

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.

Formato de PTP final

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: MARIA SILVERIA TUZ BALAN

Elementos clave	Momentos (escribir los dieciséis momentos del proyecto)	Fortalezas	Áreas de oportunidad
Descripción del proyecto	Este proyecto es de carácter integrador, se basa en un enfoque en la cual permitirá al alumno descubrir, adquirir y apropiarse de la cultura comunitaria. Con ello se desarrollará habilidades como pensar, razonar, construir, solucionar problemas, representar y comunicar ideas; así mismo se pretende que los alumnos se apropien de la valoración de los juegos y juguetes tradicionales para preservar el pasado en relación a la actualidad.	Poner en práctica las habilidades	La búsqueda de solución de problemas
Producto de aprendizaje	Los alumnos pondrán al a practica la indagación, investigación y el aprecio a su cultura; además de demostrar las habilidades de la creatividad, el seguimiento de instrucciones, destreza y capacidad al desarrollar sus propios juguetes y al jugar. Por lo tanto, llevaran a la practica la persistencia y el dominio	Desarrollo de las habilidades	Aplicación de la persistencia y el dominio de sus capacidades.

	de sus capacidades y habilidades.		
Propósito general	Que los alumnos reconozcan la importancia de preservar los juegos y juguetes tradicionales de la comunidad; así como continuar elaborando los juguetes y jugar con ellos.	Implementación de los juegos	Elaboración de los juguetes
Propósitos específicos	Que los alumnos logren conocer, practicar y valorar los juegos y juguetes tradicionales de la comunidad.	Participación activa en las actividades de juego	Dificultad para elaborar los juguetes
Grado (Fase)	Este proyecto esta dirigido a un grupo multigrado en la cual se atienden alumnos de primero y segundo grado de preescolar indígena. Cabe recalcar que este grupo es numeroso pues está integrado por 35 alumnos en total.	Participación activa de todos los alumnos	Atención y apoyo personalizado
Justificación	Al tomar en cuenta que el juego es una actividad que resulta significativa, interesante, motivadora y muy llamativa para los niños de educación preescolar se pone en marcha este proyecto	Actividades de interés y llamativos para el grupo.	Grupo extenso que no permitió abarcar las vivencias de todo el grupo

	<p>con la cual se pretende generar que los alumnos generen anécdotas y vivencias en su vida diaria; así mismo permitirá llevar a la practica la integración y socialización satisfaciendo las relaciones entre los integrantes, así como experimentar y compartir emociones al jugar.</p>		
Temática (título)	Jugando con juegos tradicionales	Juegos acordes a la edad del alumno	Necesidad de continuar el rescate de mas juegos tradicionales.
Metodología	<p>Considerando que las verdaderas pretensiones de la puesta en marcha es la valoración y practicas de los juegos y juguetes tradicionales so opta por realizar la misma mediante la metodología AS Aprendizaje Servicio. Ya que los alumnos conocerán y reconocerán juegos del pasado para practicarlo en su presente y de esa manera preservarlos.</p>	Conocimientos previos de los alumnos	Relacionarlos con lo novedoso
Actividades	<p>Se implementarán las siguientes actividades: Los juegos que hoy en día jugamos Visualización de videos de juegos tradicionales Respuesta preguntas fundamentadas sobre</p>	Participación activa y disponibilidad de todo el grupo	Apoyo para ciertos juegos, falta de personal de apoyo por ser grupo numeroso.

	<p>juegos y juguetes tradicionales</p> <p>Lluvia de ideas sobre juegos tradicionales</p> <p>Lluvia de ideas sobre los juguetes tradicionales</p> <p>Demostración de juegos que practican actualmente</p> <p>Demostración de juegos tradicionales que conocen o han visualizado</p> <p>Iniciación del proyecto</p> <p>Investigación sobre los juegos tradicionales</p> <p>Como se juegan los juegos tradicionales (juegos sugeridos por los alumnos)</p> <p>Exposición de juguetes tradicionales que conocen o poseen.</p> <p>Demostración de como jugar los juguetes tradicionales</p> <p>Elaboración de juguetes tradicionales</p> <p>Jugar en familia con los juguetes elaborados</p> <p>Dialogo y reflexión sobre lo aprendido</p> <p>Juguetes compartidos en el aula</p> <p>Exposición de los juguetes y como jugarlos (nivel aula)</p> <p>Exposición de los juguetes y como jugarlos (nivel escuela)</p> <p>Demostración de los juegos y juguetes a nivel comunidad.</p> <p>Compartamos experiencias con la familia</p>		
--	--	--	--

