



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

Nombre del participante

MARIA GUADALUPE MORALES RAMÍREZ

Definición de objetivos	<p align="center">PDA</p> <p>Visualiza un proyecto de vida para determinar posibles retos a superar, estrategias de apoyo mutuo y acciones a realizar en favor del bienestar personal y colectivo.</p> <p align="center">INTERDISCIPLINARIEDAD</p> <p>Tecnología: Pensamiento estratégico y creativo en la resolución de problemas Tutoría y Socioemocional: Los sentimientos y su influencia en la toma de decisiones - Construcción del proyecto de vida Educación Física: Pensamiento lúdico, estratégico y creativo</p> <p align="center">CONTENIDO INTEGRADOR</p> <p>1.El pensamiento estratégico y creativo en la resolución de problemas y creación de metas personales y compartidas a fin de establecer relaciones afectivas, inclusivas y equitativas para la construcción de un proyecto de vida, valorando la identidad y la diversidad de formas de expresión de género</p>						
	<p align="center">OBJETIVOS</p> <p>Los alumnos diseñaran en comunidad un compendio de experiencias lúdicas que favorecen la colaboración y creatividad para fortalecer una educación integral en la autoestima y establecer relaciones asertivas, inclusivas y equitativas.</p>						
Selección de la acción significativa	<p>1. SENSIBILIZACIÓN</p> <p>De manera individual responde las siguientes preguntas (si alguien gusta compartir sus respuestas lo puede hacer):</p> <ol style="list-style-type: none"> Enlista algunas destrezas o habilidades que identifiques en ti Cuál es tu deporte o juego favorito Cómo te sientes cuando juegas Por qué es importante moverte Qué se requiere para mantener un cuerpo saludable Qué condiciones mejoran con el ejercicio Qué actividad física realizas <p>2. DISEÑO Y DESARROLLO DE LA INDAGACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> Completar la columna 1 del cuadro CQA con activación física, lúdico, compendio <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #FFD700;">Conozco</td> <td style="background-color: #FFD700;">Quiero conocer</td> <td style="background-color: #FFD700;">Aprendí</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #FFF2CC;"> </td> <td style="background-color: #FFF2CC;"> </td> <td style="background-color: #FFF2CC;"> </td> </tr> </table>	Conozco	Quiero conocer	Aprendí			
Conozco	Quiero conocer	Aprendí					



- b) Presentar a los alumnos el siguiente texto y analizarlo para completar la columna 3 del cuadro CQA

- La **experiencia lúdica** es la característica que **define** a la gamificación más difícil de medir, por lo que es **necesario** tener en cuenta que tiene que cumplir una serie de **propiedades** básicas.

- La gamificación, como el juego, ha de ser un entorno **seguro**, de **experimentación**, donde tiene cabida la **ganancia**, pero no la **pérdida**.

- c) Proyectar el video “La importancia de la activación física” <https://www.youtube.com/watch?v=qELDncaLfjo> posteriormente dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignar a cada grupo uno o dos mitos específicos sobre la activación física para después socializar y continuar completando la columna 3 del cuadro CQA
- d) Compartir en grupo su experiencia y resultados con el cuadro CQA
- e) Los alumnos con apoyo de la docente analizan la ficha del anexo 1 para identificar partes y contenido. Anotar sus respuestas en el pizarrón para visualizarlas durante la experiencia.
- f) Una vez analizada la ficha los alumnos saldrán al patio a trabajarla
- g) Pedir a los estudiantes que escriban una breve reflexión sobre lo que han aprendido y cómo cambiarán su percepción o comportamiento respecto a la activación física.

Tarea: Investigar y traer alguna actividad lúdica. Se les propondrán las siguientes paginas para consulta para realizar la tarea <https://www.youtube.com/watch?v=1xQm20OBQL8> y <https://www.youtube.com/watch?v=41i6n6A3NT0>

