Formato PTP 1

Curso: Las pedagogías del conocimiento integrado. Los proyectos interdisciplinarios

Módulo 1: Fundamentos de la Nueva Escuela Mexicana. Proyectos Interdisciplinarios de los LTG en la Nueva Escuela Mexicana

PTP 1: Recuperar un proyecto desarrollado en el ciclo escolar anterior y realizar el análisis de fortalezas y debilidades.

Nombre del participante: Yenni Lucely Martín Ricalde.

Instrumento para la Recuperación y Análisis de Proyectos Educativos

Información general del proyecto:

- **Título del proyecto:** Situación didáctica “Jugamos y contamos”
- **Área(s) curricular(es): Campo formativo:** Saberes y pensamiento científico
- **Grado:** Segundo grado
- **Ciclo escolar:** 2023-2024
- **Duración:** 3-5 días
- **Número de estudiantes participantes:** 18-24

Descripción del Proyecto:

- **Objetivo general:** ¿Cuál era el propósito principal del proyecto?
Ampliar el rango de conteo
- **Objetivos específicos:** ¿Qué se buscaba lograr con el proyecto?
Que los niños aprendan la sucesión numérica oral del 1-10 en situaciones de juego. Que usen la sucesión numérica oral en situaciones de conteo y contesten a la pregunta ¿cuántos hay/son?
- **Metodología:** ¿Qué actividades se llevaron a cabo? ¿Cómo se organizó el trabajo en equipo?

Se utilizaron materiales como panderetas, corcholatas, vasos y palitos. Dichos materiales se emplearon de tal manera que, siguiendo el ritmo, la educadora decía en voz alta la sucesión numérica oral del 1 al 10, al mismo tiempo los niños repetían y hacían sonar el instrumento seleccionado. Cuando alguien se equivocaba, todo el grupo volvía a empezar a contar desde el 1. El rango de conteo variaba entre segmento y segmento de juego, de tal manera que se inició con el rango del 1-6, al haberlo dominado de amplió del 1-8 y posteriormente del 1-10. Para hacerlo divertido se aumentaba o disminuía el ritmo y así captar la atención de los niños. En ocasiones se solicitó que alguien en particular para que dirija la actividad y que, a pesar de que si éste no dominaba el rango de conteo a trabajar se le apoyaba.

Otra variable de juego es para que pudiesen contestar a la pregunta “¿cuántos hay?”. Para ello se utilizaron vasos, piedritas y taparroscas.

Se organizó al grupo en pequeños equipos (4 integrantes), en cada mesa. Sobre ésta se colocaron los materiales antes mencionados.

La situación problemática consistió en saber cuántos objetos se metieron en el vaso, después de que todos lo vayan haciendo al mismo tiempo. Se metía un objeto en el vaso al tiempo que se decía un número de la sucesión numérica oral, se detenía el proceso en algún número entre el 1 y el 10. Luego se pedía a los alumnos que hicieran lo mismo de manera simultánea. Fue importante escuchar que todos vayan al mismo ritmo, tanto el número que decían como en el meter el objeto cada vez en el vaso; si alguien se adelantaba o atrasaba, los vasos eran vaciados y se empezaba de nuevo. Al terminar de meter, por ejemplo, 6 piedritas, se preguntaba ¿cuántas piedritas tienen en su vaso?, si había discrepancias, se anotaban en el pintarrón y se pedía que cuenten sus piedritas para averiguar si su respuesta era correcta.

De manera colectiva, se revisó cuáles de las anticipaciones fueron correctas y los niños que dijeron que habían “n”, se les cuestionaba: ¿cómo lo sabían?, los que dijeron otro número, ¿tenían “n” en su vaso?, ahora bien, los que decían que tenían “n” en sus vasos y no era cierto, se les preguntó ¿por qué?, ¿qué pudo haber pasado? Y enseguida se solicitaba a alguien que pasara al frente y contara a la vista de todos.

Otra variable en este juego fue solicitar a alguien en particular que dirija la actividad con apoyo de la educadora quien decía cuántos objetos debía meter en el vaso.

Es importante mencionar que, el rango de conteo se iba ampliando de acuerdo a las posibilidades del grupo y que las equivocaciones entre todos se apoyaban para modificarlas. Así mismo, emplear diversos materiales disponibles en el aula.

- **Productos finales:** ¿Qué resultados concretos se obtuvieron? (presentaciones, informes, modelos, entre otros)

A través de una Guía de observación se obtuvieron registros respecto al rango de conteo de los alumnos que se amplió del 1-10 siguiendo la secuencia numérica y estableciendo correspondencia 1-1, en algunos casos se logró la abstracción numérica en cantidades de hasta 3 elementos.

Análisis de fortalezas y debilidades:

Aspecto	Fortalezas	Debilidades	Sugerencias para mejorar
Planificación	Actividades puntuales y bien descritas.	Se sugiere el trabajo por proyectos.	Emplear la modalidad de proyectos, para diversificar el aprendizaje y sea de forma integral.
* Definición de objetivos	Objetivos específicos bien planteados.		

