

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
PROPUESTA NEUROPEDAGÓGICA, MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEPROM

Formato guía para la elaboración de una propuesta neuropedagógica ante afectaciones socioemocionales en adolescentes.

ACTIVIDAD	Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Máster en Educación.
NOMBRE DE LA MAESTRÍA	Maestría en Educación Facultad de Ciencias de la Educación Universidad La Gran Colombia
MODALIDAD	Presencial X Virtual X
FECHA DE ELABORACIÓN	2021 - 2022
ASESOR DE TESIS:	MG. Sandra Milena Pulido Cuervo
ELABORADO POR	Emilsen López Peláez Martha Cristina Hómeiz García.

Contenido de la propuesta

Resumen y justificación de la propuesta.

La presente propuesta de trabajo, es el resultado del proyecto de investigación desarrollado en la “Universidad La Gran Colombia” de acuerdo con las políticas y metodología de la universidad; designado como: **“Propuesta neuropedagógica, ante afectaciones socioemocionales en adolescentes por causa del confinamiento”**. Es de anotar que este proyecto puede ser empleado en las actividades pedagógicas de adolescentes en cualquier situación con el ánimo de fortalecer la motivación y las habilidades de los estudiantes de autorregulación y autoconocimiento, con ayuda y uso del presente taller o actividad orientada desde los principios de las neurociencias y neuropedagogía.

GUÍA NEUROPEDAGÓGICA

El cerebro es un sistema de adaptación complejo, con la capacidad de adaptarse a las circunstancias de acuerdo con las experiencias.

La neuropedagogía es una ciencia en la que intervienen varias disciplinas, entre ellas la biología, la pedagogía, la psicología y otras. Se encarga del estudio y análisis del funcionamiento del cerebro en los procesos académicos como órgano social, el cual puede ser modificado por intermedio de la plasticidad del cerebro y metodologías en las actividades pedagógicas. Fortaleciendo habilidades desde lo creativo, emocional, operativo y práctico.

Pinzón y Téllez (2016).

1. Objetivo General de la propuesta.

“Crear una propuesta de trabajo desde la neuropedagogía, para docentes que permita incidir en las afectaciones socioemocionales de estudiantes de 9°, del 2021, en el colegio Carlos Arturo Torres IED, a partir del confinamiento ocasionado por la pandemia COVID-SARs 19”. Con el desarrollo del objetivo, se pretende despertar en los docentes el interés por adquirir conocimientos en neuropedagogía y en el funcionamiento del cerebro, a través de la preparación de estrategias basadas en los principios neuropedagógicos, así como en las recomendaciones que se pueden llevar a cabo en el aula. Para fortalecer la motivación y las habilidades de autorregulación y autoconocimiento en los estudiantes.

2. Contenido y plan de sesiones de la propuesta

En la presente guía, encontrará los pasos a desarrollar en los formatos con talleres de prácticas de actividades neuropedagógicas, donde hay una serie de tareas descritas en cada cuadro y en el que encontrará el diseño propuesto para el desarrollo de la actividad.

- **Categoría:** En la parte inicial cuadro 1, muestra la categoría a la que corresponde cada actividad, donde se está trabajando las competencias de autorregulación y el autoconocimiento.
- **Principio neuropedagógico:** en el segundo cuadro muestra el principio neuropedagógicos al cual aplica la actividad que se va a trabajar.
- **Objetivo:** En el cuadro 3, describe el objetivo que se pretende trabajar, con base en el principio neuropedagógico.

- **Información:** en los cuadros 4, 5, 6 y 7. Se muestra información de los participantes con quien se recopiló la información y si es pertinente continuar con la propuesta.
- **Nombre de la actividad:** En la columna 8, le da el nombre a la actividad y describe someramente la actividad a desarrollar en el plantel educativo.
- **Caracterización del aula:** En la columna No. 9, describe cómo es conveniente organizar el lugar para el desarrollo de la actividad.
- **Estrategia pedagógica:** En la columna No. 10, desarrolla el paso a paso y muestra cómo debe desarrollar la actividad, así como el tiempo establecido. Se recomienda leer y centrar la atención en el desglose de cada punto y luego llevarlo a la práctica, una vez establecido por parte de los estudiantes las reglas a tener en cuenta, descritas por ellos mismos.
- **Recursos:** En la columna 11, detalla los recursos materias necesarios para llevar a cabo dicha actividad.
- **Sugerencia neuropedagógicas para el docente:** En la columna No. 12; nos permitimos sugerir las actitudes que asume el maestro para la consecución del objetivo y el desarrollo de la actividad con éxito.
- **Que dejó la actividad y que debo fortalecer:** En la parte inferior de la columna No. 10, de estrategias pedagógicas, se han incorporado dos cuadros, para que una vez terminada la actividad los estudiantes amplíen esta información y así recopilarla como antecedente, para fortalecimiento de la categoría descrita.

