

Socialización del proceso, los productos y los procesos formativos

Proyecto de Transformación de Práctica (PTP) final

Después de valorar tu trabajo, realiza los ajustes didácticos, pedagógicos y curriculares de acuerdo con **tu autoevaluación** y compártelo con tus compañeros. Realizaremos una evaluación en pares, es decir **una coevaluación**. Para ello deberás solicitar a tu asesor(a) los nombres de las personas con las que trabajarás.

1. En un primer momento, comparte tu proyecto con dos de tus compañeros(as); con base en sus observaciones realiza los ajustes pertinentes, ya que en un segundo momento presentarás tu proyecto en colectivo. Puedes mostrar tu proyecto llenando el **Formato de PTP final**, disponible también para descargar en el Campus virtual:
2. Revisa nuevamente los dieciséis elementos clave, así como el Instrumento para la evaluación del PTP final.
3. Presenta tu proyecto en una sesión sincrónica para valorar en comunidad los proyectos educativos de todos y todas. El formato en que presentarás tu proyecto será en una presentación de Power Point o en Prezi (diapositivas).

Para subir el PTP del módulo 3 al Campus, asegúrate de realizar los siguientes pasos:

DESCARGA AQUÍ EL FORMATO SUGERIDO

1. Modifica el nombre del archivo (PTPM3_AAAA) cambiando las letras “A” por las iniciales de tu nombre: PTPM3_FRVG.
2. Convierte el archivo Word en documento PDF. Solo podrás cargar en Campus archivos PDF.
3. Antes de convertir y de subir al Campus tu PTP, es importante que revises que tu producto y te asegures de que cumple con todos los componentes solicitados. Apóyate de la **rúbrica**, descárgala dentro de la actividad.
4. Accede al Campus virtual y localiza la sección del PTP.
5. 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.

Proyecto de Transformación de Práctica (PTP) final

Nombre del participante: Alma Iliana Uc Uc

Formato de PTP final

Elementos clave	Momentos (escribir los dieciséis momentos del proyecto)	Fortalezas	Áreas de oportunidad
Descripción del proyecto	<p>El Proyecto se llama: “Jugar y aprender con los números”.</p> <p>Se llevará a cabo a través de los distintos momentos que integran la metodología seleccionada, en donde los alumnos realizarán actividades de indagación, registro de información usando sus propios recursos en un periódico mural, así como también tendrán una participación activa en las distintas actividades lúdicas que van a realizar, resolverán retos y pondrán en juego los principios de conteo, identificarán los números escritos en objetos del entorno, registro de cantidades usando números apoyándose de la tira numérica. es decir, desarrollarán habilidades como la abstracción numérica y el razonamiento numérico, el pensamiento crítico y analítico, para razonar de manera lógica y ordenada, la creatividad para buscar de manera activa soluciones a diversas problemáticas.</p> <p>El proyecto es relevante porque se está implementando en el proceso de enseñanza y aprendizaje situaciones reales y auténticas dentro del aula que permiten contextualizar el aprendizaje del alumno, dándole un valor importante a las matemáticas dentro de nuestro entorno inmediato y haciendo que nuestros alumnos comprendan ese valor a través de la contextualización de aprendizajes. (Se parte de la</p>	<p>De manera resumida describo el proyecto educativo innovador que planteo. Justificando su importancia y como contribuirá en los aprendizajes de los niños y las niñas del grupo.</p>	