* Selección de actividades	Actividades puntuales y bien planteadas. Se consideran cuestionamientos que detonan el análisis y la reflexión.		
* Organización del tiempo	Manejo adecuado del tiempo.		
Desarrollo			
* Participación de los estudiantes	Participación activa de los estudiantes.	Es importante considerar planteamientos y nuevas formas de cómo hacer según consideren los alumnos.	Brindar oportunidad para que los alumnos propongan y establezcan sus propios retos.
* Uso de recursos	Se consideran materiales del contexto,		

	o bien, de los que se dispone.		
* Colaboración en equipo	Las propuest as de actividad es considera n el aprendiz aje grupal y colaborat ivo.		
Productos finales			
* Calidad de los productos			
* Originalidad y creatividad			
Evaluación			
* Criterios de evaluación	Fueron plantead os considera ndo los PDAs		
* Retroalimentación a los estudiantes	Constant emente existió el apoyo no solo por parte de la educador a sino		

	también del mismo grupo.		
--	--------------------------	--	--

Reflexiones finales:

- **¿Qué aspectos del proyecto consideras que fueron más exitosos? ¿Por qué?**
En vista de haber sido una situación didáctica, las actividades fueron más dirigidas y que, a pesar de ello las participaciones fueron puntuales para cada uno sin decir qué y cómo hacer.
- **¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto? ¿Cómo se superaron?**
Como en todo grupo, existe una diversidad y los alumnos tienen procesos diferentes, por lo que siempre es un reto poder asistir a algunos en particular cuando la atención del grupo es demandante para una sola persona (educadora).
- **¿Qué aprendizajes obtuvieron los estudiantes a través de este proyecto?**
Ampliaron su rango de conteo y fueron capaces de contestar a la pregunta ¿cuántos hay/son?, sin decirles lo que tenían que hacer para averiguarlo.
- **¿Qué cambios realizarías en el diseño y la implementación del proyecto si tuvieras la oportunidad de volver a hacerlo?**
Diseñar un proyecto que considere los objetivos planteados para esta situación didáctica.

Recomendaciones para el futuro:

- **¿Qué nuevos proyectos te gustaría desarrollar?**
Feria de las matemáticas
- **¿Qué áreas de mejora identificaste para futuros proyectos?**
Actividades más lúdicas y que sea el alumno quien diseñe sus materiales, así como que propongan nuevas variables para el juego o juegos propuestos.
- **¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar proyectos más exitosos?**
Participación de los padres de familia.

Observaciones adicionales:

En el nivel preescolar apenas estamos en el conocimiento de las nuevas modalidades que se proponen para la Fase 2, entonces son muy pocas las docentes que se han atrevido a diseñar e implementar proyectos.

Instrumento para evaluar tu PTP 1

Instrumento para evaluar el PTP 1				
EVIDENCIA: Recuperar un proyecto desarrollado en el ciclo escolar anterior y realizar el análisis de fortalezas y debilidades				
INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Planificación	Objetivos poco claros o irrelevantes; actividades poco variadas o no relacionadas; escasa organización del tiempo con retrasos frecuentes.	Objetivos claros pero vagos; actividades variadas pero poco desafiantes; organización del tiempo aceptable con algunos desajustes.	Objetivos claros y específicos pero no completamente alineados; actividades variadas y desafiantes pero no completamente conectadas; organización del tiempo adecuada pero con margen de mejora.	Objetivos claros, específicos y alineados; actividades progresivas y alineadas con los objetivos específicos; excelente organización del tiempo.
Desarrollo	Baja participación de estudiantes; uso limitado de recursos; escasa colaboración con conflictos frecuentes.	Participación moderada; uso de recursos básicos; colaboración moderada con dificultades en la resolución de conflictos.	Buena participación; uso adecuado de recursos; buena colaboración con oportunidades de mejora en comunicación y toma de decisiones.	Alta participación y compromiso de todos los estudiantes; uso creativo y eficiente de recursos; excelente colaboración y trabajo en equipo.

Productos finales	Productos de baja calidad con errores frecuentes; poco originales y creativos.	Productos de calidad aceptable con algunos errores; algunos elementos originales pero poco innovadores.	Productos de buena calidad con oportunidades de mejora en presentación y diseño; originales y creativos pero con margen para explorar ideas más novedosas.	Productos de excelente calidad y bien presentados; altamente originales y creativos, demostrando un alto nivel de pensamiento crítico y resolución de problemas.
Evaluación	Criterios de evaluación poco claros o inexistentes; escasa o nula retroalimentación.	Criterios de evaluación claros pero poco específicos; retroalimentación general pero poco específica.	Criterios de evaluación claros y específicos pero con margen de variedad; retroalimentación específica pero no completamente oportuna.	Criterios de evaluación claros, específicos y variados; retroalimentación oportuna, específica y constructiva, fomentando el aprendizaje continuo.