3. Estrategias pedagógicas y metodología:

La práctica neuropedagógica, será desarrollado en la modalidad presencial, organizada por parte de los docentes del Colegio Carlos Arturo Torres, de los cursos 9° y 10°, observando el planteamiento del desarrollo en la ejecución de tareas, en los formatos anexos de la propuesta orientados a fortalecer la motivación y las habilidades de autorregulación y autoconocimiento.

4. Recursos educativos requeridos:

Adicionalmente, para el desglose de la actividad se debe contar con unos elementos necesarios para cumplir con el objetivo proyectado de forma inicial, en el cual tendremos en cuenta los recursos materiales; como planta física, recurso financiero, recursos didácticos de papelería, dispositivos

electrónicos y otros. El recurso humano, el más importante dentro del desarrollo de cualquier tarea, con el conocimiento básico de neuropedagogía en los maestros y buena disposición por parte de los estudiantes.

5. Presupuesto:

El presupuesto en la aplicación del presente proyecto no es cuantificable monetariamente, ya que se aplica directamente a una institución educativa ya constituida y los elementos necesarios son los empleados de forma cotidiana con las actividades diarias y extracurriculares.

6. Principios básicos de la neuropedagogía.

La neuropedagogía, es una ciencia que busca construir procesos de enseñanza y aprendizaje sobre la base del funcionamiento del cerebro, empleando las características individuales de los estudiantes para así incorporar los conocimientos en los procesos didácticos.

- Principio neuropedagógico 1. “El cerebro es un sistema de adaptación complejo, que por medio de la plasticidad adapta pensamientos, emociones, creatividad a fin de fortalecer la capacidad cognitiva del estudiante.

Principio neuropedagógico 10. “El aprendizaje como proceso de desarrollo en la vida, la plasticidad del cerebro se ajusta a los contextos de aprendizaje con el propósito de fortalecer saberes”.

- Principio neuropedagógico 2. “El cerebro es social”, siendo de gran importancia el desarrollo de habilidades sociales y colectivas, “ya que no existe mente sin cerebro ni cultura sin conexión social”.
- Principio neuropedagógico 3 “La búsqueda de significado es innata”, Las personas buscan un propósito de vida por medio de la identidad, los valores, dando relevancia a las experiencias.
- Principio Neuropedagógico No. 4 “La búsqueda de significado ocurre, a través de patrones, el cerebro se estimula por medio de gustos y preferencias”. Ya que la imitación fortalece el proceso de socialización.

Principio Neuropedagógico No. 9 “Dos maneras de organizar la memoria, el cerebro recopila la información combinando lo significativo y no significativo”.

- Principio Neuropedagógico No. 5, “Las emociones son vitales para la creación de pautas”. Optimizan habilidades en los estudiantes proporcionando un aprendizaje efectivo.
- Principio Neuropedagógico No. 6, “Cada cerebro simultáneamente percibe y crea partes y un todo, consolidando la información de manera general e individual a la vez”. Hay que reconocer ideas globales y simplificarlas, así como permitir que los dos hemisferios coordinen para la ejecución de actividades.
- Principio Neuropedagógico No. 7 “El aprendizaje se percibe de dos formas focalizada y periférica, es necesario generar un entorno óptimo para el aprendizaje y considerando que el cerebro absorbe directa e indirectamente la información”.
- “Principio Neuropedagógico No. 8 “Los procesos conscientes e inconscientes del aprendizaje en consideración a que los ritmos de adquisición son diferentes para cada individuo”.
- Principio Neuropedagógico No. 5 “Las emociones son vitales para la creación de pautas”. Optimizan habilidades en los estudiantes proporcionando un aprendizaje efectivo.
- Principio Neuropedagógico No. 11, “El aprendizaje complejo se incrementa por el desafío y se inhibe por la amenaza, siendo importante trazar metas objetivas, evitando el estrés y sentimiento de culpa”.
- Principio Neuropedagógico No. 12, “Cada cerebro está organizado de manera única, cada individuo deja huella”. Rodríguez, R. (2016)

7. Recomendaciones

Desde la perspectiva educativa y el desarrollo de actividades en el aula, es conveniente proveer de algunas sugerencias y recomendaciones a los docentes, basadas en la neuropedagogía que motiven y potencialicen las habilidades de autorregulación y autoconocimiento de los estudiantes; así como facilitar a la labor docente nuevas estrategias mejora las didácticas.

- El cerebro aprende por medio de la experiencia, teniendo en cuenta la plasticidad que posee para incorporar los nuevos saberes.
- Tener en cuenta que para aprender se hace necesario la emoción, con base en las funciones ejecutivas de atención, curiosidad, inhibición y memoria, imprescindibles para el aprendizaje tanto emocional como cognitivo.
- De acuerdo con el principio neuropedagógico, que refiere a que el cerebro es social, es pertinente observar que se aprende fácilmente en compañía de otros, con trabajo grupal,

compartiendo experiencias y combinando varios conceptos, empleando metodologías activas y participativas.

