

Formato de PTP final

Elementos clave	Momentos (escribir los dieciséis momentos del proyecto)	Fortalezas	Áreas de oportunidad
<p>Descripción del proyecto</p>	<p>Mi proyecto integrador con los alumnos de tercer grado de secundaria representaremos un museo interactivo con los personajes de dicho acontecimiento.</p> <p>Para realizar el proyecto se realizará 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.</p> <p>Inicio: se formaron en binas para que trabajen conjuntamente</p> <p>Se buscará 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se identifico los PDA adecuados para poder tener un mejor enseñanza-aprendizaje. • Que se redactaron en los anteriores PPT • Trabajo colaborativo Por parte de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Que no todos los docentes involucrados realizan la actividad con la misma intensidad y motivación sobre la problemática planteada
<p>Producto de aprendizaje</p>	<p>Ya recabado toda la información se realizaron ✓Lápida con el propósito de ser una base para poder ubicar la foto graffía, así</p>	<p style="text-align: center;">X</p>	<p style="text-align: center;">X</p>

	<p>como su biografía del personaje histórico</p> <p>Se fotocopiaron las imágenes del personaje histórico y los alumnos crearon una foto antigua, con los materiales: café y agua.</p> <p>✓ Rompecabezas para la manipulación de los alumnos y público en general.</p> <p>✓ Periódico Informativo de cada personaje que también ira plasmado en la lápida de cada personaje</p> <p>Para la interacción, para que tenga una fluidez se diseñó</p> <p>✓ Cartones monederos para que pueda fungir un depósito de monedas para que el personaje pueda interactuar con el público en general.</p> <p>Por ultimo los conductores realizaron</p> <p>✓ Preguntas y respuestas con el público el que conteste las tres correctamente se le dará un detalle</p>		
Propósito general	Fomentar el conocimiento La diversidad étnica, cultural y lingüística de México a favor de una sociedad intercultural.	X	X
Propósitos específicos	Que los alumnos analicen los factores políticos, económicos, culturales,	X	X

	tecnológicos, militares que predominaron en la revolución mexicana.		
Grado (Fase)	Tercero fase 6	X	X
Justificación	Las nuevas generaciones desconocen en su gran mayoría lo que tuvieron que pasar nuestros personajes históricos para Poner fin a la dictadura y establecer un gobierno democrático.	X	X
Temática (título)	“MUSEO INTERACTIVO REVOLUCIONARIO”	X	X
Metodología	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMUNITARIOS	X	X
Actividades	Se revisaron investigaciones las biografías de los personajes de la Revolución mexicana. De igual manera durante las sesiones se revisaban avances, ensayos, vestimentas que se tenían que poner, organización de cómo se tenía que establecer el área para que simulara un museo, el lugar que le correspondía a cada uno.	X	X
Recursos	✍Libros de texto, entrevistas, investigaciones, ✍Revistas, hojas de colores, blancas, internet...	X	X
Cronograma (tiempo)	12 sesiones	X	X

Evaluación formativa	<ul style="list-style-type: none"> ✓observaciones del maestro retro alimentación ✓Rubrica de calificación excelente, bueno, regular, insuficiente ✓Escala de semáforo de actitudes 	X	X
Impacto	Los resultados se dieron a conocer en la comunidad escolar a través de una feria, los alumnos se involucraron en todo momento en la elaboración de los stands y la organización de sus productos finales por grado. en la comunidad escolar y sobre todo en los alumnos fue positiva, les gustó mucho el proyecto.	X	X
Difusión	<ul style="list-style-type: none"> • El proyecto se presento en a nivel escolar, en redes sociales como Facebook, en grupos de WhastApp 	X	X
Fuentes de información	<ul style="list-style-type: none"> • Internet, libros, entrevistas, etc. 	X	X
Sostenibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • El uso de las 3 erres: Reducir, reciclar y reutiliza ya que la mayoría de los materiales para realizar el proyecto se utilizó, cartones, periódicos, cajas de leches entre otros. 	X	X