

## **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: Elmer Rodrigo Salazar Tamayo

Instrumento para la Recuperación y Análisis de Proyectos Educativos

Información general del proyecto:

- Título del proyecto: ¡Juguemos entre todxs!
- Área(s) curricular(es): De lo Humano a lo comunitario, Lenguajes
- Grado: 6°
- Ciclo escolar: 2023-2024
- Duración: 2 semanas
- Número de estudiantes participantes: 21

Descripción del Proyecto:

- Objetivo general: ¿Cuál era el propósito principal del proyecto? Organizar un juego representativo de la comunidad en el que participen alumnos de otros grados.
- Objetivos específicos: ¿Qué se buscaba lograr con el proyecto? Analizar las diferentes situaciones de conflicto que puedan presentarse y resolverlos mediante el diálogo, tolerancia y comunicación.
- Metodología: Aprendizaje servicio
- ¿Qué actividades se llevaron a cabo? ¿Cómo se organizó el trabajo en equipo?

| DESARROLLO DEL PROYECTO  |            |   |                                       |
|--------------------------|------------|---|---------------------------------------|
| Secuencia de Actividades |            |   | Recursos didácticos                   |
| Punto de partida         |            |   |                                       |
| 1                        | Inicio     | Saldremos a la cancha a realizar unas carreras. Algunos correrán solos, otros lo harán en parejas, otros tendrán los ojos vendados, otros no podrán usar una pierna, otros representarán a personas de la tercera edad. | Cancha<br>Cintas<br>Libreta<br>Copias |
|                          | Desarrollo | De nuevo en el salón, les preguntaré si consideran que la carrera fue justa e igualitaria. Escucharé opiniones. Les pediré que piensen en un juego en el que todos puedan participar de manera justa e                  |                                       |

|  |                   |  |                        |
|--|-------------------|--|------------------------|
|  |                   | <p>igualitaria, escucharé sus ideas y les iré preguntando ¿por qué eligieron ese juego?, ¿consideras que es justo para todos?, ¿habría que hacer alguna adecuación?</p> <p>Escribiré en el pizarrón los juegos mencionados, posteriormente, iremos eliminando los que consideremos que no cumplen con los requisitos.</p>  |                        |
|  | <b>Cierre</b>     | Copiarán en la libreta la lista definitiva de juegos.  |                        |
| 2                                      | <b>Inicio</b>     | Les preguntaré lo que hicimos la clase anterior.   | Libreta<br>Diccionario |
|  | <b>Desarrollo</b> | <p>Explicaré que para poder realizar las actividades diarias se requieren de ciertas capacidades físicas, las cuales enlistaré en el pizarrón. Los cuestionaré sobre cada una de ellas y ejemplificaremos ejercicios en los que se requiera cada una de ellas. Buscarán en el diccionario el significado de cada una. Realizarán un ejercicio sobre las capacidades físicas.</p>       |                        |
|  | <b>Cierre</b>     | <p>Para finalizar, dibujarán un deporte que les guste y enlistarán las capacidades físicas necesarias para poder realizarlo.</p> <p>Tarea de casa: Investigar con sus abuelitos, papás o tíos los juegos tradicionales que se practicaban en la comunidad.</p>   |                        |
| <b>Lo que sé y lo que quiero saber</b> |                   |  |                        |
| 3                                      | <b>Inicio</b>     | Pediré que saquen la lista de juegos que investigaron con sus familiares.  | Libreta                |
|  | <b>Desarrollo</b> | <p>Elegirán uno y completarán la tabla de la pág. 320.</p> <p>Realizaremos una encuesta sobre los juegos para determinar los cuatro más comunes. De esos cuatro, elegiremos uno para llevarlo a cabo con la comunidad.</p> <p>Les presentaré situaciones hipotéticas que podrían presentarse en el juego. Analizaremos el esquema de la pág. 321 sobre la resolución de problemas.</p> |                        |
|  | <b>Cierre</b>     | Responderán las preguntas de la pág. 321.  |                        |
| <b>Organicemos las actividades</b>     |                   |  |                        |
| 4                                      | <b>Inicio</b>     | Les explicaré que planearemos todos los aspectos para poder llevar a cabo el juego.  | Libreta                |