- La enseñanza a través de la gamificación (actividades lúdicas), genera placer y bienestar, involucrando la motivación que emplea canales multisensoriales para hacer el aprendizaje significativo y duradero.
- De forma transversal hacer énfasis en los estudiantes de la importancia de tener buenos hábitos saludables: como ejercicio físico, buena alimentación y los tiempos de sueño (mínimo de 8 horas), que por su edad y periodo de desarrollo son necesarios en la formación ósea, psicológica y mental.
- Se recomienda realizar actividades que permitan que los estudiantes fortalezcan la autoestima, compartiendo experiencias entre jóvenes, desarrollando actividades deportivas, que les permita expresar sus emociones y sentimientos sin temor. Los docentes y padres de familia deben estar atentos a las acciones y comportamientos que ejecutan los jóvenes, esto indica los estados de ánimo. Adicionalmente, suele ser adecuado darles responsabilidades y estar al tanto que las cumplan, lo cual contribuye a la autorregulación (control de emociones).
- Es conveniente reestructurar las formas de enseñanza tradicionales instaurando ambientes agradables en el aula, con estrategias que le permitan al discente estar atentos, despertando la curiosidad y estableciendo el modo y tiempo que necesitan para apropiarse del saber. Las actividades del docente, según Betancour et al. (2013) tienen que ver con labores de motivación, reflexión y coherencia, hay que instituir que cada niño es único, que posee sus propios valores, darles confianza y estimular lo creativo, por consiguiente, emplear tácticas para que el estudiante asimile el conocimiento, emplear trabajos grupales que fortalezcan la autorregulación y el autoconocimiento.
- Además, es necesario incorporar la neuropedagogía en la enseñanza, entendida esta como la norma biológica y social, que permite fortalecer valores, afecto y solidaridad, conociendo el desarrollo del cerebro y sus conexiones. Adicional, brinda al docente estrategias por las cuales se logra que el aprendizaje sea eficaz y duradero, de igual manera hay que adicionar trabajos artísticos, ejercicios físicos, hacer que los alumnos exploren, investiguen y socialicen su pensamiento con una comunicación idónea a fin de obtener mejores resultados académicos.

1. Prácticas Neuropedagógicas				
Categoría: aplica los dos.		Principio Neuropedagógico No. 1		Objetivo
Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol.		“El cerebro es un sistema de adaptación complejo”, por medio de la plasticidad adapta pensamientos, emociones, creatividad a fin de fortalecer la capacidad cognitiva del estudiante.		Fomentar en los estudiantes actividades que por medio de la plasticidad, despierten la atención y la emoción, para conocer y compartir experiencias nuevas, que las hagan significativas para fortalecer la cognición, la autorregulación y autoconocimiento.
Autoconocimiento: Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		Principio Neuropedagógico No. 10		
“El aprendizaje como proceso de desarrollo en la vida, la plasticidad del cerebro se ajusta a los contextos de aprendizaje con el propósito de fortalecer saberes”.				
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.			Estudiantes por aula - 35	Rango edad 14-17
Planeación de actividades				
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 4 horas	Recursos	Sugerencia neuropedagógica
¡ME CONFRONTO! Escritos cortos a realizar en la red social “TIK – TOK” Explicarlos por medio de video.	El docente solicita a sus estudiantes se ubiquen cómodamente y de forma atenta escuchen la actividad. En el ejercicio, los estudiantes no deben publicar en la red, por su seguridad y privacidad.	1. Tiempo para desarrollar la actividad, 1 hora - El docente informa de manera detallada la actividad a desarrollar, donde cada uno realizará su autobiografía, y como ejemplo el docente les hace partícipe de su historia de vida, lee en voz alta con entonación y acentuación adecuada, cautivando el interés de los alumnos motivándolos para que de la misma manera realicen su autobiografía, donde expresan de manera libre emociones y sentimientos presentados en el transcurso de su vida. - Durante este tiempo, en coordinación con el maestro los estudiantes establecer las reglas para hacer su presentación, como duración, el respeto en el vocabulario, descripción de aspectos que le favorecen a su autoconocimiento y a la regulación de sus actos y las que ellos sugieran acorde con la actividad.	Papel Lápiz Dispositivos electrónicos	El profesor genera espacios donde fomente la reflexión, la confianza y autoestima en los discentes ejecutando actividades que fortalezcan su personalidad. El maestro prepara trabajo en grupo en los estudiantes a fin de fomentar la autorregulación y autoconocimiento propio. El docente proporciona tiempo para que el estudiante asimile los conocimientos de forma individual.
		2. Tiempo para el desarrollo, 1 hora El profesor solicita a los estudiantes realizar su autobiografía, en escrito a mano, destacando elementos importantes de ella como fecha de nacimiento, conformación de la familia, experiencias y situaciones de éxito o de superación que haya impactado su vida.		
		3. Tiempo para el desarrollo, 1 hora Los estudiantes elaboran un tik, tok de máximo 10 minutos, exponiendo sus vivencias, reflexionando sobre quién soy, cómo se relaciona con los demás y si cuenta con varios amigos.		
		4. Tiempo para desarrollar la actividad, 2 hora El docente con los alumnos observa los tik, tok y reflexionan sobre el manejo de las emociones, distinguiendo las cosas positivas y las negativas, si se tomaron decisiones, cuál fue acertada. Cuáles son las fortalezas y debilidades, así como el comportamiento y la forma más asertiva de afrontarlo, dejando ver las consecuencias.		
		Qué me dejó la actividad: En este espacio los alumnos escriben si les agrado la actividad, que fortalezas descubrieron de sí mismos, que considera que debe mejorar, que les aportó como experiencia positiva a su vida la actividad.		

