



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:

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

Conclusiones

Escribe aquí

El módulo 2 “Neurociencia, culturas adolescentes y la escuela” es un tema muy importante, como docente reconozco que es indispensable entender cómo influyen las emociones en la conducta de los alumnos, además en su aprendizaje, concentración y procesos cognitivos, como la memoria, retención y además la motivación para asistir diariamente a la escuela, muchas de las veces sólo se juzga sin saber e indagar qué hay detrás de esas conductas que están presentando los alumnos.

Comprender los factores neurológicos de nuestros alumnos, es indispensable para ayudar a desarrollar estrategias que permitan presentar nuevos enfoques educativos, esto puede traer beneficios a corto plazo como mejorar la conducta en ellos, lograr que asistan motivados a clases, trabajo entre ellos de manera colaborativa, hasta lograr adaptarse y sentirse cómodos, ya que se está brindando un entorno seguro y de apoyo, donde se está promoviendo la inteligencia emocional.

El estrés y las emociones tienen un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Las emociones negativas como el estrés, la ansiedad y la frustración pueden interferir con la capacidad de los estudiantes para concentrarse, retener información y participar activamente en el aula. Estos estados emocionales desencadenan respuestas fisiológicas que pueden desviar la atención del aprendizaje y obstaculizar el procesamiento de la información.

Por otro lado, las emociones positivas, como la alegría, el interés y la satisfacción, facilitan el aprendizaje al promover una mayor motivación, atención y engagement. Cuando los estudiantes se sienten seguros y apoyados emocionalmente, están más dispuestos a participar, colaborar y enfrentar desafíos académicos con una actitud positiva.

Estas emociones positivas generan también una escucha activa en clase, aunque sólo es decisión del alumno para mantener la atención.



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.