



Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación

Proyecto de Transformación de la Práctica

Ana Delia Osorio Quintero.

Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje.

Definición de objetivos	Diseñar e implementar un conjunto de estrategias de enseñanza basados en principios básicos de la neurociencia para crear un ambiente de aprendizaje positivo, que permita abordar los contenidos históricos de manera lúdica y digital para fomentar el aprendizaje significativo, y promover el desarrollo de habilidades socioemocionales.
Selección de la acción significativa	Se busca implementar juegos didácticos y herramientas digitales en las clases de historia. Esta metodología es relevante porque: <ul style="list-style-type: none"> → Participación activa: Los juegos permiten que los estudiantes interactúen, colaboren y se involucren en su aprendizaje. → Uso herramientas digitales: Utilizadas para abordar los contenidos de la disciplina de historia utilizando apps, blog, redes sociales acercando el conocimiento a la realidad de los estudiantes. → Desarrollo de habilidades socioemocionales: Las actividades como "la silla vacía", "círculo mágico", "círculos de paz" y "carta anónima" fomentan un ambiente inclusivo y respetuoso, donde todos los estudiantes pueden expresar sus opiniones y reflexiones.
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> → Plataformas educativas → Carteles → Entrevistas
Proyección de resultados esperados	Los resultados esperados incluyen: <ul style="list-style-type: none"> → Mejora del clima escolar: Al trabajar los juegos didácticos, herramientas digitales y las habilidades socioemocionales se mejorará el clima escolar creando un ambiente positivo para el aprendizaje. → Incremento en el rendimiento académico: Los instrumentos de evaluación formativa reflejaran si hay un avance en el aprendizaje histórico. → Desarrollo de habilidades socioemocionales: Se debe observar el la participación en clase y reducción de conflictos interpersonales.
Cronograma de implementación y evaluación	
Fecha	Actividad
29/11/2024	Presentación propuesta a docentes
09/01/2025	Selección de un juego didáctico, herramienta digital y estrategia de habilidades socioemocionales.
10/01/2025	Capacitación sobre las estrategias elegidas.



13/01/2025 a 21/01/2025	Aplicación de las estrategias.
24/02/ 2025 a 27/02/25	Evaluación final y retroalimentación
28/02/2025	Presentación de los resultados
Recopilación y análisis de datos	Los instrumentos para evaluar el impacto incluirán: <ul style="list-style-type: none">→ Encuestas: Para analizar su percepción sobre el impacto de los juegos didácticos y herramientas digitales.→ Observaciones: Realizar un registro anecdótico del desarrollo de las clases así como de la interacción de los estudiantes.
Socialización de la experiencia	Generar espacios en los CTE para que sea el colectivo docente quien valore esta propuesta y sus beneficios así como sus dificultades y logros en su aplicación. Compartirlo con la academia de Ciencias Sociales particularmente con la disciplina de Historia para que esta propuesta tenga alcance y se replique con los demás docentes para fomentar el compromiso docente para su implementación.



Instrumento para evaluar el PTP 3

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