

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

Telesecundaria 672.

Mtro. Pedro Ramírez Mendieta

Definición de objetivos	1. Definición de Objetivos • Objetivo General: Fomentar un clima de aprendizaje asertivo y positivo para los estudiantes de tercer grado de telesecundaria, en un contexto rural, utilizando juegos tradicionales para mejorar la conexión emocional, la motivación, el trabajo en equipo y la autorregulación del aprendizaje, promoviendo el bienestar integral de los estudiantes y su rendimiento académico. • Objetivos Específicos: 1. Promover la autorregulación emocional de los estudiantes a través de juegos tradicionales que fomenten la cooperación, el respeto y la gestión de la frustración. 2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y empatía, integrando juegos que requieran colaboración y comunicación asertiva. 3. Fomentar el sentido de pertenencia y la integración cultural de los estudiantes al incorporar juegos tradicionales que resalten la identidad local y regional. 4. Mejorar la participación activa en el aula y promover un enfoque inclusivo mediante la implementación de juegos que todos los estudiantes puedan disfrutar y aprender. 5. Establecer un enfoque motivador que implique el uso de juegos como herramientas para el aprendizaje en todas las asignaturas, integrando la cultura local y promoviendo la educación física, la salud y el bienestar emocional.
Selección de la acción significativa	2. Selección de la Acción Significativa Acción Elegida: "Juegos Tradicionales para la Integración, Regulación Emocional y Aprendizaje" Esta acción se basa en la implementación de juegos tradicionales que han sido parte de la cultura local, adaptados a un enfoque educativo que fomente la cooperación, el desarrollo emocional y las habilidades cognitivas de los estudiantes. Los juegos tradicionales tienen una gran relevancia, ya que no solo promueven el trabajo en equipo, sino también la transmisión de valores como el respeto, la solidaridad y la resiliencia. Relevancia y Aplicabilidad en Todas las Asignaturas:



	• Juego de la cuerda o "La cuerda de saltar": Un juego tradicional que involucra coordinación motriz, concentración y trabajo en equipo. Los estudiantes deben coordinarse para saltar la cuerda al ritmo y evitar caer, promoviendo habilidades físicas y sociales. • Juego de la "carrera de costales" o "saco": Fomenta la competencia sana, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional. Los estudiantes deberán coordinarse en parejas o equipos, desarrollando habilidades físicas y el manejo de la frustración en la competencia. • Juego del "tres en línea" o "tatetí": Este juego de mesa desarrolla la toma de decisiones, la estrategia y la concentración. Puede utilizarse para hacer una integración de contenidos de Matemáticas, como la resolución de problemas, en un formato lúdico. • Aplicabilidad Interdisciplinaria: Los juegos tradicionales se integrarán en diferentes asignaturas. Por ejemplo, en Ciencias, se puede abordar el concepto de equilibrio y coordinación motriz; en Matemáticas, se pueden explorar los patrones de movimiento o secuencias de juego; y en Lengua y Literatura, se pueden utilizar los juegos como contexto para narrativas o expresiones orales.
Canal de comunicación	3. Canal de Comunicación 1. Comunicación Directa: ○ Durante las reuniones de equipo docente, se explicará cómo los juegos tradicionales pueden integrarse en cada asignatura, resaltando sus beneficios para fomentar un clima escolar positivo. Además, se proporcionarán ejemplos específicos de cómo los juegos pueden aplicarse en distintas materias para mejorar la participación, la cooperación y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. 2. Canales Digitales: ○ WhatsApp y Google: Se utilizarán estas plataformas para enviar y compartir recursos educativos relacionados con los juegos tradicionales, sus beneficios y cómo implementarlos en el aula. Los docentes y estudiantes podrán investigar, reflexionar y colaborar en el desarrollo de estrategias pedagógicas. ○ TikTok y Facebook: Estas redes sociales serán utilizadas para que los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes con los juegos tradicionales, creando un espacio donde tanto ellos como los docentes puedan mostrar los beneficios de estas actividades de una manera accesible y divertida. A través de TikTok, se podrá fomentar la creación

