

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE

FOMENTAR UN CLIMA ASERTIVO DENTRO DEL AULA ENTRE DOCENTES Y ESTUDIANTES E INTEGRAR EL USO DE LA TECNOLOGÍA DE FORMA DIDACTICA.

La educación secundaria enfrenta el desafío de adaptarse a las nuevas necesidades sociales, tecnológicas y pedagógicas de una sociedad en constante cambio. Para ello, es necesario replantear la práctica docente, apostando por un enfoque más inclusivo, dinámico y flexible, que no solo forme académicamente, sino también en valores, habilidades socioemocionales y competencias para la vida.

La presente propuesta de transformación busca mejorar la calidad educativa en el nivel de educación básica, específicamente en secundaria, priorizando la formación integral del estudiante y la actualización de los métodos pedagógicos, considerando de manera principal que el cerebro de los adolescentes es un cerebro en desarrollo y que se puede estimular mediante experiencias con las que conecte emocionalmente y sean significativas para él, para que con ello se desencadene el aprendizaje deseado.

Los objetivos que persigue la presente propuesta son los siguientes:

1. Recordar las herramientas y plataformas tecnológicas disponibles para el aprendizaje.
2. Comprender cómo las tecnologías pueden facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Aplicar herramientas tecnológicas en la realización de actividades académicas, colaborativas y creativas.
4. Analizar el impacto de las tecnologías en el aprendizaje y cómo influyen en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.
5. Evaluar la eficacia de diferentes tecnologías utilizadas en el aula para mejorar el aprendizaje y la motivación.
6. Crear un proyecto innovador utilizando tecnología, integrando diversas herramientas digitales de manera original y efectiva para resolver problemas o explorar nuevas ideas.

La acción significativa dentro de la presente propuesta "***Diseñar e Implementar Estrategias Tecnológicas para Optimizar el Clima de Aprendizaje en Secundaria mediante la Regulación Emocional***" utilizando el aprendizaje multisensorial y la gamificación.

Para implementar la presente intervención es necesario realizar un diagnóstico del contexto socioemocional de los alumnos además de medir en qué nivel se encuentran situados dentro del uso de la tecnología en el ámbito académico

PLAN DE IMPLEMENTACIÓN.

FASE	DURACIÓN	ACTIVIDADES PRINCIPALES
------	----------	-------------------------

DIAGNOSTICO	DOS SEMANAS	Identificar el nivel de manejo tecnológico de docentes y estudiantes mediante encuestas y observaciones.
CAPACITACIÓN	UN MES	Capacitar a los docentes en el uso de las herramientas seleccionadas (tanto socioemocionales como tecnológicas).
IMPLEMENTACIÓN	UN BIMESTRE	Probar las estrategias, tanto socioemocionales como tecnológicas, en las disciplinas seleccionadas.
EVALUACION, AJUSTES Y EXPANSIÓN	RESTO DEL CICLO ESCOLAR	Integrar las herramientas en todas las asignaturas, ajustando en función de los resultados obtenidos en la fase piloto

EVALUACIÓN DEL IMPACTO

<ul style="list-style-type: none"> • <u>Indicadores:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nivel de participación estudiantil en actividades digitales. ○ Mejoras en el desempeño académico. ○ Retroalimentación de docentes y estudiantes sobre las herramientas utilizadas. • <u>Instrumentos:</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Encuestas al final de cada bimestre. ○ Análisis de resultados académicos. ○ Observaciones cualitativas en el aula.

Un ejemplo práctico para un tema específico aplicando la interdisciplinariedad entre historia y geografía puede ser el siguiente:

"Las Revoluciones y su Impacto en el Espacio Geográfico"

Tema principal de Historia:

"Las revoluciones del siglo XIX y XX: cambios sociales, políticos y económicos."

Tema principal de Geografía:

"Impacto de los procesos históricos en el espacio geográfico y el desarrollo de las sociedades."