3. CONSTRUCCIÓN Y COMPROBACIÓN

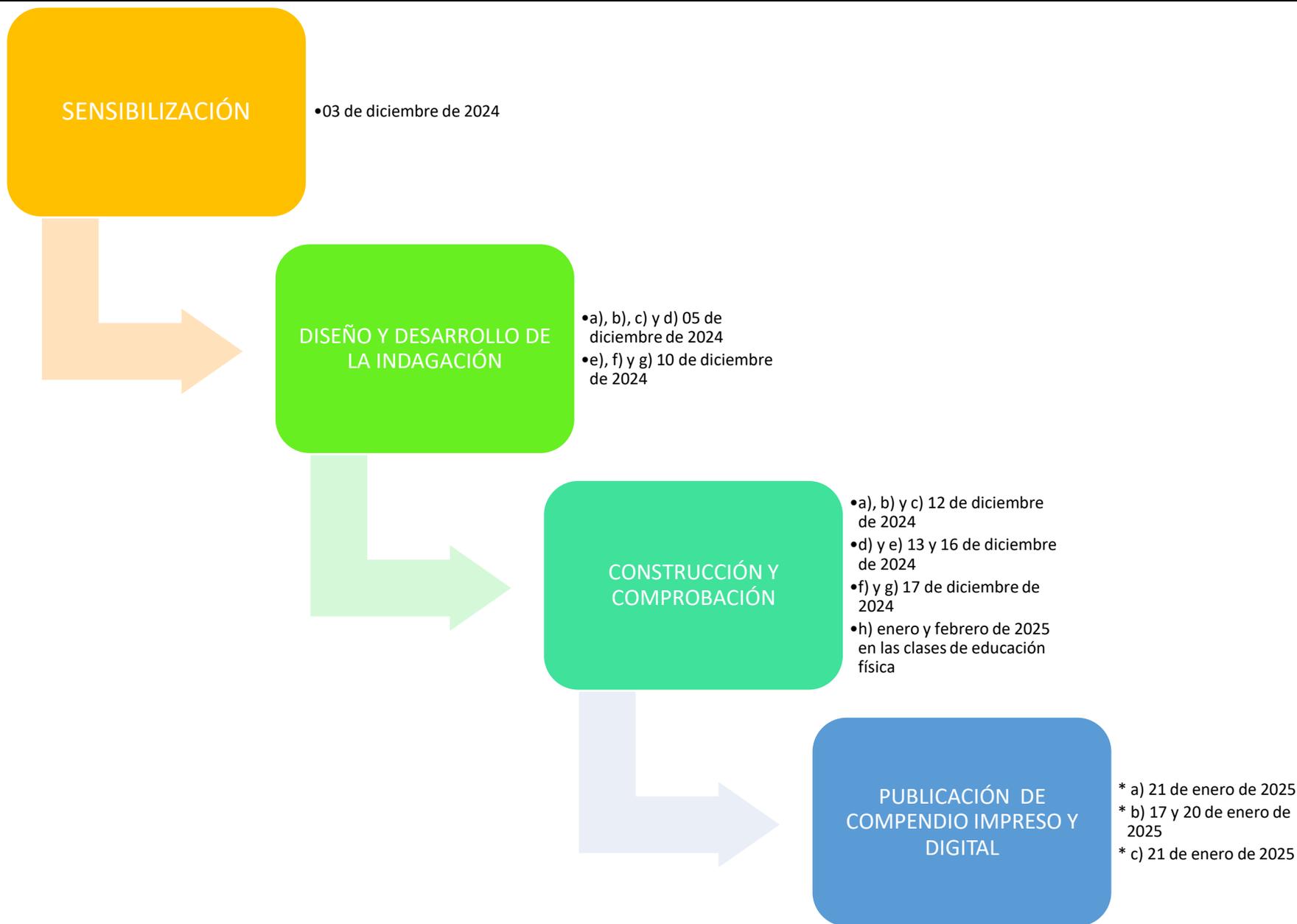
- a) Por medio de una lluvia de ideas socializar la tarea
- b) Presentar a los alumnos el instrumento de evaluación y una copia de la ficha lúdica para que se orienten durante la elaboración de su ficha lúdica.
- c) En comunidad elaborar en el cuaderno 3 fichas lúdicas como la del anexo 2.
- d) En clase de tecnología se dispondrá del salón de cómputo para elaborar la ficha en computadora por lo que es necesario Integrar a la ficha alguna imagen sobre la actividad propuesta. Recordar a los alumnos que es importante apoyarse de la lista de cotejo para obtener el máximo logro académico y cumplir con lo solicitado.
- e) Se monitoreará y guiará el trabajo de los alumnos para que terminen su ficha en tiempo y forma.
- f) Presentar ante el grupo ficha elaboradas (solo lectura).
- g) Con las fichas elaboradas se construirá el compendio de experiencias lúdicas
- h) Al azar se seleccionarán las fichas lúdicas para ir las trabajando en la clase de educación física.



