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
Campo formativo: De lo humano y de lo comunitario.
Proyecto académico 9
Descubro mis fortalezas, debilidades y potencialidades

Problemática: A los alumnos se les dificulta identificar sus capacidades, habilidades y destrezas motrices, sociales y emocionales

Proceso de desarrollo de aprendizaje. (PDA)	EDUFIS 1.1 Explora las capacidades, habilidades y destrezas motrices, para enriquecer y ampliar el potencial propio y de las demás personas.
Definición de objetivos	Fomentar la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje. Promover la comunicación asertiva en los alumnos, con una buena comunicación empática y asertiva. Animar a los estudiantes a realizar nuevas actividades.
Selección de la acción significativa	Identificar los intereses de los alumnos. Hacer preguntas a los alumnos. Enseñar a escuchar. Establecer conexiones con lo cotidiano.
Canal de comunicación	Presencial.
Proyección de resultados esperados	Realización de un cartel que describa las capacidades, habilidades y destrezas motrices, sociales y emocionales que deben alcanzarse para estar en igualdad de circunstancias.

Cronograma de implementación y evaluación

- Investigar gustos, necesidades, intereses, afinidades, deseos y experiencias.
- Identificar situaciones de riesgo a la salud, seguridad y el medio ambiente que se presentan de manera persona y en la familia
-Establecer tiempos y duración del proyecto.
-Investigar las actividades que se desarrollarán y que permitirán identificar las potencialidades.
-Verificar los materiales necesarios para cada actividad deportiva, recreativa, motriz o social.
-Organizar la participación, medidas de seguridad y el reglamento.
-Determinar la información que se necesita para el cartel.

-Organizar la forma de realizar las actividades: en comunidad o individual. Sugerir la distribución de los alumnos en equipos de cuatro integrantes, que resulte de la forma aleatoria en el programa app-sorteos , para no haya inconformidad.

-Delegar actividades a cada uno de los integrantes.
-Dialogar sobre cómo se presentará a la comunidad escolar.

-Identificar el progreso de los estudiantes durante cada actividad, tomando en cuenta conocimientos previos y dificultades, retroalimentar continuamente para profundizar mejor sobre los aprendizajes. Pueden utilizarse preguntas o el desarrollo de diálogos.

-Utilizar errores de los estudiantes para promover aprendizaje, reflexión y análisis con el fin de resolver o mejorar situaciones del proyecto.

-Tener presente que no hay alumno que hizo bien o mal alguna actividad, pues cada quien avanza a su ritmo.

-Crear un vínculo pedagógico entre el estudiante y su experiencia-vivencia.

Actividades a desarrollar:
-Ejercicio de reflexión personal: Escribe una lista de tus gustos, intereses y necesidades personales. Luego, reflexiona sobre cómo estos factores han influido en tu desarrollo personal.
-Discusión en equipos: compartan sus listas y discutan las similitudes y diferencias. ¿Qué factores comunes encuentran que influyen en el desarrollo de los jóvenes?
-Implemente un actividad física (juego modificado o deporte adaptado como bolitoalla, cachibol…) para que los alumnos pongan en juego su habilidades motrices para resolver el problema al que se enfrentan.
-Propuestas de soluciones: En grupo, discutan posibles soluciones para mitigar estos riesgos y cómo pueden implementarse en la comunidad.
-Crear un plan para desarrollar una nueva habilidad, que sea importante para su bienestar.
-Realiza una evaluación de tus capacidades y habilidades actuales. Identifica áreas de mejora y establece metas para desarrollarlas.
-Compartan su autoevaluación con un grupo de confianza.

Recopilación y análisis de datos

Escribir las conclusiones del tema.

Socialización de la experiencia

Brindar apoyo durante el proceso.

Escuchar a cada uno de los estudiantes, para ver las necesidades que se requieran.

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.