



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: Brenda Muñoz Vázquez

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

Conclusiones

Uso del juego para mejorar el aprendizaje de los alumnos:

Como se había propuesto en el primer PTP, considero que la implementación del juego es una de los aspectos que puedo implementar en mi práctica docente.

Las razones de mi elección se centran en la mejora de los ambientes de aprendizaje, ya que considero que como docentes en ocasiones dejamos que la rutina se apodere de las maneras en que desarrollamos nuestras sesiones de clase, enfocándonos solamente en que los alumnos elaboren productos que evidencien ese trabajo, dejando de lado los intereses, emociones y otras necesidades de los educandos.

Gracias a los temas revisados en este proyecto me he dado cuenta, que parte de lograr un aprendizaje realmente significativo para los alumnos, es el de modificar las estrategias tradicionales que se utilizan en el día a día.

Dichas estrategias deben no solo de considerar el estudio de los temas; estás deben de abarcar una diversidad de aspectos.

En primera instancia debemos de considerar los intereses de los alumnos y formas en que estos aprenden. Al conocer esta información ayudará en la selección o planteamiento de actividades lúdicas, ya que estas están orientadas a que los alumnos exploten aquellos aspectos que ya poseen y que los ayudan a aprender para que así logren desarrollar nuevos aspectos. Además, estarán orientadas en sus intereses, lo que busca provocar una mayor respuesta en cuanto a la manera en que estos se involucran en clases, es decir, propiciar una mayor participación.

Por otro lado, tenemos el desarrollo de habilidades, como el trabajo colaborativo. El uso de actividades lúdicas, estarán orientadas a fomentar lo ya mencionado, la razón de ello es que con este tipo de actividades se pretende que los alumnos trabajen con distintos grupos de compañeros y comiencen a trabajar la participación equitativa, es decir, que identifiquen que habilidades posee cada uno y las apliquen para un fin común, en este caso el desarrollo de un tema de interés por medio del juego y para lograr un aprendizaje.

Asimismo, la aplicación de esta estrategia, abona a la integración del contexto de los alumnos, ya que se retoman experiencias de los alumnos para logara los propósitos, que se busca alcanzar, dando una sensación de comodidad a los alumnos, ya que se retoma lo que ellos conocen y lo aplican en un entorno de creación para nuevas experiencias y conocimientos.

Aunado a esto, la aplicación de este tipo de actividades, fomentan que las experiencias dentro de la escuela, sean más significativas y relevantes, para los alumnos, lo cual se asocia con la memoria, mejorando también la permanecía de los educandos en el ámbito educativo,

disminuyendo las inasistencias y propiciando un interés mayor por su formación.

Todo lo anterior, genera ambientes propicios para los alumnos, fomentando de su parte la apertura con sus compañeros y docentes. Facilitando el manejo de las emociones dentro del aula. Ya que genera más confianza y apertura entre los actores. Muchas veces los educandos vienen de ambientes que no son propicios y esto puede generar que los alumnos no se sientan del todo cómodos, estas actividades serán un puente para que encuentren en la escuela un lugar seguro y en el cual, sean capaces de expresar sus emociones y modificar aquellas que no brinden algo positivo.

Considero que, acompañando a las actividades lúdicas, es necesario implementar actividades de expresión de sentimientos y emociones, por ejemplo: un diario de emociones. Esta actividad encaminada a que los alumnos aprendan a identificar y expresar sus emociones y que estas no se repriman y salgan de una forma negativa. Es importante ya que estas emociones pueden generar un estrés que dentro de las actividades pueden afectar el desempeño de los educandos e impactar en los ambientes desarrollados.

Por lo anterior considero que las actividades lúdicas, bien encaminadas también pueden ser de gran utilidad para el manejo de las emociones. De igual manera, éstas ayudan al reconocimiento de que fuera de las aulas, los alumnos viven experiencias que pueden impactar de forma negativa en sus emociones, y esas emociones pueden manifestarse dentro de las aulas, por lo que trabajarlas y generar ambientes en los que se les reconozca, es una forma de atender las necesidades de los educandos y una manera de facilitar el trabajo docente.

Puedo identificar que existe una serie de aspectos que pueden influir en las emociones de los educandos y en su proceso de aprendizaje. Pero, si conocemos como esos aspectos pueden impactar, seremos capaces de buscar y establecer estrategias para atenderlos.

Dentro de todo este proceso es muy importante establecer momentos de reflexión de la práctica, para que después de aplicadas las estrategias, se pueda realizar un análisis para reconocer las áreas de oportunidad que aun se tienen, e ir como en una escalera, escalón por escalón, para lograr el propósito propuesto.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



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.