

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: Rosalba Villanueva Zamora

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

Conclusiones

Reflexión sobre experiencias previas:

En la escuela secundaria donde laboro, en una ocasión, al ingresar al aula encontré a los alumnos con una actitud desconsolada y sin ganas de hacer algo. Cuando les cuestioné el por qué de su actitud, me respondieron que un maestro de Tecnología les dijo en ese momento que la mayoría estaban reprobados, cuando teníamos algunas semanas apenas de haber iniciado el ciclo.

Decían que, entonces, si ya estaban reprobados, para qué iban a trabajar ya, por lo que se desmotivaron a seguir con las actividades que el maestro les proponía, y en general, ya no querían participar en ninguna clase.

Al hablar con el subdirector con la situación, se solicitó su apoyo para que hablara con el docente, y que le sugiriera estrategias que le ayudaran a motivar a su grupo para que nuevamente participaran en su clase y en las demás, ya que su actitud impactó en las demás asignaturas. Cuando el subdirector habló con él, este se molestó y tomó represalias con el grupo, así que los alumnos, además de desmotivados, ya no contaban a los maestros sus molestias e inconformidades, por miedo a que el profesor se desquitara nuevamente.

El subdirector, a su vez, en lugar de hacerle un llamado de atención al maestro, indicó que él estaba en lo correcto, puesto que los alumnos necesitaban mano firme y una autoridad determinante. Al final, los alumnos se encontraron sometidos a una clase de Tecnología basada en el estrés, la tensión, la frustración y la desmotivación.

Esto a mí me llamó mucho la atención, ya que, si al menos no fue en mi clase, sí impactó en mi trabajo con ellos. Con esta experiencia ajena, pude aprender que es importantísimo reconocer los logros de los alumnos y apoyarlos a superar sus dificultades, y no hundirlos más en sus fracasos y miedos, causándoles más.

Implementación de estrategias nuevas:

- Rendición de cuentas

Esta estrategia me gusta porque facilita la comunicación asertiva a través de la confianza y el respeto. La finalidad es hacer un análisis del trabajo en clase desde la perspectiva del docente y del alumno, para mejorar de manera paulatina la práctica docente y los resultados de los alumnos.

Las indicaciones son:

1. Se hace una plenaria con los estudiantes.

2. Se recuerda en esta plenaria las actividades o proyectos realizados durante cierto tiempo (al trimestre, al semestre, al mes o al término de un proyecto).
3. Se brinda una hoja, donde los alumnos, de manera anónima, realizan sugerencias al docente respecto a cuestiones particulares como el desarrollo de las actividades, la forma de trabajar, las actitudes del docente, las reglas del aula, etc.
4. El docente realiza un listado, en el pizarrón, SIN ANOTAR NOMBRES, las sugerencias hacia los alumnos para que mejoren su rendimiento. Puede dividirlo por aspectos.
5. El docente lee las papeletas anónimas, y se registran en el pizarrón los acuerdos para alumnos y los acuerdos para el docente, con el fin de mejorar la dinámica del aula.
6. Se cuestiona a los alumnos si están de acuerdo y se registra en la bitácora para llevar un seguimiento de su cumplimiento.

- Uso de la metodología GAMIFICACIÓN en un proyecto comunitario

La finalidad de esta metodología es partir del interés de los alumnos por lograr metas y obtener triunfos jugando a aprender. El proyecto comunitario estará basado en la identificación de un problema de la comunidad para hacer propuestas de solución a través de una historieta.

1. Se organizará al grupo para que diseñen un avatar para cada uno, basándose en alguna característica que lo identifique.
2. Se presentará a los alumnos el objetivo del juego, los niveles o rankings a superar y la meta a alcanzar.
3. Se trabajará en diferentes etapas, como la identificación de un problema de su interés en su comunidad, la descripción del problema, el diseño de propuestas de solución y el análisis del todo.
4. Se guiará a los alumnos para trabajar con diferentes apps y plataformas en el diseño de una historieta que refleje con claridad la problemática identificada, las personas involucradas y la solución propuesta.
5. Al ir superando los niveles y rankings, se irá reconociendo y premiando a los alumnos mediante insignias. Los alumnos que lleguen a obtener el triunfo, se les dará el puntaje obtenido y una medalla final.

Impacto de emociones y actitudes:

El sistema límbico juega un papel importantísimo en el aprendizaje de los alumnos, de manera que, cuando tenemos una motivación por aprender algo, se liberan neurotransmisores como la dopamina y la serotonina, que favorecen la formación de conexiones neuronales nuevas, y de esta manera, ayudan al almacenamiento de información.

Sin embargo, cuando las emociones son negativas, como la ansiedad, el estrés o la frustración, inhiben el logro de los aprendizajes.

El cerebro de los alumnos, así como en todos, posee plasticidad cerebral, así que las actitudes positivas hacia el aprendizaje estimulan la plasticidad cerebral, generando una reorganización en el cerebro y, por consiguiente, nuevas conexiones neuronales.

Las emociones y las actitudes influyen en nuestra capacidad para prestar atención. Cuando estamos interesados en algo, nuestra atención se enfoca en llevar a cabo dicha actividad. Actitudes como la curiosidad, la resiliencia para adaptarse a los cambios, la autoeficacia y un ambiente positivo favorecen la motivación y el interés de los alumnos.

Fomento de un ambiente positivo:

El entorno de aprendizaje es vital para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Un ambiente positivo no solamente crea un clima agradable, sino que también activa procesos cerebrales que favorecen el aprendizaje, la memoria y la creatividad.

Cuando existe un ambiente áulico positivo, se liberan neurotransmisores asociados con el placer, la recompensa y el bienestar. Estos neurotransmisores fortalecen la formación de nuevas conexiones neuronales. Además, en un entorno seguro y libre de estrés permite que el cerebro se enfoque en el aprendizaje. El cortisol, hormona asociada al estrés, inhibe la formación de nuevas memorias, afectando el rendimiento cognitivo.

Habiendo un ambiente positivo, los alumnos se sienten más cómodos, seguros, se comunican de manera asertiva, prestan mayor atención a las actividades y se concentran mejor. Sobre todo, propicia la motivación intrínseca, que es la más difícil de lograr.