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

Definición de objetivos	<p>Proponer alternativas para usar los recursos digitales a través de un taller y uso del aula LEA que les sirva a los docentes de telesecundaria para favorecer el aprendizaje significativo en sus aulas a través de la neurociencia. En el mes de enero y febrero del 2025.</p> <p>Establecer los recursos digitales disponibles que les sirvan a los docentes(plataformas, aplicaciones, herramientas en línea) para optimizar el trabajo y el aprendizaje de los alumnos a través de la neurociencia. En el mes de enero y febrero del 2025.</p> <p>Construir alternativas a los docentes para que adquieran confianza en el uso de herramientas digitales, comprendan cómo estas herramientas pueden enriquecer su enseñanza y encuentren alternativas tecnológicas efectivas para integrar en su planificación y práctica educativa. En el mes de enero y febrero del 2025. (todo esto desde la perspectiva de la neurociencia)</p>
Selección de la acción significativa	<p>Un Taller, así como el uso del aula LEA que integre pasos a seguir y sugerencias de cómo usar los dispositivos.</p> <p>La acción significativa consiste en que los docentes exploren y experimenten con diversas herramientas digitales (plataformas y aplicaciones) que pueden ser utilizadas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. A través de ejercicios prácticos y colaborativos, los docentes aprenderán a seleccionar, aplicar y adaptar estas herramientas a sus contextos educativos. El enfoque es proporcionar una experiencia práctica y personalizada que responda a las necesidades y desafíos que enfrentan los docentes en su trabajo diario.</p>

Canal de comunicación	De manera digital por WhatsApp o correo institucional. Los docentes hemos creado una comunidad de aprendizaje por estas vías. Donde no solo los docentes que laboramos en esta institución , sino también están otras escuelas que integramos el CTE del municipio de Huanímaro, Guanajuato.
Proyección de resultados esperados	<p>Mejora en la competencia digital de los docentes, facilitándoles la integración de tecnologías en su enseñanza diaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aumento en la adopción de plataformas digitales por parte de los participantes, con mayor uso de herramientas para la gestión de clases, comunicación con estudiantes y evaluación. 2. Mayor motivación en los docentes para explorar y probar nuevas formas de enseñanza a través de tecnologías innovadoras. 3. Mejora en la interacción y colaboración en el aula, favorecida por el uso de herramientas como Google Classroom, Padlet, o Kahoot. 4. Desarrollo de un enfoque más interactivo y dinámico en las clases, al incorporar recursos digitales que favorecen la participación activa y la personalización del aprendizaje. 5. Fortalecimiento de la red de apoyo entre docentes, al compartir experiencias, buenas prácticas y herramientas útiles a través de la colaboración durante el taller. 6. Sostenibilidad en el tiempo, con la implementación gradual de las herramientas aprendidas, permitiendo a los docentes

	<p>continuar su desarrollo en el uso de tecnologías.</p> <p>En resumen, se espera que el taller impacte positivamente en la práctica educativa de los docentes, facilitando la transición hacia un modelo de enseñanza más digital y adaptado a las necesidades del siglo XXI.</p>
<p>Cronograma de implementación y evaluación</p>	<p>Metodología:</p> <p>La metodología será activa y participativa, con un enfoque práctico que permita a los docentes experimentar las herramientas desde su propio rol. El taller se desarrollará en las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción Teórica (30 min): <ul style="list-style-type: none"> ○ Breve presentación sobre la importancia de las herramientas digitales en el aula. ○ Explicación de los criterios para seleccionar herramientas adecuadas según los objetivos pedagógicos (facilidad de uso, accesibilidad, flexibilidad). • Exploración de Herramientas y Plataformas (60 min): <ul style="list-style-type: none"> ○ Presentación de una selección de herramientas, plataformas y aplicaciones, categorizadas según su utilidad (para crear contenido, colaborar, evaluar, gestionar clases, entre otras). ○ Ejemplos prácticos de uso en el aula (presentación de casos de éxito o experiencias de otros docentes).

- **Taller Práctico en Equipos (90 min):**
 - Los participantes se dividirán en grupos para experimentar con algunas de las herramientas y plataformas presentadas.
 - Cada grupo elegirá una herramienta y desarrollará una actividad que podrían implementar en su aula, ya sea para enseñar un tema, fomentar la colaboración, evaluar o gestionar el aula virtual.
- **Presentación de Proyectos y Retroalimentación (60 min):**
 - Los grupos compartirán sus propuestas de actividades y proyectos utilizando las herramientas seleccionadas.
 - Se fomentará una discusión abierta donde los participantes intercambiarán ideas, dudas y sugerencias para optimizar el uso de estas herramientas en el aula.
- **Cierre y Reflexión (30 min):**
 - Reflexión sobre la experiencia del taller y sobre cómo las herramientas digitales pueden ser integradas en su práctica docente.
 - Propuestas de acción para implementar de manera gradual el uso de estas tecnologías en el aula.

