



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

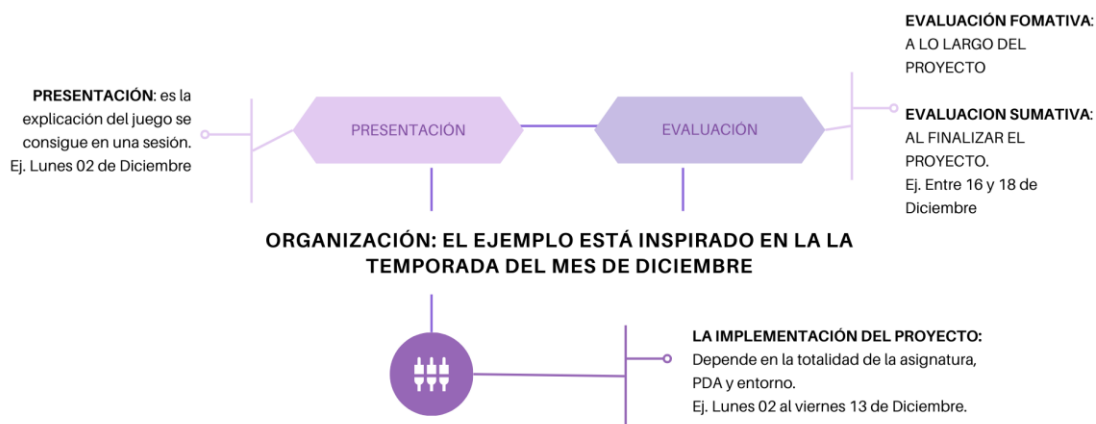
Definición de objetivos	Objetivo general: Fomentar el intercambio de ideas y promover un aprendizaje más dinámico y participativo haciendo uso de la gamificación en las aulas para mejorar el ambiente de aprendizaje y así promover el aprendizaje significativo.
Selección de la acción significativa	Acción: Incorporar aprendizaje dinámico. • Temas centrales y relevancia: ○ Plasticidad ○ Aprendizaje implícito ○ Aprendizaje colaborativo ○ Mejora de concentración, memoria y manejo de emociones ○ Ambiente de aula asertivo ○ Cambio en la percepción • Aplicabilidad en todas las asignaturas: Este es un tipo de técnica que puede ser aplicada en todas las asignaturas, se puede adaptar a los diferentes PDA. Lo importante es buscar la manera de adaptarlo en la asignatura, pero es indispensable pensar en una estrategia para incluir retos, recompensas como insignias, celebrar logros, etc.
Canal de comunicación	• Comunicación inicial: Buscar un espacio en un CTE o hablar con directivos para de ser posible asignar un momento para compartir la propuesta de intervención con todos los docentes, haciendo especificación en cómo ésta técnica se relaciona con la neuroeducación. • Comunicación sincrónica: Vía grupo de whatsapp
Proyección de resultados esperados	RESULTADOS ESPERADOS: Se espera que los alumnos se sientan atraídos por esta práctica, despertar su curiosidad y creatividad, favoreciendo así sus trayectorias de desarrollo y aprendizaje. ○ Para medir el impacto en el aprendizaje será mediante evaluación formativa que los docentes

iremos haciendo a lo largo de la realización del proyecto.

- **Para medir el impacto en el clima escolar:** Es de suma importancia saber el impacto tan significativo que tiene el escuchar la opinión de los estudiantes, entonces, se buscará medir si el impacto fue positivo o no haciendo encuesta con los alumnos con un formulario de google (de esta forma implementamos también el uso de la tecnología)

Cronograma de implementación y evaluación

- Incluir una tabla o línea de tiempo con fechas clave para la presentación, implementación y evaluación de la intervención.





Recopilación y análisis de datos

TECNICA DE RECOPIACIÓN DE DATOS: ENCUESTA DIGITAL (Vía google forms)

- Dentro de la cual, en el análisis de datos mediante graficas podremos apreciar de manera sencilla si el impacto fue positivo o negativo.
- Encuesta a los alumnos: Para saber si les gustó la práctica, se sintieron cómodos, etc.
- Encuesta a los docentes que implementaron la gamificación: Que haya una comparación de los resultados obtenidos en su evaluación entre: Enseñanza tradicional y aprendizaje basado en la gamificación. De esta forma podremos saber si en cuanto a lo académico tuvimos resultados favorables.

Socialización de la experiencia

Al finalizar en proyecto se agendará una reunión entre docentes para compartir nuestras experiencias. Compartir con los compañeros docentes la importancia principalmente de seguir actualizándonos para poder ofrecer a nuestros estudiantes educación de calidad.

Por consiguiente, implementar las neurociencias ya que tiene infinitas ventajas el saber cómo funciona el cerebro de nuestros alumnos adolescentes.

Es de suma importancia tener en cuenta que la estrategia no es para un solo proyecto, ya que la gamificación tiene diversas formas de ser aplicada y más



adelante se podría implementar el aprendizaje colaborativo y hacerlo de manera interdisciplinaria.

Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	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 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.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



ConRumbo
Transformamos a través de la educación