2. Prácticas Neuropedagógicas					
Categoría: Aplica las dos.		Principio Neuropedagógico No. 2		Objetivo	
Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol. Autoconocimiento Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		“El cerebro es social”, siendo de gran importancia el desarrollo de habilidades sociales y colectivas, “ya que no existe mente sin cerebro ni cultura sin conexión social”.		Incentivar el trabajo colaborativo en los estudiantes a fin de que se sienta útil entre sus pares, asistiendo en el desarrollo de la actividad, para mejorar la autorregulación y el autoconocimiento por medio de la confianza, autocontrol y autoestima, a través del trabajo en equipo.	
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.				Estudiantes aula -35	Rango de edad 14-17
Planeación de actividades					
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 4 horas		Recursos	Sugerencia neuropedagógica
¡INCURSIONANDO EN LA INTERACTIVIDAD!	El docente solicita a sus estudiantes se ubiquen en el aula de sistemas y de forma atenta escuchen la actividad.	1. Tiempo para desarrollar la actividad 1 hora El docente hace un recorrido digital por diversas herramientas explicando los beneficios en la adquisición de nuevos saberes, en el presente ejercicio solicita utilizar la herramienta pixtón comics https://edu-es.pixton.com , con el propósito de recrear la lectura “el desafío”, cuento budista sobre los obstáculos de la vida, para luego socializarla a fin de recibir comentarios y/o sugerencias.		Lectura: https://tucuentofavorito.com/el-desafio-cuento-budista-sobre-los-obstaculos-de-la-vida/	El educador desarrolla actividades que evidencien la apropiación de principios neuropedagógicos, con el objetivo de innovar la práctica docente
		2. Tiempo para desarrollar la actividad, 1 hora Con el fin de fortalecer el trabajo en equipo el docente entrega una plantilla y solicita que los estudiantes en los mismos grupos de trabajo, elaboren diez preguntas relacionadas con la lectura, para ser incorporadas en el juego de quien quiere ser millonario. Una vez elaborado el cuestionario, imparten las reglas del juego de manera conjunta, pidiendo respeto entre los estudiantes, uso adecuado del vocabulario y hablar en voz baja. Se pide escoger un estudiante por grupo para realizar la primera ronda.			
		3. Tiempo para desarrollo del juego, 2 horas Una vez pasaron todos los estudiantes en el juego, el docente evidencia la lectura y comprensión. Adicional, los que cumplieron las reglas del juego y los que no, cuales tenían mayor confianza y los más tímidos. Proporciona recomendaciones a sus alumnos de forma transversal para ayudarles a fortalecer, trabajo en equipo y la confianza, la capacidad para autorregularse y autoconocerse.			
				Las guías (cuento) Papel Lápiz Dispositivos electrónicos	
		Qué me dejó la actividad:	Que debo fortalecer:		
Quien quiere ser millonario.		En este espacio los alumnos escriben, que les aportó la experiencia de forma positiva a su vida. Explican cuáles son sus fortalezas y debilidades. Que habilidad de autorregulación y/o autoconocimiento observaron que tenían en su personalidad.	En este espacio los alumnos determinan cuales son las falencias de sí mismo observadas durante el desarrollo de la actividad para ser corregidas y tener una oportunidad de mejora. (Actividad en casa).		El maestro debe proyectar trabajos grupales en los estudiantes a fin de fomentar la autorregulación y autoconocimiento.
Lectura					
“El desafío”, cuento budista sobre los obstáculos de la vida.					