	Exposición de lo que le significo a cada alumno lo aprendido con apoyo de preguntas		
Recursos	Imágenes, videos, fotografías, cartulina, usb, sonido, laminas didácticas de 1º y 2º de preescolar, lápices, crayolas, colores, marcadores. Libros, internet, juguetes tradicionales, cuerdas, gises de colores tarjetas de juegos, paliacate, Resistol, clavos, hilos, tapas de corcholata, hojas blancas y de colores, silicona, pistola de silicona, silicón frio, pegamento, extensiones, pintura, maderas, hojas naturales entre otros.	La mayoría de los recursos y materiales a disposición	Búsqueda de materiales naturales como la madera implica ir al monte
Cronograma (tiempo)	Las actividades fueron planeadas para ser realizadas cada una en un día aproximadamente; sin embargo, por cuestiones de agenda escolar hubo algunos ajustes, la duración de la misma se había contemplado para dos semanas. Fase 1.- Actividades de lanzamiento del proyecto (1 día) responsable docente Fase dos. - Actividades de indagación (2 días) responsables: docente, alumnos,	Actividades de interés para la edad del alumno	Falta de tiempo y de reorganización.

	<p>Fase 3.- Elaboración y realización de productos (5 días) responsables: docente, alumnos y padres de familia</p> <p>Fase 4.- Evaluación formativa. Demostración comunitaria. (2 días)</p> <p>Responsables: docentes, alumnos, director, padres de familia.</p>		
Evaluación formativa	<p>Como parte de una evaluación evaluativa se desarrollaron criterios de evaluación en la cual los alumnos presenten y expongan los trabajos y actividades realizadas, reflexionen acerca de la experiencia y las emociones que sintieron al poner en práctica las actividades, compartir lo aprendido mediante el dialogo y la demostración de los productos, comprender lo importante el seguir preservando los juegos tradicionales, así como el lograr la comprensión de lo jugar con los juguetes de antaño. Se busco un aprendizaje significativo, la aplicación de la investigación, la reflexión, el dialogo, la inclusión, el pensamiento crítico, la inclusión, y las artes y expresiones prácticas estéticas, así como la</p>	<p>Criterios de evaluación suficientes para comprender el avance de los alumnos</p>	<p>Tiempo de organización y medición de la misma. Utilización de más herramientas de evaluación que faciliten y favorezcan mejores logros.</p>

	interculturalidad crítica que son algunos de los ejes que hoy en día favorece los planes y programas.		
Impacto	Se pudo observar que se lograron los objetivos y propósitos trazados; los alumnos demostraron interés, entusiasmo, participación activa y motivación por realizar los juegos y también al elaborar los juguetes. Demostraron el desarrollo de sus habilidades y sus destrezas al realizar los juguetes. Dentro de la comunidad el impacto fue muy notorio, pues resulto algo muy novedoso y circunstancial para los habitantes de la comunidad y el interés por visualizar el trabajo de los alumnos fue muy satisfactorio.	Aceptación en la escuela y comunidad Relevancia de resultados	Implementación de más demostraciones cuando se nos solicita por falta de espacios
Difusión	Después de la implementación de este proyecto, la comunidad en sí, alumnos, docentes y padres de familia pusieron en marcha este tipo de actividades a tal grado que se llevó a cabo una demostración a nivel municipal y relacionándolo con la conmemoración de las lenguas maternas,	A nivel aula, Escuela y comunidad	Difusión en mas medios

	padres de familia coordinaron con las autoridades municipales para implementar la exposición de las mismas.		
Fuentes de información	Fueron utilizadas y requeridas fuentes de información como: Libros de textos gratuito para preescolar indígena (ediciones de 1984) Libros de texto gratuito Libros de la lengua y cultura maya Cuentos literarios de Yucatán Cuentos mayas tomo I, II y III Libros cartoneros Videos de YouTube de juegos tradicionales yucatecos Laminas didácticas de preescolar 1º y 2º de preescolar Fotografías del archivo escolar.	Suficientes en esta ocasión	Dificultad para encontrarlas.
Sostenibilidad	Con la puesta en marcha se puede mencionar que la sostenibilidad puede recaer en el aprovechamiento de los recursos naturales al elaborar juguetes con madera de la región, con material de reciclaje, el aprovechamiento del henequén convirtiéndola en un material provechoso y de	Existencia de los materiales y facilidad para el uso y aprovechamiento	Dificultad para contar con ellas. Comprensión para cuidarla

	relevancia para la actualidad.		
--	--------------------------------	--	--

A manera de síntesis y como conclusión con la puesta en marcha puedo asegurar que el logro fue satisfactorio; sin embargo, no se omite que se esta consciente de que se puede mejorar y reorganizar la planeación para continuar avanzando en otras intensiones por lo que se está a disposición de aceptar sugerencias diversas y la adecuación de las mismas para obtener mas avances educativos.

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.