

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

### **Instrumento para la Recuperación y Análisis de Proyectos Educativos**

Nombre del participante; ALMA ILIANA UC UC

Escribe y describe todos los elementos curriculares y didácticos de tu proyecto del ciclo anterior.

#### **Información General de tu Proyecto:**

- Título del proyecto: Jugar y Aprender con los números
- Campos formativos: Saberes y Pensamiento Científico, Lenguajes y De lo Humano y Comunitario.
- Grado: 3° “A”
- Ciclo escolar: 2023 -2024
- Duración: 10 días aproximadamente
- Número de estudiantes participantes: 27 alumnos

#### **Descripción de tu Proyecto:**

- Objetivo general: ¿Cuál era el propósito principal del proyecto?

Favorecer que los niños y las niñas del 3° “A” del Jardín de Niños “Mariano Matamoros” identifiquen la importancia del uso de los números en la vida diaria, logren identificarlos por escrito, conociendo el significado de cada uno de ellos. Hagan uso de algunos principios de conteo al resolver problemas numéricos y representen gráficamente los números.

A través del diseño de actividades lúdicas e innovadoras que reten el intelecto de los niños y niñas

- **Objetivos específicos:** ¿Qué se buscaba lograr con el proyecto?  
Favorecer la mejora en sus aprendizajes y desarrolle sus habilidades matemáticas y su razonamiento que le permitan enfrentar y resolver situaciones de su vida cotidiana relacionadas con el conteo y los números.
- **Metodología:** ¿Qué metodología aplicaste en tu proyecto?  
La metodología ABP (Aprendizaje basado en Proyectos)
- **Productos finales:** ¿Qué resultados concretos se obtuvieron? (ej., presentaciones, informes, modelos, etc.)

El producto final fue un periódico mural, donde los niños compartieron lo que investigaron, las actividades que realizaron durante el desarrollo del proyecto y lo que aprendieron.

**Realiza una valoración de tu proyecto y escribe**

**Análisis de Fortalezas y Debilidades de tu proyecto:**

Nombre de tu Proyecto	Fortalezas	Debilidades	Sugerencias para mejorar
1. Jugar y aprender con los números	ya tengo el conocimiento de las metodologías sociocríticas y dinámicas de aprendizaje de un determinado contexto.	El dominio del plan de estudio 2022, así como de las metodologías sociocríticas para trabajar los proyectos integradores	La planeación de un proyecto a futuro acerca de la Resolución de problemas con el uso de las monedas en contextos reales o de juego de compra-venta de la tiendita. Para que los niños conozcan la equivalencia de las monedas y aprendan a usarlos en diferentes contextos de su vida cotidiana.

### Reflexiones Finales:

#### Contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué aspectos del proyecto consideramos que fueron más exitosos?  
¿Por qué?

Mi proyecto fue exitoso, ya que se observa que un 95% de los alumnos logro el conocimiento y uso de los números en diversos entornos y situaciones de su vida cotidiana. Tienen más habilidad para resolver

problemas numéricos de manera autónoma. El 10% restante se continuará reforzando las actividades de conteo y resolución de problemas para alcanzar la nivelación con sus compañeros.

- ¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto?  
¿Cómo se superaron?

La dificultad de mi proyecto fue que al inició la mayoría de los niños no conocían los números ni los usaban, tenían muy bajo rango de conteo, lo cual, dificultaba que resolvieran los problemas numéricos que se les planteaba. Lo supere realizando una diversidad de actividades lúdicas, innovadoras y retadoras en donde los niños pusieron en juego su intelecto, a través de preguntas constantes de reflexión.

- ¿Qué aprendizajes obtuvieron los estudiantes a través de este proyecto?

Conocieron que son los números, cuáles son sus usos y funciones, donde se encuentran los números, para que sirven, mejoraron y ampliaron su rango de conteo, aprendieron a resolver problemas numéricos de manera autónoma y a escribir los números de manera convencional; algunos apoyándose de la tira numérica.

- ¿Qué cambios realizarías en el diseño y la implementación del proyecto si tuvieras la oportunidad de volver a hacerlo?

Agregaría más actividades lúdicas innovadoras y retadoras como el juego de la tiendita, que tengan que ver con el uso de las monedas

para que los niños conozcan el valor de las monedas y la equivalencia entre ellas y lo apliquen en actividades reales o de juego de compra-venta en la tiendita.

### **Recomendaciones para el Futuro:**

- ¿Qué nuevos proyectos te gustaría desarrollar?

En relación con este campo formativo de Saberes y pensamiento Científico, relacionado con los saberes numéricos: Un proyecto donde los niños trabajen La resolución de problemas con el uso de las monedas (La tiendita).

Incluir otras actividades de resolución de problemas con el libro de preescolar: La clínica veterinaria, la juguetería; etc.

- ¿Qué áreas de mejora identificaste para futuros proyectos?

Seguir fortaleciendo mis conocimientos y estudio del nuevo programa 2022 y de las modalidades de trabajo para la acción transformadora y el codiseño establecido en la reforma curricular de la NEM (Nueva Escuela Mexicana). Igualmente, no perder de vista las actividades lúdicas con los niños, considerando desde nuestra planeación sus características, intereses, necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje.

- ¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar proyectos más exitosos?

Incluir la tecnología en el aula para investigaciones en mis proyectos.  
Actividades y juegos interactivos en la computadora Y otros materiales didácticos complementarios como láminas, para enriquecer los aprendizajes de los niños y las niñas.

Después de que coevaluaron los proyectos y realizaron una reflexión de la construcción; sabemos que te enfrentaste y analizaste tus áreas de mejora y tus fortalezas, permitiendo encontrar nuevas oportunidades de ajustar tu proyecto, **sube este documento en el lugar de la plataforma que corresponde de tu PTP1 .**

## 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.