

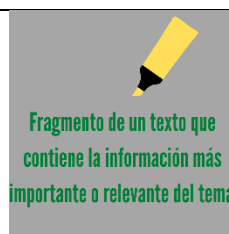


## Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación Proyecto de Transformación de la Práctica

**SAUL CORONA FAVIEL**

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

|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Definición de objetivos</b>              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Priorizar las emociones de los estudiantes a través de estrategias que promuevan sus intereses y habilidades para el logro de los contenidos y PDA en las diferentes asignaturas</li><li>• Combinar el juego y aprendizaje para crear ambientes de aprendizaje positivos que permitan la solución de conflictos y el trabajo colaborativo; sin dejar de lado los contenidos revisados en la asignatura.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Selección de la acción significativa</b> | <p>Desvincular el proceso de aprendizaje con el juego es una tarea difícil, dado que en ocasiones se puede salir de control; sin embargo, el juego nos permite generar un ambiente de aprendizaje dinámico en el aula. Las evaluaciones son las principales causas de promover comportamientos negativos de los estudiantes al momento de implementarse; por lo que, realizarlas a través de un juego nos llevara a erradicar esos comportamientos de desmotivación, nerviosismos, negatividad, apatía, etc.</p> <p>Tomando en cuenta que la memoria es crucial en el proceso del desarrollo cerebral de los adolescentes, considero que una actividad en la que la memoria sea el factor principal nos ayudaría no solo al avance de contenidos, sino que también, funcionaria como un estimulante para su desarrollo cerebral.</p> <p><b>MEMORAMA DEL CONOCIMIENTO (Evaluación trimestral)</b><br/>Estimular a través del juego y la memoria de los estudiantes, identificando los contenidos estudiados durante las sesiones correspondiente al periodo a evaluar.</p> <p><b>ESPECIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Establecer los conceptos y definiciones, revisados previamente en las sesiones de clase, reforzándolos con imágenes llamativas y acordes a la información.</li><li>• Organizar la información en pares; es decir cada concepto con su definición. Por ejemplo:</li></ul> |



- Realizarlo en tarjetas de una hoja tamaño carta para que sea más llamativo
- Organizar el grupo en equipos para la realización del memorama y hacerlo a contra reloj.
- Ir explicando algunos conceptos para fortalecer la memoria de los estudiantes.

### Canal de comunicación

#### EXPOSICIÓN ORAL

- En alguna sesión de CTE dar a conocer la estrategia.
- La dinámica es fácil de implementar y se puede adecuar a cualquier contenido de las diferentes asignaturas.
- Se pretende promover el trabajo en equipo, el manejo del estrés entre otros comportamientos que los adolescentes pueden presentar durante su desarrollo.

### Proyección de resultados esperados

- Que el alumno muestre una actitud positiva durante la realización de la dinámica
- Romper estereotipos en cuanto a las evaluaciones como dinámicas rígidas
- Estimular a los estudiantes a través del juego, sin dejar de lado los contenidos abordados durante las sesiones de clase.

### Cronograma de implementación y evaluación

#### COMUNICACIÓN

- Presentar la propuesta en el CTE de diciembre
- Dialogar con los compañeros previo a los periodos de evaluación.

#### IMPLEMENTACIÓN

- Durante la semana de evaluación utilizar mínimo dos días para su aplicación (Marzo y Junio).

#### EVALUACIÓN

| RUBRO                            | POR | EXCELENTE | BUENO | REGULAR |
|----------------------------------|-----|-----------|-------|---------|
| EVALUAR                          |     |           |       |         |
| Identificación de los contenidos |     |           |       |         |
| Trabajo en Equipo                |     |           |       |         |
| Interés en la actividad          |     |           |       |         |

### Recopilación y análisis de datos

- Durante el desarrollo de la actividad la observación será la principal herramienta



que el docente utilizará para evaluar y medir el avance de los estudiantes en función a los contenidos vistos en clase.

- La observación también permitirá al docente reflexionar el desenvolvimiento de los estudiantes en cuanto al trabajo colaborativo, el manejo de las emociones y el estrés que cada uno vaya mostrando durante la actividad.
- El docente podrá autoevaluar el alcance de la dinámica a través de las observaciones que se vayan realizando, lo que le permitirá analizar el alcance de los objetivos planteados previamente para la actividad, haciendo las modificaciones correspondientes para las siguientes aplicaciones.

### **Socialización de la experiencia**

Resaltar la importancia de incluir las bases de la neuroeducación en nuestra práctica docente para lograr objetivos más significativos no solo para el logro de los contenidos sino para el desarrollo y progreso de nuestros estudiantes.

Plantear otras actividades que nos permitan llevar el juego en los procesos de evaluación que es donde los estudiantes reflejan comportamientos de frustración, negatividad, estrés, etc.; actividades como:

- Lotería del conocimiento.
- Dominó del conocimiento
- Serpientes y escaleras del conocimiento



## Instrumento para evaluar el PTP 3

| Instrumento para evaluar el PTP 3                |                                                                                                                           |                                                                                                               |                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EVIDENCIA:                                       |                                                                                                                           |                                                                                                               |                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                            |
| INDICADORES                                      | Insuficiente<br>10                                                                                                        | Suficiente<br>15                                                                                              | Satisfactorio<br>20                                                                                                                | Destacado<br>25                                                                                                                                                            |
| <b>Definición de objetivos</b>                   | 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.                                                                                 |
| <b>Selección y relevancia de la intervención</b> | 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.                                              |
| <b>Proyección de resultados esperados</b>        | 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.                                                          |
| <b>Difusión y compromiso del colectivo</b>       | La estrategia de difusión es deficiente o inexistente, dificultando la comprensión y el compromiso del colectivo docente. | La estrategia de difusión es limitada, logrando una comprensión parcial del enfoque y un compromiso limitado. | La estrategia de difusión es clara y facilita la comprensión del enfoque, generando un compromiso general en el colectivo docente. | La estrategia de difusión asegura una comprensión profunda del enfoque basado en neurociencias, generando compromiso colectivo hacia la implementación de la intervención. |