Reconectar con mis estudiantes de Secundaria a través d Neurociencia

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA

PROPUESTA DE INTERVESIÓN PARA FOMENTAR UN CLIMA AGRADABLE

Proyecto:	**"Motivación para Aprender”**

BIBLIOGRAFÍA	**Estrategias Activas en la Nueva Escuela Mexicana**

JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO	En la etapa de secundaria, muchos estudiantes enfrentan desmotivación que afecta su desempeño académico y bienestar emocional. La Nueva Escuela Mexicana propone un modelo educativo centrado en el estudiante, que fomente la participación activa, la inclusión y el desarrollo integral. Este proyecto busca diseñar e implementar estrategias motivacionales que impulsen el interés por aprender, fomentando competencias académicas y socioemocionales.

OBJETIVOS	**General:** • Favorecer la motivación en estudiantes de secundaria para mejorar su aprendizaje y participación activa en el aula. **Específicos:** • Diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que incluyan actividades dinámicas y participativas. • Implementar herramientas de motivación intrínseca y extrínseca en el aula. • Evaluar el impacto de estas estrategias en el rendimiento académico y el desarrollo socioemocional.
DISEÑO DE ACTIVIDADES	**Diseño de Estrategias** • Crear actividades basadas en problemas reales que conecten el aprendizaje con los intereses de los estudiantes. • Integrar juegos educativos, proyectos colaborativos y tecnología (como aplicaciones interactivas). • Promover el uso de reforzadores positivos como reconocimientos, roles de liderazgo, y espacios de retroalimentación.

	Implementación
	
	• Realizar sesiones semanales donde se apliquen las estrategias motivacionales.
	• Incorporar dinámicas de grupo para fomentar la colaboración y la construcción de aprendizajes significativos.
	
	Evaluación
	
	• Aplicar instrumentos antes, durante y después de la intervención para medir cambios en:
	  ○ **Motivación:** mediante encuestas y escalas como la Escala de Motivación Académica.
	  ○ **Rendimiento académico:** análisis de calificaciones y participación en actividades.
	  ○ **Competencias socioemocionales:** usando observación directa y rúbricas.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	**Actividades Principales** 1. **Dinámicas de Inicio:** Juegos o retos breves para captar la atención al inicio de la clase. 2. **Aprendizaje Basado en Proyectos:** Desarrollar un proyecto grupal relacionado con temas del plan de estudios, como la creación de una maqueta, video o exposición. 3. **Juegos de Roles:** Simular situaciones reales donde los estudiantes tomen decisiones y resuelvan problemas. 4. **Técnicas de Gamificación:** Incorporar elementos de juego como puntos, insignias o niveles. 5. **Charlas Motivacionales:** Invitar a profesionales o egresados de la escuela para compartir experiencias inspiradoras.
PROYECCIÓN DE RESULTADOS	**Resultados Esperados** • Aumento de la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. • Mejora en el rendimiento académico. • Fortalecimiento de competencias como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autoeficacia.
CRONOGRAMA	**Cronograma** **Mes** **Actividad** **Evaluación** 1-2 Diagnóstico inicial y encuestas Encuestas y entrevistas 3-6 Implementación de actividades Rúbricas, observaciones y portafolios 7-8 Ajustes y retroalimentación Encuestas y entrevistas de seguimiento 9-10 Evaluación final y presentación Informe final y comparativa de resultados

EVALUACIÓN	**. Evaluación del Impacto**
	
	• **Cualitativa:** Entrevistas y grupos focales con estudiantes y docentes para recoger impresiones sobre el proceso.
	• **Cuantitativa:** Comparación de resultados de calificaciones y encuestas pre y post intervención.
	• **Instrumentos sugeridos:**
	  o Rúbrica de evaluación de participación.
	  o Escala de satisfacción estudiantil.
	  o Registro de asistencia y cumplimiento de tareas.
	
	Evaluación del Impacto (Ampliación)
	
	Herramientas para Evaluar la Motivación:
	
	1. **Encuestas y Escalas:**
	  o Usar la *Escala de Motivación Académica (EMA)* adaptada al nivel secundaria para medir la motivación intrínseca (curiosidad, interés) y extrínseca (calificaciones, recompensas).
	  o Diseñar encuestas específicas relacionadas con las actividades del proyecto, como:
	  ▪ "¿Qué te gustó más de la actividad de hoy?"
	  ▪ "¿Te sentiste más interesado en el tema después de participar?"
	2. **Observación Directa:**
	  o Registro de comportamientos clave en una tabla de observación, como:
	  ▪ Participación activa en dinámicas.
	  ▪ Colaboración en actividades grupales.
	  ▪ Tiempo dedicado a las tareas.
	3. **Portafolio de Aprendizaje:**
	  o Cada estudiante reúne evidencias de su trabajo (resúmenes, proyectos, reflexiones) durante el ciclo escolar.
	  o Se revisará periódicamente para evaluar el progreso en términos de esfuerzo y calidad.
	
	Herramientas para Evaluar el Rendimiento Académico:
	
	1. **Comparativa de Calificaciones:**
	  o Evaluar los resultados de exámenes, tareas y proyectos antes y después de implementar las estrategias motivacionales.
	2. **Rúbricas de Evaluación:**
	  o Crear rúbricas para proyectos y actividades con criterios claros como:
	  ▪ **Creatividad:** Grado de originalidad en la resolución del proyecto.
	  ▪ **Colaboración:** Nivel de cooperación dentro del equipo.
	  ▪ **Cumplimiento:** Entrega puntual y alineación con los objetivos del proyecto.
	
	Evaluación de Competencias Socioemocionales:
	
	1. **Rúbricas de Habilidades Socioemocionales:**
	  o Diseñar criterios como:

	▪ Empatía: Muestra disposición para entender y apoyar a otros. ▪ Resolución de conflictos: Maneja diferencias de manera respetuosa y constructiva. ▪ Autoconfianza: Participa activamente y comparte ideas propias. 2. **Diarios Reflexivos:** o Pide a los estudiantes que escriban sobre su experiencia semanal en las actividades: ▪ ¿Qué aprendí esta semana? ▪ ¿Qué desafíos enfrenté y cómo los resolví? **Informe Final del Proyecto:** • Al finalizar el ciclo escolar, se presentará un informe que incluirá: o Comparación de datos iniciales y finales de la motivación y rendimiento. o Reflexiones de estudiantes y docentes. o Propuestas para escalar o ajustar el proyecto.
REFLEXIÓN FINAL	*A través de esta estrategia he quedado convencida de que trabajar con actividades motivantes, se logran aprendizajes significativos. *Se conecta más con el alumno y se crea ambientes de aprendizajes con éxito. *Conocer que mis alumnos pueden dar más conectando y siendo empáticos, logrando con las dinámicas aplicadas nuevas formas de enseñanza activa. *Me he podido dar cuenta que las emociones siempre juegan un papel importante en el paso de la vida de todo ser humano y que nuestros estudiantes pasan por una etapa donde a demanda de la comprensión en bastante para sentirse querido, valorado y conectado, para focalizar su aprendizaje de forma significativa.