4. Herramientas y Plataformas a Proponer:

Durante el taller, se propondrán herramientas y aplicaciones que sean fáciles de usar y que aporten un valor real

en el proceso educativo. Algunas de las opciones que podrían incluirse son:

- **Herramientas de creación de contenido:**

- **Canva** (para diseñar presentaciones, infografías, carteles educativos).
- **Google Jamboard** (para pizarras colaborativas en línea).
- **Padlet** (para crear tableros interactivos y compartir recursos).

- **Plataformas de gestión del aula:**

- **Google Classroom** (para gestionar tareas, recursos y comunicarse con los estudiantes).
- **Edmodo** (para crear un aula virtual y fomentar la participación de los estudiantes).
- **Microsoft Teams** (para clases en línea y organización de actividades).

- **Aplicaciones para la colaboración y evaluación:**

- **Kahoot!** (para crear cuestionarios y juegos interactivos).
- **Quizizz** (para evaluaciones gamificadas y en tiempo real).
- **Flipgrid** (para crear debates en video y fomentar la participación).

- **Herramientas de comunicación y gestión del tiempo:**

- **Trello** (para gestionar proyectos y tareas grupales).
- **Slack** (para facilitar la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes).

	<p>La evaluación se puede hacer en base:</p> <p>Observación directa: Los docentes pueden observar cómo la participación activa de los estudiantes cambia cuando se utilizan herramientas digitales. ¿Están más motivados a participar en discusiones, responder preguntas o colaborar en proyectos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicadores clave: Aumento de la participación en actividades interactivas, más colaboración entre estudiantes, entusiasmo por utilizar herramientas como Google Jamboard o Padlet para compartir ideas.
<p>Recopilación y análisis de datos</p>	<p>Bitácora de seguimiento.</p> <p>Indicadores clave: Mayor capacidad de los estudiantes para realizar tareas sin ayuda, incremento en la utilización de nuevas aplicaciones para aprender de forma independiente.,</p> <p>Evaluar el impacto en los alumnos es un proceso multifacético que va más allá de la simple medición de calificaciones. Involucra observar mejoras en la motivación, la participación, el desempeño académico, el desarrollo de habilidades digitales, y el bienestar emocional de los estudiantes. Al combinar distintos métodos de evaluación, tanto cuantitativos como cualitativos, los docentes pueden obtener una visión integral del impacto de las herramientas digitales y realizar ajustes según sea necesario para maximizar su efectividad en el aula.</p>
<p>Socialización de la experiencia</p>	<p>Una forma tangible de socializar la experiencia es la creación de un informe colectivo que recopile los resultados del taller, las mejores prácticas, y las lecciones aprendidas.</p>

- **Contenido:** Este informe puede incluir:
 - Descripción del taller y las herramientas presentadas.
 - **Testimonios** de los participantes sobre cómo las herramientas han mejorado su práctica educativa.
 - **Ejemplos de actividades** desarrolladas por los docentes durante el taller.
 - **Desafíos** encontrados durante el proceso de integración de herramientas digitales en el aula y cómo se superaron.
- **Difusión:** El informe puede ser distribuido de manera digital a través de plataformas como **Google Drive**, **Dropbox** o **un sitio web del centro educativo**, y se puede compartir en reuniones de docentes o en un **boletín escolar**.

Una excelente forma de socializar las experiencias es organizar una **feria de experiencias digitales**, donde los docentes presenten cómo han integrado las herramientas en sus aulas.

- **Formato:** Se organiza un evento (presencial o virtual) en el que cada docente tenga un espacio para mostrar su trabajo.
 - Pueden presentar **proyectos** realizados con herramientas como **Google Classroom**, **Kahoot**, **Padlet**, **Canva**, entre otras.
 - **Demostraciones prácticas:** Los docentes pueden realizar demostraciones en vivo o grabadas de cómo usan estas herramientas con sus estudiantes.
- **Beneficios:** Fomentar el **intercambio de ideas**, la **creación de redes de apoyo** entre docentes y la **inspiración mutua**.

	<p>Las redes sociales y los blogs educativos son plataformas poderosas para compartir experiencias, ideas y recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas: Utilizar redes sociales como Twitter, Facebook, Instagram o LinkedIn, donde los docentes pueden publicar fotos, videos, y testimonios de su experiencia con las herramientas digitales.
--	---

Instrumento para evaluar el PTP 3

Instrumento para evaluar el PTP 3				
EVIDENCIA:				
INDICADORES	Insuficiente	Suficiente	Satisfactorio	Destacado
	10	15	20	25

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