

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	● Tema: El turismo ● PDA: Analiza los efectos de las actividades turísticas en relación con los lugares donde se desarrollan en el mundo. ● Objetivos: 1. Identificar los efectos del turismo en los lugares de destino. 2. Ubicar geográficamente los principales destinos turísticos de su localidad. 3. Analizar las interacciones entre el turismo y los recursos naturales. 4. Explorar soluciones sostenibles en el turismo. 5. Desarrollar una visión crítica sobre el turismo.
Selección de la acción significativa	● Neuroplasticidad: Estas actividades estimulan conexiones neuronales nuevas al involucrar diversas áreas del cerebro y fomentar el aprendizaje por experiencia directa. ● Emoción y motivación: La conexión emocional con los temas incrementa la motivación intrínseca, liberando dopamina, que facilita la atención y retención de información. ● Estimulación multisensorial: Incorporar herramientas visuales, auditivas y kinestésicas para activar diferentes áreas del cerebro. Cada una de estas acciones son importantes dentro del tema en la materia de Geografía ya que la actividad a desarrollar involucrará cada una de estas ya que gran parte del tema se va a llevar a cabo en equipos.
Canal de comunicación	Se espera que en reunión de consejo técnico en los avances del PEMC se dialogue de como este PDA y muchos más apoyaron al avance de los acuerdos que se llevan a cabo en el campo formativo.
Proyección de resultados esperados	La intervención mejorará el interés y la participación de los estudiantes en la materia de Geografía, fomentando un clima de aprendizaje positivo como la mejora en la convivencia, trabajo colaborativo, un entendimiento profundo de los efectos del turismo en el mundo y no solo eso sino que vean la relevancia de los temas que se han visto y se verán más adelante en el programa escolar. Además desarrollará competencias fundamentales como el análisis crítico, la reflexión ética, la colaboración y el refuerzo de habilidades del lenguaje.
Cronograma de implementación y evaluación	
SESION 1	Como introducción al tema se genera una pregunta detonadora la cuál es ¿Qué entiendes por turismo? Los alumnos responden conforme a sus conocimientos previos responderán en plenaria y el docente agregará las ideas que vayan mencionando en el pizarrón. Al terminar la plenaria los estudiantes relizan una historia ilustrada acerca de un turista que va de visita a alguna parte del mundo, relatando desde que se va de su lugar de origen hasta lo que hace cuando esta en un lugar turístico.
SESION 2	Se retoma lo visto en la clase anterior y se habla acerca de algunos lugares turísticos de México y el mundo. Con un organizador gráfico en el pizarrón se explica cuales son los tipos de turismo



	que existen y al temporalidad que pueden tener. Una vez explicado todo se reuniran en equipos para investigar información acerca de los atractivos turísticos del municipio en el que viven haciendo uso de sus teléfonos celulares. Además se les comenta que realizarán un comercial para darle publicidad al lugar en donde viven.
SESION 3	Analizan y seleccionan la información acerca de lo investigado previamente y comienzan a realizar la producción del guión de diálogo ya que este se revisará para que puedan comenzar con la grabación, en colaboración con el docente irán corrigiendo el guión. Es necesario que descarguen imágenes, videos y demás material para la edición de su video así mismo se revisa lo que van a poner en el video. Junto con el docente se revisa el guión de trabajo y material del video todo para que puedan empezar a grabar el borrador de su video. Es importante que en estas sesiones el docente hable con los estudiantes para hacerles entender que deben sentirse confiados con el trabajo que van a realizar, de igual manera se dan algunos consejos para poder trabajar en equipo y repartir actividades a cada integrante del grupo.
SESION 4	
SESION 5	Comenzarán a grabar el comercial en algún lugar de la escuela con su equipo de video o su teléfono celular y el docente supervisará lo que haga cada equipo y apoyando en esas áreas de mejora para el video. Así mismo el docente grabará un detrás de cámaras de los trabajos para hacer un video de todos los grupos trabajando ya que se mostrará al final de las sesiones a los estudiantes que se puede hacer de un trabajo algo divertido.
SESION 6	
SESION 7	Ya con todo su material audio visual listo comienzan a realizar la edición de su video en su teléfono celular y el docente se acercará a observar lo que van haciendo por equipos para guiarlos paso a paso y evitar la sobrecarga cognitiva así mismo fomentando un ambiente positivo entre los alumnos. Conforme avancen en su proyecto se irán haciendo observaciones para ir retroalimentando lo que van haciendo y se muestran algunos ejemplos para que puedan inspirarse.
SESION 8	
SESION 9	
SESION 10	Presentación de los video comerciales de los estudiantes. Al final de los videos se realiza una retroalimentación de lo trabajado en las clases. Se proyecta un detrás de cámaras grabado por el docente para generar un ambiente de confianza ya que se verán mientras realizaban su proyecto bajando la tensión.

