

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	Los alumnos participaran en juego de roles través de dramatizaciones, considerando situaciones de conflicto o violencia escolar para mejorar las interacciones y crear ambientes de convivencia sanos.
Selección de la acción significativa	ACCIÓN: Los alumnos elegirán aquellas situaciones de conflicto y de violencia escolar que los estén afectando, después escribirán un guio, considerando las soluciones a esas problemáticas y lo ensayarán para ser presentado en el aula y en la comunidad escolar. Esta acción dará la oportunidad de: ➤ Fomentar el asombro y la curiosidad para que se sientan intrigados ➤ Considerar los intereses y necesidades de los alumnos hablando sobre un tema que les llame la atención ➤ Expresarse con libertad para que puedan regular sus emociones acerca de los temas que se abordan. ➤ Comunicarse de manera abierta ➤ Tomar decisiones de manera conjunta ➤ Trabajar colaborativamente Esta actividad puede aplicarse en cualquier asignatura y proyecto vinculándolo con los ejes articuladores y con temas significativos para los alumnos así se crea un ambiente de confianza donde el alumno este atento a las situaciones por las que atraviesan los estudiantes, pero también donde participen para solucionarlos.
Canal de comunicación	• Primero debe comunicarse la propuesta en las reuniones de Consejo técnico escolar con los docentes y director, con la intención de incluirla en el Programa de Mejora Continua en uno de los ámbitos llamado Convivencia escolar. • Una vez aprobado divulgarla en la comunidad educativa haciendo una convocatoria de participación en el juego de roles, invitando a alumnos de todos los grados
Proyección de resultados esperados	• Con esta propuesta se espera que los alumnos participen en identificar las situaciones de conflicto o violencia escolar, así como en el juego de roles. • De tal manera que hay que medir a través de indicadores como los siguientes: 1. Aportando ideas significativas de manera activa (habilidades comunicativas) 2. Contribuye a lograr el objetivo a través del juego de roles 3. Propicia un ambiente de cooperación y respeto 4. Comprende su rol y lo representa de manera efectiva 5. Es creativo y original

- Se expresa de forma clara y fluida para que todos entiendan

Cronograma de implementación y evaluación

Actividades	Sesiones/periodo
Presentación y probación de la intervención en la reunión de consejo técnico escolar	1 sesión mes de agosto
Lanzar la convocatoria de participación y conocimiento de la propuesta	5 sesiones Mes Septiembre
Reunir a los alumnos que quieren participar para diseñar el guion de la dramatización con base en las situaciones de conflicto o violencia elegidas	2 sesiones Mes septiembre
Ensayo de los guiones	10 sesiones Octubre
Presentación de las dramatizaciones	1 sesión Noviembre
Evaluación y retroalimentación de la propuesta con la comunidad escolar	1 sesión Noviembre

Recopilación y análisis de datos

- Se realizará una rubrica para evaluar el **juego de roles** (habilidades comunicativas) y para evaluar la creación de un clima asertivo
- En el caso de la rubrica para el juego de roles consideraría los siguientes aspectos:
 1. Participación activa
 2. Colaboración y trabajo en equipo
 3. Habilidades sociales
 4. Creatividad
 5. Inclusión
- En el caso de la rubrica para evaluar el impacto en el **clima escolar** consideraría los siguientes aspectos:
 1. Ambiente de respeto
 2. Comunicación asertiva
 3. Estructura formativa
 4. Cumplimiento de normativas
 5. Reconocimiento y valoración de la diversidad

Socialización de la experiencia

- Esta intervención se dará a conocer a los docentes en la reunión de consejo técnico escolar mencionando los siguientes argumentos relacionados con las neurociencias:
 1. Esta propuesta promueve un ambiente en el que se promueven relaciones interpersonales constructivas, basadas en el respeto y la comunicación asertiva.
 2. Promueve canales de comunicación donde los estudiantes participen de manera activa en la solución de situaciones de conflicto o violencia escolar
 3. Se promueve una intervención para que puedan adaptarse a nuevas situaciones y crear nuevas redes neuronales con base en la búsqueda de soluciones colectivas
 4. Promueve el trabajo colaborativo a través de la cooperación en las ideas y la participación de los estudiantes
 5. Evocar aprendizajes explícitos como implícitos de manera consciente