Actividad 2. Proyecto de Transformación de la Práctica (PTP), segunda parte. Planeación de un proyecto comunitario

Es momento de concretar lo aprendido durante este segundo módulo. Para ello, planea un Proyecto Comunitario Transformador que sea de impacto en los aprendizajes de los estudiantes y en la comunidad. Utiliza el formato, contemplando los elementos que se solicitan.

Para subir el PTP del módulo 2 al Campus, asegúrate de realizar los siguientes pasos:

1. Modifica el nombre del archivo (PTPM2,_AAAA) cambiando las letras “A” por las iniciales de tu nombre: PTPM2_FRVG. Convierte el archivo Word en documento PDF. Sólo podrás subir en Campus archivos PDF.
2. Antes de convertir y de subir al Campus tu PTP, es importante que autoevalúes tu producto y te asegures de que cumple con todos los componentes solicitados. Apóyate de la rúbrica incluida al final del formato de entrega.
3. Accede al Campus virtual y localiza la sección PTP correspondiente.
4. Sube el archivo del PTP. Si tienes dudas, recuerda revisar los videos tutoriales como partidos al inicio del curso o contacta a tu asesora/asesor para pedir ayuda.

Formato de PTP 2

Formato de planeación de un Proyecto Comunitario Transformador

Curso: El diseño de Proyectos Comunitarios Transformadores

Módulo 2: Planeación de un proyecto comunitario

PTP 2: Planeación de un proyecto comunitario

Realiza tu Proyecto Comunitario Transformador

Para realizar la planeación de tu proyecto comunitario contempla los siguientes aspectos que se integran en el formato del PTP 2.

<p>“Título del proyecto” “tradiciones y costumbres”</p>			
<p>Datos de la escuela: CUAUHTEMOC</p>			
<p>Características del contexto comunitario</p> <p>Falta de concientización en los padres de familia ya que no permiten que los alumnos se involucren en actividades culturales de la comunidad, debido a su religión ya que existen diversos tipos de religión en el cual influye el tipo de familia en la que viven los alumnos ya que existen familias nucleares, monoparental y extensas por lo que considero que influyen en ello.</p>			
<p>Descripción breve del problema seleccionado</p> <p>Que los alumnos valoren la importancia de las tradiciones y costumbres, ya que los alumnos brindan poca información acerca de lo que saben y se busca que los alumnos adquieran interés acerca de las actividades, conozcan y profundicen más sobre este tema ya que la confunden con celebraciones de otros países.</p>			
<p>Características de los estudiantes</p> <p>El 80% de los alumnos son participativos y el 20% son atípicos, más sin embargo conforme a la observación de los compañeros y al realizar actividades grupales los llevan a cabo el 20% ya que se acoplan y participan al observar que la mayoría de los alumnos lo realizan por lo que poseen habilidades motoras finas y gruesas su lenguaje en la mayoría es con fluidez.</p>			
<p>Elementos curriculares (perfil de egreso, ejes articuladores, campos formativos, disciplina (s), contenidos, PDA, metodología</p>			
<p>Metodología: APRENDIZAJE BASADO POR PROYECTO ABP</p>			
<p>Ejes articuladores: inclusión, pensamiento crítico, Interculturalidad crítica, propiciación de las culturas a través de la lectura u escritura</p>			
<p>Campo formativo:</p>	<p>Contenido:</p>	<p>Proceso de desarrollo de aprendizaje:</p>	<p>Relación entre los contenidos curriculares en la propuesta</p>
<p>Lenguajes</p>	<p>Narración de historias mediante diversos lenguajes, en un</p>	<p>Lee con apoyo y narra con secuencia diferentes una</p>	<p>• Este contenido orienta al desarrollo del proyecto al</p>

	ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura, a través de diferentes textos.	lógica, textos literarios como leyendas, cuentos, fábulas, historias, y relatos de la comunidad, en las que aprecia otras formas de vida, de pensamiento y de comportamiento	<p>permitir que las niñas y niños escuchen cuentos, historias, relatos fundamentales para mantener viva la cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Propone compartir gustos emociones e ideales por medio de las emociones experiencias, incluyendo recursos de color, dibujos, sonidos, canciones y narraciones.
Saberes y Pensamiento Científico	Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.	Dice en orden los números que conoce y gradualmente amplía su rango de conteo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Plantea los saberes numéricos por medio de situaciones y diversos contextos.
	El dominio del espacio del reconocimiento en formas desde el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos y recorridos.	Identifica formas geométricas en objetos de su entorno y los representa con dibujos y líneas.	
De lo Humano y lo Comunitario	Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.	Adapta sus movimientos y fortalece su lateralidad al desplazarse en espacios de la escuela, casa y comunidad en distintas direcciones y con velocidades variadas; descubre nuevas formas de moverse.	<ul style="list-style-type: none"> ● Fortalece sus movimientos a través de canciones y diversos movimientos.
Ética naturaleza y sociedades	Cambios que ocurren en los lugares, entornos, objetos, costumbres y formas de vida de las distintas familias y comunidades con el paso del tiempo.	Evoca, con apoyo de sus familiares, acontecimientos y sucesos personales relevantes de su historia de vida y los comparte con sus pares, mediante narraciones y fotografías	<ul style="list-style-type: none"> ● Plantea la construcción de historias, leyendas a través de narraciones y vivencias de su entorno social y de su comunidad.

