



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:

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

Conclusiones

Las emociones tienen un valor fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que estas afectan significativamente la atención de nuestros estudiantes. También se debe recordar que los adolescentes aún se encuentran en proceso de maduración, en la que el lóbulo frontal (área del cerebro responsable de toma de decisiones, juicio, planificación y control de impulsos) tiene un papel determinante, por lo que no siempre están sincronizadas sus habilidades emocionales y ejecutivas. Derivado de esto, los docentes debemos generar ambientes en que nuestros alumnos se sientan seguros, por lo que es necesario identificar los niveles de sus estados emocionales (inicial, intermedia, obstáculos y final) para que en cada uno de estos, se alcance un aprendizaje significativo y duradero.

En mi experiencia docente, como profesora de Historia, hay ocasiones en que los alumnos se han mostrado desmotivados, en gran medida porque las temáticas las consideran poco relevantes o realizan la pregunta: “¿y esto para qué me va a servir, si ya pasó hace mucho tiempo?” Los alumnos suelen sentirse ajenos a ciertos contenidos; de igual manera, el contexto socioeconómico de los estudiantes también se debe considerar en la construcción de los intereses de estos. Cuando los alumnos hacen este tipo de preguntas, suelo responderles que los procesos históricos son parte también de nuestro presente, de cómo llegamos a lo que somos actualmente. En las primeras sesiones que trabajo con mis grupos, parto de preguntas sencillas como: ¿por qué hablamos español? Los alumnos reflexionan y ellos mismos responden (y al mismo tiempo conluyen): “porque nos conquistaron los españoles”. De esta manera, se retoma un conocimiento previo, se enlaza con el contenido a revisar y se sitúa en su presente. Se plantean ejemplos similares con el resto de países del continente: “¿Qué idioma hablan en EUA, Brasil, Venezuela, etc? ¿Por qué razón?” De igual manera, la identificación de palabras de uso cotidiano y cuáles son sus orígenes: español, árabe, náhuatl. ¿Por qué en nuestro idioma hay palabras árabes? Para este contenido se requiere un poco más de profundización a los temas históricos, generando la curiosidad de los estudiantes.

Cuando los alumnos se encuentran desmotivados, se debe encontrar una conexión con su presente, para que puedan asociar el contenido nuevo con los elementos que ya conoce. Una de las estrategias que he implementado con mis grupos es involucrarlos directamente en la construcción de su conocimiento, partiendo de sus intereses y trabajando la interdisciplinariedad con otras asignaturas. En colectivo con otros compañeros docentes hemos planteado proyectos integradores, siendo el más reciente de ellos la elaboración de una maqueta de un castillo medieval, vinculando contenidos de Historia (Edad Media), Artes

(formas) y Matemáticas (cálculo de volúmenes y perímetros de cuerpos geométricos). De esta manera, a lo largo de diferentes sesiones los alumnos integrados en equipos fueron elaborando su maqueta, experimentando el proceso de construcción de un producto en el que también tuvieron que tomar decisiones, elegir un diseño de su agrado, regular sus emociones tanto positivas como negativas (frustración, alegría, enojo, etc) y participar en la socialización de su trabajo final. Este proyecto lo puedo considerar exitoso, porque se interesaron alumnos que no habían mostrado mucha interacción con la asignatura y que han sido etiquetados como estudiantes “burros” o “flojos”. Algunos de estos alumnos manifestaron seguridad en su conocimiento y en el producto que habían realizado, desarrollando habilidades que regularmente no se trabajan en la asignatura.

La retroalimentación positiva también ayuda a generar emociones positivas en los estudiantes, para que comprendan que equivocarse es parte natural del proceso de aprendizaje. En el ejemplo de la práctica anterior, los alumnos realizaron su autoevaluación y fueron evaluados también por alumnos de otros grupos y grado, a quienes les expusieron su maqueta, explicándoles el contenido desde las tres asignaturas distintas. Así, el conocimiento se socializó en un ambiente controlado y la mayor parte de los estudiantes expresaron sentirse bien con la aplicación del conocimiento adquirido, ya que también en el proceso de elaboración de las maquetas se involucraron miembros de sus familias y se fortalecieron las relaciones positivas dentro y fuera del aula:

- Se valoró positivamente a los alumnos: se identificaron las fortalezas de los estudiantes más allá del trabajo escrito.
- Fomento de la autonomía: los alumnos pudieron elegir a los miembros de su equipo, materiales a utilizar, diseño de su maqueta; se equivocaron, asumieron riesgos y tomaron responsabilidad de sus acciones.
- Celebrar el esfuerzo de cada estudiante: se destacó el trabajo de la totalidad de los estudiantes, principalmente de aquellos que regularmente no sobresalen en su desempeño académico, destacando que todos tenemos diferentes habilidades.
- Planificar y trabajar de forma colaborativa: como docentes, tuvimos a bien planificar el proyecto en colectivo, dividiendo las actividades y dándoles el enfoque desde nuestra asignatura.
- Reflexionar sobre la práctica: este proyecto me permitió identificar las fortalezas de otros estudiantes y observar el interés que pueden desarrollar cuando se sienten atraídos por una actividad o contenido. Si bien, en nuestro país no hay castillos medievales, los alumnos investigaron e incluso usaron elementos de fantasía como dragones y princesas, mostrando el desarrollo de su creatividad.

Se puede concluir que las emociones son determinantes en la adquisición de conocimientos de nuestros estudiantes, aunque debemos ser conscientes de que las emociones siempre son variables, como docentes debemos generar el ambiente adecuado para que existan relaciones positivas en nuestro salón de clases e implementar diversas estrategias que consideren los intereses y motivaciones de nuestros alumnos, esto con la finalidad de lograr



la construcción de un conocimiento sólido y duradero.



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.