

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: KARLA ASHAID SANTOS NOVELO

Instrumento para la Recuperación y Análisis de Proyectos Educativos

Información general del proyecto:

• **Título del proyecto:**

JUEGOS DEL PASADO Y DE HOY

• **Área(s) curricular(es):**

- **De lo humano y lo comunitario:** Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación.
- **Saberes y pensamiento científico:** Cuerpo humano: estructura externa, acciones para su cuidado y sus cambios como parte crecimiento
- **Lenguajes:** Apreciación de canciones, rondas infantiles, arrullos y cuentos.

• **Grado:** 1ºA

• **Ciclo escolar:** 2024-2025

• **Duración:** 15 DIAS

• **Número de estudiantes participantes:** 157 ALUMNOS

Descripción del Proyecto:

• **Objetivo general:**

Dar a conocer juegos sencillos que pasan de generación a generación, para ponerlos en práctica durante los recreos, además de fortalecer relaciones sociales, aceptar normas, jugar en equipo, esperar turno, aceptar la victoria y la derrota, etc.

• **Objetivos específicos:**

- Explorar diferentes juegos tradicionales de diferentes culturas.
- Comprender la importancia de los juegos tradicionales en la historia y la cultura.
- Desarrollar habilidades de liderazgo y trabajo en equipo al organizar y dirigir juegos.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en actividades recreativas.
- Promover la inclusión y la cooperación entre los estudiantes.

• **Metodología:**

Aprendizaje basado en proyectos comunitarios: Tejer redes con la comunidad a fin de involucrarnos gradualmente. Promover la diversidad de técnicas didácticas que permitan la dinamización y apropiación de contenidos y diálogos presentes. Se busca que los alumnos logren integrar a la comunidad en la implementación de los juegos tradicionales durante el recreo escolar.

• **Productos finales:**

- Los estudiantes demuestran un profundo conocimiento y comprensión de una amplia variedad de juegos tradicionales.

- Comprende a fondo la importancia histórica y cultural de los juegos tradicionales y puede explicar claramente su relevancia.
- Muestra excelentes habilidades de liderazgo y trabajo en equipo al organizar y dirigir juegos, fomentando la participación activa de todo el estudiantado.
- Participa activamente en todas las actividades recreativas, mostrando entusiasmo y compromiso en todo momento.
- Demuestra un compromiso constante con la inclusión y la cooperación, trabajando de manera efectiva con todos los estudiantes.

Análisis de fortalezas y debilidades:

Aspectos	Fortalezas	Debilidades	Sugerencias para mejorar
Planificación			
* Definición de objetivos	Lograr transmitir de manera oral de generación en generación y la variedad de posibilidades de jugar un mismo juego.	Escribir de manera correcta lo que quería lograr con este proyecto	Buscar más información, sobre el tema en cuestión.
* Selección de actividades	La implementación lograda en mi grupo antes de pasarlo a los demás grupos.	La poca colaboración de algunos compañeros a la hora de hacer los ajustes	Tomar más en cuenta a los padres de familia, docentes y director, para la realización de las actividades
* Organización del tiempo	La adaptación del tiempo a mis horarios de clase.	Salirme del tiempo destinado a las actividades.	Ajustarme a la organización de los tiempos de los grupos de la escuela.
Desarrollo			
* Participación de los estudiantes	En mi grupo de clase fue un éxito la participación, los niños estaban muy emocionados por exponer los juegos a los demás estudiantes	Como era de esperarse existieron niños de los grados superiores que no querían participar ya que como se sienten grandes, les da vergüenza que	Motivar más a los maestros, para que ellos motiven a sus alumnos en la participación de los juegos.

		los vean jugando con los niños pequeños	
* Uso de recursos	Considero una fortaleza el tener materiales en mi salón de clase para la elaboración de juegos y juguetes para mis estudiantes.	La debilidad que encuentro es que no teníamos suficiente material para la elaboración de los juegos y juguetes para algunos estudiantes de los grados superiores.	Conseguir más materiales para la elaboración de algunos juegos y juguetes para que todos los estudiantes puedan participar.
* Colaboración en equipo	Los juegos por equipo fueron de gran ayuda para la implementación de los juegos. Los niños pequeños estaban muy motivados en la realización de los juegos.	Algunos niños de los grados de quinto y sexto no querían participar porque tenían vergüenza, lo que no ayudaba a trabajar algunos equipos.	Cambiar tal vez la organización de los equipos para que solo jueguen con los de su misma edad. Aunque ya perderíamos la inclusión.
Productos finales			
* Calidad de los productos	Aquí puedo mencionar que los alumnos de cuarto grado lograron construir juguetes de acuerdo a lo que buscábamos presentar	Así como los de cuarto grado realizaron juguetes excelentes, hubo algunos que no lograron realizarlo por falta de materiales y es por eso que lo considero una debilidad	Indicar de manera conjunta lo que necesitan para la realización de cada una de las actividades, para que todos puedan participar.
* Originalidad y creatividad	Todos los niños tienen una habilidad única para la realización de sus juguetes y juegos. Tuvimos la creación de muchos juegos muy creativos.	La única debilidad que puedo decir en este rubro es que nos hizo falta más motivación y más que nada material para todos los estudiantes.	Como lo he mencionado anteriormente, solicitar de manera general los materiales que se necesitan para la elaboración de

