



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: Dan Abiud Ubaldo Sánchez

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

Conclusiones

Creo que como docente siempre habrá alumnos que muestren interés y desmotivación en una o en otra disciplina, por ejemplo, un alumno puede estar muy motivado en historia, pero en matemáticas no muestra interés, he tenido experiencias similares no pero solo por momentos pequeños, por ejemplo en la actividad del día tal vez no salió de acuerdo a lo planeado y los estudiantes no mostraron interés ese día, lo que hago cuando sucede algo así es hacer ajustes a la planificación y veo si no mostraron interés porque tal vez estaba muy difícil, les bajo un poco el nivel, si fue porque estaba muy fácil, les aumento el nivel, si se vieron un poco aburridos porque fue muy teórico busco la manera de hacerlo práctico, etc.

Algo que se debe hacer siempre es buscar a través de las emociones un impacto respecto a lo académico, buscar que los alumnos tengan el sentimiento de asombro, ayuda a mantener su atención a lo que hagas, despierta su curiosidad y además es clave para que los estudiantes tengan el gusto por aprender.

Para mantener ese ambiente positivo es necesario que los alumnos se sientan en confianza, cómodos en su área de trabajo (que no se confunda con un área de confort) por ello se debe de tratar y comprender a los estudiantes, es difícil que un alumno piense cuanto es $2 + 2$, si en la cabeza tiene la imagen de su papá gritándole a su mamá, por eso el trabajo que tenemos es muy complicado, porque cada alumno llega con un mundo en la cabeza y es complicado aterrizar a todos, pero no imposible. Si los entendemos, si tratamos de adaptarnos a ellos y enseñarles como aprenden en vez de que aprendan como enseñamos, obtendremos unos resultados muy satisfactorios.

Respecto a lo relacionado con la neurociencia para apoyar a los estudiantes en nuestras clases podemos realizar conexión emocional, por ejemplo, introducir historias, situaciones reales o dilemas éticos relacionados con el contenido.

La gamificación, incluir el juego genera dopamina, que refuerza la motivación intrínseca. Introducir varios sentidos, es decir diseñar actividades que combinen el aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.

Uso de la curiosidad y sorpresa, introducir datos o experimentos que a los alumnos los dejen con cara de ¡wow! Sorprendidos y con intriga, hará que tengas a los alumnos en donde quieres, es decir en modo aprendizaje.