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	• Mejorar la atención del alumnado en las clases.
Selección de la acción significativa	• El uso de la gamificación, ludificación y elementos sorpresa para hacer las clases atractivas y motivantes para el alumnado. Incorporar dichas prácticas en nuestro hacer diario como docentes puede ser muy fructífero, recomiendo empezar siempre las clases con un elemento sorpresa, algo que detone la curiosidad de los alumnos, puede ser un juego en el que se muevan y salgan del ambiente en el que ya se encontraban (ahí es dónde entra la ludificación), y para evaluar resultados podemos usar la tecnología con juegos como Kahoot, Quizziz, Classcraft o Educaplay.
Canal de comunicación	• En CTE exponer la intervención e incluso hacer una clase demo para que los maestros puedan tener un ejemplo de cómo usar las herramientas y aplicar la teoría.
Proyección de resultados esperados	• Usar la lista de cotejo anexada debajo para poder evaluar nuestros resultados como docentes.
Cronograma de implementación y evaluación	

Recopilación y análisis de datos

- Una vez que se tengan las listas de cotejo, se utilizarán gráficas para ver cuáles elementos dieron mejores resultados.

Socialización de la experiencia

- Los profesores contarán sus experiencias y reflexionaremos acerca de cómo la neurociencia puede ayudarnos a crear ambientes más propicios para nuestros estudiantes.

Anexo 1

Criterio	Cumple	Parcialmente cumple	No cumple	Observaciones
Se incluyó un elemento sorpresa para detonar la curiosidad de los alumnos.				

El elemento sorpresa estuvo relacionado con el tema de la clase.				
El inicio de la clase logró captar la atención y motivar a los alumnos.				
Se implementó un juego o actividad lúdica donde los alumnos se movieran o cambiaran de ambiente.				
La actividad lúdica facilitó el aprendizaje del contenido de la clase.				
Los alumnos participaron activamente y mostraron interés en la actividad.				
Se utilizó una herramienta tecnológica (Kahoot, Quizziz, Classcraft, Educaplay u otra) para evaluar o reforzar el aprendizaje. La herramienta tecnológica incentivó la participación y motivación de los alumnos.				
Se adaptaron los contenidos y preguntas en la herramienta para alinearse con los objetivos de la clase.				
Resultados observados				
Los alumnos mostraron mayor interés y motivación en la clase en comparación con sesiones tradicionales.				
Se observaron mejoras en la comprensión o retención de los contenidos trabajados.				
Los alumnos retroalimentaron positivamente las dinámicas utilizadas.				

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.