Objetivo General

Relacionar el impacto de las revoluciones en el espacio geográfico, utilizando herramientas tecnológicas que permitan a los estudiantes analizar cómo los procesos históricos transforman el entorno social, político y ambiental.

Herramientas tecnológicas utilizadas

1. **Google Earth:** Para explorar mapas históricos interactivos.
2. **Canva:** Para diseñar infografías que resuman los cambios sociales y geográficos de las revoluciones.
3. **Padlet:** Para crear un muro colaborativo que sintetice aprendizajes de ambas asignaturas.

Desarrollo de la actividad

1. Introducción (Historia + Geografía)

- **Duración:** 15 minutos
- **Actividad:**
 - Proyección de un video interactivo en **Edpuzzle** sobre la Revolución Industrial y sus consecuencias en las ciudades y el campo.
 - Pregunta detonante: *¿Cómo los cambios sociales y políticos afectan la distribución y uso del espacio geográfico?*

2. Exploración en Google Earth

- **Duración:** 25 minutos
- **Actividad:**
 - Los estudiantes, en equipos, utilizan **Google Earth** para analizar cómo se transformaron las ciudades durante las revoluciones industrial y tecnológica.
 - Ejemplos:
 - Londres durante la Revolución Industrial.

- Detroit en el auge y declive de la industria automotriz.
- Los estudiantes identifican y marcan en el mapa:
 - Cambios en las zonas urbanas (crecimiento, migración).
 - Impactos ambientales como contaminación y deforestación.
- **Producto esperado:** Capturas de pantalla y breves descripciones de los cambios geográficos observados.

3. Creación de infografías en Canva

- **Duración:** 30 minutos
- **Actividad:**
 - Cada equipo diseña una infografía en **Canva** que relacione:
 - Los cambios sociales (Historia).
 - Las transformaciones en el uso del espacio (Geografía).
 - Ejemplo: Una infografía sobre cómo la Revolución Industrial impulsó el crecimiento urbano y las desigualdades sociales.
- **Producto esperado:** Infografías digitales compartidas en Google Classroom.

4. Discusión colaborativa en Padlet

- **Duración:** 20 minutos
- **Actividad:**
 - Los equipos publican en un muro colaborativo de **Padlet** sus conclusiones:
 - ¿Qué revoluciones tuvieron mayor impacto en el espacio geográfico?
 - ¿Qué aprendizajes se pueden aplicar a los desafíos actuales, como la urbanización y el cambio climático?
- **Producto esperado:** Una lluvia de ideas y reflexiones organizadas por categorías.

Evaluación

Instrumentos de evaluación

1. Rubrica para las infografías:

- Relación clara entre los cambios históricos y geográficos (40%).

- Creatividad y diseño visual (30%).
 - Precisión en el uso de datos y fuentes (30%).
2. **Participación en Padlet:**
- Calidad y profundidad de las reflexiones.
3. **Observaciones durante la exploración en Google Earth:**
- Identificación correcta de cambios en los mapas históricos.

Resultados esperados

- **De Historia:** Comprensión de cómo las revoluciones impactan las estructuras sociales y políticas.
- **De Geografía:** Análisis de cómo los procesos históricos transforman el espacio físico y humano.
- **Transversalidad:** Reflexión sobre el vínculo entre decisiones humanas en el pasado y sus consecuencias espaciales y ambientales actuales.

Respecto a este ejemplo de actividad transversal se puede destacar que la **neuroeducación** combina hallazgos de la neurociencia, la psicología y la educación para diseñar estrategias que optimicen el aprendizaje a través de un mejor entendimiento de cómo funciona el cerebro. La actividad transversal propuesta intenta integrar elementos que estimulan áreas clave del cerebro, favoreciendo un aprendizaje profundo, significativo y duradero, lo anterior se puede detallar de la siguiente manera:

1. Conexión emocional

- **Relevancia neuro educativa:**

Las emociones son esenciales para consolidar aprendizajes, ya que activan el sistema límbico, que regula la memoria y la atención.

