



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:

Docente: José Luis Sánchez Rojas.

Definición de objetivos	<ul style="list-style-type: none">● PDA: Interpreta juegos de roles sobre situaciones que favorezcan la comunicación asertiva.● Objetivo general: Mejorar la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones, favoreciendo un ambiente de aula donde puedan poner atención y desarrollar sus actividades de manera efectiva mediante el uso de juegos de roles, enfocados en situaciones emocionales.
Selección de la acción significativa	<ul style="list-style-type: none">● Implementación de juegos de roles enfocados en situaciones emocionales que afectan el aprendizaje, como estrés, frustración, ansiedad o motivación, y cómo estos afectan la atención y la participación en clase.● A través de los juegos de roles, los estudiantes representarán situaciones relacionadas con sus emociones, aprendiendo a manejar sus sentimientos de forma asertiva.● Los juegos de roles permiten practicar la identificación y regulación emocional en un contexto seguro y controlado, mientras mejoran sus habilidades de comunicación en el salón de clases.
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none">● A través del WhatsApp, los docentes recibirán instrucciones claras para implementar los juegos de roles en sus clases y promover la reflexión sobre cómo las emociones afectan el aprendizaje.● La comunicación será accesible para todos, permitiendo una participación y continua de los involucrados.
Proyección de resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">● Mejor gestión emocional de los estudiantes: Los estudiantes serán más conscientes de sus emociones y sabrán cómo manejarlas para mejorar su atención y

participación en clase.

- **Incremento en la concentración y el enfoque:** Al aprender a regular sus emociones, los estudiantes mejorarán su capacidad para mantenerse enfocados en las actividades académicas.
- **Desarrollo de habilidades comunicativas:** Los estudiantes se expresarán de manera más asertiva al compartir sus emociones y necesidades con sus compañeros y docentes.

Cronograma de implementación y evaluación

Semana	Actividad	Responsable
Semana 1 Del 02 al 06 de Diciembre	Sesión 1: Juego de roles sobre emociones de frustración y estrés. Los estudiantes representarán situaciones donde enfrentan dificultades académicas (como no entender un tema) y aprenderán a manejar la frustración de manera asertiva.	Docente y asesor de grupo.
Semana 2 Del 09 al 13 de Diciembre	Sesión 2: Juego de roles sobre emociones de ansiedad y miedo al fracaso. Los estudiantes simularán situaciones donde sienten ansiedad por un examen o una actividad, aprendiendo a regular sus emociones y enfocarse en soluciones.	Docente y asesor de grupo.
Semana 3 Del 16 al 20 de Diciembre	Sesión 3: Juego de roles sobre emociones positivas como la motivación y la satisfacción. Los estudiantes practicarán cómo expresar sus emociones positivas al lograr una meta y cómo utilizar estas emociones para mantener la atención en futuras tareas.	Docente y asesor de grupo.
Semana 4 Del 13 al 17 de Enero	Evaluación final y retroalimentación. Los docentes evaluarán el impacto de los juegos de roles en la gestión emocional de los estudiantes y su influencia en el aprendizaje.	Docente y asesor de grupo.

Recopilación y análisis de datos

- Encuestas de autopercepción emocional: Los estudiantes completarán encuestas al inicio y al final de la intervención para evaluar su capacidad para gestionar emociones que afectan su atención.

Socialización de la experiencia

- Dentro del desarrollo del CTE se puede tomar un espacio para compartir los aprendizajes y las mejores prácticas que dejó la implementación de esta actividad en la parte de las emociones de los alumnos, aquí se reflexionará sobre cómo los juegos de roles ayudaron a los estudiantes a gestionar sus emociones y cómo se puede continuar implementando este enfoque en otras asignaturas.



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.