



Reconectar con mis estudiantes de secundaria a través de la Neuroeducación Proyecto de Transformación de la Práctica

Propuesta de intervención para fomentar un clima asertivo de aprendizaje

"Cerebros Conectados: Asertividad y Aprendizaje en Acción"

<p>Definición de objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar un clima escolar positivo mediante estrategias que combinen emoción, colaboración y aprendizaje significativo.• Diseñar actividades gamificadas que estimulen áreas cerebrales clave, como el sistema límbico (motivación y emoción) y la corteza prefrontal (resolución de problemas y toma de decisiones).• Promover habilidades de comunicación asertiva y trabajo en equipo para mejorar la convivencia y el desempeño académico.• Evaluar el impacto de estas estrategias en el bienestar emocional y el aprendizaje de los estudiantes. <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Extensión del significado de las operaciones• Recursos literarios en lengua española para expresar sensaciones emociones sentimientos e ideas vinculadas con la familia la escuela y la comunidad• Elementos de las artes y recursos estéticos apreciados en el entorno natural y social, así como en diversas manifestaciones artísticas.• POTENCIALIDADES COGNITIVAS, EXPRESIVAS, MOTRICES, CREATIVAS Y DE RELACIÓN <p>PDA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconoce el significado de las cuatro operaciones básicas al operar números con signo.• Identifica recursos literarios en lengua española y los empleados inauguración de cartas biografía para expresar sensaciones emociones y sentimientos que experimentan en su entorno familiar escolar y comunitario• Identifica el uso intencional del cuerpo, del espacio y del tiempo en manifestaciones artísticas, para apreciar e
---------------------------------------	---



	<p>interpretar sus sentidos y significados. Percibe cualidades estéticas en el entorno natural y social para interpretar sus sentidos y significados</p> <ul style="list-style-type: none">• Pone en práctica los elementos de la condición física en actividades motrices y recreativas para reconocerlas como alternativas que fomentan el bienestar individual y colectivo.
<p>Selección de la acción significativa</p>	<p>El desarrollo de actividades gamificadas por asignatura: nos permitirá promover la neuroeducación porque integra factores que el cerebro necesita para aprender de forma más eficiente cómo lo son: la motivación, emoción, la interacción social y un entorno seguro. Esto no solo mejora el rendimiento académico, sino también el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Algunos ejemplos de gamificación que se pueden utilizar en las diferentes asignaturas de secundaria podrían ser:</p> <p>Matemáticas: "El Enigma de los Números Perdidos"</p> <p>Principios de Neuroeducación: Estimulación de la corteza prefrontal mediante resolución de problemas en equipo y generación de dopamina al superar retos.</p> <p>Actividad: Los estudiantes trabajan en equipos para resolver acertijos matemáticos que desbloquean pistas de un misterio. Cada acertijo está relacionado con conceptos vistos en clase (fracciones, álgebra, geometría).</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Niveles de dificultad progresiva.▪ Elementos sorpresa como pistas ocultas o retos físicos para liberar cortisol "positivo". <p>Español: "El Rally de las Palabras Mágicas"</p> <p>Principios de Neuroeducación: Activación de la memoria semántica y la creatividad, combinando emoción y participación activa.</p>



Actividad:

Los equipos recorren estaciones donde deben superar retos creativos:

- Escribir un poema en base a emociones.
- Crear un diálogo asertivo en un conflicto ficticio.
- Identificar mensajes ocultos en textos narrativos.

Ciencias:

"Misión: Salvemos el Planeta"

Principios de Neuroeducación: Emoción y relevancia social, estimulando la empatía y el aprendizaje experimental.

Actividad:

Cada equipo simula ser un grupo de científicos que debe diseñar soluciones a problemas ambientales.

- Experimentos prácticos.
- Debate y presentación de soluciones con retroalimentación formativa.

Historia:

"El Consejo del Tiempo"

Principios de Neuroeducación: Uso de narrativas para consolidar la memoria, promoviendo la conexión emocional con el aprendizaje.

Actividad:

Equipos representan a personajes históricos en un debate ficticio sobre un conflicto del pasado.

- Investigarán hechos reales.
- Propondrán soluciones, aplicando habilidades argumentativas y asertivas.

Educación Física:

"El Circuito del Éxito"

Principios de Neuroeducación: Integración del movimiento físico para liberar endorfinas y mejorar la atención.

