



## 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

<b>Definición de objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describir los objetivos específicos de la intervención, asegurando la incorporación de contenidos y PDA del plan sintético y/o analítico</li><li>• <b>Objetivo:</b> Aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes mediante la utilización de metodologías activas y recursos interactivos que despierten su curiosidad.</li><li>• <b>Contenido:</b> Proyectos interdisciplinarios que integren áreas de conocimiento y promuevan el aprendizaje basado en proyectos.</li></ul>
<b>Selección de la acción significativa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Detallar la acción elegida para mejorar el clima de aprendizaje con base en los temas centrales del taller, explicando su relevancia y aplicabilidad en todas las asignaturas.</li></ul> <p><b>Educación Socioemocional:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabaja en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Incluye dinámicas de grupo y actividades que fomenten la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos</li></ul> <p><b>Gamificación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducir elementos de juego en el proceso de enseñanza puede aumentar la motivación y el compromiso. Utiliza herramientas digitales o actividades lúdicas que permitan a los estudiantes aprender mientras se divierten</li></ul>
<b>Canal de comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar el canal o medio de comunicación elegido para informar a toda la comunidad docente sobre la intervención, destacando su accesibilidad y cómo promoverá la participación.</li><li>• Para informar a toda la comunidad educativa sobre la acción significativa de la gamificación y la educación socioemocional, es fundamental seleccionar un canal de comunicación que sea efectivo y accesible para todos</li></ul>



los miembros del cuerpo docente. A continuación, se presenta una propuesta usando un **grupo de wasap** como medio de comunicación:

Me gustaría primeramente compartir con ustedes una acción significativa que estamos implementando en nuestra institución educativa, enfocada en la **gamificación** y su relación con la **educación socioemocional**.

Iniciando primeramente con:

La neuroeducación proporciona un marco valioso para transformar la experiencia educativa en la secundaria, promoviendo ambientes de aprendizaje que reconozcan la diversidad y potencien las capacidades de todos los estudiantes principalmente en:

- **Cerebro y Aprendizaje:** La neuroeducación busca entender cómo el cerebro procesa, almacena y recupera información. El cerebro no es un simple receptor pasivo de datos; está en constante interacción con el ambiente y modifica sus conexiones neuronales en respuesta a nuevas experiencias.
- **Plasticidad cerebral:** El cerebro es plástico, es decir, tiene la capacidad de cambiar y reorganizarse a lo largo de la vida en función de la experiencia. Esto significa que las personas pueden seguir aprendiendo y adaptándose a lo largo de toda su vida, lo que es clave para la educación a diferentes edades.
- **Atención y motivación:** La atención y la motivación son fundamentales para el aprendizaje. La neurociencia ha mostrado que el cerebro solo puede aprender eficazmente cuando está suficientemente motivado y enfocado. El uso de métodos que fomenten la curiosidad y el interés puede mejorar significativamente el aprendizaje.
- **Emociones y aprendizaje:** Las emociones tienen un impacto directo en la memoria y el aprendizaje. Situaciones emocionales positivas pueden aumentar la retención de información, mientras que el estrés o la ansiedad pueden dificultarlo. Por ello, el ambiente emocional en el aula es crucial para optimizar los resultados educativos.



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Estilos de aprendizaje:</b> Aunque el concepto de "estilos de aprendizaje" ha sido muy debatido, la neuroeducación resalta que cada cerebro tiene una forma única de procesar la información, y que los factores como la experiencia previa, el contexto cultural y el entorno pueden influir en cómo un estudiante aprende.</li></ul> <p><b>¿Qué es la Gamificación?</b> La gamificación implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Al incorporar mecánicas de juego en el aula, podemos hacer que el aprendizaje sea más dinámico y participativo.</p> <p><b>Importancia de la Educación Socioemocional</b> La educación socioemocional es fundamental para el desarrollo integral de nuestros estudiantes. Al integrar la gamificación en esta área, podemos ayudar a nuestros alumnos a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fortalecer sus habilidades de colaboración y trabajo en equipo.</li><li>• Desarrollar la empatía y la resolución de conflictos.</li><li>• Manejar sus emociones de forma efectiva.</li></ul>
<p><b>Proyección de resultados esperados</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definir los resultados esperados de la intervención, incluyendo indicadores específicos para medir el impacto en el clima escolar y en el aprendizaje de los estudiantes.</li></ul> <p><input type="checkbox"/> <b>Metodologías activas:</b> Se aplicará esta técnica como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo cooperativo o el aprendizaje gamificado, que implican al estudiante de forma activa en su proceso de aprendizaje, respaldadas por la neuroeducación.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Tecnologías educativas:</b> El uso de tecnologías, como las aplicaciones interactivas, que estimulan diferentes áreas del cerebro, pueden apoyar la personalización del aprendizaje.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Educación emocional:</b> Incorporar la educación emocional en el currículo escolar, ya que el manejo adecuado de las emociones puede optimizar el aprendizaje y el desarrollo social de los estudiantes.</p>



### Cronograma de implementación y evaluación

- Incluir una tabla o línea de tiempo con fechas clave para la presentación, implementación y evaluación de la intervención.