	de videos cortos donde los estudiantes muestren cómo aplican los juegos en su día a día y cómo mejoran el ambiente escolar. En Facebook, se podrán compartir testimonios, fotos y videos que resalten el impacto de la intervención. 3. Reuniones de Trabajo con Docentes: - Se organizarán espacios periódicos para que los docentes reflexionen sobre la aplicación de los juegos tradicionales en sus clases, discutan los logros y los retos encontrados, y compartan ideas sobre cómo mejorar y adaptar los juegos según las necesidades de los estudiantes. Estas reuniones también permitirán ajustar el enfoque a las características de los estudiantes y las asignaturas. Promoción de la Participación: - A través de los canales digitales, invitaremos a todos los docentes a experimentar con los juegos tradicionales y a compartir sus experiencias en las plataformas mencionadas, promoviendo una cultura de colaboración y aprendizaje mutuo entre los miembros del equipo docente. De este modo, se buscará una implementación más fluida, enriquecedora y transversal de los juegos en diversas asignaturas, favoreciendo el trabajo conjunto y la integración de estrategias pedagógicas innovadoras.
Proyección de resultados esperados	Mejora en la Autorregulación Emocional de los Estudiantes: Los estudiantes manejarán mejor sus emociones en actividades competitivas y colaborativas, evidenciado por una menor impulsividad y mayor cooperación. Incremento de la Participación Activa de los Estudiantes: Aumentará la participación en las dinámicas de los juegos, reflejando mayor entusiasmo y colaboración en actividades físicas y lúdicas. Desarrollo de Habilidades Sociales y de Trabajo en Equipo: Los estudiantes fortalecerán su comunicación, empatía y trabajo en equipo, colaborando mejor y resolviendo conflictos de manera constructiva. Mejora del Clima Escolar y la Integración Social: Se observará un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso, con menos conflictos y mayor interacción positiva entre los estudiantes de distintos grupos. Impacto en el Rendimiento Académico: Los estudiantes mostrarán mayor concentración y motivación en sus estudios, lo que se reflejará en mejoras académicas y en la resolución de problemas de manera más efectiva.
Cronograma de implementación y evaluación ANEXO 1	
Recopilación y análisis de datos Análisis de Datos	



1. **Análisis Cualitativo:**

- **Reflexión sobre las Bitácoras de los Estudiantes:** Se analizarán las respuestas de las bitácoras de los estudiantes para identificar patrones en cuanto a su manejo emocional, colaborativo y de autorregulación. También se buscará cómo los estudiantes perciben el impacto de los juegos tradicionales en su comportamiento y trabajo en equipo.
- **Observaciones Directas:** Se hará un análisis cualitativo de las interacciones observadas durante las sesiones de juego, buscando evidencias de mejora en la cooperación, resolución de conflictos y manejo de emociones.

2. **Análisis Cuantitativo:**

- **Resultados de los Cuestionarios:** Se compararán las respuestas de los cuestionarios pre y post intervención para medir el cambio en los conocimientos y actitudes de los estudiantes respecto a los objetivos de la intervención.
- **Encuestas de Retroalimentación:** Las respuestas se analizarán para identificar tendencias y determinar si los estudiantes perciben mejoras en el clima escolar, la participación en clase y su bienestar emocional.
- **Calificaciones Académicas:** Se realizará un análisis comparativo de las calificaciones académicas antes y después de la intervención para identificar si hay mejoras en el rendimiento académico.

Informe de Resultados

Una vez recopilados y analizados los datos, se generará un informe de resultados que incluirá:

- **Gráficos** para representar cambios en el rendimiento académico, la participación y las emociones de los estudiantes.
- **Conclusiones** sobre la efectividad de los juegos tradicionales en la mejora del clima escolar y el aprendizaje.
- **Recomendaciones** para futuras intervenciones y mejoras basadas en los datos obtenidos.