	<p>realidad del niño y de sus experiencias cotidianas).</p> <p>Para el docente le permite mejorar su praxis y aumentar las posibilidades de éxito dentro del aula al implementa este proyecto ya que diseña situaciones didácticas de aprendizaje oportunas, auténticas, significativas y efectivas.</p> <p>Las matemáticas en este proyecto producen en los esquemas mentales de los niños de preescolar mayor movilidad de pensamiento y con esto mayor flexibilidad mental.</p> <p>Mejora la convivencia escolar, ya que al comprender sobre temas abstractos les facilita la creación de actitudes positivas ante las situaciones problemáticas, desarrollan seguridad en la realización de procedimientos y les brinda confianza en los resultados que puede conseguir</p>		
Producto de aprendizaje	Un periódico mural en donde los alumnos van a exponer las diversas actividades lúdicas y que aprendieron en cada una de ellas, también se pondrán algunos trabajos realizados por ellos en donde resolvieron algún problema matemático, que evidencie su aprendizaje significativo y la mejora en su aprovechamiento escolar.	Establezco cual será el producto final que van a realizar los niños y niñas del grupo 3 ^o "A"	
Propósito general	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.	Reflexioné en el objetivo general y hacer los ajustes pertinentes	
Propósitos específicos	-Identifiquen la importancia del uso de los números en la vida diaria,	Pude reflexionar sobre los resultados concretos que espero alcanzar y pude desglosar mi	

	<ul style="list-style-type: none"> -Logren reconocerlos por escrito, conociendo el significado de cada uno de ellos -Hagan uso de los principios de conteo al resolver problemas numéricos -Representen gráficamente con números los resultados 	objetivo general en metas más pequeñas y medibles	
Grado (Fase)	<p>Preescolar (Fase 2) Grado y grupo: 3° “A” Conformado por 23 alumnos Sus edades oscilan entre los 5 y 6 años de edad.</p> <p>Participarán activamente en este proyecto a través de las actividades lúdicas y retadoras que se diseñaron, en las cuales los niños y niñas tendrán la oportunidad de construir su propio aprendizaje, indagarán en distintas fuentes de información, resolverán desafíos o retos que se les presenten, responderán preguntas donde se fomentará la reflexión en todo momento del proyecto. La docente tendrá el papel de apoyo, guía, facilitadora y motivadora. A través de este proyecto innovador los alumnos se beneficiarán al tener una participación activa, desarrollarán sus habilidades con sentido numérico, lo cual les permitirá mejorar sus aprendizajes</p>	Se define para que fase y grado está planeado este proyecto didáctico innovador	
Justificación	<p>Este proyecto es importante porque permite atender el área de oportunidad de mi grupo, relacionadas con las habilidades de sentido numérico, el bajo conocimiento que tienen de los números, la falta de reconocimiento de la función y uso del número en la vida cotidiana,</p> <p>-El Uso de los principios de conteo, la identificación y representación gráfica de los números, así como el bajo rango de</p>	Justifico la importancia y relevancia del proyecto en el contexto actual.	

conteo que tienen. Por lo que es una necesidad prioritaria de atender para lograr una mejora en sus aprendizajes.

Por este motivo se decidió realizar este proyecto con el tema de los números y sus usos. porque es una necesidad social y educativa de atender como prioritario, ya que son herramientas que el niño necesita para enfrentar la vida cotidiana.

-Al retomar el juego como estrategia principal para aplicar el proyecto con la metodología Aprendizaje por indagación con enfoque STEAM permite que los alumnos utilicen los números en diversas situaciones que enfrentan en su vida diaria.

La metodología de Aprendizaje por Indagación con enfoque STEAM tiene una gran **relevancia** en el contexto actual, ya que es una metodología dinámica y adaptable a cualquier contexto, por lo que el aprendizaje es fundamentalmente práctico y el interés de los estudiantes por lo que aprende es de suma importancia.

Cualquier proyecto educativo tendrá un éxito con la elección de esta metodología. Todas las estrategias STEAM se basan en las matemáticas, que incluyen la capacidad numérica, así como las habilidades y los enfoques necesarios para interpretar y analizar información, simplificar y **resolver problemas**, evaluar riesgo y tomar decisiones informadas.

