

Actividad 2. Proyecto de Transformación de la Práctica (PTP2) segunda parte

Con base en el análisis de este módulo y en congruencia con el enfoque humanista que postula la Nueva Escuela Mexicana (NEM), te pedimos integrar los trabajos de este módulo en un documento que sintetice la autoevaluación que has realizado de la experiencia del proyecto del ciclo escolar anterior, elegida al inicio de este módulo.

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

1. Modifica el nombre del archivo (PTP2_AAAA) cambiando las letras “A” por las iniciales de tu nombre: PTPM2_FRVG.
2. Convierte el archivo Word en documento PDF. Sólo podrás subir archivos PDF en el Campus virtual.
3. Antes de convertir y de subir al campus virtual tu PTP2, 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.
4. Accede al Campus virtual y localiza la sección PTP correspondiente.
5. Sube el archivo del PTP segunda parte. Si tienes dudas, recuerda revisar los videos tutoriales compartidos al inicio del curso o contacta a tu asesora/asesor para pedir ayuda.

Formato del Proyecto de Transformación de la Práctica segunda parte (PTP 2)

Curso: Las pedagogías del conocimiento integrado. Los proyectos interdisciplinarios.

Módulo 2: Diseñar proyectos interdisciplinarios alineados con la Nueva Escuela Mexicana.

PTP 2: Coevaluación del proyecto desarrollado e implementado en el ciclo escolar anterior, especialmente en el apartado de evaluación formativa.

Nombre del participante: DIANA ESTHER ESTRELLA CAHUM

Con base en el análisis de este módulo dos y en congruencia con el enfoque humanista que postula la NEM, realiza una reflexión de tu práctica y recupera un proyecto anterior para que realices una coevaluación del proyecto desarrollado e implementado en el ciclo escolar pasado, en específico en el apartado de evaluación formativa.

Finalmente, te invitamos a que compartas tu proyecto y narres tu experiencia.

- Problemática o necesidad

reconocimiento de los echos y personajes historicos de la revolucion mexicana, asi como logra que los alumnos y alumnas identifiquen la primera chispa del suseso antes mencionado.

Título del Proyecto: Nombre del proyecto: **“MUSEO INTERACTIVO REVOLUCIONARIO”**

-

Objetivo del Proyecto: **Que los alumnos analicen los factores políticos, económicos, culturales, tecnológicos, militares que predominaron en la revolución mexicana.**

Metodologías Como parte de las actividades un acontecimiento histórico como fue la Revolución mexicana, los alumnos de tercer grado de secundaria representaron un museo interactivo con los personajes de dicho acontecimiento.

Para realizar el proyecto se realice una transversalidad entre las asignaturas Artes e Historia, en la cual se destinarán roles para que los alumnos cumplan y se organicen para la entrega de los avances programados.

Inicio: se formaron en binas para que trabajen conjuntamente

Desarrollo: los alumnos

Buscaron información relevante de los personajes históricos, así como las biografías de los personajes Francisco villa, Emiliano zapata, Venustiano Carranza, los hermanos Magón, Margarita Neri, coronela quintero, entre otros.

Posteriormente se revisaron las biografías de los personajes de la Revolución mexicana.

Continuando con el proyecto se realizará la elaboración de los recursos que cada personaje tendrá en su espacio correspondiente.

Desarrollo: ya recabado toda la información se

Realizaron una lápida con el propósito de ser una base para poder ubicar la foto grafía, así como su biografía del personaje histórico

Se fotocopiaron las imagenes del personaje histórico y los alumnos crearon una foto antigua, con los materiales: café y agua.

Rompecabezas para la manipulación de los alumnos y público en general.

Se realizo un periódico de cada personaje que también ira plasmado en la lápida de cada personaje

Para la interacción, para que tenga una fluidez se diseño cartones de leche para que pueda fungir un depósito de monedas para que el personaje pueda interactuar con el público en general.

Por ultimo los conductores realizaron preguntas y respuestas con el público el que conteste las tres correctamente se le dará un dulce.

Presentación

Cierre

- **Presentación de la actividad por medio de una reseña**
 - **Presentación de cada personaje**
 - **Interacción por parte de los personajes con el público dando a conocer su biografía, periódico y rompecabeza.**
 - **Fotos individuales y grupales**
 - **Rubrica de calificacion**
-
- **Participación comunitaria:** en este Proyecto se involucraron a los alumnos que conforman la escuela asi como a los maestros en turno como modo de apoyo grupal.

- Conexión con el contexto enc unto al contexto la escuela cuenta con distintas areas que favorecieron que las actividades se ubicaran en diferentes espacios para una mayor organizacion al momento de realizar el paseo.

	Prioritario	Secundario
Campo formativo	• Ética, naturaleza y sociedades:	• Lenguajes
Contenidos	• Las revoluciones modernas y sus tendencias	• Diversidad de lenguajes artísticos en la riqueza pluricultural de México y del mundo. • La diversidad étnica, cultural y lingüística de México a favor de una sociedad intercultural.
PDA	• Ubica la confluencia de causas para que la primera Revolución Industrial suceda en Inglaterra y se desarrolle el sistema capitalista. • Explica la relevancia histórica de la Revolución Industrial en nuestras vidas. • Analiza y comprende por separado la causalidad.	• Practica la comunicación asertiva y el diálogo intercultural en interacción con otras personas. Comparte una propuesta creativa propia en la que valore y promueva textos en español a favor de una sociedad intercultural. • Patrimonio cultural de la comunidad en manifestaciones artísticas que fomentan la identidad y el sentido de pertenencia.

		• Experimenta con características de algunos estilos de los lenguajes artísticos, para representar la riqueza pluricultural de México y del mundo. • Reinterpreta de manera respetuosa manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, para valorar su identidad y sentido de pertenencia.
Ajustes por realizar		Argumentación
• Involucrar a la asignatura de español • Involucrar a mas a la asignatura de aretes • Anexar herramientas digitales como un museo interactivo		• Como apoyo a la redacción, expresión en su durante y después del proyectó • Ya que en sus clases puede apoyar en la creación de sus fotografías y la amplia trasformación de los personajes. • Hoy en día el tic forma parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje los estudiantes para que tengan mayor interés en los estudiantes.

Instrumento de evaluación del PTP2

Instrumento para evaluar el PTP 2				
EVIDENCIA: Coevaluación del proyecto desarrollado e implementado en el ciclo escolar anterior, especialmente en el apartado de evaluación formativa				
INDICADOR ES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Información del primer ejercicio autogestivo	Describe a detalle solamente uno o dos de los seis aspectos requeridos.	Describe de manera general al menos tres de los seis aspectos requeridos.	Describe de manera general los seis aspectos requeridos.	Describe a detalle los seis aspectos requeridos.
Primer cuadro del foro	No identifica contenidos, PDA ni campo formativo del proyecto.	Identifica de manera parcial contenidos, PDA y campo formativo del proyecto.	Identifica de manera amplia contenidos, PDA y campo formativo del proyecto.	Identifica exhaustivamente contenidos, PDA y campo formativo del proyecto.
Segundo cuadro del foro	Incluye solamente o los ajustes o la argumentación.	Incluye parcialmente los ajustes y evaluación.	Incluye ajustes y argumentación, pero no detalla.	La propuesta detalla ajustes y argumentación.
Autoevaluación	No incluye autoevaluación.	La autoevaluación cuenta con una extensión mínima y no es profunda.	La autoevaluación es detallada pero no revela un análisis profundo.	La autoevaluación es detallada y revela un análisis profundo. Incluye propuestas de mejora.