Socialización de la experiencia

Sugerencia para Compartir la Experiencia y Promover el Compromiso Colectivo

Una excelente manera de compartir nuestra experiencia y promover el enfoque basado en neurociencias es organizar un "Encuentro de Reflexión y Presentación" al final de la intervención. En este encuentro, tanto nosotros, los docentes, como nuestros estudiantes, tendremos la oportunidad de compartir lo que hemos aprendido y vivido durante las actividades con juegos tradicionales, destacando cómo estas han influido en nuestra manera de aprender y relacionarnos. A continuación, te propongo cómo podríamos estructurar este evento:

1. **Presentación de los Estudiantes:** Nuestros estudiantes pueden preparar una pequeña exposición en la que cuenten, de manera sencilla y clara, lo que han aprendido sobre cómo funciona su cerebro cuando juegan, trabajan en equipo o manejan sus emociones. Usando ejemplos de las actividades que hemos realizado,



como los juegos tradicionales, nuestros estudiantes podrán explicar qué estrategias han usado para mejorar su autorregulación emocional y cómo han trabajado en conjunto con sus compañeros.

2. **Reflexión Docente:** Nosotros, como docentes, también podemos compartir nuestras experiencias sobre cómo hemos percibido el desarrollo de los estudiantes a lo largo de la intervención. Podemos explicar cómo las neurociencias nos ayudan a entender mejor el proceso de aprendizaje y cómo, a través de actividades como los juegos, hemos estimulado habilidades cognitivas, emocionales y sociales que favorecen un ambiente de aprendizaje positivo.
3. **Intercambio de Ideas y Opiniones:** Para fomentar un enfoque colaborativo, después de las presentaciones, podemos organizar una dinámica de diálogo abierta donde tanto estudiantes como docentes compartamos nuestras ideas, reflexiones y sugerencias sobre cómo seguir aplicando los juegos tradicionales en el aula. Este espacio lo moderaremos para que todos tengamos oportunidad de participar y expresar nuestra opinión.
4. **Compromiso Colectivo:** Al finalizar el encuentro, podemos comprometernos a seguir aplicando lo aprendido. Por ejemplo, podemos crear un "Compromiso Grupal", donde todos, estudiantes y docentes, acordemos seguir practicando y compartiendo juegos tradicionales, así como estrategias para manejar las emociones y trabajar en equipo en el futuro. Este compromiso lo podemos firmar simbólicamente como una forma de fortalecer la idea de comunidad y colaboración.



Anexo 1.- Cronograma de implementación y evaluación

Sesión	Fecha	Actividad	Objetivos a Evaluar	Evaluación
Sesión 1	14 de enero 2025	Presentación del proyecto y dinámica inicial de integración con juegos tradicionales	Conocimiento previo sobre juegos tradicionales y autorregulación emocional.	Observación de participación y actitud frente a los juegos.
Sesión 2	15 de enero 2025	Explicación y práctica de juegos tradicionales (ej. la cuerda, las ollas, el avión)	Participación activa y actitud colaborativa.	Evaluación de la cooperación y participación durante los juegos.
Sesión 3	16 de enero 2025	Reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo y las habilidades sociales a través de los juegos	Habilidades de comunicación, empatía y resolución de conflictos.	Observación de interacción entre estudiantes y resolución de conflictos.
Sesión 4	21 de enero 2025	Juegos colaborativos y competitivos con enfoque en autorregulación emocional	Control de la frustración, paciencia y manejo de emociones.	Evaluación de comportamientos impulsivos y colaborativos.
Sesión 5	22 de enero 2025	Evaluación grupal del progreso en el trabajo en equipo a través de juegos en equipo	Evaluación de trabajo en equipo y habilidades sociales.	Observación directa del comportamiento en grupo.
Sesión 6	23 de enero 2025	Reflexión final sobre la experiencia de los juegos tradicionales y su impacto en el clima escolar y académico	Reflexión sobre el clima escolar y la integración social.	Encuesta de satisfacción sobre el clima escolar y el impacto en la integración.
Sesión 7	28 de enero 2025	Presentación final de resultados: evaluación del impacto en el rendimiento académico y social	Conexión entre juegos y desempeño académico y social.	Evaluación final de calificaciones, participación y comportamiento.