Actividad:

Circuitos con retos físicos y mentales:



	<ul style="list-style-type: none">▪ Rompecabezas que requieren trabajo en equipo.▪ Obstáculos que promueven la colaboración. <p>Artes: "El Mural de las Emociones"</p> <p>Principios de Neuroeducación: Estimulación de la creatividad y la expresión emocional.</p> <p>Actividad: Creación colectiva de un mural que refleje emociones y aprendizajes. Cada estudiante contribuye con una sección, explicando su significado al grupo.</p>
<p>Canal de comunicación</p>	<p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">• "Diario Asertivo de Grupo", donde los equipos registren acuerdos y aprendizajes al final de cada actividad.• Reflexiones grupales semanales. <p>Docentes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Grupo digital (WhatsApp, Teams) para compartir experiencias, ajustes y observaciones. <p>Familias:</p> <ul style="list-style-type: none">• Taller inicial para padres sobre la importancia de la neuroeducación y la asertividad.• Boletines y videos con avances y reflexiones de los estudiantes.
<p>Proyección de resultados esperados</p>	<p>A corto plazo: Mayor motivación y participación activa en clases, con una mejora en el clima grupal.</p> <p>A mediano plazo: Fortalecimiento de habilidades de comunicación asertiva y trabajo colaborativo.</p> <p>A largo plazo: Impacto positivo en el desempeño académico, emocional y social.</p>



Cronograma de implementación y evaluación

FASE	ACTIVIDADES	TIEMPO
PLANEACIÓN	Diseño de actividades y capacitación docente.	1 semana
SENSIBILIZACIÓN	Introducción del proyecto a padres de familia y estudiantes.	1 semana
IMPLEMENTACIÓN	Ejecución de actividades en cada asignatura	2 semanas
MONITOREO	Observaciones y ajustes semanales.	Durante 2 semanas
EVALUACIÓN Y CIERRE	Encuestas, análisis de datos y socialización de resultados	2 semanas.

Recopilación y análisis de datos

Instrumentos de Recopilación

1. **Encuestas:** Inicial y final para medir clima escolar, motivación y percepción de las actividades.
2. **Rúbricas:** Evaluación del trabajo colaborativo, la comunicación y la participación activa.
3. **Observaciones:** Registros de interacciones grupales y respuestas emocionales durante las actividades.
4. **Entrevistas:** A una muestra de estudiantes y docentes para análisis cualitativo.

Análisis de Datos

- Comparación de resultados iniciales y finales.
- Análisis temático de entrevistas y observaciones.
- Sistematización de rúbricas para identificar mejoras en habilidades sociales y académicas.

Socialización de la experiencia

- Feria escolar donde los estudiantes presenten productos de las actividades.
- Reflexión grupal final sobre aprendizajes y emociones vividas.
- Publicación de resultados y aprendizajes en redes sociales y boletines escolares.
- Taller para docentes interesados en replicar la propuesta.



Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Definición de objetivos	No se definen objetivos claros ni específicos para la intervención.	Los objetivos son imprecisos o difícilmente medibles, limitando su aplicabilidad.	Los objetivos son claros y medibles, aunque podrían ser más específicos o mejor delimitados en el tiempo.	Los objetivos son claros, específicos, medibles y alcanzables dentro de un plazo realista.
Selección y relevancia de la intervención	La acción es poco relevante o difícilmente aplicable en el contexto general de las asignaturas.	La acción es medianamente relevante, pero podría no ser aplicable en todas las asignaturas.	La acción es relevante y aplicable en la mayoría de las asignaturas; es adecuada para el clima de aprendizaje.	La acción seleccionada es significativa, relevante y aplicable en todas las asignaturas para mejorar el clima de aprendizaje.
Proyección de resultados esperados	No se definen claramente los resultados esperados ni indicadores para medir el éxito del modelo.	Los resultados esperados son ambiguos o carecen de indicadores específicos.	Los resultados esperados son claros y medibles, aunque faltan algunos indicadores específicos.	Los resultados esperados están claramente definidos, incluyen indicadores específicos y son realistas y medibles.
Difusión y compromiso del colectivo	La estrategia de difusión es deficiente o inexistente, dificultando la comprensión y el compromiso del colectivo docente.	La estrategia de difusión es limitada, logrando una comprensión parcial del enfoque y un compromiso limitado.	La estrategia de difusión es clara y facilita la comprensión del enfoque, generando un compromiso general en el colectivo docente.	La estrategia de difusión asegura una comprensión profunda del enfoque basado en neurociencias, generando compromiso colectivo hacia la implementación de la intervención.