



## 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: María del Carmen Jantes Camacho.

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

### Conclusiones

Escribe aquí

En la actualidad, influyen diversos factores que influyen en la conducta y las emociones de nuestros estudiantes. Como docente, reconozco que las emociones juegan un papel trascendental en el rendimiento de mis alumnos, en específico en el razonamiento y resolución de problemas, por lo tanto, las emociones no solo son respuestas afectivas además modulan la atención y el comportamiento. He podido experimentar cómo éstas afectan positiva o negativamente en el impacto de sus actividades a lo largo de la estancia en la vida escolar. Por ejemplo, cuando el alumno llega con algún problema familiar, es casi imposible su concentración en la actividad a desarrollar, repercutiendo significativamente en sus productos a entregar.

Las emociones no sólo afectan al estudiante en su contexto educativo también tienen impacto en su entorno social, por ejemplo, cuando interactúan a la hora de tomar sus alimentos o cuando tienen que ir camino a casa se puede notar ese aislamiento y falta de socialización, cuando experimentan emociones negativas.

Por ello es necesario desarrollar estrategias pedagógicas efectivas, como por ejemplo ejercicios de conciencia de respiración, diario de emociones, frases motivacionales por parte de maestro y alumnos, por lo menos una vez a la semana, practicar actividades en donde se reflejen las emociones de los alumnos, que consideren lo cognitivo ligado de lo emocional; facilitando un entorno más propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante.

Lograr despertar en los alumnos la curiosidad por aprender, con temas que son de su interés, otra estrategia que beneficia de manera significativa a los alumnos ya que se logra activar la atención y de esa manera lograr el proceso aprendizaje, cambiando la



metodología a través de estrategias que favorezcan la curiosidad y despierten el interés para acrecentar la motivación y alcanzar el aprendizaje esperado, creando ambientes de confianza basado en el aprendizaje.

Otro aspecto no menos importante, es la autorregulación, la cual juega un papel fundamental en la vida escolar ya que genera un impacto positivo en el desarrollo personal, pes el alumno puede modular sus emociones al adoptar actitudes de manera conciente favoreciendo los entornos en los que realiza sus actividades, siendo estos, colaborativos.

Algunas emociones favorecen el aprendizaje y otras lo obstaculizan; veamos algunos ejemplos de las que los fomentan: la confianza, el entusiasmo, la expectación, el asombro, sensación de triunfo y curiosidad. Al lograr en nuestros alumnos estás emociones nos permitirá acrecentar su conocimiento y el desarrollo de habilidades creando un espacio propicio, mediante la motivación de los estudiantes a participar activamente en el proceso educativo. Prueba de ello es cuando al resolver un ejercicio de matemáticas correctamente, felicitamos y reconocemos su esfuerzo y dedicación. Cabe mencionar que ha tenido en mi práctica docente, un impacto positivo el hecho de utilizar frases motivacionales y/o emoticons favoreciendo y despertando la expectación y el asombro e el estudiante.

Los entornos que se generan en los estudiantes para desarrollar sus actividades promueven su capacidad para resolver conflictos de manera constructiva entre las que puedo mencionar: la autoconciencia, la autorregulación y la empatía, creando un clima de confianza positivo y seguro.

Para finalizar, he de mencionar que la forma en cómo desarrollo las habilidades emocionales con mis alumnos es, mediante el reconocimiento de la emoción que se está experimentando, plasmarla en una hoja, buscar los motivos y posibles soluciones con la finalidad de hacer conciencia sobre lo que sienten y los motivos que los orillaron a sentirse de determinada forma así como la búsqueda de soluciones con la finalidad de encontrar la armonía y evitar el estrés permitiendo así ambiente favorables que impacten positivamente en el rendimiento escolar de mis estudiantes.



## Instrumento para evaluar el PTP 2

### EVIDENCIA:

INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
<b>Reflexión sobre experiencias previas</b>	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.
<b>Implementación de estrategias nuevas</b>	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.
<b>Impacto de emociones y actitudes</b>	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.
<b>Fomento de un ambiente Positivo</b>	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.