3. Prácticas Neuropedagógicas																																	
Categoría: Autoconocimiento: Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		Principio Neuropedagógico No. 3 “La búsqueda de significado es innata”, las personas buscan un propósito de vida por medio de la identidad, los valores, dando relevancia a las experiencias.		Objetivo Establecer interrogantes de sí mismos en los estudiantes, por medio de un video de crecimiento personal, que despierte el interés dando como resultado una enseñanza de vida.																													
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.				Estudiantes aula -35	Rango de edad 14-17																												
Planeación de actividades																																	
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 4 horas		Recursos	Sugerencia neuropedagógica																												
¡VISUALIZAR EL VIDEO LOS CORISTAS! De acuerdo con el método “Peer instruction” (El cual consiste en analizar entre pares las diferentes situaciones).	Previo al ejercicio el docente solicita a los estudiantes la visualización del video en casa.	1. Tiempo previo, trabajo autónomo en casa. Previo al ejercicio el docente solicita a los estudiantes la visualización del video en casa y tomen apuntes con relación a la videncia del actor, como fue su comportamiento y que rescata del personaje principal.		Video de los coristas. https://www.youtube.com/watch?v=EgdPUUP2vWc Papel Lápiz Dispositivos electrónicos	El profesor debe generar espacios donde fomente la reflexión, la confianza y autoestima en los discentes ejecutando actividades que enriquezcan su personalidad El docente debe proporcionar tiempos para asimilar conocimientos en los estudiantes de forma individual El maestro debe proyectar trabajos grupales en los estudiantes a fin de fomentar la autorregulación y autoconocimiento.																												
		2. Tiempo para desarrollar la actividad 2 horas El docente invita a los alumnos para que se organicen por parejas y hace entrega de un formato con preguntas relacionadas con el video “los coristas”, visto en casa a fin de realizar una reflexión, una crítica y retroalimentación de la situación evidenciada en el desarrollo del argumento.																															
	3. Tiempo para completar la tabla, 1 hora, con base del video “los coristas”, observado en casa. Posteriormente, les entrega otro formato donde se evidencia un cuadro y deben justificar las respuestas y los personajes que encontró e identifico; como, el antagonico, el que no quiero ser, el que le hizo aporte a su vida. Que valores que sobresalen y valores que se vulneran.																																
	4. Tiempo para desarrollar la actividad, 1 hora, con base al video “los coristas”, observado en casa, una vez complementado el cuadro socialízalo en grupos de cuatro, ósea con otra pareja. <table><tr><td>Personaje con el cual me identifico</td><td>Personaje antagonico</td><td>Personaje que no quiero ser</td><td>Personaje que aporta a mi vida</td><td>Valores que sobresalen</td><td>Valores que se vulneran</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		Personaje con el cual me identifico			Personaje antagonico	Personaje que no quiero ser	Personaje que aporta a mi vida	Valores que sobresalen	Valores que se vulneran																							
	Personaje con el cual me identifico	Personaje antagonico	Personaje que no quiero ser	Personaje que aporta a mi vida		Valores que sobresalen	Valores que se vulneran																										
Qué me dejó la actividad: En este espacio los alumnos escriben: ¿Cómo se sintió ante la situación? ¿Qué haría si se ve en esta situación? ¿Cree usted que el autoconocimiento le ayuda a tomar decisiones acertadas? ¿Qué fortalezas encontró en el personaje?	Que debo fortalecer: El estudiante explica si la forma de actuar del personaje es acertada o se encuentra fuera de lo lógico. Si el personaje contaba con autoconocimiento o simplemente su objetivo era llevar la contraria.																																

