



## 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: Ricardo Romo Alvarez

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

#### 1. Reflexión sobre experiencias previas de desmotivación:

Al inicio de este proyecto, analicé a profundidad experiencias previas de desmotivación, tanto en mis estudiantes como en mi propia práctica docente. Recordé cómo la falta de conexión con los intereses de los alumnos, la rigidez de las clases tradicionales y la falta de atención a sus necesidades emocionales generaban apatía y bajo rendimiento. Un ejemplo claro fue el año pasado, cuando intenté imponer un proyecto de investigación sin considerar los intereses de mis alumnos. El resultado fue la falta de participación, el desánimo y la entrega de trabajos superficiales. Esta reflexión me permitió comprender la necesidad de un cambio de enfoque. Específicamente, identifiqué que la imposición de temas y la falta de conexión con el contexto de los alumnos eran las principales causas de desmotivación.

#### 2. Implementación de estrategias nuevas para captar el interés:

Para contrarrestar la desmotivación, implementé varias estrategias innovadoras, basadas en los principios de la neuroeducación, para captar el interés de mis alumnos de primer grado:

- **Aprendizaje basado en proyectos:** Diseñé proyectos que permiten a los alumnos elegir temas de su interés, investigar, crear y presentar sus trabajos de forma creativa. Por ejemplo, en el área de ciencias, los alumnos crearon videos explicativos sobre temas como el cambio climático o la contaminación ambiental.
- **Gamificación:** Incorporé elementos de juego en mis clases, como retos, insignias y puntuaciones, para aumentar la motivación y la participación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Implementé actividades de aprendizaje cooperativo, donde los alumnos trabajan en equipo, se ayudan mutuamente y aprenden de forma colaborativa.
- **Uso de tecnología:** Integré herramientas digitales interactivas, como juegos educativos y plataformas de aprendizaje online, para hacer las clases más dinámicas y atractivas.

#### 3. Impacto de emociones y actitudes:

La implementación de estas estrategias ha tenido un impacto significativo en las emociones y actitudes de mis alumnos. He observado un aumento en su motivación, su participación en clase y su interés por aprender. Han desarrollado mayor confianza en sí mismos, han aprendido a trabajar en equipo y han descubierto el placer de aprender. Por ejemplo, alumnos que antes se mostraban apáticos y desinteresados ahora participan activamente en las clases, hacen preguntas, proponen ideas y se esfuerzan por superarse. Este cambio de actitud se ha reflejado también en sus calificaciones, que han mejorado significativamente.

#### 4. Fomento de un ambiente positivo:



Para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo, implementé las siguientes estrategias con mi grupo de primer grado:

- **Normas de convivencia:** Establecimos normas de convivencia en el aula, de forma colaborativa con los alumnos, para crear un ambiente de respeto, tolerancia y responsabilidad compartida.
- **Comunicación asertiva:** Promoví la comunicación asertiva, tanto entre los alumnos como entre ellos y conmigo, para expresar ideas, opiniones y emociones de forma respetuosa.
- **Celebración de logros:** Creamos un espacio para celebrar los logros y los esfuerzos de los alumnos, tanto individuales como grupales, para fomentar la motivación y la autoestima.
- **Espacio de escucha:** Implementé un “buzón de sugerencias” para que los alumnos puedan expresar sus inquietudes, necesidades y propuestas de forma anónima, lo que me permite conocer mejor sus perspectivas y adaptar mi práctica docente.

En conclusión, este PTP2 ha sido una experiencia enriquecedora que me ha permitido transformar mi práctica docente y crear un ambiente de aprendizaje más efectivo y significativo para mis alumnos de primer grado de telesecundaria. Estoy convencido de que la integración de la neurociencia en la educación es clave para despertar el potencial de todos los estudiantes y acompañarlos en su desarrollo integral.



## Instrumento para evaluar el PTP 2

### EVIDENCIA:

INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
<b>Reflexión sobre experiencias previas</b>	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.
<b>Implementación de estrategias nuevas</b>	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.
<b>Impacto de emociones y actitudes</b>	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.
<b>Fomento de un ambiente Positivo</b>	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.