Proyecto de Transformación de la Práctica (PTP) primera parte

Recuperar un proyecto desarrollado en el ciclo escolar anterior y realizar el análisis de fortalezas y debilidades

Con base en el análisis de este módulo y en congruencia con el enfoque humanista que postula la NEM, realiza una reflexión sobre tu práctica y recupera un proyecto que desarrollaste en el ciclo escolar anterior (2023-2014) para hacer el análisis de fortalezas y debilidades.

Para subir el PTP del módulo 1 al Campus, asegúrate de realizar los siguientes pasos:

1. Modifica el nombre del archivo (PTPM1_AAAA) cambiando las letras “A” por las iniciales de tu nombre: PTPM1_FRVG.
2. Convierte el archivo Word en documento PDF. Sólo podrás cargar en Campus archivos PDF.
3. Antes de convertir y de cargar al Campus tu PTP, es importante que autoevalúes tu producto y te asegures que cumple con todos los componentes solicitados.
4. Apóyate de la rúbrica incluida al final del formato de entrega.
5. Accede al Campus virtual y localiza la sección PTP correspondiente.
6. Carga el archivo del PTP. Si tienes dudas, recuerda revisar los videos tutoriales compartidos al inicio del curso o contacta a tu asesor(a) para pedir ayuda.

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: Victoria Guillermina Guillén Kú

Instrumento para la Recuperación y Análisis de Proyectos Educativos

Información general del proyecto:

- Título del proyecto: ; aventuras en el bosque encantado;
- Área(s) curricular(es): artes
- Grado: 1ero
- Ciclo escolar:2023-2024
- Duración: 1 mes
- Número de estudiantes participantes: 24

Descripción del Proyecto: el

- Objetivo general: ¿Cuál era el propósito principal del proyecto? Crear una historieta que narre las aventuras de un grupo de jóvenes en un bosque mágico, con el propósito de fomentar la imaginación y el amor por la naturaleza en el público juvenil.
- Objetivos específicos: ¿Qué se buscaba lograr con el proyecto?
 1. Desarrollar personajes atractivos: Crear personajes únicos que representen diversas personalidades y valores, como la amistad, el trabajo en equipo y el respeto por el medio ambiente.
 2. Diseñar un argumento envolvente: Elaborar una trama que incluya desafíos y descubrimientos en el bosque encantado, con giros sorprendentes que mantengan el interés del lector.
 3. Promover la conciencia ambiental: Incluir elementos que resalten la importancia de la conservación de la naturaleza, mostrando cómo los personajes interactúan positivamente con su entorno.
 4. Utilizar un estilo visual atractivo: Diseñar ilustraciones coloridas y dinámicas que capturen la atención del público, haciendo uso de diferentes técnicas de dibujo para enriquecer la narrativa.
 5. Fomentar la lectura entre los jóvenes: Distribuir la historieta en escuelas y bibliotecas locales, así como a través de plataformas digitales, para incentivar el hábito de la lectura en la juventud.

- Metodología: ¿Qué actividades se llevaron a cabo? ¿Cómo se organizó el trabajo en equipo?
- Creación de historietas
- Dibujo de personajes
- Intercambio de historietas
- Digitalización de la historieta
- Productos finales: ¿Qué resultados concretos se obtuvieron? (presentaciones, informes, modelos, entre otros) presentación de las historietas.

Análisis de fortalezas y debilidades:

Aspecto	Fortalezas	Debilidades	Sugerencias para mejorar
Planificación		✓	El manejo de las metodologías.
* Definición de objetivos	✓		
* Selección de actividades	✓		
* Organización del tiempo		✓	Organización por cambio de actividades.
Desarrollo			
* Participación de los estudiantes	✓		
* Uso de recursos	✓		
* Colaboración en equipo	✓		
Productos finales			
* Calidad de los productos	✓		
* Originalidad y creatividad	✓		
Evaluación			
* Criterios de evaluación	✓		

* Retroalimentación a los estudiantes	✓		
---------------------------------------	---	--	--

Reflexiones finales:

- ¿Qué aspectos del proyecto consideras que fueron más exitosos? ¿Por qué?
- la creación de la historia a tratar
- ¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto? ¿Cómo se superaron? El dibujar sus personajes, con imágenes de la web se solucionó.
- ¿Qué aprendizajes obtuvieron los estudiantes a través de este proyecto?
- Conocieron y recordaron los elementos de los personajes.
- ¿Qué cambios realizarías en el diseño y la implementación del proyecto si tuvieras la oportunidad de volver a hacerlo? El manejo de las sesiones (tiempo)

Recomendaciones para el futuro:

- ¿Qué nuevos proyectos te gustaría desarrollar?
Presentación a escena de la historieta.
- ¿Qué áreas de mejora identificaste para futuros proyectos?
La metodología.
- ¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar proyectos más exitosos? Multidisciplinario.

Observaciones adicionales:

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.