4. Prácticas Neuropedagógicas							
Categoría: Aplica a las dos. Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol. Autoconocimiento Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		Principio Neuropedagógico No. 4 “La búsqueda de significado ocurre, a través de patrones, el cerebro se estimula por medio de gustos y preferencias”. Ya que la imitación fortalece el proceso de socialización. Principio Neuropedagógico No. 9 “Dos maneras de organizar la memoria, el cerebro recopila la información combinando lo significativo y lo no significativo”.		Objetivo Combinar actividades que evidencien conceptos básicos de manera integral con el propósito que el estudiante formule patrones en favor de su aprendizaje, de acuerdo con gustos y preferencias.			
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.				Estudiantes aula -35	Rango de edad 14-17		
Planeación de actividades							
Nombre de la actividad		Caracterización del Aula		Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 7 horas (un día).	Recursos	Sugerencia neuropedagógica	
¡EL DÍA DE LA CIENCIA! Presentación, sobre los proyectos de los jóvenes.		Se destinan los salones por cada área que se va presentar, de igual manera se les asigna una temática y docente responsable.		1. Tiempo previo, trabajo autónomo (primer semestre, tiempos de clase). Durante los primeros seis meses los estudiantes en conjunto con los profesores del área de ciencias naturales, desarrollan proyectos, seleccionados de acuerdo con su habilidad, gusto y preferencia. Como matemáticas, lenguaje, sociales, robótica, compuestos químicos, electrónica y otros, con el fin de exponerlos el día de la ciencia en el colegio. En las sesiones los estudiantes se acogen a la normatividad establecida para el desarrollo del trabajo, de igual manera proporcionan sugerencias y destacando sus fortalezas, teniendo cada día una oportunidad de mejora para sí mismo que se refleje en su producto.		Papelería en general Dispositivos electrónicos Laboratorios. -Física -Química -Tecnología Elementos de adecuación de los lugares, asignados.	El docente debe proporcionar tiempo para asimilar conocimientos en los estudiantes de forma individual y grupal. El maestro debe proyectar trabajos grupales, en la que el estudiante se involucre, experimente, colabore y trabaje en equipo, a fin de fomentar la autorregulación y el autoconocimiento El profesor debe realizar actividades de repetición con el propósito de fortalecer el aprendizaje práctico y estimular la memoria.
				2. Tiempo para el desarrollo. Todo el día, 7 horas. Los estudiantes lideran y adecuan el lugar donde se desarrollará la exposición del día de la ciencia, teniendo en cuenta los están, posters, proyecto, para que estos se han socializado frente a la comunidad educativa por cada curso, con un monitor quien identifica los tiempos de exposiciones en cada lugar asignado.			
				3. Tiempo para hacer un recorrido (dentro del mismo día) Los monitores encargados, seleccionan por grupos de a 15 estudiantes para visitar y escuchar con atención, la exposición de cada uno de los proyectos, proporcionando una calificación a la presentación.			
				4. Tiempo cierre actividad día de la ciencia, (dentro del mismo día) Se analizan resultados de actividades para determinar los objetivos propuestos, el alcance y las falencias evidenciadas durante las presentaciones a los grupos de acuerdo con su evaluación.			
				Qué me dejó la actividad: Una vez realizada la actividad los estudiantes harán sus aportes reflexionando sobre los aciertos y desaciertos, que fortalezas encontró en usted y que resalta de sus compañeros.			

5. Prácticas Neuropedagógicas						
Categoría:		Principio Neuropedagógico No. 5		Objetivo		
Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol.		“Las emociones son vitales para la creación de pautas”. Optimizan habilidades en los estudiantes proporcionando un aprendizaje efectivo.		Fomentar la creatividad y el conocimiento, despertando en los alumnos la motivación, curiosidad, crítica y reflexión. Para que exista una armonía entre la emoción y la memoria que forme aprendizajes a largo plazo.		
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.				Estudiantes aula -35	Rango de edad 14-17	
Planeación de actividades						
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 4 horas		Recursos	Sugerencia neuropedagógica	
¡EL MURO DE LA EXPRESIÓN! En una pared designada, expresar libremente, ideas, gustos, creencias, y otros.	El estudiante selecciona algunas paredes del aula, las cubre con papel kraft con el objetivo de expresarse libremente sobre una temática seleccionada	1. Tiempo de trabajo 1 hora. El docente imparte las instrucciones de la actividad, los estudiantes deben formar grupo de a 5 y seleccionar un tema de su preferencia, a fin de plasmar en el papel palabras, frases y dibujos relacionados con el tema. Durante el planteamiento del desarrollo de la actividad los alumnos proporcionan las reglas del juego, teniendo en cuenta la autorregulación, la honestidad y ejemplo. Se debe contar con el respeto por las opiniones de otros, vocabulario empleado y la no agresión.		Papelería en general Dispositivos electrónicos Elementos de adecuación de los lugares, asignados.	El profesor debe generar espacios donde fomente la reflexión, la confianza y autoestima en los discentes ejecutando actividades que enriquezcan su personalidad El docente debe motivar al alumno; manteniéndolo atento, despertando en la curiosidad, haciéndolo sentir capaz de lo que hace y aprendiendo de sus propios errores.	
		2. Tiempo para el desarrollo. 1 horas. Los alumnos desarrollan la actividad asignada. Por grupos, se vale hacer dibujos, gráficos, frases, en el muro. El estudiante aplica sus fortalezas de acuerdo con las habilidades y tendrán en cuenta las oportunidades de mejora que se presenten.				
		3. Tiempo para el desarrollo. 2 horas. El docente solicita que cada grupo socialice lo registrado y que desean expresar en el muro.				
		4. Tiempo para el desarrollo. 2 horas. Los estudiantes se autorregulan en lo expresado, no hay que ofender a nadie y recordar las diferencias en cada uno.				
		Qué me dejó la actividad:	Que debo fortalecer:			
		¿Cuándo desarrollo su trabajo, tuvo que abstenerse de publicar algo? ¿Qué consecuencias tendría, si hubiese publicado algo que ofenda a otro?	Los estudiantes a través de la actividad fortalecen su autocontrol, la expresión de ideas, la comunicación y empatía con los demás.			

