



## **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: Irene Olvera González

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

### Conclusiones

#### **Introducción**

El presente proyecto busca investigar y transformar la práctica educativa mediante la comprensión de cómo los factores neurológicos influyen en la conducta y las emociones de los estudiantes. A través de esta comprensión, se pretende optimizar el aprendizaje y desarrollar estrategias efectivas para la gestión emocional en el aula.

#### **Objetivos**

Identificar los factores neurológicos que afectan las emociones y la conducta de los estudiantes.

Analizar la relación entre emociones y aprendizaje.

Desarrollar estrategias para gestionar las emociones en el entorno educativo.

Implementar prácticas pedagógicas que consideren el bienestar emocional y neurológico de los estudiantes.

#### **Justificación**

Las emociones juegan un papel decisivo en el proceso de aprendizaje. Comprender cómo funcionan los procesos neurológicos detrás de las emociones puede ayudar a los educadores a crear un ambiente de aprendizaje más efectivo, donde los estudiantes se sientan seguros y motivados.

#### **Estrategias Propuestas**

##### **1. Saberes previos**

Las ideas previas pueden ser la base sobre la cual los alumnos construyen nuevo conocimiento, al reconocer y trabajar con esas ideas ayuda a los estudiantes a entender mejor los conceptos nuevos, cuando se valoran los conocimientos previos de los educandos, se les motiva a participar más en las discusiones y actividades, creando un ambiente de aula más dinámico. Además, al explorar las ideas previas, se pueden detectar conceptos erróneos o malentendidos, permitiendo a los docentes abordarlos de manera efectiva.

##### **2. Aprendizaje Basado en Proyectos**

Permitir a los estudiantes trabajar en proyectos que sean relevantes para sus intereses y la vida real. Esto fomenta el aprendizaje activo y la colaboración.



### 3. Integración de Tecnología

Usar herramientas digitales, como aplicaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y recursos multimedia, para hacer las clases más dinámicas.

Implementar gamificación, donde los estudiantes pueden aprender a través de juegos y desafíos.

### 4. Aprendizaje Personalizado

Adaptar el contenido y los métodos de enseñanza según las habilidades individuales de los estudiantes.

Ofrecer opciones en la forma en que los estudiantes demuestran su aprendizaje (presentaciones, proyectos, ensayos).

### 5. Conexiones Reales

Invitar a profesionales y expertos a compartir sus experiencias y conocimientos, mostrando a los estudiantes cómo se aplica lo aprendido en el mundo real.

Organizar visitas a empresas, museos o eventos comunitarios relacionados con el contenido curricular.

### 6. Fomento de la Creatividad

Incorporar actividades artísticas y creativas en el currículo, como el arte, la música o el teatro, para estimular el pensamiento crítico y la autoexpresión.

Dar espacio para que los estudiantes propongan sus propios proyectos o temas de investigación.

### 7. Colaboración y Trabajo en Equipo

Promover actividades en grupo donde los estudiantes puedan colaborar y aprender unos de otros, desarrollando habilidades sociales y de comunicación.

### 8. Aprendizaje Experiencial

Implementar salidas de campo y actividades prácticas que permitan a los estudiantes aprender a través de la experiencia directa, en lugar de solo teoría.

### 9. Desarrollo de Habilidades Socioemocionales

Incluir programas-actividades-casos-audiovisuales de reflexión que enseñen habilidades como la empatía, autorregulación, la resiliencia y la gestión de emociones, ayudando a los estudiantes a sentirse más conectados y comprometidos.

### 10. Retroalimentación constructiva

Proporcionar retroalimentación regular y constructiva, que no solo evalúe el rendimiento, sino que también motive y guíe a los estudiantes en su aprendizaje.

### 11. Ambiente Inclusivo

Crear un entorno donde todos los estudiantes se sientan valorados y respetados, lo que fomenta la participación activa y el interés en el aprendizaje.

12. Incorporar prácticas diarias que ayuden a los estudiantes a gestionar el estrés y la ansiedad.



Creación de un Ambiente de Apoyo: Fomentar un clima escolar donde todos los estudiantes se sientan valorados y escuchados.

### **Conclusiones**

Este proyecto busca no solo transformar la práctica educativa, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo, efectivo, donde los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con su educación, así mismo reconocer la importancia de las emociones y los factores neurológicos en su aprendizaje. Al implementar estrategias basadas en la neurociencia, se espera mejorar tanto el rendimiento académico como el bienestar emocional de los estudiantes.