|   |                   |  |  |
|---|-------------------|--|--|
|   | <b>Desarrollo</b> | Primero, determinarán a los integrantes de la comunidad con los que llevarán a cabo la actividad. Nos enfocaremos en ser inclusivos. Usaremos la tabla de la pág. 322 para organizarlo. Todos copiarán en su libreta la tabla.   |  |
|   | <b>Cierre</b>     | Se organizarán para distribuirse los materiales.   |  |
| <b>Creatividad en marcha</b>                |                   |  |  |
| 5   | <b>Inicio</b>     | Reunirán los materiales.   | Materiales diversos<br>Libreta<br>Hojas en blanco<br>Colores |
|   | <b>Desarrollo</b> | Elaborarán todo el material necesario para poder llevar a cabo la actividad.<br>Realizarán las invitaciones para que la comunidad asista al juego.<br>Analizaremos la logística para el día de la actividad, designaremos a los responsables de cada área. Recalcando la importancia de usar el diálogo, la tolerancia y comunicación cuando se presente una situación problemática. |  |
|   | <b>Cierre</b>     | Repartirán sus invitaciones.   |  |
| 6   | <b>Inicio</b>     | Se organizarán para preparar la actividad.   | Materiales diversos<br>Caramelos                             |
|   | <b>Desarrollo</b> | Realizaremos el juego entre la comunidad elegida por los estudiantes.  |  |
|   | <b>Cierre</b>     | Agradecerán y entregarán unos caramelos a los participantes.   |  |
| <b>Compartimos y evaluamos lo aprendido</b> |                   |  |  |
| 7   | <b>Inicio</b>     | Recordaremos la actividad realizada.   | Papel bond<br>Hojas en blanco<br>Colores<br>Cinta adhesiva   |
|   | <b>Desarrollo</b> | Retroalimentaremos y evaluaremos el desempeño de cada uno analizando las situaciones problemáticas que se presentaron y cómo se resolvieron. Nos guiaremos con las preguntas de la página 326.<br>Elaborarán un cartel sobre la actividad realizada.   |  |
|   | <b>Cierre</b>     | Colocarán el cartel en la ventana del salón.   |  |

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

**Análisis de fortalezas y debilidades:**

| Aspecto                            | Fortalezas | Debilidades | Sugerencias para mejorar   |
|------------------------------------|------------|-------------|--|
| <b>Planificación</b>               |            |             |  |
| * Definición de objetivos          | x          |             | Los objetivos fueron claros y alineados a las actividades. Se pueden incluir otros objetivos que se trabajan durante el proyecto como por ejemplo la elaboración del cartel. |
| * Selección de actividades         | X          |             | Incluir a otros integrantes de la comunidad  |
| * Organización del tiempo          |            | x           | Solo se menciona el tiempo de duración del proyecto pero no de las sesiones.   |
| <b>Desarrollo</b>                  |            |             |  |
| * Participación de los estudiantes | x          |             | Se prioriza la participación activa de los alumnos.  |
| * Uso de recursos                  |            | x           | Se pueden incluir más recursos tecnológicos durante el proyecto.   |
| * Colaboración en equipo           | x          |             | Se prioriza la colaboración en equipo.   |
| <b>Productos finales</b>           |            |             |  |
| * Calidad de los productos         |            | x           | Priorizar redacción y corrección de los trabajos.  |

|                                       |   |  |  |
|---------------------------------------|---|--|--|
| * Originalidad y creatividad          | X |  | Mostrar un ejemplo de producto final.                          |
| <b>Evaluación</b>                     |   |  |  |
| * Criterios de evaluación             | x |  | Los criterios fueron adecuados y se mencionaron a los alumnos. |
| * Retroalimentación a los estudiantes | x |  | La retroalimentación se realizaba constantemente y al final.   |

### Reflexiones finales:

- ¿Qué aspectos del proyecto consideras que fueron más exitosos? ¿Por qué?  
El juego elegido es parte de las actividades cotidianas de los alumnos por lo que fue divertido y emocionante realizar un juego al que están acostumbrados los alumnos del grupo y los alumnos invitados.
- ¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto? ¿Cómo se superaron? La elección del juego a realizar, había varios y los alumnos no se ponían de acuerdo para elegir uno. Se hizo una votación.
- ¿Qué aprendizajes obtuvieron los estudiantes a través de este proyecto?  
Organizar un juego para los demás, establecimiento de reglas, diálogo, tolerancia y comunicación para resolver las problemáticas que se presentaron durante el juego.
- ¿Qué cambios realizarías en el diseño y la implementación del proyecto si tuvieras la oportunidad de volver a hacerlo?  
Invitar a otros actores de la comunidad, padres de familia.

### Recomendaciones para el futuro:

- ¿Qué nuevos proyectos te gustaría desarrollar? Organización del juego con la participación de padres de familia y familiares.
- ¿Qué áreas de mejora identificaste para futuros proyectos? Fortalecimiento de reglas ortográficas para elaboración de los productos.
- ¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar proyectos más exitosos?  
Material deportivo, material de papelería.

### 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<br>10   | Suficiente<br>15   | Satisfactorio<br>20  | Destacado<br>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.               |