			todas las actividades.
Evaluación			
* Criterios de evaluación	Adaptar una evaluación acorde con el tema que se está trabajando, ejemplo: como evaluar en los estudiantes, los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales. Esto fue muy complicado pero también fue muy reconfortante notar como los niños podían lograrlo con ayuda de sus demás compañeros	La forma correcta de realizar una evaluación sobre este tema.	Solicitar la ayuda de las maestras de educación física y artística para una mejor manera de evaluar
* Retroalimentación a los estudiantes	Al final de cada actividad se trataba de que los estudiantes explicaran como realizaron las actividades, esto ayudaba a los más pequeños a comprender mejor lo que se había trabajado.	No siempre nos alcanzaba el tiempo para la explicación de las actividades al final de cada una de ellas.	Ajustar mejor los tiempos, para tener un mejor aprendizaje.

Reflexiones finales:

- ¿Qué aspectos del proyecto consideras que fueron más exitosos? La incorporación final de la mayoría de los estudiantes ¿Por qué? Porque así se tenía una mejor colaboración e inclusión para realizar las actividades de manera conjunta.

- ¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto? La falta de materiales ¿Cómo se superaron? Solicitando al director de la escuela la colaboración para comprar más.
- ¿Qué aprendizajes obtuvieron los estudiantes a través de este proyecto?
Se les trato de inculcar una conducta lúdica para que en su tiempo libre realicen actividad física y evitar así problemas como el sedentarismo, relación con los demás niños, etc., ya que una de las características principales de los juegos tradicionales es que constantemente se está interactuando con todos los compañeros y eso refuerza los vínculos afectivos entre los alumnos que luego se pueden trasladar al tiempo de ocio de los alumnos.
- ¿Qué cambios realizarías en el diseño y la implementación del proyecto si tuvieras la oportunidad de volver a hacerlo? Implementar la solicitud de material en todos los salones para poder contar con ello a la hora de trabajar.

Recomendaciones para el futuro:

- ¿Qué nuevos proyectos te gustaría desarrollar?
Talleres de pintura y manualidades.
- ¿Qué áreas de mejora identificaste para futuros proyectos?
La implementación de donaciones de materiales para la escuela, ya que está casi no cuenta con materiales adecuados para toda la escuela.
- ¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar proyectos más exitosos?
Material didáctico, esto nos frena la mayoría de las veces para la realización de proyectos o actividades.

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: KARLA ASHAID SANTOS NOVELO

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.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Problemática o necesidad:<ul style="list-style-type: none">❖ Los estudiantes aprenderán a organizar y dirigir los juegos, desarrollando habilidades de liderazgo y trabajo en equipo. |
| <ul style="list-style-type: none">● Título del proyecto:<ul style="list-style-type: none">❖ LOS JUEGOS DEL PASADO Y DE HOY |
| <ul style="list-style-type: none">● Objetivo del proyecto:<ul style="list-style-type: none">❖ Dar a conocer juegos sencillos que pasan de generación a generación, para ponerlos en práctica durante los recreos, además de fortalecer relaciones sociales, aceptar normas, jugar en equipo, esperar turno, aceptar la victoria y la derrota, etc. |
| <ul style="list-style-type: none">● Metodologías<ul style="list-style-type: none">❖ Aprendizajes basados en proyectos comunitarios |
| <ul style="list-style-type: none">● Participación comunitaria<ul style="list-style-type: none">❖ Escuela |

- Conexión con el contexto
 - ❖ Investigación con los abuelos y sus padres de familia acerca de los juegos y juguetes con lo que ellos se divertían de chicos.

	Prioritario	Secundario
Campo formativo	De lo humano y lo comunitario	Lenguajes
Contenidos	Pensamiento lúdico, divergente y creativo.	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos.
PDA	Propone soluciones ante retos y conflictos que se presentan en juegos y actividades, para promover la participación, el respeto y la colaboración. Identificar que los juegos tradicionales, además de ser divertidos, nos enseñan saberes y conocimientos de nuestras comunidades.	Realiza actividades a partir de la lectura de instructivos. Explica a sus compañeras y compañeros el proceso a seguir para el uso o construcción de objetos y para llevar a cabo otra actividad. Escribe, con el apoyo opcional de imágenes, instrucciones para uso o construcción de objetos, realizar actividades o algún otro propósito.
Ajustes por realizar		Argumentación

