



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

Formato de entrega del PTP 2

Nombre del participante: Ana Lilibet Espino Alonso

Indicaciones: Con base en el estudio y análisis del módulo 2, redacta tus conclusiones del PTP 2.

Conclusiones

Toda emoción tiene un impacto en nuestro actuar, por ello es importante entender que el sistema límbico es una de las partes del cerebro encargadas de procesar las emociones las cuales impactan en la actividad cerebral, en donde una red neuronal se encarga de procesarlas, además es complementada por otras partes del cerebro como son el hipotálamo y el hipocampo. El hipotálamo es el encargado de liberar todas las hormonas necesarias para sentir emociones mientras que el hipocampo controla los procesos mentales relacionados con la memoria, y con el recuerdo de situaciones que nos generan emoción de forma que podamos recordar estas situaciones. Con lo cual nos permite recordar y memorizar las experiencias más trascendentales de nuestra existencia, aquellas que influirán más tarde en nuestro modo de actuación.

Además, las emociones también cumplen una función adaptativa y social. Adaptativa actúan como mecanismos de protección y supervivencias y la social facilitan estados afectivos regulan interacciones sociales y promueven conductas prosociales. Las investigaciones neurocientíficas han demostrado que las emociones son un eje determinante en el aprendizaje, especialmente durante la adolescencia. Estructuras cerebrales como el córtex prefrontal, el hipocampo, la amígdala y el hipotálamo están implicadas en estos procesos, comunicándose tanto en áreas emocionales como cognitivas. En este sentido, las experiencias atractivas tienden a ser percibidas como positivas, mientras que las negativas suelen ser evitadas.

Como docentes, reconocemos que las emociones juegan un papel crucial en rendimiento de los estudiantes, especialmente en procesos cognitivos como el aprendizaje, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. En este sentido cuando un estudiante le emociona algún tema se esfuerza más por atender su actividad sin distraerse con otros compañeros mostrando alegría, interés, entusiasmo, seguridad, y su curiosidad. dándole sentido a lo que realiza individualmente y pueda compartir con otros partiendo de sus emociones.

¿Ha tenido experiencias similares en su enseñanza donde los estudiantes se mostraron desmotivados?

Sí, como docente de telesecundaria debes abordar todas las asignaturas y debido a esto en algunos momentos considero la clase se vuelve monótona y en algunos momentos aburrida, además común observar que los alumnos en su mayoría tienen problemas de concentración, desarrollo de la memoria a corto, medio y largo plazo, no utilizan los sentidos para observar, sentir, oler, etc. No le dan sentido al uso de los sentidos para aprender, la atención está centrada en otras cosas.

Por ejemplo, en el uso del celular, en redes sociales, uso del TikTok etc. La falta de valores en los alumnos crea ambientes poco apropiados pues ocasionan conflictos entre ellos. Además, Influyen factores externos como el ruido, las características propias de los adolescentes, No le ven la finalidad a la escuela, los papas los inscriben, pero no los apoyan, la baja autoestima, la falta de metas claras u objetivo, contexto y ambientes familiares no adecuados y la falta de conexión con la vida real.

Por otro lado, los problemas económicos, sociales, afectivos, los desmotivan empezando desde el seno



de su familia para simplemente asistir a la escuela. Muchas veces los alumnos asisten a la escuela solo por asistir, no tienen hábitos de estudio, facilidades para investigar, carecen de autonomía etc.

¿qué estrategias podría ahora implementar para captar el interés de los estudiantes?

Establecer metas claras y alcanzables, fomentar la autonomía y la elección, proporcionar retroalimentación constructiva, crear un ambiente de aprendizaje positivo, incorporar tecnología de manera efectiva, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo reconocer y recompensar sus logros. Hacer pausas activas, transformar sus emociones, detectar sus intereses, pasatiempos relacionados con la materia, buscar apoyo entre profesores para desarrollar actividades efectivas celebrar los pequeños logros de los alumnos.

¿Cómo piensa que sus propias emociones y actitudes impactan en la cultura de sus alumnos?

Mientras que las familias tengan un impacto positivo en sus hijos los adolescentes lo van a proyectar, lo anterior influye en su salud mental y física, por lo tanto, las normas y valores deben estar enfocadas a desarrollar actitudes positivas, para mejorar el comportamiento dentro y fuera de las aulas y que a su vez reconozca las autoridades competentes que puedan influir en la forma que los alumnos perciban las normas y reglamentos establecidos por los profesores y autoridades educativas sin descuidar la inclusión y la diversidad

Las emociones y actitudes de los alumnos impactan en su mayoría de manera negativa, algunos muestran ansiedad, agresiones, desinterés por sus estudios, conflictos familiares y sociales.

¿Qué cambios podría implementar en su estilo de enseñanza para mejorar la interacción con los estudiantes, bajo el enfoque de la neurociencia?