Es un proyecto real permite atender las necesidades, problemáticas e intereses reales de mi grupo, favorece el aprendizaje situado; está contextualizado,

	<p>tomando en cuenta el contexto real de los niños y las niñas, por ende, logra la mejora y fortalecimiento de sus aprendizajes.</p> <p>Es un proyecto pertinente ya que ofrece diversas situaciones para favorecer el aprendizaje de los números y atender el contenido “Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales” y lograr de los procesos de desarrollo y aprendizaje planteados en la propuesta curricular.</p> <p>Igualmente, el proyecto es coherente porque atiende los contenidos planteados para su aprendizaje de las niñas y los niños</p> <p>En el proyecto a través de la metodología Aprendizaje por indagación con enfoque STEAM se da una secuencia de actividades significativas y retadoras que abonan al logro del perfil de egreso de las niñas y los niños de educación preescolar, favoreciendo la educación integral.</p>		
<p>Temática (título)</p>	<p>El proyecto se llama: “Jugar y aprender con los números” En el cual se trabajará como contenido prioritario: Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno en diversos contextos socioculturales Del Campo Formativo: Saberes y Pensamiento científico</p> <p>De manera Secundaria se trabajarán los contenidos de los campos lenguajes y De lo humano y comunitario:</p>	<p>Se ha detectado el contenido prioritario con claridad y también agregue los PDA que no había considerado en el PTPM1</p>	

	<p>Lenguajes: Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.</p> <p>De lo humano y comunitario: Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y a una convivencia basada en la aceptación de la diversidad</p> <p>Los ejes articuladores con los cuales se vinculará son: -Inclusión -Pensamiento Crítico -Igualdad de género -Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura -Interculturalidad crítica</p>		
Metodología	<p>Se implementará la metodología Aprendizaje por indagación con enfoque STEAM</p> <p>Fase 1: Saberes de nuestra comunidad Se introduce al tema que se está abordando y se usan los conocimientos previos (rescate de saberes previos)</p> <p>Fase 2: Indagamos. -Ruta de trabajo. -Investigación y experimentación Se especifican los detalles de la pregunta de indagación y se lleva a cabo la respuesta a las preguntas específicas de indagación</p> <p>Fase 3: Comprendemos -Organización de datos -Análisis e interpretación Se establecen conclusiones con la problemática general</p> <p>Fase 4: Socializamos y aplicamos -Propuesta de acción para resolver el problema</p>	Identifico con claridad las fases completas del proyecto a través de la metodología Indagación con enfoque STEAM	

	<p>Se presentan los resultados derivados de la indagación y se elaboran propuestas de acción para resolver la problemática</p> <p>Fase 5: Reflexionamos el camino andado</p> <ul style="list-style-type: none"> -Planteamiento de reflexión -Logros -Dificultades <p>Se reflexiona sobre lo realizado y aprendido</p>		
<p>Actividades</p>	<p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se introduce al tema. -Indagación de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son los números? ¿dónde los podemos encontrar? ¿Qué significan? ¿Para qué sirven? ¿Dónde los usamos? ¿Cómo los usamos? -Se identifica la problemática: <ul style="list-style-type: none"> -“Se ha notado que en el grupo de 3° “A” hay niños y niñas que no saben para que sirven los números, desconocen en donde los podemos encontrar en nuestro contexto, cuentan muy poco, se les dificulta identificar los números escritos, así como se le dificulta escribirlos. <p>Fase 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se diseña y se lleva a cabo la investigación: <ul style="list-style-type: none"> -se elabora un organizador gráfico para recabar la información que vayan aportando las niñas y los niños: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se va a hacer ante cada pregunta de indagación? ¿Quién o quiénes lo realizarán? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Para qué? ¿con qué? -Se lleva a cabo la indagación en el aula, contestando cada pregunta específica de indagación y se da una explicación inicial a partir de los datos e información recabada 	<p>Tengo establecido la secuencia de todas las actividades del proyecto, abarcando las etapas de la metodología Aprendizaje con enfoque STEAM.</p>	

Fase 4:

