



## 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

<b>Definición de objetivos</b>	Proponer alternativas para el uso de recursos digitales, a través de la creación de un juego educativo para favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes a través de los principios de la neurociencia.
<b>Selección de la acción significativa</b>	Crear un juego que refuerce los conceptos aprendidos en clase, basándose en principios de la neurociencia sobre la motivación y el aprendizaje lúdico.
<b>Canal de comunicación</b>	Impresión de pantalla, fotos o muestra de los juegos creados por los alumnos, así como la interacción con otros usuarios o alumnos.
<b>Proyección de resultados esperados</b>	Usar recursos digitales para mostrar la comparación de la retención de información que existe entre los estudiantes que utilizaron el juego y aquellos que utilizaron métodos tradicionales.
<b>Cronograma de implementación y evaluación</b>	
<b>1.- Punto de partida.</b> -Exponer y determinar cuáles son los conceptos que quieres que los estudiantes refuercen.	
<b>2.- Lo que sé y lo que quiero saber</b> - Investigación y presentación sobre la neurociencia y sobre mecanismos de motivación.	
<b>3.- Organicemos las actividades.</b> - Diseño del juego (Seleccionar el tipo de juego, las mecánicas del juego y la temática)	
<b>4.- Creatividad en marcha.</b> -Desarrollo del contenido educativo (diseñar las preguntas o retos que los jugadores deben superar asegurándose de que las actividades estén relacionadas con el contenido a reforzar)	
<b>5.- Compartimos y evaluamos lo aprendido.</b> - Implementación en el aula. - Realización de una conclusión sobre el juego y si tuvieron un impacto (Comentarios de los alumnos para saber si se sintieron motivados, entendieron los contenidos y si resultaron positivos o negativos).	
<b>Recopilación y análisis de datos</b>	
Realizar un cuestionario sobre el tema, donde se aplica que fue lo aprendido para analizar si la gamificación y la motivación hizo que aprendieran más fácilmente.	
<b>Socialización de la experiencia</b>	
Creación de una diapositiva para el CTE para mostrar el análisis y resultados obtenidos de los alumnos al interactuar con la gamificación.	



## Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
<b>Definición de objetivos</b>	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.
<b>Selección y relevancia de la intervención</b>	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.
<b>Proyección de resultados esperados</b>	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.
<b>Difusión y compromiso del colectivo</b>	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.