

Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación

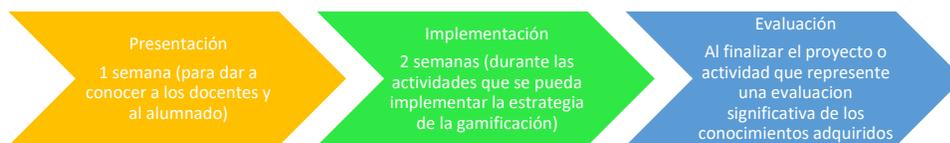
Proyecto de Transformación de la Práctica

Aldo Elier Hinojosa Silva

Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje

Definición de objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la satisfacción de necesidades como la base de la creación e innovación técnica para reflexionar acerca de la influencia de intereses, prejuicios, estereotipos y aspiraciones, que favorecen o limitan la igualdad de oportunidades, en el desarrollo de procesos técnicos.
Selección de la acción significativa	<ul style="list-style-type: none"> La adquisición significativa de los aprendizajes a través del juego tomando en cuenta las necesidades, intereses, motivación, emociones que puede presentar el alumnado. La gamificación es una estrategia de aprendizaje la cual es relevante en la adquisición de conocimientos para los alumnos debido a que a través del juego los alumnos muestren un mayor interés, disponibilidad, motivación para lograr un aprendizaje significativo y puede surgir una retroalimentación maestro-alumno y alumno-maestro.
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de PowerPoint proyectando diversos tipos de juegos para que los docentes conozcan su manejo y puedan conocerlo para después puedan aplicarlo al alumnado, promoviendo la participación de los alumnos a través del uso de las tics. Fomentando tomar en cuenta las emociones que el alumno pueda presentar a la hora de adquirir un aprendizaje.
Proyección de resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de las tics, adquisición de conocimientos, participación, midiéndolos a través de lista de cotejo, rubrica para medir los resultados de las actividades.

Cronograma de implementación y evaluación



Recopilación y análisis de datos

- Juego aplicado exitosamente al alumnado con un aprendizaje significativo.
- Evidencias escritas donde se utilice la gamificación.
- Actividad que fomente la emoción del alumnado.

Socialización de la experiencia

- Compartir entre docentes la experiencia de la implementación de esta estrategia a través de una reunión para dar a conocer los resultados. Puede ser semanal, quincenal o mensual.