- Se presentan los resultados de la indagación
- Se elaboran propuestas de acción:
- ¿Qué podemos hacer para que los niños aprendan más sobre los números?
- ¿Qué podemos hacer para que los niños y niñas aprendan a usar los números?
- ¿Qué juegos o actividades podemos realizar para que los niños cuenten?
- ¿Cómo podemos hacer que los niños cuenten mas de lo que saben?
- ¿Cómo podemos hacer que aprendan a escribir los números?
- Investigar en distintas fuentes (En Google, en libros, en videos, entrevistando a diversas personas) dónde podemos encontrar los números, que significan, para que sirven...
- Reflexionar con los niños que los números están presentes siempre en todo momento de nuestra vida cotidiana
- Traer en el aula objetos de casa, que contengan números a manera de exposición y cada niño explique dónde tiene números
- Que expliquen para que sirven esos números, para que se utilizan
- Se comprende el tema a través de las investigaciones
- organizando los datos que van a servir para analizar e interpretar
- ver un video: ¿para que sirven los números? ¿dónde los podemos encontrar en nuestra vida cotidiana?
- Entrevistas a distintas personas para saber más del tema
- jugar a los detectives “buscar en el aula objetos que contengan números”, explicar dónde están los números y para qué sirven esos números

-Jugar al traga bolas (contar y registrar de manera individual en hojas cuantas bolas se tragó. Usando números

-Jugar “la reina pide”. Traer la cantidad de objetos que pide la reina., y registrar la cantidad en su hoja

-jugar “las tapitas” ...al lanzar el dado construir colecciones tomando las tapitas según lo que indique el dado y registrar con números en su tarjeta de manera individual

-Jugar los peces de colores
De manera individual cada niño con su caña de pescar va “pescar peces al ritmo de la música”. Cuando se detenga la música, deja de pescar y cuenta ¿Cuántos peces pescaste? Regístralo en la hoja que te doy

-En el libro Explorar e imaginar con mi libro de preescolar 3grado. Fungible, en la página 18, “La juguetería”, realizar las actividades de conteo y registro de cantidades usando números

-Apoyándose del libro arriba mencionado Registrar información en graficas o cuadros sencillos (grafica de barras) usando números: ¿Cuántos aviones hay? ¿Cuántos baleros son? ¿Cuántas muñecas hay? Y ¿Cuántos carritos son?

-En cada actividad lúdica cada niño explicará que registro y cómo registro, identificarán donde hay más, menos o la misma cantidad de elementos

Fase 5:
Se reflexiona sobre todo lo realizado

-La planeación, reflexionar si las actividades sirvieron para lograr los objetivos.

-Las actuaciones personales y grupales, si participaron o no, si

	<p>realizaron las actividades, como lo hicieron, a quien se le facilitó, a quien se le dificultó,</p> <p>-Los procedimientos, que hicimos al inicio, que después y que al final para cerrar el proyecto, que procedimiento se llevó a cabo en cada actividad, propiciando la reflexión en todo momento</p> <p>-Los instrumentos, los materiales si fueron pertinentes o no,</p> <p>-Los logros, que aprendimos, que sabemos hacer ahora que antes no podíamos: como contar y amplia nuestro rango de conteo, registramos con números, con o sin apoyo de la tira numérica, identificamos los números escritos,</p> <p>-Las dificultades y los fracasos. Que se nos dificultó, ¿por qué? como lo resolvimos.</p> <p>-se realiza una exposición del periódico mural, donde los niños van a explicar todo el proceso que recorrieron, que actividades realizaron, que aprendieron en cada una, y también se incluirán algunos trabajos gráficos como evidencias que muestren el avance y mejora en sus aprendizajes y aprovechamiento.</p>		
Recursos	<p>Para llevar a cabo este proyecto, se usará una gran diversidad de recursos materiales didácticos y de reuso, así como recursos humanos, tecnológicos y económicos, entre los que se pueden mencionar:</p> <p>Pizarrón, imanes, plumones, papel bond y papel manila, dado elaborado con cajas de galleta o de medicamentos, taparoscas de colores (tapas de refresco), peces de colores hechos de cartón y hojas de colores, cañas de pescar, botes hechos con botellas de refresco, libro de preescolar, láminas didácticas, computadora, T.V, USB, videos sobre los usos y</p>	Se reconocen con claridad todos los recursos que se van a utilizar en el proyecto	

