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

Problemática:	Los alumnos muestran una la falta de interés y de motivación para continuar con su preparación académica, no tienen un proyecto de vida. Es decir, no establecen metas a ningún plazo. La mayoría planea seguir patrones y conductas de su contexto poco alentadoras**.** Este patrón es: terminar sólo la secundaria, para posteriormente, en el caso de los varones migrar a USA, y las señoritas casarse a temprana edad. Esto desencadena una serie de situaciones negativas en la comunidad que repercuten en los alumnos, tales como: padres separados, familias monoparentales, alumnos a cargo del cuidado de las abuelas, falta de límites en casa y de figuras de autoridad, acceso de los adolescentes a información y sustancias negativas no acordes a su edad, etc.
Definición de objetivos	Que el 80% de los estudiantes logren una permanencia escolar a través de la gamificación del aprendizaje que motive a la estadía mediante el juego, llevándolos a construir un proyecto de vida, que implique el análisis de alternativas durante el segundo y tercer trimestre del ciclo escolar.
Selección de la acción significativa	Trazar un **plan concreto de acción para la gamificación del aprendizaje,** que genere una motivación por aprender y por estar en la escuela, donde el docente tiene que desarrollar una figura de acompañamiento y soporte que genere confianza, que estimule el pensamiento crítico del alumno para la toma de decisiones responsables aplicando conocimientos adquiridos. Que a su vez permita al alumno estar motivado e interesado por aprender, por permanecer en la escuela y desarrollar un autoconocimiento, para que logre identificar su propósito de vida, sus fortalezas y las áreas que necesita mejorar, las relaciones clave en su vida y cómo pueden apoyarlos, para establecer metas claras a futuro.
Canal de comunicación	El medio para dar a conocer la intervención, será a través de una asamblea en colectivo docente mediante un plan de trabajo escrito a manera de tríptico y de forma digital, en una presentación, con apoyo de imágenes y otras ilustraciones. El plan de acción se abordará a través del contenido y actividades en el campo formativo de lo humano y lo comunitario, dentro de las disciplinas de: socioemocional, tutoría y tecnología. Así mismo en los talleres intergrupales, planeados en nuestro PMC. También pueden integrarse en los proyectos académicos de las disciplinas de español y formación cívica y ética.
Proyección de resultados esperados	Esta intervención, espera que los docentes aborden y fomenten con el juego, la construcción de un proyecto de vida a través de la motivación, del manejo de emociones y despierten el interés en los estudiantes por aprender, lo cual nos llevará a una permanencia. Mientras que, se espera que los alumnos logren encontrar una motivación para estar en la escuela, y comprendan el significado de la importancia e impacto de su preparación académica para su vida futura. Por lo tanto, deben tener una modificación en su perspectiva hacia el aprendizaje. El proyecto de vida, que los alumnos elaboren, representará un plan de acción que permita al alumno proyectarse a futuro, y tener una visión sobre qué esperan estar

realizando en un tiempo, poniendo en práctica, sus habilidades, capacidades, conocimientos. Aprovechando los recursos que su entorno y sus redes de apoyo le ofrecen, para el logro de esos objetivos.

El docente deberá ser capaz de:

- *Estimular la atención y concentración.*
- *Crear un ambiente de aprendizaje con experiencias positivas*
- *Fomentar el trabajo colaborativo*
- *Adaptarse a las individualidades de los alumnos*

Los alumnos deberán:

- *Realizar un autodiagnóstico de fortalezas y áreas de oportunidad*
- *Identificar valores y propósitos que lo rigen actualmente en distintas áreas de su vida.*
- *Establecer metas a corto, mediano y largo plazo bajo el enfoque SMART (específicas, medibles, alcanzables, relevantes y con límite de tiempo).*
- *Identificar sus redes de apoyo*
- *Evaluar su progreso y celebra sus logros*
- *Esclarecer cómo piensa desarrollarse laboral y profesionalmente*
- *Reconocer que puede haber cambios y modificaciones en su plan.*
- *Considerar e implementar conductas de bienestar y autocuidado. Integrando sus emociones y sentimientos.*
- *Incluye los aspectos anteriores en su proyecto de vida.*

Cronograma de implementación y evaluación

FECHA	ACTIVIDAD
09 de enero de 2025. Taller intensivo.	Presentar al colectivo docente el plan de acción, con las actividades lúdicas a implementar en el aula, que llevarán a cabo los estudiantes para la construcción de su proyecto de vida.
10 de enero 2025. Taller intensivo.	Capacitación al colectivo docente para realizar las actividades presentadas en el plan.
13 de enero al 20 de marzo de 2025.	Aplicar en las aulas actividades de juego y lúdicas propuestas. Enfocadas hacia la motivación y encuentren un significado al aprendizaje.
Viernes 28 de marzo de 2025	Análisis de resultados obtenidos. En colectivo docente, se compartirá qué resultados obtuvieron, hasta el momento y qué posibles cambios se pueden aplicar.
24 de marzo al 29 de mayo de 2025	Aplicar en las aulas actividades de juego y lúdicas propuestas. Enfocadas hacia la motivación y encuentren un significado al aprendizaje, lo cual los lleve a una permanencia y una visión a futuro.
Viernes 06 de junio de 2025	Presentación de proyectos de vida a nivel escuela.
Martes 10 de junio de 2025	Análisis de resultados obtenidos. En colectivo docente, se compartirá qué resultados obtuvieron, que cambios observaron en los adolescentes y cómo se sintieron al modificar aspectos de su práctica, para generar un ambiente de aprendizaje motivante.