6. Prácticas Neuropedagógicas

Categoría: Aplica a las dos.		Principio Neuropedagógico No. 6	Objetivo		
Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol.		“Cada cerebro simultáneamente percibe y crea partes y un todo, consolidando la información de manera general e individual a la vez”. Hay que reconocer ideas globales y simplificarlas, así como permitir que los dos hemisferios coordinen para la ejecución de actividades.	Integrar en los estudiantes los niveles de confianza, coordinación y motricidad por medio de la música, arte y pintura estimulando habilidades sensoriales.		
Autoconocimiento Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.					
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10ª del Colegio Carlos Arturo Torres IED.			Estudiantes en el aula -35	Rango de edad 14-17	
Planeación de actividades					
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 7 horas (un día).		Recursos	Sugerencia neuropedagógica.
¡EL DÍA DE TALENTOS! Presentación, 					

7. Prácticas Neuropedagógicas

Categoría: Aplica a las dos. Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol. Autoconocimiento Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		Principio Neuropedagógico No. 7 “El aprendizaje se percibe de dos formas focalizada y periférica, es necesario generar un entorno óptimo para el aprendizaje y considerando que el cerebro absorbe directa e indirectamente la información”. “Principio Neuropedagógico No. 8 “Los procesos conscientes e inconscientes del aprendizaje en consideración a que los ritmos de adquirió son diferentes para cada individuo”.		Objetivo Establecer una escala de ritmos de aprendizaje y determinar cuáles son focalizados y cuales periféricos, para brindar herramientas al estudiante a fin de resolver situaciones disímiles en los contextos.	
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10º del Colegio Carlos Arturo Torres IED.				Estudiantes en el aula -35	Rango de edad 14-17
Planeación de actividades					
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 7 horas (un día).		Recursos	Sugerencia neuropedagógica
¡EL ABOGADO DEL DIABLO! Presentación; Lluvia de ideas para solución de problemas.	Ubicar los estudiantes en el aula ambiental del colegio (puede ser una rotonda, un kiosco, la biblioteca). Ubicar los pupitres por grupos.	1. Tiempo previo, 15 minutos. El docente conforma grupos de 5 alumnos, hace entrega de una tarjeta en blanco a cada estudiante, para el desarrollo de la actividad. Durante el planteamiento del desarrollo de la actividad los alumnos proporcionan las reglas del juego, teniendo en cuenta la autorregulación, la honestidad y ejemplo. Se debe contar con el respeto por las opiniones de otros, vocabulario empleado y la no agresión.		Aula ambiental Tarjetas Esferos Cinco capas o distinciones. Un atril.	El docente motiva al alumno; manteniéndolo atento, despertando en la curiosidad, haciéndolo sentir capaz de lo que hace y aprendiendo de sus propios errores. El profesor realiza actividades de repetición con el propósito de fortalecer el aprendizaje práctico y estimular la memoria. El maestro da tiempos para asimilar el conocimiento en los estudiantes de forma individual y grupal.
		2. Tiempo para desarrollar la actividad, 1 hora. El docente, solicita que por grupo coloque un tema de interés de manera secreta, este debe quedar escrito en la primera tarjeta, en las cuatro tarjetas restantes, se escriben las posibles formas de dar solución a la problemática seleccionada.			
		3. Tiempo para desarrollar actividad 3; 15 minutos. El líder de cada grupo recoge las cinco tarjetas y postula a un integrante como abogado del diablo. Con el fin de hacer oposición a las posibles soluciones del problema planteado.			
		4. Tiempo para desarrollar la actividad; 2 y media hora. Cada grupo socializa su problema ante sus compañeros, el que fue designado como abogado del Diablo, debe hacer oposición a uno de los otros grupos contrarios a fin de evitar dar solución pertinente al problema expuesto. El docente concluye la actividad, colocando aparte a todos los estudiantes que tienen el rol de abogado del diablo, para que los grupos de acuerdo con su planteamiento den la solución acertada.			
		Qué me dejó la actividad: Los estudiantes explican cuáles son las fortalezas y debilidades de cada abogado del diablo. ¿Qué habilidad destaca de autorregulación y/o autoconocimiento de cada grupo?	Que debo fortalecer: El estudiante reflexiona como puede fortalecer su amor propio y manifiesta de acuerdo con la experiencia, como fue la toma de su decisión acertada o errónea, teniendo en cuenta que siempre se debe tener varias opciones y mirar los pros y los contras de cada una.		

