



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:

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

Conclusiones

Reflexiona sobre las siguientes preguntas y escriba sus pensamientos:

¿Ha tenido experiencias similares en su enseñanza donde los estudiantes se mostraron desmotivados? R= Si, sobre todo en temas que tienen que ser más teóricos en las cuales los mismos alumnos me comentan que se aburren y los temas no son de su interés a pesar de que se trata de hacer llamativa la clase.

Después de lo revisado en el módulo, ¿qué estrategias podría ahora implementar para captar el interés de los estudiantes? R= Lo que se me ocurrió al instante es que si bien a veces existen temas que pueden aburrir a los estudiantes es motivarlos a participaren trivias ya sea digitales donde compitan todos o hacerlo en el mismo salón a un estilo de tipo programa de televisión. Otra opción puede ser un rally de búsqueda de palabras por la escuela y que las tengan que reunir para formar una oración con ella. Incluso realizar un debate suele ser algo entretenido para ellos y así mismo se desarrollan las habilidades lingüísticas de los alumnos.

¿Cómo piensa que sus propias emociones y actitudes impactan en la cultura de sus alumnos? R= Son realmente importantes ya que si uno va con actitudes negativas los alumnos se ven intimidados o agredidos por el profesor frente de ellos tanto que no sería de su confianza, no se sentirían motivados a hablar para participar en incluso. Pero las actitudes positivas motivan al estudiante a participar activamente en clase, se siente en confianza para poder equivocarse sin el temor al que dirán, por eso siempre uno debe tener en cuenta sus propias emociones al momento de entrar a clase ya que puede perjudicar o beneficiar el desarrollo de la práctica.

¿Qué cambios podría implementar en su estilo de enseñanza para mejorar la interacción con los estudiantes, bajo el enfoque de la neurociencia? R= Generar emociones positivas que activen el sistema de recompensa del cerebro, liberando dopamina, lo que refuerza la motivación y el aprendizaje, realizar actividades kinestésicas ya que el movimiento activa áreas del cerebro relacionadas con la memoria y la atención, conectar con experiencias previas porque el cerebro aprende mejor cuando relaciona nueva información con lo que ya conoce. En si actividades que activen el cerebro y motiven positivamente al estudiante emocionalmente son las mejores que se pueden realizar para trabajar en clase.

¿Cómo podría fomentar un ambiente más positivo que estimule el aprendizaje? R= Es importante mejorar su bienestar y promover un aprendizaje efectivo dentro del aula estableciendo relaciones de respeto y confianza, promover el trabajo colaborativo en

lugar de la competencia, la retroalimentación de saberes y la validación de las emociones de los estudiantes. Todo esto es crucial para que exista un ambiente de aprendizaje adecuado para cada estudiante.

¿Qué técnicas, desde la neurociencia, podría usar para hacer que los ejercicios sean más interesantes y relevantes para los alumnos? R= De acuerdo a lo estudiado y comentado en las sesiones de videollamada se han mencionado que como docentes podemos crear diversas estrategias en nuestras clases. En mi caso la materia de Geografía se presta para realizar muchas actividades para llamar la atención de los estudiantes aunque a veces haya temas muy tediosos dentro del temario de la disciplina. Algunas de las que se me han ocurrido son:

1. Aprendizaje Multisensorial como:

- Usar mapas físicos para que los estudiantes los toquen y manipulen mientras aprenden sobre los puntos cardinales.
- Reproducir sonidos de ríos, océanos o ambientes urbanos asociados con las capitales para después generar una historia a partir de ello.
- Utilizar colores, texturas y elementos visuales atractivos en materiales didácticos y motivar a los estudiantes a trabajar con ello.

Estoy seguro que la activación de varios sentidos mejora la consolidación de la memoria y mantiene la atención.

2. Gamificación como:

- Crear un "mapa del tesoro" de la escuela en los que tengan e ubicar espacios donde esconden las cosas y la descripción de pistas para entregar el mapa a otros equipos y saber si es funcional.
- Diseñar desafíos como trivias o competencias grupales con recompensas (tipo 100 mexicanos dijeron o rival mas débil).
- Uso aplicaciones interactivas como apps de trivias en vivo que se puedan hacer en grupo.

3. Narrativas y Contextos Relevantes: Los estudiantes tienden mucho a hablar acerca de acontecimientos relacionados con su vida de acuerdo al tema que se este viendo, esto significa que han vivido algo que hasta ese momento no había sido tan significativo por ejemplo:

- Explicar los puntos cardinales contando una historia cómo ellos harían usó una brújula para saber como llegar a cualquier lugar.
- Relatan hechos interesantes de los viajes que han tenido o cosas que han visto como tradiciones culturales, deportes o comida típica.



5. Retroalimentación Inmediata y Positiva: Dar una retroalimentación instantánea y darle reconocimiento a sus comentarios hace que los estudiantes se sientan confiados de seguir participando. Por eso es importante hacer lo siguiente en clases:

- Cuando completen correctamente un ejercicio reconocerle al estudiante que ha hecho un buen trabajo sin importar cuanto tiempo le tome culminar la actividad, siempre es bueno reconocer sus esfuerzos.
- Corregir errores de manera constructiva, destacando lo que hicieron bien y que pueden mejorar constantemente si se lo proponen.

Estas propuestas fomentan la confianza y motiva al estudiante a seguir aprendiendo.



Instrumento para evaluar el PTP 2

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