Canal de comunicación	<p>Una vez terminadas y reunidas todas las fichas se imprimirán y se engargolarán para armar un fichero el cual se dejará una dirección para consulta.</p> <p>Para compartir con los maestros de otros grados y grupos se les pedirá que realicen un compendio digital personalizado y que lo distribuyan por medio de una red social (Facebook, WhatsApp, Telegram, Tiktok, Instagram, etc.)</p> <p>Antes de compartirse informará a la docente para dar el visto bueno antes de publicar.</p>
Proyección de resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">• Plasticidad cerebral <p>-Generar ambientes asertivos, incluyentes, de respeto, colaborativos y empáticos: trabajo en comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ejecución de estrategias didácticas <p>-Diseñar y desarrollar en el aula actividades lúdicas, desafiantes y creativas que promuevan un aprendizaje participativo: aplicación de ficha lúdica en educación física.</p> <p>-Incorporar en las actividades del aula el uso de las tecnologías: actividades de investigación y digitalización de fichas lúdicas.</p> <p>-Involucrar a los alumnos en su evaluación desde el inicio de sesión para que el instrumento les oriente en el producto final y puedan alcanzar su máximo logro académico: uso de instrumentos de evaluación (listas de cotejo) y autoevaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Remodelación <p>-Los adolescentes desarrollan la capacidad de manejar situaciones abstractas y multidimensionales, lo que los prepara para la vida adulta: trabajar en clase los cuadros CQA</p> <p>-Crear experiencias significativas que permitan a los alumnos construir su propia arquitectura cerebral: diseño y aplicación de actividades lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none">• Concentración, memoria y manejo de emociones <p>-Intervenciones pertinentes y centradas en mejorar la concentración, memoria y manejo de emociones de los adolescentes</p> <p>-Establecer relaciones más personales y de apoyo para aquellos alumnos que requieren apoyo</p> <ul style="list-style-type: none">• En el aula <p>-Trabajo en que mis alumnos establezcan conexiones y sean empáticos</p> <p>-Procuró que el alumno se sienta perteneciente al grupo y al espacio donde trabaja</p> <p>-Durante la retroalimentación los veo a los ojos y les hago saber que creo en ellos</p> <p>-En clase les hago sentir que confío en ellos con palabras alentadoras</p> <p>-Practico la mirada apreciativa</p>



Cronograma de implementación y evaluación





Recopilación y análisis de datos

Ficha de Actividad lúdica		
Aspectos	Si	No
Respeto el formato solicitado (anexo 2)		
Presenta la actividad lúdica de manera creativa y divertida		
Incluye imágenes, fotos o dibujos		
Entrega en el tiempo solicitado		

AUTOEVALUACIÓN			
Indicador			
Considere las características de mis compañeros en el diseño de las actividades lúdicas			
Cumplí con todas las actividades (cuadro CQA, investigación y diseño de ficha lúdica y su publicación)			
Participe y trabaje en colaboración con mi comunidad			
Participe activamente en la realización de cada una de las fichas lúdicas en educación física			
Apoye a mis compañeros a resolver dudas			
Cómo te sentiste cuando tus compañeros realizaron tu ficha lúdica:			

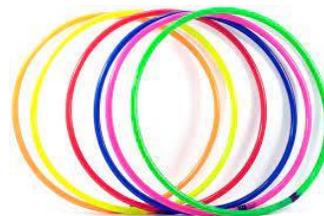
Socialización de la experiencia

Solicitar a mi directora un espacio para compartir mi experiencia del Curso Reconectar con mis estudiantes de Telesecundaria, en CTE, así como la importancia de trabajar a partir del modelo de la neurociencia y mostrar el avance o cambio que he tenido yo en mi práctica docente y de algunos alumnos en su conducta y aprovechamiento a partir de su implementación.

Elaborar una infografía con conceptos clave y estrategias que permiten la intervención en el aula a partir del modelo, para promover también el cambio en mis compañeros docentes.

ANEXO 1

Experiencia Lúdica			
Actividad lúdica	16	Nombre del alumno	Docente 3ro. A
Objetivo	Lograr llegar al otro lado de la fila y divertirse		
Material			
<ul style="list-style-type: none">- Aros de plástico- Silbato			
Número de participantes: 16 alumnos Tiempo: de 5 a 10 minutos			
Actividad			
El grupo trabajará en el patio para realizar la actividad			
<ol style="list-style-type: none">1. Colocar una fila de aros en el patio (no necesita ser recta)2. Dividir al grupo en 2 equipos3. Pedir a los equipos se formen detrás de los aros (en cada extremo) y en todo momento respetar el turno4. El juego inicia cuando el maestro da la indicación al primer alumno de la fila de cada equipo de saltar con los dos pies dentro de cada aro para ir avanzando (deberán saltar uno a uno los aros)5. Cuando los alumnos se encuentren deberán disputar el paso con un: piedra papel o tijera, sigue avanzando quién somete a su compañero y quien sale del juego se integra a su fila en el último lugar.6. En el momento en que el compañero del equipo sale entra otro alumno inmediatamente saltando en sus dos pies y al encontrarse con otra persona en la fila de aros repite las indicaciones del punto 5			





ANEXO 2

Nombre:	
Actividad lúdica	Nombre del alumno
Objetivo	
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none">---- <p>Número de participantes: 16 alumnos Tiempo: de 5 a 10 minutos</p>	
<p style="text-align: center;">Actividad</p>	