Fecha	Actividad	Descripción
27 de noviembre	Presentación del proyecto	Presentación inicial a docentes, estudiantes y padres sobre la acción de gamificación y educación emocional.
02 de diciembre	Información a alumnos.	Aplicación de actividades sobre la gamificación y su aplicación en la educación emocional.
05 de diciembre	Desarrollo del contenido	Creación y adaptación de materiales didácticos que integren juegos y actividades en la mejora emocional.
10 de diciembre	Implementación de actividades	Inicio de las actividades de gamificación en las aulas. Realización de sesiones centradas en el PDA (Determina y compara las medidas de tendencia central (media, mediana y moda) en la educación emocional. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12498930-area%20moda%20y%20algo%20mas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12498930-area moda y algo mas.html</a>  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12498769-matematicas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12498769-matematicas.html</a>
15 de diciembre	Monitoreo y ajustes	Evaluar el avance y realizar ajustes necesarios en la implementación.



16 de diciembre	Evaluación formativa	Realización de encuestas o entrevistas a estudiantes sobre su experiencia con la gamificación y la educación emocional.
18 de diciembre	Revisión y análisis de resultados	Evaluación de los resultados obtenidos y análisis por parte del docente y estudiantes.
19 de diciembre	Presentación de resultados	Compartir los resultados y aprendizajes obtenidos con toda la comunidad educativa.
20 de diciembre.	Planificación de mejoras	Analizar los resultados para mejorar y adaptar nuevas estrategias.

### Recopilación y análisis de datos

- Describir algunos de los instrumentos de recopilación de datos para evaluar el impacto de la intervención.

#### Encuestas Cuantitativas

- **Descripción:** Son herramientas estructuradas que permiten obtener información numérica y fácil de analizar. Se pueden aplicar a estudiantes, docentes y padres para conocer su percepción sobre la gamificación y su efecto en la educación emocional.
- **Ejemplo de contenido:**
  - Preguntas sobre la percepción de los estudiantes sobre el impacto de los juegos en su aprendizaje.
  - Opiniones de los docentes sobre cómo las actividades de gamificación ayudan a mejorar las habilidades emocionales de los estudiantes.
  - Escalas de satisfacción y motivación de los participantes.

#### Observación Directa

- **Descripción:** Consiste en observar directamente las actividades de gamificación en el aula. Los observadores (que pueden ser investigadores o docentes) pueden tomar notas sobre cómo los estudiantes interactúan durante las actividades, cómo expresan sus emociones y cómo se manejan las dinámicas emocionales en el grupo.
- **Aspectos a observar:**
  - Comportamiento de los estudiantes durante las actividades (colaboración, interacción, resolución de conflictos).
  - Expresiones emocionales durante el juego (alegría, frustración, motivación).
  - Participación activa y entusiasmo de los estudiantes.



### **Socialización de la experiencia**

- Compartir los aprendizajes para que el colectivo docente comprenda la importancia del enfoque basado en neurociencias y se genere un compromiso colectivo hacia la implementación del modelo. Promover un enfoque colaborativo que facilite la adopción y aplicación de la intervención en todas las asignaturas y niveles.

**La "neuroeducación" es un concepto que busca integrar enfoques educativos innovadores y centrados en el estudiante, promoviendo el aprendizaje activo y significativo en el aula.**

**Estas estrategias permitan que la implementación del enfoque basado en neurociencias y gamificación no solo sea efectiva, sino también inclusiva y colaborativa, favoreciendo la participación activa de todos los alumnos y asegurando que se aplique de manera coherente en todos los campos formativos.**

**Buscando principalmente en el alumno:**

- ✓ **Evaluar los resultados continuamente del enfoque de neurociencias y de gamificación.**
- ✓ **Brindar espacios de reflexión y compromiso en su proceso de aprendizaje.**
- ✓ **Seguir indagando acerca de la neuroeducación y aplicarla en nuestra aula áulica.**



### Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
<b>Definición de objetivos</b>	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.
<b>Selección y relevancia de la intervención</b>	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.
<b>Proyección de resultados esperados</b>	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.
<b>Difusión y compromiso del colectivo</b>	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.