- **Implementación en la actividad:**

- La introducción con un video interactivo (Edpuzzle) conecta a los estudiantes emocionalmente al mostrar cómo las revoluciones afectaron la vida de las personas.
- La pregunta detonante (*¿Cómo los cambios sociales y políticos afectan el espacio geográfico?*) estimula empatía y reflexión crítica.

2. Aprendizaje multisensorial

- **Relevancia neuro educativa:**

El uso de múltiples sentidos activa diferentes áreas del cerebro (visual, auditiva, motora), favoreciendo la memoria a largo plazo y la comprensión de conceptos complejos.

- **Implementación en la actividad:**

- **Google Earth:** Estimula la percepción visual y espacial, permitiendo a los estudiantes explorar mapas históricos y analizar cambios geográficos.
- **Canva:** Impulsa la creatividad mediante el diseño visual, ayudando a procesar la información de forma más significativa.
- **Padlet:** Involucra habilidades lingüísticas y sociales al permitir la expresión de ideas colaborativas.

3. Aprendizaje activo y gamificado

- **Relevancia neuro educativa:**

El aprendizaje activo mejora la motivación y la consolidación de información al involucrar a los estudiantes en el proceso de descubrimiento.

- **Implementación en la actividad:**

- **Exploración en Google Earth:** Los estudiantes actúan como "investigadores históricos" al identificar cambios en las ciudades.
- **Gamificación en Canva y Padlet:** La creación de infografías y la colaboración en el muro virtual generan una experiencia lúdica, aumentando la motivación intrínseca.

4. Colaboración social

- **Relevancia neuro educativa:**

- El cerebro es social por naturaleza; el aprendizaje colaborativo fortalece la comunicación, la empatía y la capacidad de resolver problemas en grupo.

- **Implementación en la actividad:**

- Los equipos trabajan juntos para analizar mapas, diseñar infografías y reflexionar en Padlet. Esto estimula la corteza prefrontal, responsable del razonamiento y la regulación emocional.

5. Regulación emocional y metacognición

- **Relevancia neuro educativa:**
 - La autorregulación emocional y la metacognición (pensar sobre el propio aprendizaje) son esenciales para consolidar información y fomentar habilidades críticas.
- **Implementación en la actividad:**
 - Al final de la actividad, los estudiantes reflexionan en Padlet sobre lo aprendido y su relevancia actual.
 - Este proceso activa el hipocampo (memoria) y la corteza prefrontal (reflexión y planificación).

Beneficios esperados desde la neuroeducación a través de la implementación de la propuesta:

1. **Mayor retención de información:** La activación de múltiples áreas del cerebro facilita la consolidación de aprendizajes en la memoria a largo plazo.
2. **Motivación intrínseca:** Las estrategias interactivas y colaborativas despiertan interés y compromiso en los estudiantes.
3. **Desarrollo socioemocional:** Al trabajar en equipo y reflexionar sobre temas históricos y geográficos, los estudiantes fortalecen habilidades emocionales y sociales.
4. **Transferencia de aprendizajes:** La transversalidad fomenta la conexión entre disciplinas, ayudando a los estudiantes a aplicar lo aprendido en contextos variados.

Medición y Presentación de Resultados de la Propuesta de intervención Pedagógica.

Para evaluar el impacto de la propuesta pedagógica y comunicar sus resultados, es fundamental combinar métodos cualitativos y cuantitativos que reflejen el aprendizaje, la participación y el desarrollo de competencias en los estudiantes.

1. Estrategias para medir los resultados

a) Evaluación del aprendizaje

1. **Rubrica para el mapa mental digital:**
 - Criterios de evaluación:
 - Calidad de las conexiones entre historia y geografía.
 - Uso de herramientas tecnológicas (MindMeister/Miro).

- Profundidad en la reflexión histórica y geográfica.

