



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: Sandra Alicia Pérez Sánchez

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

Conclusiones

Un estudiante de secundaria, después de varios fracasos en sus exámenes, empieza a cuestionar su capacidad intelectual y su valía académica. A pesar de estudiar muchas horas, sus calificaciones no reflejan el esfuerzo que pone. Llega un momento en que pierde la ilusión por asistir a clases o estudiar, ya que siente que su trabajo no da frutos.

Impacto emocional: La desmotivación en el ámbito académico puede llevar a la ansiedad, el estrés y un descenso en la autoestima. El estudiante comienza a sentir que su esfuerzo es inútil, lo que alimenta aún más el ciclo de desinterés y frustración aquí

Este es un ejemplo de como al docente le hace falta desarrollar ASE. El aprendizaje socioemocional (ASE) se refiere al proceso de adquirir y aplicar habilidades relacionadas con el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, las relaciones interpersonales y la toma responsable de decisiones.

Los maestros deben integrar actividades diarias donde los estudiantes desarrollen la autorregulación emocional: aprendan a identificar y gestionar sus emociones (por ejemplo, a través de la práctica de mindfulness o técnicas de respiración profunda).

Es necesario crear momentos durante la clase donde los estudiantes puedan escribir sobre sus emociones y pensamientos, favoreciendo la autorreflexión.

Algunas estrategias didácticas que favorecen un ambiente positivo pueden ser:

El modelado de conductas positivas en el cual los educadores modelar comportamientos y emocionales positivos (gestión de la frustración, resolución pacífica de conflictos, etc.) es conveniente para que los estudiantes imiten estas conductas.

La gamificación en la educación implica el uso de dinámicas y mecánicas de juegos para aumentar la motivación y el aprendizaje. Aplicar la gamificación con un enfoque emocional significa utilizar la dinámica de juegos para que los estudiantes gestionen y expresen sus emociones de forma segura y divertida.



Juegos de Roles Emocionales: A través de juegos de rol, los estudiantes pueden representar distintas emociones en situaciones hipotéticas. Por ejemplo, en un escenario de conflicto, pueden practicar cómo expresar sus emociones de manera respetuosa y cómo resolver el problema.

Puntos de Empatía y Resolución: Crear un sistema de puntos o recompensas por mostrar empatía o habilidades emocionales positivas, como la ayuda a compañeros o la resolución pacífica de un conflicto.

Juegos de equipo para fortalecer la cohesión emocional: Juegos colaborativos donde el trabajo en equipo depende de la capacidad de los estudiantes para compartir y entender las emociones de los demás.

Impacto en emociones y actitudes: Esta estrategia promueve la cooperación, mejora la empatía, reduce los conflictos y permite que los estudiantes se enfrenten a situaciones emocionales en un entorno seguro y controlado.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

CR 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.