8. Prácticas Neuropedagógicas

Categoría: Aplica a las dos. Autorregulación: Capacidad del individuo para manejar sus emociones, controlar el pensamiento, acciones y motivación para responder ante situaciones de la vida diaria, con ayuda del autocontrol. Autoconocimiento Capacidad de las personas para conocerse, con cualidades, virtudes y defectos a fin de interactuar en diferentes escenarios, con autoestima permitiendo valorarse ante otros.		Principio Neuropedagógico No. 11 “El aprendizaje complejo se incrementa por el desafío y se inhibe por la amenaza, siendo importante trazar metas objetivas, evitando el estrés y sentimiento de culpa. Principio Neuropedagógico No. 12 Cada cerebro está organizado de manera única, cada individuo deja huella.	Objetivo Generar conocimientos que despierte en los alumnos curiosidad, crítica y reflexión. Para que exista una armonía entre la emoción y la memoria que forme aprendizajes a largo plazo.	
Descripción de la Población beneficiada: Alumnos, docentes y padres de familia del grado 9 y 10ª del Colegio Carlos Arturo Torres IED.			Estudiantes por aula -35	Rango edad 14-17
Planeación de actividades				
Nombre de la actividad	Caracterización del Aula	Estrategia Pedagógica, número de actividad 1 tiempo total 4 horas	Recursos	Sugerencia neuropedagógica
¡SEMANA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES! Se recuerdan juegos antiguos, tales como yoyo, trompo, canicas, Yarmis y otros.	Las actividades se desarrollarán en el parque, solicitando permiso a la junta de acción comunal.	1. Tiempo previo al trabajo por dos semanas, tres minutos. Todas las mañanas el docente realiza motivación por tres minutos, para despertar el entusiasmo en sus estudiantes y mostrar cómo se desarrollará la actividad.	Papelería en general Tarima (opcional) Micrófonos Sonido y en general dispositivos electrónicos Elementos de adecuación de los lugares, asignados.	El profesor genera espacios donde fomente la reflexión, la confianza y autoestima en los discentes ejecutando actividades que enriquezcan su personalidad. El docente motiva al alumno; lo mantiene atento, despertando la curiosidad, lo hace sentir capaz de lo que hace y aprendiendo de sus propios errores. El docente proporciona tiempos para asimilar conocimientos en los estudiantes de forma individual y colectiva.
		2. Tiempo para desarrollar la actividad, dos minutos por dos semanas: Cada uno de los directores de grupo toma un juego tradicional y hace la difusión por medio de carteles, emisora del colegio, folletos, carteles, mensajes de WhatsApp, correo electrónico invitando a los estudiantes a retomar juegos tradicionales, a fin de compartir experiencias. Durante el planteamiento del desarrollo de la actividad los alumnos proporcionan las reglas del juego, teniendo en cuenta la autorregulación, la honestidad y ejemplo. Se debe contar con el respeto por las opiniones de otros, vocabulario empleado y la no agresión.		
		3. Tiempo para el desarrollo. 1 horas. El docente solicita a los estudiantes de cada grupo se inscriban, en los juegos que ellos deseen teniendo en cuenta que pueden participar máximo en tres actividades.		
		4. Tiempo para el desarrollo. Todo el día, 7 horas. Los estudiantes asignados adecuan el escenario para la muestra de talentos, con tarima, micrófonos, sonido, de acuerdo con la hora determinada (la hora cero); se organizan los estudiantes en el patio, se reciben los jurados y se leer los parámetros del evento. Inicia la actividad por cada especialidad, descartando y dejando dos de los mejores en cada uno de los juegos. En la tarde se realiza la selección del mejor y la premiación, muestra de talentos por categorías.		
		Qué me dejó la actividad: El estudiante prepara unas coplas con lo aprendido en la actividad y narra hechos jocosos ocurridos durante el juego. ¿El estudiante se pregunta cómo estuvo en la presentación y en que fallo?	Que debo fortalecer: El estudiante reflexiona si en el desarrollo de la actividad fortaleció su autoestima, la confianza y desarrollo de habilidades en el desempeño de su participación.	

Bibliografía

- Avendaño, A., Cardona, E., & Vanessa, R. (2016). Neuropedagogía en las estrategias de comunicación. *Publicidad Revista Latinoamericana de Publicidad*, 5(1). Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/7632>
- Martínez, R., Arrieta, J., & Tovar, Y. (mayo de 2022). Los aportes teóricos de la neuropedagogía al desarrollo de estrategias didácticas en la enseñanza- aprendizaje en una era pos-covid. *Revista boletín Redipe*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1818>
- Pulido, M. (2021). Funciones ejecutivas y neuropedagogía en la práctica del proceso lector en el aula universitaria. *Pensamiento UDECINO*, 5(1). doi:<https://doi.org/10.36436/23824905.341>
- Rodríguez, R. (junio de 2016). La construcción de ambientes de aprendizajes desde los principios de la neurociencia cognitiva . *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*. Obtenido de <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/63>
- Romero, H., González, M., Flóres, D., & Armijos, J. (mayo de 2021). Método de aprendizaje basado en el cerebro acompañado de las inteligencias múltiples y sus posibles estrategias. *Revista Redipe*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1304/1217>
- Sáez, C. (6 de octubre de 2014). *Educación con cerebro*. Obtenido de http://www.ub.edu/geneticaclass/davidbueno/Articles_de_divulgacio_i_opinio/Altres/Neuroeducacion-QUO.pdf