



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: María Luisa Pérez González

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

Conclusiones

En este cuadro se pide compartir su experiencia de los contenidos del módulo 2 en los siguientes aspectos

Reflexión sobre experiencias previas: La experiencia sobre el interés de los estudiantes por aprender es desalentadora; se comienza con las clases empleando estrategias que quizás les agraden pero la situación socioemocional de los alumnos es complicada es por ello que se pueden implementar estrategias que apoyen a mejorar este escenario. Las Barreras de Aprendizaje son familiares, escolares, sociales y comunitarias cada vez se muestran menos interesados por estudiar y mas motivados a no hacer nada, estar en el celular o pertenecer a un grupo delictivo. Es por ello que he implementado climas de empatía, respeto, confianza, comunicación y compromiso; pero es complicado porque sus niveles de violencia son complejos y la falta de apoyo por parte de sus familias es poca y no es posible palpar resultados inmediatos.

Implementación de estrategias nuevas: primero el conocimiento y reconocimiento de los sentimientos y emociones, la manera en la que se pueden autorregular; proporcionando el momento, el espacio y la orientación por parte del personal docente y directivo.

Valoración positiva del estudiante; se reconoce el trabajo que realizan en clases, sin embargo es fundamental reforzarlo con leyendas, con reconocimiento grupal haciendo mención en publico y reconocer sus habilidades y talentos para que se permitan reforzarlos.

Planificar la enseñanza con base en los nuevos conocimientos adquiridos sobre el funcionamiento del cerebro, la plasticidad cerebral, la poda neuronal y el papel que tienen cada una de los procesos del cerebro para crear conexiones fuertes y lograr el aprendizaje; también haciendo de lado los neuromitos en los que creí desde mi formación docente.

Potenciar el trabajo colaborativo en el que los estudiantes interactúen, compartan y validen sus identidades y conocimientos; comprendan el proceso de este tipo de trabajo, comprendan y logren el aprendizaje.

Implementar la evaluación formativa atendiendo las necesidades educativas y emocionales del estudiante y que él pueda ser partícipe de la construcción de su propio conocimiento.



Impacto de emociones y actitudes: Desde mi formación docente siempre tuve la certeza que un alumno requiere de motivación para poder aprender; y es uno de los enfoques de la neuroeducación; entender cómo las emociones y la motivación influyen en el aprendizaje.

Es importante que los alumnos conozcan y comprendan sus propias emociones y las ajenas como parte de sus habilidades emocionales, sensibilizarlos sobre la importancia de una colaboración efectiva y una comunicación adecuada facilitan el desarrollo de la identidad y su responsabilidad en la toma de decisiones.

Es vital reconocer que las emociones desempeñan un papel crucial en el proceso de aprendizaje, algunas lo facilitan y otras lo obstaculizan por ello se vuelve fundamental aprender a observar y gestionar estos estados emocionales usando las cuatro etapas para comprender su impacto en el aprendizaje. Propiciando y generando entornos más inclusivos usando diferentes técnicas de autoconocimiento y autorregulación.

Si el alumno no se encuentra emocionalmente bien esta situación obstaculizará el aprendizaje y la convivencia dentro del aula es por ello que hay que generar el espacio para gestionarla y poder lograr un ambiente óptimo para el aprendizaje.

Fomento de un ambiente Positivo; si se promueve el respeto por la individualidad de los compañeros podremos gestionar sobre la colaboración afectiva y la comunicación adecuada dentro del aula contribuyendo de esta manera a crear un clima de aprendizaje positivo y seguro.

Es indispensable identificar los estresores que pueden afectar el bienestar de los alumnos para anticipar e intervenir de manera preventiva, mejorando y cuidando el entorno educativo, promoviendo herramientas para el desarrollo de habilidades emocionales y sobretodo el autoconocimiento y autocontrol de la situación propia.



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.