



Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación Proyecto de Transformación de la Práctica

Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje

Definición de objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Promover el razonamiento matemático y la resolución de problemas inculcando siempre el trabajo en equipo.• Desarrollar el aprendizaje, agilidad y creatividad mental del alumno utilizando las diversas formas de juegos lúdicos y juego de ajedrez• Que los participantes desarrollen una forma de pensamiento que les permita expresar matemáticamente situaciones que se presenten en sus diversos entornos socioculturales, así como el utilizar las técnicas adecuadas para reconocer, plantear y resolver problemas; al mismo tiempo, se busca una actitud positiva hacia el estudio de esta disciplina y de colaboración crítica, tanto en el ámbito social y cultural en que se desempeñen, que se tenga y se cree un ambiente de confianza, emociones positivas para que se mantenga un ambiente favorable y aprendizaje.
Selección de la acción significativa	<p>Vinculación con las asignaturas y/o campos formativos:</p> <p>Dentro de las actividades que los alumnos desarrollarán en la aplicación de este proyecto ponen en práctica en el campo formativo de Lenguaje en la investigación de diversos tipos de juegos o conceptos básicos que dentro de las matemáticas e historia el alumno debe de saber para poder realizar el juego, realizar lectura de comprensión en el seguimiento de indicaciones para el desarrollo de éstos, el comunicarse de forma asertiva con sus compañeros para argumentar, dar su opinión, recomendaciones en las diversas etapas del proyecto, realizar entrevistas a sus familiares (personas de 60 o más años) sobre el tipo de juegos que empleaban cuando eran niños, su conocimiento y habilidad para jugarlo y saber las estrategias que utilizaban para ser un ganador. En el campo de Ética, Naturaleza y Sociedades se empleará la navegación cibernética y transportarse en el tiempo al realizar la investigación sobre los antecedentes de cada uno de los juegos empleados y realizar una línea del tiempo de cada uno de ellos principalmente en los tradicionales que</p>



se ha pasado de generación en generación que son parte de nuestra identidad y pertenencia cultural.

Al realizar e interactuar con sus compañeros a través del juego se debe de seguir reglas, respetar el turno de cada uno de los compañeros, su opinión de acuerdo al tema que se esté tratando, el incluir a todos los alumnos en la formación de equipos para poder jugar, para cada uno de estos aspectos se lleve a cabo es importante que entre los estudiantes se tenga una sana convivencia como lo marca del campo De Lo Humano y lo Comunitario.

En el campo de Saberes y Pensamiento Científico es muy importante enfatizar la necesidad del desarrollo e investigación de las formas concretas de utilización del proceso de trabajo desde el punto de vista científico en la aplicación del pensamiento matemático, la forma de cómo el alumno manipula el material lúdico para poder adquirir un conocimiento y formas de solución, que el espacio tiempo sea favorable para su conocimiento donde sus emociones positivas fluyan en el momento en que está realizando los diversos juegos así como sus investigaciones

Identificar las herramientas básicas que el alumno necesita utilizar para aprender, que sepa reconocer sus habilidades y que identifique que el uso correcto de las herramientas le proveerá conocimiento y lo pueda interpretar, explicar y dominar para adquirir sus saberes y conocimientos. El estudiante aprenderá a pensar por sí mismo y desarrolle igualmente trabajo en equipo, que sea empático con sus compañero para que se responsabilice de sus acciones y comprenda la importancia de la sociedad para lograr sus metas.

DESTINATARIOS:

El proyecto está dirigido a cualquier tipo de estudiantes donde los intereses de éstos son conocidos y promovidos por la escuela y ésta debe garantizar el aprender por aprender, debe propiciar ambientes de aprendizaje que integren a todos los alumnos, debe de incentivar la plena convivencia entre los mismos.



	<p>Se pretende que el alumno sea motivado a comprender los temas, logrando que éstos integren sus conocimientos para acceder a nuevos aprendizajes significativos; se debe de trabajar en el aula de manera que el alumno tome un papel dinámico y el docente sea un facilitador del proceso, se debe fomentar e trabajo colaborativo, que cada alumno sea responsable de su tarea.</p> <p>Crear en el alumno altas expectativas de los logros que pueda alcanzar, que los conocimientos transmitidos puedan ser aplicables en su vida cotidiana y poder adquirir su perfil de egreso.</p>
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none">• La información será realizada a la comunidad educativa en CTE donde se les explicará el objetivo del proyecto y que puede ser implementado en todo nuestros educandos.• Se realizará la promoción con el alumnos realizando carteles llamativos donde se dé la información, reglas, forma de evaluación y sobre todo la finalidad de éstos: diversión.
Proyección de resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">• Hacer un análisis de los resultados y dar un seguimiento de las actividades realizadas y sus resultados

Cronograma de implementación y evaluación

Inicio	Seguimiento	Cierre
21 de enero del 2025	Realizar los juegos 2 días a la semana en la clase de socioemocional y otra en tecnología	28 de febrero 2025

Recopilación y análisis de datos

La evaluación se realizará en todo momento: evaluación diagnóstica, formativa y continua, evaluación sumativa de acuerdo a las circunstancias en la que se realizan las actividades. También se llevará la autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación.

Se realizará monitoreo entre los equipos para observar procedimientos de solución.

Se aplicarán fichas de ejercicios, fichas de instrucción.

Socialización de la experiencia

- Compartir los aprendizajes para que el colectivo docente comprenda la importancia del enfoque basado en neurociencias y se genere un compromiso colectivo hacia la implementación del modelo. Promover un enfoque colaborativo que facilite la adopción y aplicación de la intervención en todas las asignaturas y niveles.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

CR ConRumbo
Transformamos a través de la educación



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.