



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	<ul style="list-style-type: none">● Integrar conocimientos de la neurociencia, la psicología y la pedagogía, mediante el Gamificación que permita a los educadores aplicar esta técnica de manera más efectiva, con el objetivo de mejorar el entendimiento más profundo de cómo funciona el cerebro de los adolescentes.
Selección de la acción significativa	<ul style="list-style-type: none">● La gamificación implica el uso de elementos de juego en contextos de aprendizaje. A través de la creación de retos, recompensas y puntuaciones, los educadores pueden elevar la motivación y el entusiasmo de los estudiantes. Esto se relaciona con la liberación de dopamina, el neurotransmisor asociado al placer y la recompensa, lo cual mejora la predisposición al aprendizaje.
Canal de comunicación	<p>Durante las 5 sesiones ordinaria, en las que se promueve el trabajo colaborativo, el aprendizaje entre pares y entre escuelas, el diálogo abierto, respetuoso, sustentado y constructivo con los distintos actores del proceso educativo, así como la retroalimentación oportuna del colectivo docente.</p> <p>En el grupo de WhatsApp se compartirán materiales y se aclaran las ideas relevantes.</p>
Proyección de resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">● Definir los resultados esperados de la intervención.<ul style="list-style-type: none">a) Desarrollo cognitivo<p>Al fomentar la curiosidad y la investigación, se estimula el desarrollo cognitivo. Los niños se vuelven más críticos y analíticos en su forma de abordar problemas, desarrollando habilidades de pensamiento crítico fundamentales para su futuro académico y profesional.</p>b) Desarrollo emocional <p>Las prácticas que promueven la regulación emocional ayudan a los niños a gestionar sus emociones de manera efectiva. Esto contribuye a una mejor conexión entre los niños y sus compañeros, lo que es esencial para el desarrollo social y emocional.</p> c) Inclusión y diversidad <p>Un enfoque en la neuroeducación facilita la inclusión de estudiantes con diferentes capacidades y estilos de aprendizaje. Reconocer la diversidad dentro del aula permite que todos los niños se sientan</p>



valorados y apoyados, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

d) Motivación y autonomía

Actividades que empoderan a los estudiantes a ser protagonistas de su propio aprendizaje aumentan su motivación intrínseca. Cuando los niños sienten que tienen control sobre su aprendizaje, son más propensos a involucrarse en el proceso educativo.

Cronograma de implementación y evaluación

SESIONES CTE	ACCIONES
4 SESION ENERO	Dar a conocer la estrategia (La gamificación implica el uso de elementos de juego en contextos de aprendizaje) y exploraremos las actividades de neuroeducación en el aula, su implementación, y cómo impactan en el desarrollo de los estudiantes. Consiste en integrar conocimientos de la neurociencia, la psicología y la pedagogía con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Acordar utilizar la estrategia en los diferentes campos formativos para el desarrollo de los contenidos.
5 SESION FEBREO	Gamificación de recompensa: La intención será elegir juegos para buscar despertar el interés por el juego en el alumno donde se deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Recopilar información de análisis de resultados de las primeras experiencias obtenidas con la estrategia.
6 SESION MARZO	Gamificación por competición: Buscar atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo. Puede ser utilizada en contenidos en matemáticas sobre todo en un rally matemático.
7 SESION MAYO	Gamificación cooperativa Utilizar el cooperativismo, que no es más que otra forma de competir, pero, en este caso, en grupo. Esta misma actividad cuenta también con la dinámica de la solidaridad al fomentar la ayuda mutua entre compañeros de una manera altruista.



		Se pueden usar contenidos de ética para el diseño de los juegos.
8 SESION JUNIO		Socialización de la experiencia Analizar los resultados obtenidos, se puede presentar dichos resultados en la reunión de entrega de calificaciones o en la demostración de los aprendido en una actividad en asamblea con padres de familia.
Recopilación y análisis de datos A través de encuestas a los estudiantes se medirá el seguimiento: Tener muy claros los indicadores clave que permitirán medir el progreso del académico de los alumnos. Estos indicadores deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo determinado (SMART). 2. Establecer frecuencia y metodología de seguimiento: Es necesario definir la frecuencia con la que se realizará el seguimiento a través de graficar los logros, así como la metodología que se utilizará para recopilar la información requerida. Esto puede incluir, informes de avance. 3. Identificar responsables del seguimiento: Es importante asignar responsabilidades claras a los miembros del equipo de proyecto para asegurar que el seguimiento se realice de manera adecuada. Cada responsable deberá estar al tanto de los indicadores que le corresponden y de la información que debe recopilar. 4. Definir los formatos y herramientas de seguimiento: Es sesión de consejo técnico se definirán los formatos y herramientas que se utilizarán para recopilar y analizar la información de seguimiento, esto será de gran importancia para analizar los resultados obtenidos en el centro escolar. 5. Asignar responsabilidades a cada miembro Para el seguimiento y control es asignar responsabilidades a cada miembro del equipo. Esto implica definir claramente qué tareas le corresponden a cada persona y cuáles son sus roles y responsabilidades dentro del seguimiento de las actividades. Es importante que cada miembro del equipo tenga claro cuál es su área de responsabilidad y qué se espera de él o ella.		
Socialización de la experiencia Una de las prácticas fundamentales del CTE es trabajar en la socialización de los resultados en la práctica docente, es prioridad el proceso de seguimiento y control en la gestión de las estrategias		



durante el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello se llevarán a cabo reuniones periódicas de seguimiento. Estas reuniones serán esenciales para evaluar el avance de los obtenidos, identificar posibles desviaciones y tomar las acciones correctivas necesarias.

En estas reuniones, es importante contar con la participación de todo el equipo. El objetivo principal es revisar el estado actual de la propuesta para medir si se obtienen significancia al utilizar las estrategias de la neuroeducación en el logro de los objetivos de la educación.

Durante estas reuniones, se debe revisar el cronograma, los recursos utilizados y el alcance de las estrategias. Además, es importante evaluar la calidad de los entregables y el cumplimiento de los hitos y plazos establecidos.

En cuanto al formato de estas reuniones, se recomienda que sean estructuradas y organizadas. Se pueden utilizar herramientas como agendas y actas de reunión para asegurar que todos los temas relevantes sean tratados y documentados adecuadamente.