

RECONECTAR CON MIS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA A TRAVÉS DE LA NEUROEDUCACIÓN PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE LA PRÁCTICA

Luz María Monserrat Vázquez Gutiérrez

Proyecto: "NeuroAventura: Despertando Mentes Curiosas"

Objetivo General:

Fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes de primer grado de secundaria a través de estrategias neuroeducativas, fomentando un ambiente de aprendizaje activo, colaborativo y significativo, que impacte positivamente en sus resultados académicos y bienestar emocional.

Objetivos Específicos:

- **Semana 1:** Introducir conceptos básicos de neurociencia y su relación con el aprendizaje, a través de actividades lúdicas y dinámicas.
- **Semana 2:** Implementar estrategias de aprendizaje activo basadas en la neurociencia, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación.
- **Semana 3:** Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, utilizando metodologías que potencien las habilidades sociales y emocionales.
- **Semana 4:** Evaluar el impacto de las intervenciones y recopilar retroalimentación de estudiantes y docentes para realizar ajustes y mejoras.

Comunicación a la Comunidad:

- **Redes sociales:** Creación de un perfil en Instagram y Facebook para compartir avances, fotos y videos de las actividades.
- **Boletín informativo:** Envío mensual a padres de familia con información relevante sobre el proyecto y sus beneficios.
- **Presentación en reuniones escolares:** Exposición de los resultados y aprendizajes obtenidos al finalizar el proyecto.

Proyección de Resultados:

Se espera que, al finalizar el proyecto, los estudiantes muestren un mayor interés y motivación hacia el aprendizaje, así como una mejora en sus habilidades de resolución de problemas, creatividad y trabajo en equipo. Además, se prevé un incremento en su autoestima y bienestar emocional.

Cronograma (4 semanas):

Semana	Actividades Principales	Evaluación
1	Taller introductorio a la neurociencia, creación de mapas mentales sobre cómo aprendemos.	Cuestionario de satisfacción, observación de participación.
2	Desarrollo de proyectos grupales relacionados con temas del currículo, implementación de elementos gamificados.	Rúbrica de evaluación de proyectos, diario de reflexiones.
3	Taller de habilidades socioemocionales, dinámicas de cooperación y confianza.	Observación de interacciones, escala de valoración de habilidades.
4	Presentación de proyectos, evaluación del proyecto, recopilación de retroalimentación.	Cuestionario final, entrevistas a estudiantes y docentes.

Instrumentos de Recopilación de Datos:

- **Cuestionarios:** Para evaluar la satisfacción, conocimientos adquiridos y cambios en la percepción sobre el aprendizaje.
- **Rúbricas:** Para evaluar el desarrollo de proyectos y habilidades específicas.
- **Diario de reflexiones:** Para que los estudiantes registren sus experiencias y aprendizajes.
- **Observación:** Para registrar la participación, colaboración y cambios en el comportamiento de los estudiantes.

Criterios de Evaluación:

- Aumento en la participación activa en clase.
- Mejora en la calidad de las producciones individuales y grupales.
- Desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía y la colaboración.
- Aumento de la motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

Reflexión Final:

Promover un enfoque colaborativo en la implementación de este proyecto es fundamental para garantizar su éxito a largo plazo. Al involucrar a todos los docentes, se fomenta la creación de una cultura de aprendizaje innovadora y centrada en las necesidades de los estudiantes. Además, al compartir experiencias y conocimientos, se enriquece la práctica docente y se fortalece el trabajo en equipo.