



## 9oI.Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación

### Proyecto de Transformación de la Práctica

#### Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje

|  |   |
|--|---|
| <b>Definición de objetivos</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>Los alumnos logran obtener un aprendizaje significativo con ayuda de la tecnología a través de la realización de juegos, sopas de letras, quizzes, kahoots, infografías, etc., logrando divertirse mientras aprenden, conocer de la tecnología, cambian su manera de pensar e innovando sobre su concepción de las actividades en la escuela. En un pazo determinado y organizado para poder utilizarse en cualquier asignatura posible, midiendo los resultados a través de: rubricas, observaciones, etc.</li></ul>   |
| <b>Selección de la acción significativa</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>Las actividades que se realizarán durante las dos semanas serán enfocadas a realizar actividades con ayuda de internet: quizz, kahoot, canva, Twitter, etc. Se logrará un clima de armonía y aprendizaje mediante la motivación, lo cual resulta primordial en el aprendizaje del alumnado.</li><li>Se priorizará enseñar los temas con ayuda de: organizadores, videos informativos, juegos, uso de internet, etc., de la misma manera, se atenderá el trabajo en equipo y parejas como herramienta para la mejor interacción, gracias a que innovar con tecnología sirve en cualquier asignatura.</li></ul> |
| <b>Canal de comunicación</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>El medio utilizado será el internet, pues informaremos a la comunidad sobre el trabajo que realizamos a través de twiters, infografías, carteles, trípticos, videos, blogs, páginas de internet, etc., en donde las demás personas podrán aprende de la misma manera que nosotros y les enseñaremos una manera divertida y actual de aprender en la escuela.</li></ul>  |
| <b>Proyección de resultados esperados</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>Los resultados esperados serán medibles a través de la observación en la actitud de los alumnos y su motivación, asimismo, se podrán medir los resultados a través de rubricas o listas en las cuales se proyectará el aprendizaje adquirido con la nueva metodología de enseñanza.</li></ul>   |
| <b>Cronograma de implementación y evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Las actividades con tecnología pueden utilizarse en todas las clases y asignaturas posibles, así que realizar un cronograma específico sería acorde a elegir un solo proyecto y a partir de la elección se acomodarian las actividades, las cuales pueden ser medidas por días de acuerdo al tipo de actividad que se implemente, ejemplo:<br/><pre>graph LR; A[Elección de actividades: sopas de letras, kahoot, quizz, canva, videos, películas, música, organizadores, etc.] --&gt; B[Implementación de actividades día con día.]; B --&gt; C[Evaluación de las actividades.];</pre></li></ul> |   |
| <b>Recopilación y análisis de datos</b>  |   |



- El análisis de los datos recabados se hará de manera cualitativa, en donde se medirá el desarrollo del alumnado, su motivación, su mejora en el control de emociones, su trabajo en equipo, empatía, etc. De la misma manera, se medirán de manera cuantitativa, a través de las rubricas o listas de coteo en las cuales se medirá su avance en cuanto aprendizajes obtenidos.

### **Socialización de la experiencia**

- El compartir los aprendizajes con los demás es el fin de tomar un curso y utilizarlo para mejorar mi práctica y ayudar en la de los demás. La neuroeducación, en la actualidad es un tema que es de suma importancia ser comprendido por en este caso los docentes, pues como sabemos el tiempo esta en constante cambio y es primordial que adquiramos nuevas maneras de enseñar, las cuales sean más motivadoras, tecnológicas, divertidas, etc.