



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: DANIELA MOSQUEDA ROBLES

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

Conclusiones

Escribe aquí

La reflexión sobre experiencias previas en la práctica docente es un proceso clave para mejorar ya que es el punto de partida para reconocer y evaluar el proceso que acostumbramos a realizar día con día. Además, se puede conocer lo que nos ha funcionado y lo que no.

Después de esta reflexión es importante también la actualización docente y aplicar estrategias nuevas que promuevan la creatividad, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo en los estudiantes, pues con el trabajo diario nos vamos dando cuenta de que los estudiantes con los que trabajamos en la actualidad también tienen nuevas formas de aprender.

Estas estrategias pueden ser las siguientes:

- 1.- Utilizar plataformas digitales para la apropiación de conocimientos y comunicación con los estudiantes. Después de la pandemia muchos estudiantes aprendieron a utilizar herramientas digitales.
- 2.- Utilizar aplicaciones interactivas para que los estudiantes participen activamente, existen muchas herramientas o juegos interactivos que llaman la atención de los estudiantes.
- 3.- Usar recursos multimedia, como videos, podcasts o aplicaciones, para facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos complejos.
- 4.- Realizar actividades prácticas con aplicaciones que permitan a los estudiantes interactuar con el contenido de manera innovadora.

Implementar estrategias diversificadas en el aula puede generar emociones positivas, como la curiosidad, el entusiasmo y la motivación, y tener un impacto en el aprendizaje. Cuando los estudiantes sienten que lo que están aprendiendo es interesante, relevante y atractivo, se involucran más activamente. Las estrategias innovadoras, en las cuales el docente implementa herramientas tecnológicas pueden fomentar una actitud positiva y que los estudiantes se sientan cómodos con la tecnología. Esta actitud favorece una participación en actividades.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

CR ConRumbo
Transformamos a través de la educación





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.