Evidencias de aprendizaje, parciales y final

Trabajos en la libreta y por medio de fotocopias
Trazos en la libreta
Memoramas de juguetes
Lotería de animales
Leyenda de su comunidad
Trabajos por medio de la libreta
Juguetes tradicionales

Recursos materiales

Fotocopias
Papel bond

Cartulinas
Resistol
Imágenes de su comunidad
Cuentos por medios escritos (libreta) (apoyados por los padres de familia)
Juguetes para observar y tocar (yoyo, kimbomba, balero, tinjoch, canicas)

Evaluación (citar algunos indicadores y mencionar los instrumentos de evaluación que se utilizarán)

*Rùbrica
*Guía de observación

Organización de las estrategias y actividades de aprendizaje en

Fase 1 (momentos 1, 2 y 3)

Fase 2 (momentos 4, 5, 6, 7, 8)

Fase 3 (momentos 9, 10, 11)

Mencionar tiempos

Fase 1 planeación:

Identificación: Llevar acabo una lluvia de ideas preguntando a los alumnos si en su casita festejaron e hicieron alguna comida en especial como son los pibes o tamales y preguntar ¿como recuerdan en su casa a los difuntos? O seres que ya no conviven con ellos, por medio de una foto, o relatos que su familia les cuentan, de acciones que realizaron en el momento de estar vivos.

-Platicar a cerca de los que es el es halloween y qué día se festeja el halloween mencionar que es extranjero en otro país presentarles y mostrar algunos personajes de ello, por medio de una hoja recortable en el cual van a recortar y pegar cuales son las que pertenecen al halloween y al día de muertos en la que se les platicara como se festeja el dia de muertos en Yucatán.

Recuperación: Mencionar que nosotros en el estado de Yucatán festejamos el día de muertos y preguntar ¿Qué se hace ese día?

Dialogar con los alumnos sobre las ofrendas que se ponen en la mesa, la foto, velas, frutas, pan, chocolate, que otra de las ofrendas, seguidamente se les dara una hoja impresa en el cual realizaran su altar del dia de muertos en el cual van a colorear su mesa, foto, velas, frutas, pan, chocolate y lo van a poner en una mesa que los alumnos elaborarán por medio de su altar por medio de la libreta, iran contando las velas, las frutas para llevar acabo el conteo de los objetos que se pondrán en el altar muy importantes es la flor de cempasúchil preguntar a los alumnos para rescatar saberes:

¿Sabes que es la flor de cempasúchil?

¿Puedes describir cómo es?, seguidamente contar la leyenda de la flor de cempasúchil, y elaborar un dibujo del mismo ya que se les presentara por medio de imágenes, ya que los alumnos investigaran alguna leyenda de su comunidad.

Se les pedirá a los alumnos que recuerden que día se festeja el día de muerto, preguntar:

¿Cómo se festeja el día de muertos?

¿Qué se hace ese día?

¿Cuál es la diferencia de Halloween y el día de muertos? Recuperar los saberes previos de los alumnos

Fase 2 acción: Compartir con los alumnos a ver algunas imágenes de cómo se celebra día de muertos en Yucatán y se les pedirá que describan que es lo que observan y donde lo han visto.

Se les menciona a los alumnos que observaremos 2 videos, uno que habla sobre el día de los muertos y otro que habla sobre Halloween.

Se hace recuperación de saberes de los videos, saber cuál pertenece al halloween y cuales pertenecen al día de muertos, dar espacio para que los alumnos puedan hacer comparaciones. Al tener acomodado los objetos, se hace las comparaciones de forma grupal.

-Dar a conocer diversos objetos que forman parte de nuestra cultura y que ha ido cambiando los juguetes que antes teníamos e ir recordando como el trompo, kimbomba, muñeca, tira hule y balero ya que esos son los juguetes pertenecientes de nuestro contexto y explicar que por medio de ello nos ayuda en la coordinación y habilidades motoras.

-Presentar objetos que hay en la casita y que usan los padres o abuelitos, como lo son: ch'úuj-calabazo, k'áanche'-banquillo, Luuch- jicara, p'úul-cantaros, ch'óoy- cubeta, Leek- tortillera.

