	participación docente.	participación fue limitada.	
4. Innovación y Relevancia	Las estrategias son altamente innovadoras y adecuadas para el contexto escolar.	Las estrategias son moderadamente innovadoras y adecuadas.	Las estrategias presentan poca innovación o relevancia.	Las estrategias no son innovadoras ni relevantes para el contexto escolar

Socialización de la experiencia

- Integrar la neurociencia y la neuroplasticidad en telesecundarias fomenta un aprendizaje significativo en adolescentes, creando un ambiente que respalda el desarrollo socioemocional y cognitivo. La implementación de esta propuesta promueve competencias clave y un clima escolar propicio para el aprendizaje, alineado con la reforma educativa 2022.

Presentación institucional

- Evento presencial o virtual para toda la comunidad escolar para compartir su experiencia desde diferentes perspectiva.

Redes de Colaboración

- Iniciativa: Presentar la experiencia en foros educativos o encuentros docentes organizados por la Secretaría de Educación de Guanajuato (SEG).
- Propósito: Difundir la experiencia a nivel regional o nacional para inspirar a otras escuelas

Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADO RES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Definición de objetivos	No se definen objetivos claros ni específicos para la intervención.	Los objetivos son imprecisos o difícilmente medibles, limitando su aplicabilidad.	Los objetivos son claros y medibles, aunque podrían ser más específicos o mejor delimitados en el tiempo.	Los objetivos son claros, específicos, medibles y alcanzables dentro de un plazo realista.
Selección y relevancia de la intervención	La acción es poco relevante o difícilmente aplicable en el contexto general de las asignaturas.	La acción es medianamente relevante, pero podría no ser aplicable en todas las asignaturas.	La acción es relevante y aplicable en la mayoría de las asignaturas; es adecuada para el clima de aprendizaje.	La acción seleccionada es significativa, relevante y aplicable en todas las asignaturas para mejorar el clima de aprendizaje.
Proyección de resultados esperados	No se definen claramente los resultados esperados ni indicadores para medir el éxito del modelo.	Los resultados esperados son ambiguos o carecen de indicadores específicos.	Los resultados esperados son claros y medibles, aunque faltan algunos indicadores específicos.	Los resultados esperados están claramente definidos, incluyen indicadores específicos y son realistas y medibles.
Difusión y compromiso del colectivo	La estrategia de difusión es deficiente o inexistente, dificultando la comprensión y el compromiso del	La estrategia de difusión es limitada, logrando una comprensión parcial del enfoque y un	La estrategia de difusión es clara y facilita la comprensión del enfoque, generando un compromiso general en el	La estrategia de difusión asegura una comprensión profunda del enfoque basado en neurociencias, generando compromiso colectivo hacia la implementación de la



	colectivo docente.	compromiso limitado.	colectivo docente.	intervención.
--	--------------------	----------------------	--------------------	---------------