



## 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>• Diseñar actividades lúdicas que incluyan los temas principales de los contenidos integrados de cada campo formativo estudiados en el proyecto correspondiente.</li><li>• Mejorar el ambiente del aula a través de la aplicación de estrategias lúdicas que pueden ser de trabajo colaborativo o con el uso de tecnología interactiva.</li><li>• Lograr que los alumnos mejoren su desempeño al tomar en cuenta su desarrollo cerebral en la planeación de actividades.</li></ul>
<b>Selección de la acción significativa</b>	<p>Para mejorar el clima del aula y lograr tener un mayor interés de los alumnos me propongo diseñar actividades que incluyan elementos de juego, como niveles, puntajes o misiones, para ello, me voy a valer de recursos tecnológicos como: Quizizz, Kahoot, Educa play, etc. Estas actividades se pueden realizar al terminar los proyectos parciales de aula con los temas centrales de los diferentes campos formativos, y les servirá a los alumnos como retroalimentación. Recordemos que este tipo de actividades puede generar un mayor interés en los alumnos porque la novedad provoca un aumento en la dopamina, un neurotransmisor que motiva al cerebro y ayuda en la retención de información.</p>
<b>Canal de comunicación</b>	<p>En la reunión de CTE del 31 de enero 2025, los tres docentes que cursamos el taller “Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la neuroeducación” explicaremos a nuestros compañeros los puntos centrales del enfoque de neurociencia, así como las actividades que planeamos realizar, de manera que ellos se motiven a implementarlas en sus aulas. De igual manera, en las reuniones posteriores solicitaremos un tiempo a nuestro director para compartir los resultados.</p>



**Proyección de resultados esperados**

- Mejora en el clima del aula. Para comprobarlo se aplicarán Encuestas de percepción de estudiantes sobre su bienestar en el entorno escolar.
- Se espera que los alumnos mejoren su comportamiento y disminuyan las conductas disruptivas, lo cual se va a registrar en una bitácora de clase mediante la observación directa del docente de actitudes positivas durante las actividades (respeto por turnos, empatía).
- Mejora en habilidades como memoria, razonamiento lógico, y resolución de problemas, para medirlo se aplicarán pruebas rápidas mensuales.
- Reducción del ausentismo o deserción escolar, ligada a una mayor satisfacción con el ambiente escolar, comprobable con la lista de asistencia diaria.

**Cronograma de implementación y evaluación**

Inicio	Implementación	Evaluación parcial	Evaluación final
06/12/24	06/12/24 a 13/06/25	<ul style="list-style-type: none"><li>• 7/02/25</li><li>• 4/04/25</li><li>• 6/06/25</li></ul>	20/06/25

**Recopilación y análisis de datos**

Se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Encuestas de percepción del ambiente escolar.
- Bitácora de clase.
- Pruebas rápidas mensuales.
- Lista de asistencia diaria.

**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.