-Platicar acerca de las tradiciones que se llevan a cabo en su comunidad, presentar imágenes y observar como se desarrolla la fiesta del pueblo, juegos, bailes, corridas dejar que los alumnos expresen sus tradiciones que viven en ello.

Fase 3 Intervención:

Elaborar un por medio de lo ya aprendido una leyenda de su comunidad recordando el cuento de la flor de cempasúchil, rescatando sus conocimientos previos.

-Llevar a cabo memoramas de los juguetes tradicionales vistos anteriormente como el balero, canicas, kimbomba, trompo orientándolos por medio de las imágenes presentadas por los mismos.

-Elaborar la cartilla de una lotería por medio de imágenes de animales de su comunidad, e ir mencionando sus nombres en lengua maya y español, así como expresar sus características y sonidos que realizan los animales de su contexto en su casita y con ayuda de los padres.

Llevar a cabo el juego del memorama de juguetes tradicionales en el cual la docente mencionara el nombre de los juguetes tradicionales en lengua maya para llevar a cabo el reconocimiento y rescatar sus conocimientos expresándolo por medio de su color, forma y manera de jugarlo, en el cual el docente les hará mención de juguete a encontrar y los alumnos lo van a ir encontrándolo.

-Realizar el juego de la lotería de animales de su comunidad, facilitando maíz para que cuando se cante los alumnos lo vayan llenando con maíz en su cartilla, la docente les mencionará los nombres en lengua maya y español para su reconocimiento.

Llevar a cabo la actividad de pegar imágenes por medio de un cuadro elaborado en papel bond, en el cual los alumnos pegaran calabazas, flores de cempasúchil, velas, personajes de acuerdo a lo que pertenezca a halloween o hanal p'ixan.

-presentar una cartilla de la lotería de los animales y los alumnos pasaran al frente a mencionar el nombre, color características y sonidos que realiza cada uno de acuerdo a los que se le presente.

Fase 1 (momentos 1, 2 y 3)

Fase 2 (momentos 4, 5, 6, 7, 8)

Fase 3 (momentos 9, 10, 11)

Mencionar tiempos

Instrumentos de evaluación (descripción y, si posee ejemplos concretos, anexarlos al final de este formato)

La evaluación se llevara a cabo por medio de una rubrica en el cual tendrán indicadores que mencionen con que eficacia se lograron los contenidos y los PDA, haciendo mención, en avance, desarrollo y requiere apoyo.

Llevar a cabo una guía de observación acerca del comportamiento y las habilidades que el alumno desarrolle o posea dificultades durante el proyecto.

CAMPO FORMATIVO				
CONTENIDO		PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA) III		
N. º	NOMBRE DEL ALUMNO	INDICADORES A EVALUAR		
		INSUFICIENTE	BÁSICO	SATISFACTORIO
1				
2				
3				

REGISTRO DE OBSERVACION INDIVIDUAL

ALUMNO:	
PERIODO DE OBSERVACIÓN:	

CAMPO	CONTENIDO	PDA

Características de desempeño a observar	Siempre	A veces	Nunca	Observación

Instrumento para evaluar PTP 2

Instrumento para evaluar el PTP 2				
EVIDENCIA: Planeación de un proyecto comunitario				
INDICADORES	Insuficiente	Suficiente	Satisfactorio	Destacado
	10	15	20	25
Identificación y descripción del problema	No identifica ni describe claramente el problema.	Identifica el problema, pero la descripción es confusa o incompleta.	Identifica y describe el problema de manera clara, pero falta profundidad.	Identifica y describe el problema de manera clara y detallada, mostrando comprensión profunda.
Integración de los Elementos Curriculares	No incluye o incluye incorrectamente los elementos curriculares solicitados.	Incluye algunos elementos curriculares, pero de forma incompleta o incorrecta.	Incluye la mayoría de los elementos curriculares, pero falta precisión en alguno de ellos.	Integra todos los elementos curriculares de manera precisa y coherente.
Organización y estrategias de aprendizaje	No organiza ni menciona estrategias de aprendizaje claras.	Menciona algunas estrategias de aprendizaje, pero falta organización o coherencia.	Organiza y menciona estrategias de aprendizaje de manera adecuada, pero falta detalle en algún momento.	Organiza y menciona estrategias de aprendizaje de manera detallada y coherente en todas las fases.
Evaluación y evidencias de aprendizaje	No menciona ni describe claramente los indicadores e instrumentos de evaluación.	Menciona algunos indicadores e instrumentos de evaluación, pero de forma incompleta o poco clara.	Menciona y describe indicadores e instrumentos de evaluación de manera adecuada, pero falta profundidad en la descripción de evidencias de aprendizaje.	Menciona y describe claramente los indicadores, instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje, mostrando comprensión profunda y coherente.