	<p>funciones de los números, canciones de los números, hojas blancas recicladas, lápiz, tarjetas enumeradas del 1 al 15, la tira numérica del 1 al 15, objetos del entorno que contengan números, investigaciones sobre los números con imágenes, recortes, dibujos y fotografías. Bocina y micrófono</p>		
<p>Cronograma (tiempo)</p>	<p>La duración del proyecto es de 10 días aproximadamente. En los cuales se abarcará, las 5 fases del proyecto.</p> <p>La fase 1 se trabajará en un solo día: Rescate de saberes previos</p> <p>La fase 2: se realizará otro día, en donde se indagará</p> <p>La fase 3: se realizará otro día, se organiza la información</p> <p>-Se analizará e integrará en láminas</p> <p>La fase 4, Es la fase más extensa del proyecto, se realizará en 6 días, en la que se llevarán a cabo las actividades lúdicas que permitirán atender las problemáticas detectadas en el grupo</p> <p>Y por último la fase 5 se realizará en el último día del desarrollo del proyecto. Se realizará el cierre del proyecto, con la evaluación de los resultados y alcance del proyecto.</p> <p>Se expone el producto final: Periódico mural,</p> <p>Se invitará a asistir a los padres de familia del grupo 3° "A" para esta actividad de cierre.</p> <p>Los niños explicarán el periódico mural, con apoyo del micrófono todos los logros obtenidos.</p> <p>Al final se pondrá el periódico mural afuera del aula, para darlo a conocer a toda la comunidad escolar.</p>	<p>Se establece un tiempo prudente para realizar el proyecto, considerando los intereses y necesidades del grupo por atender.</p>	
<p>Evaluación formativa</p>	<p>En este proyecto la Evaluación formativa se hace desde la</p> <p>-Observación</p>	<p>Aplico una evaluación formativa de acuerdo al nivel de educación preescolar</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> -Registros de lo observado (sucesos relevantes) -Preguntas de reflexión -Retroalimentación -El portafolio de Evidencias graficas del alumno -Como herramienta de evaluación se aplicarán listas de cotejo 		
Impacto	<p>Espero generar un impacto muy importante y significativo en los aprendizajes de mis alumnos, al aplicar esta metodología que marca el sustento teórico de la NEM para favorecer el desarrollo integral de los alumnos. Se promoverá la participación activa de las familias. En la escuela tendrá un impacto positivo, al impulsar la innovación en la práctica docente, con la implementación de los proyectos integradores educativos e innovadores, se atenderán las necesidades y problemas reales de los alumnos. Transformando mi práctica (proceso de enseñanza-aprendizaje), mejora en los aprendizajes de los niños y niñas y con ello la transformación de la sociedad.</p>	<p>El impacto se reconocerá al termino del proyecto, después de evaluar los logros obtenidos</p>	
Difusión	<p>El proyecto se va dar a conocer de diversas formas atractivas para llamar la atención, a través de diferentes medios de difusión como: imágenes o fotos del proceso (Etapas del proyecto) mostrando el trabajo completo y también detalles en un periódico mural, en donde se darán a conocer los carteles con la información que fueron investigando, videos de las diferentes actividades lúdicas realizadas, Mensajes grabados sobre el proyecto en el grupo de whatsapp de padres de familia del grupo.</p>	<p>Se reflexiona y se eligen los medios o canales de difusión más viables que pueden emplearse para darle difusión al proyecto</p>	