Recopilación y análisis de datos

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Trabajo en equipo	Todos los integrantes colaboraron activamente, respetaron opiniones y se distribuyeron tareas de forma equitativa.	La mayoría participó activamente y contribuyó al trabajo, aunque hubo pequeñas dificultades de organización.	Algunos integrantes participaron poco o la distribución de tareas no fue equilibrada.	Hubo poca colaboración o conflictos que afectaron el resultado final.
Originalidad del video	La propuesta es creativa y única, destacándose por un enfoque novedoso para promover la	El video es interesante y tiene elementos creativos, aunque sigue algunos enfoques	La creatividad es limitada y el video sigue un formato predecible.	Falta creatividad; el video carece de elementos distintivos o atractivos.

	comunidad.	tradicionales.		
Contenido sobre turismo	El video demuestra un profundo conocimiento sobre la comunidad, destacando sus atractivos turísticos de forma clara y efectiva.	Incluye información relevante sobre el turismo en la comunidad, pero falta mayor profundidad o detalles.	La información es básica, con pocos detalles sobre el turismo en la comunidad.	No refleja conocimiento claro sobre el turismo ni promociona de forma efectiva a la comunidad.
Calidad técnica	El video tiene excelente edición, buen uso de imágenes, transiciones fluidas y sonido adecuado.	La edición es buena, aunque presenta algunos detalles menores que podrían mejorarse.	La edición es básica, con algunos errores técnicos que afectan la calidad.	La edición es deficiente, con problemas importantes de sonido, imágenes o fluidez.
Escala sugerida 0 a 8 = requiere apoyo (6) 9 a 12 = Aceptable (8) 13 a 16 = Bueno (9) 17 a 20 = Excelente (10) Una encuesta digital en la que los estudiantes respondan ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?, ¿Cómo califican su trabajo en equipo e individual?, ¿Qué aprendizajes adquirieron en el transcurso de la actividad? y ¿Qué mejorarían de el producto final y la actividad en general?				
Socialización de la experiencia Se destaca cómo se diseñó para aprovechar principios clave del aprendizaje, como la emoción, la atención y la memoria, siempre creando un ambiente donde los estudiantes se involucraron activamente al trabajar en equipo y usar su creatividad para promover el turismo de su comunidad a través de un video. Se explica a los compañeros docentes que el proyecto integró estímulos visuales, auditivos y kinestésicos para potenciar la comprensión del turismo y se dividió en pasos pequeños para evitar la sobrecarga cognitiva. Además, se fomentó la motivación intrínseca al darles libertad creativa y relacionar el contenido con su identidad local, logrando aprendizajes significativos y duraderos. Así mismo para culminar se muestra uno de los tantos comerciales hechos por los estudiantes durante este tiempo.				



Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Definición de objetivos	No se definen objetivos claros ni específicos para la intervención.	Los objetivos son imprecisos o difícilmente medibles, limitando su aplicabilidad.	Los objetivos son claros y medibles, aunque podrían ser más específicos o mejor delimitados en el tiempo.	Los objetivos son claros, específicos, medibles y alcanzables dentro de un plazo realista.
Selección y relevancia de la intervención	La acción es poco relevante o difícilmente aplicable en el contexto general de las asignaturas.	La acción es medianamente relevante, pero podría no ser aplicable en todas las asignaturas.	La acción es relevante y aplicable en la mayoría de las asignaturas; es adecuada para el clima de aprendizaje.	La acción seleccionada es significativa, relevante y aplicable en todas las asignaturas para mejorar el clima de aprendizaje.
Proyección de resultados esperados	No se definen claramente los resultados esperados ni indicadores para medir el éxito del modelo.	Los resultados esperados son ambiguos o carecen de indicadores específicos.	Los resultados esperados son claros y medibles, aunque faltan algunos indicadores específicos.	Los resultados esperados están claramente definidos, incluyen indicadores específicos y son realistas y medibles.
Difusión y compromiso del colectivo	La estrategia de difusión es deficiente o inexistente, dificultando la comprensión y el compromiso del colectivo docente.	La estrategia de difusión es limitada, logrando una comprensión parcial del enfoque y un compromiso limitado.	La estrategia de difusión es clara y facilita la comprensión del enfoque, generando un compromiso general en el colectivo docente.	La estrategia de difusión asegura una comprensión profunda del enfoque basado en neurociencias, generando compromiso colectivo hacia la implementación de la intervención.