2. Cuestionarios en línea:

- Utiliza herramientas como **Google Forms** o **Kahoot** para aplicar una evaluación formativa que incluya preguntas sobre las relaciones entre los temas históricos y geográficos trabajados.
- Analiza las respuestas para identificar patrones de comprensión y áreas de mejora.

b) Observación de la participación y colaboración

1. Bitácoras de observación del docente:

- Documenta el nivel de interacción, colaboración y compromiso de los estudiantes durante las actividades.
- Usa una escala del 1 al 5 para medir aspectos como:
 - Participación en equipo.
 - Uso de herramientas tecnológicas.
 - Contribuciones relevantes a la discusión grupal.

2. Registro de interacción en plataformas digitales:

- Plataformas como Padlet y MindMeister permiten registrar quién participó y qué aportó cada estudiante.
- Analiza estos datos para evaluar el equilibrio en la colaboración grupal.

c) Percepción y autorreflexión de los estudiantes

1. Encuestas de satisfacción:

- Preguntas abiertas y cerradas sobre la experiencia de aprendizaje. Ejemplo:
 - ¿Qué herramientas tecnológicas disfrutaste más usar y por qué?
 - ¿Crees que la actividad te ayudó a entender mejor los temas de historia y geografía?
- Usa una escala Likert (1-5) para evaluar la percepción general de la actividad.

2. Reflexiones finales:

- Los estudiantes comparten en Padlet o de forma escrita:
 - Lo que aprendieron.

- Qué cambiarían de la actividad.
- Cómo pueden aplicar los conocimientos adquiridos.

d) Impacto en habilidades transversales

1. Análisis de productos finales:

- Evalúa la calidad de las infografías y mapas mentales.
- Identifica la integración de elementos históricos y geográficos.

2. Autoevaluación y coevaluación:

- Los estudiantes califican su desempeño y el de sus compañeros en aspectos como:
 - Trabajo en equipo.
 - Uso de recursos tecnológicos.
 - Creatividad y análisis crítico.

2. Presentación de los resultados

a) Informe pedagógico

• Secciones del informe:

1. **Objetivos:** Resumen de los propósitos de la propuesta pedagógica.
2. **Metodología:** Descripción de las actividades y herramientas utilizadas.
3. **Resultados:** Datos cuantitativos (gráficas y tablas) y cualitativos (ejemplos de reflexiones estudiantiles).
4. **Análisis:** Interpretación de los datos recolectados, identificando logros y áreas de mejora.
5. **Conclusiones y recomendaciones:** Pasos a seguir para futuras implementaciones.

b) Presentación gráfica de resultados

• Herramientas:

- **Canva:** Diseña infografías para mostrar datos clave.

- **Google Slides** o **Prezi**: Crea presentaciones visuales para compartir con otros docentes y directivos.
- **Gráficos interactivos**: Usa plataformas como **Flourish** o **Google Data Studio** para crear gráficas dinámicas.
- **Elementos gráficos sugeridos:**
 - Gráficas de barras o pastel para mostrar el desempeño promedio en las rúbricas.
 - Nubes de palabras con respuestas a preguntas abiertas.
 - Ejemplos visuales de los productos creados por los estudiantes (mapas mentales e infografías).

c) Socialización de los resultados

1. Conferencias docentes:

- Presenta los hallazgos en reuniones de academia para inspirar a otros docentes a replicar la propuesta.

2. Publicación en medios escolares:

- Comparte un resumen en el boletín escolar o en redes sociales del colegio, destacando los logros de los estudiantes.

3. Sesión de retroalimentación con los estudiantes:

- Discute los resultados con los alumnos, valorando su esfuerzo y recibiendo sugerencias para futuras actividades.

Impacto esperado

Este enfoque medirá no solo los resultados académicos, sino también el desarrollo de competencias tecnológicas, colaborativas y reflexivas, asegurando un aprendizaje integral, que involucra las emociones, el contexto y los aprendizajes que se desean obtener con los estudiantes.