<p>Fuentes de información</p>	<p>-Material en línea del Curso “Las pedagogías del Conocimiento Integrado. Los proyectos interdisciplinarios”. Módulo 1,2 y 3. Denisse Osiris Hernández Carbajal. Página Web.</p> <p>-Un libro sin recetas para la maestra y el maestro Fase 2 y fase 3.</p> <p>-Programa de Estudio para la Educación Preescolar. Programa Sintético de la Fase 2.</p> <p>-Libro de la Educadora. Educación Preescolar. Secretaría de Educación Pública.</p> <p>-Posibilidades de trabajo para la acción transformadora y el codueño.</p> <p>-Explorar e imaginar con mi libro de preescolar 3grado. Fungible</p>	<p>Se sustenta el proyecto educativo innovador con las fuentes de información consultadas, incluyendo páginas web.</p>	
<p>Sostenibilidad</p>	<p>Mi proyecto es sustentable, valió la pena realizarlo, ya que además de que beneficiar a mis alumnos en sus aprendizajes, también contribuyó a que utilizaran material reciclable como taparrosas de colores, dados elaborados con cartón o cajas, botes hechos con botellas de refresco. Se reutilizaron hojas blancas para hacer registros al resolver retos o problemas matemáticos.</p> <p>Se atendieron necesidades reales del contexto escolar establecidos en el Proceso de Mejora continua. Mas adelante se retomará el proyecto para continuar reforzando los contenidos y PDA del campo de saberes y pensamiento científico, enfocado a las habilidades de sentido numérico, implementando la resolución de problemas con el uso de las monedas en el juego de compra-venta de la tiendita. Ya que un proyecto no termina para siempre, sino que se le puede dar continuidad después de su fecha de</p>	<p>Se reconoce la sostenibilidad del proyecto al utilizar material reciclado o de reuso, lo cual favorece al cuidado del medio ambiente.</p> <p>Así también, apoya a la economía de las familias.</p>	

	conclusión, retomándolo a futuro para darle continuidad y seguimiento a la mejora de los aprendizajes de los alumnos.		
--	---	--	--

Instrumento para evaluar el PTP 3

INDICADORES	Insuficiente 10	Suficiente 15	Satisfactorio 20	Destacado 25
Descripción del proyecto, producto de aprendizaje, propósito general y propósitos específicos	El proyecto no está claramente definido, carece de propósitos específicos y no presenta un plan de acción.	El proyecto está definido de manera general, con propósito general y propósitos específicos, pero la descripción es limitada.	El proyecto y el producto de aprendizaje están bien definidos, con propósito general y propósitos específicos claros y detallados.	El proyecto y el producto de aprendizaje están excelentemente definidos, con propósitos específicos medibles y un plan de acción exhaustivo.
Grado (Fase), justificación, temática (título) y metodología	La presentación de los elementos es vaga, no se relaciona claramente con el proyecto y carece de datos de apoyo.	La presentación es básica, se relaciona con el proyecto pero presenta poca evidencia o datos de apoyo.	La presentación de cada elemento está bien elaborada, se relaciona claramente con el proyecto y presenta evidencia o datos de apoyo adecuados.	La presentación es sólida, se relaciona de manera directa y clara con el proyecto, y está respaldada por evidencia o datos de apoyo robustos y relevantes.
Actividades, recursos, cronograma y evaluación formativa	Los elementos se encuentran incompletos, no incluye todas las actividades necesarias y carece de fechas específicas.	Incluye las actividades y recursos principales, pero el cronograma y evaluación son poco detallados.	Incluye todas las actividades y recursos necesarios, presenta un cronograma con fechas específicas y una evaluación formativa.	Incluye a detalle todas las actividades y recursos necesarios, presenta un cronograma con fechas específicas y una evaluación formativa. Considera posibles contingencias.
Impacto, difusión, fuentes de información y sostenibilidad	La presentación es desorganizada, sus elementos se exponen de manera poco clara.	La presentación es básica, con una estructura general y descripción limitada.	La presentación de los elementos es clara y está bien organizada, describe recursos de manera efectiva.	La presentación y descripción de los elementos es muy clara y bien organizada, las sugerencias son creativas.