- Reconectar con mis estudiantes a través de la educación.
- El incremento de la colaboración para enriquecer las experiencias del aprendizaje.
- Implementar pausas activas
- Actividades lúdicas
- Trabajar con la atención de cómo los ayudo que comprendan y analicen.
- Propiciar que el alumno se haga consciente de cómo aprende
- Uso de estrategias para que los alumnos conozcan el mundo y lo interpreten de manera gradual.
- Acercarme a la realidad que viven los alumnos con las familias.
- Atender el enfoque conductual y neuro educativo.
- Uso de la voz, del cuerpo y lograr un mayor control emocional.
- Considerar su estado de ánimo
- Uso de técnicas de motivación como una recompensa variable, ofrecer recompensa inesperada por ofrecer una recompensa inesperada por completar ejercicios y o actividades.
- Técnicas de concentración y atención, memoria, aprendizajes, asociación pausas y descansos, para evitar la fatiga mental y mejorar la productividad.
- Conectar las emociones con experiencias personales.
- Técnicas de creatividad y pensamiento crítico como la lluvia de ideas fomenta la generación de ideas y soluciones creativas.
- Técnicas de interacción y colaboración, trabajo en equipo.

¿Cómo podría fomentar un ambiente más positivo que estimule el aprendizaje?

La implementación del trabajo colaborativo, el establecimiento de normas y reglas, la retroalimentación, el reconocimiento de logros, promover el aprendizaje, resolución de conflicto entre alumno maestros, practicando la empatía, escucha activa, respetar la autenticidad de alumno.

Crear un clima propicio más positivo y respetuoso, toma de descansos, implementación de pausas activas, juegos lúdicos, motivar a los alumnos comprometiéndolos con su aprendizaje para que mejoren



el rendimiento académico, dinámicas de grupos, competencias, juegos de mesa, juego de roles, sillas giratorias.

¿Qué técnicas, desde la neurociencia, podría usar para hacer que los ejercicios sean más interesantes y relevantes para los alumnos?

Relaciona los ejercicios con situaciones relevantes para los estudiantes. Esto puede incluir ejemplos del mundo real, temas de su interés o desafíos que despierten su curiosidad. Activar una emoción positiva, como el interés o la sorpresa, puede aumentar la motivación para participar.

Diseña ejercicios que proporcionen retroalimentación constante y recompensas inmediatas. Estas no tienen que ser materiales; si no más bien un reconocimiento verbal, un sistema de puntos o el refuerzo positivo pueden activar este sistema de recompensa y fomentar la motivación intrínseca.

Diseña ejercicios que no solo utilicen materiales visuales, sino también auditivos, táctiles o kinestésicos. Por ejemplo, los estudiantes pueden trabajar con objetos, mapas conceptuales, aplicaciones interactivas o representaciones gráficas que estimulen diferentes sentidos.

Introducir elementos de juego en los ejercicios, como desafíos, competencias saludables, puntos, insignias o sistemas de niveles. Estos elementos ayudan a mantener el interés y la competencia amigable, para aumentar la motivación intrínseca.



Instrumento para evaluar el PTP 2

EVIDENCIA:

INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Reflexión sobre experiencias previas	No reflexiona sobre experiencias previas de desmotivación en su enseñanza.	Reflexiona superficialmente sobre experiencias previas de desmotivación.	Reflexiona adecuadamente sobre experiencias previas de desmotivación, pero falta profundidad.	Reflexiona profundamente sobre experiencias previas de desmotivación, proporcionando ejemplos claros y detallados.
Implementación de estrategias nuevas	No menciona nuevas estrategias para captar el interés de los estudiantes.	Menciona algunas estrategias nuevas, pero sin detalles específicos.	Menciona varias estrategias nuevas y específicas, pero falta alguna explicación de cómo se implementarán.	Menciona e implementa varias estrategias nuevas de manera específica y detallada, explicando claramente su aplicación.
Impacto de emociones y actitudes	No reflexiona sobre el impacto de sus emociones y actitudes en la cultura de sus alumnos.	Reflexiona superficialmente sobre el impacto de sus emociones y actitudes.	Reflexiona adecuadamente sobre el impacto de sus emociones y actitudes, pero falta profundidad.	Reflexiona profundamente sobre el impacto de sus emociones y actitudes, proporcionando ejemplos claros y detallados.
Fomento de un ambiente Positivo	No menciona estrategias para fomentar un ambiente positivo que estimule el aprendizaje.	Menciona algunas estrategias para fomentar un ambiente positivo, pero sin detalles específicos.	Menciona varias estrategias específicas para fomentar un ambiente positivo, pero falta alguna explicación de cómo se implementarán.	Menciona e implementa varias estrategias específicas y detalladas para fomentar un ambiente positivo, explicando claramente su aplicación.