Recopilación y análisis de datos

- Producciones de los alumnos.
- Instrumento de autoevaluación para el docente y del alumno
- Guía de observación.
- Diario de clases del alumno
- Escala estimativa para valorar el proyecto
- Lista de cotejo que evalúe los rasgos de su presentación

Socialización de la experiencia

Gamificar el aprendizaje incorporando elementos de juego en el aprendizaje y enseñanza puede aumentar la motivación, especialmente en los estudiantes más jóvenes. Usar recompensas, retos y clasificaciones puede hacer que el aprendizaje sea más dinámico y divertido.

Construir un ***proyecto de vida*** a través de la neuroeducación es fundamental, ya que ayuda a diseñar estrategias educativas que no solo favorecen el aprendizaje de contenidos académicos, sino también el desarrollo personal y emocional de los individuos, aspectos que son esenciales para la construcción de su proyecto de vida sostenible.

Desarrollar ***una motivación*** en el alumno generará un aprendizaje significativo, ya que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes perciben lo que están aprendiendo como significativo. Activar conexiones emocionales con el contenido puede hacer que los estudiantes se sientan más motivados para aprender, cuando el cerebro asocia el aprendizaje con emociones positivas, como la curiosidad o la satisfacción, se genera un estado de "recompensa" que activa los circuitos de la motivación. La motivación también está vinculada a la capacidad de mantener la atención y a los niveles de estrés. Es importante crear un entorno de aprendizaje que minimice el estrés excesivo (que puede bloquear la motivación) y fomente la concentración. los estudiantes motivados están más dispuestos a involucrarse activamente en el aprendizaje, lo que, a su vez, estimula la neuro plasticidad. Cuanto más un estudiante practica o se involucra en una tarea, más conexiones neuronales se crean, lo que facilita el aprendizaje y el dominio de nuevas habilidades.

El establecer ***metas claras y alcanzables***, permite que el cerebro responda positivamente cuando se establecen metas claras y alcanzables. Cuando un estudiante ve que puede lograr una meta específica, el cerebro libera dopamina, lo que refuerza la motivación para seguir trabajando.

Las ***emociones*** en la etapa adolescente, tienen un impacto significativo en la motivación y el aprendizaje. Las emociones positivas, como la satisfacción o el interés, activan áreas del cerebro asociadas con el aprendizaje, mientras que las emociones negativas, como el miedo o la ansiedad, pueden interferir con el proceso cognitivo. La labor docente consiste en crear entornos que fomenten emociones positivas.

Fomentar la ***autonomía***, da a los estudiantes la oportunidad de tomar decisiones sobre su propio aprendizaje, como elegir los temas que les interesan. La autonomía en el aprendizaje está relacionada con la activación de áreas cerebrales asociadas con la satisfacción y la recompensa.

Ser guía y promover ***autoconocimiento y la toma de decisiones*** es fundamental, partiendo de la neuroeducación, se debe enfatizar en el conocimiento del cerebro y las emociones, lo que permite que los estudiantes comprendan mejor sus propios procesos de pensamiento, emociones y comportamientos. Esto, a su vez, les facilita la toma de decisiones informadas y conscientes, un aspecto clave para la planificación de un proyecto de vida.

Se debe aprovechar la ***neuroplasticidad*** que poseen los estudiantes, pues durante esta etapa los adolescentes tienen la capacidad de que su cerebro se reorganice y adapte a nuevas experiencias. La neuroeducación reconoce que el cerebro sigue siendo capaz de aprender y cambiar a lo largo de la vida. Esto tiene un impacto directo en el proyecto de vida de una persona, pues implica que siempre es posible reinventarse y adquirir nuevas habilidades, lo cual es esencial en una sociedad donde los cambios son constantes.

Si guiamos ***las funciones ejecutivas*** del estudiante de manera positiva lograremos que desarrolle habilidades cognitivas que permiten planificar, tomar decisiones, resolver problemas y controlar acciones. Son esenciales para el funcionamiento diario, ya que nos permiten gestionar nuestro comportamiento, interactuar con el entorno y adaptarnos a nuevas situaciones. Se suelen dividir en varios componentes, aunque algunos modelos varían.