

Socialización del proceso, los productos y los procesos formativos
Proyecto de Transformación de Práctica (PTP) final

Formato de PTP final

Elementos clave	Momentos (escribir los dieciséis momentos del proyecto)	Fortalezas	Áreas de oportunidad
Descripción del proyecto	La relevancia del proyecto se manifiesta desde la problemática en la cual se observa que los alumnos tienen dificultades de expresión, aunado a problemas de autoestima y regulación de emociones, lo cual con este proyecto pretende cubrir necesidades del entorno escolar como las mencionadas anteriormente. Las habilidades a desarrollar son las relacionadas con los aspectos de inteligencia emocional, expresión oral, aprendizajes relacionados con tecnologías e informática. Al igual que las que se vinculan con el campo formativo de matemáticas. El presente proyecto pretende la novedad de vincular el interés de los estudiantes por las tecnologías con los contenidos de aprendizaje de la escritura y expresión. Con la aplicación de este proyecto se pretende la mejora de la convivencia escolar, y se manifestará por medio de la capacidad del alumno al animarse a expresarse más con sus compañeros y maestros y así, abonar al interés del alumno de seguir estudiando.	Al ser un proyecto de innovación en cuanto a las tecnologías para los alumnos, siendo este de interés del alumno actual.	Aún no se aplica el proyecto, sin embargo se tendrá en cuenta los tiempos en los que transcurre. Procurar ser flexibles en ello.
Producto de aprendizaje	Creación de un libro digital o físico.	Maestros actualizados en las tecnologías	Tomar en cuenta la falta de dispositivos en algunos estudiantes.
Propósito general	Crear un libro digital o físico donde cada estudiante escriba una breve historia de su vida o una experiencia importante. Este proyecto integra varias áreas de aprendizaje, fomenta la autoestima y genera un producto tangible que los estudiantes pueden compartir y llevar consigo.	La mayor parte de los estudiantes se motivan con proyectos innovadores	Tomar en cuenta la falta de dispositivos en algunos estudiantes.
Propósitos específicos	• Que los estudiantes desarrollen habilidades básicas en programación y diseño de IA. • Que proyectos de IA aplicados a problemas reales presentados en una exposición en los CEBAS.	Maestros con un buen manejo de la disciplina, al igual que	Alumnos faltistas. Problema que se presenta muy a menudo en este nivel de

	• que los estudiantes sean motivados y continúen estudiando y aprendiendo IA. • Lograr que los estudiantes desarrolle habilidades socio-afectivas y de autoestima saludable. • Que los estudiantes aprendan a narrar historias y experiencias de manera efectiva utilizando técnicas de expresión oral. Así mismo expresar sentimientos y emociones de manera saludable y respetuosa.	logran infundir en sus alumnos interés por seguir aprendiendo.	educación para jóvenes y adultos.
Grado (Fase)	Tercero de secundaria. Aplicación con 25 alumnos. La edad de los alumnos oscila entre los 15 en adelante debido a que es abierta al igual que es multigrado (1°, 2° y 3°)	En este ciclo escolar la mayor parte de los alumnos tienen la misma edad (15-17)	Los alumnos que son mayores tienden a desanimarse con respecto a sus compañeros más jóvenes.
Justificación	Con la aplicación del proyecto se buscan cubrir necesidades como la falta del alumno para expresión ideas y experiencias. También se pretende que el alumno regule sus emociones y se relaciones de manera amable y respetuosa con sus compañeros y maestros. Se pretende la mejora de la convivencia escolar, y se manifestará por medio de la capacidad del alumno al animarse a expresarse más con sus compañeros y maestros y así, abonar al interés del alumno de seguir estudiando.	Los padres de familia colaboran con las actividades de la escuela.	Tener en cuenta los tiempos de aplicación para cada etapa.
Temática (título)	Inteligencias Artificiales, “El libro digital de mi vida” Los contenidos que se abordan son: escritura y expresión, tecnología e informática. Eje articulador: Tecnología y sociedad.	Proyecto innovador apegado a los intereses y necesidades actuales del alumno.	Debido a que la aplicación aún no se ha realizado se procurará ser flexible tanto en tiempos como en recursos.
Metodología	Aprendizaje basado en proyectos. Fases: 1. Introducción y planificación. 2. Desarrollo de habilidades de escritura. 3. Uso de matemáticas en contexto. 4. Edición y tecnología. 5. Creación del libro. 6. Presentación y retroalimentación.	Buena organización de lo maestros.	Alumnos que trabajan y tienden a faltar

Actividades	- Comenzar con una sesión en la que los estudiantes exploren lo que significa contar una historia de vida y cómo pueden hacerlo de manera sencilla. Cada estudiante elige un tema o anécdota de su vida que quiera compartir (puede ser un logro, un momento importante o algo que deseen transmitir a otros). - Trabajar en redacción y ortografía básicas con actividades prácticas donde los estudiantes estructuren sus historias en párrafos sencillos. Guiarlos hacia cómo se van a enfocar en cómo expresar ideas claras, usar conectores y mejorar la gramática, adaptado al nivel de cada uno. - Incluir actividades de cálculo relacionadas con sus historias. Por ejemplo, los estudiantes pueden calcular años entre eventos importantes de su vida, o crear una línea de tiempo con fechas y edades. Usar gráficos simples para que aprendan a representar su historia en términos visuales (como una cronología de eventos). - Enseñar a los estudiantes conceptos básicos de edición digital. Si tienen acceso a computadoras o teléfonos inteligentes, pueden escribir sus historias en procesadores de texto o apps básicas de notas. Mostrarles cómo insertar fotos (si desean incluir alguna en su historia) y trabajar con el formato para que sus historias luzcan mejor. - Una vez que todos hayan terminado sus historias, recopilarlas en un documento compartido. Si es posible, usar un programa sencillo para diseñar el libro de forma digital, o imprimirlo en físico. Una alternativa económica, puede ser organizar una presentación en el aula donde cada estudiante lea su historia, y grabar las lecturas para hacer un "audiolibro" colectivo. - Organizar una sesión final donde cada estudiante presente su historia ante la clase o incluso frente a familiares y amigos. Hacer una retroalimentación positiva para cada estudiante, destacando su progreso y lo que cada uno ha aportado al proyecto.	Buena disposición de maestros y padres de familia en su mayor parte	Falta de recursos tecnológicos
--------------------	--	--	---------------------------------------

Recursos	• Computadoras, tablets, celulares, acceso a internet.	La mayor parte del alumnado cuenta con celular	La calidad del internet es inestable
Cronograma (tiempo)	El presente proyecto se pretende realizar en 6 fases con un total de 6 meses. Aproximadamente un mes por sesión.	Una buena organización de los maestros	Inasistencia de los alumnos
Evaluación formativa	Al finalizar la exposición de su libro, se evaluará al alumno por medio de una rúbrica.	Indicadores claros, que ayudarán al alumno a enfocarse y guiarse en su proceso	Falta de aplicación del alumnado de los criterios
Impacto	Se pretende generar un impacto en la comunidad en cuanto a la socialización de los alumnos con su entorno, esto se proyectará en ciudadanos mas responsables y amables con los vecinos, familiares y amigos.	La mayor parte de los integrantes de la comunidad, tiene un trato amable y son colaborativos.	Por ser la primera vez en su aplicación, se pretende tener flexibilidad en tiempo y en actividades.
Difusión	Los alumnos darán a conocer la exposición de proyecto a los tutores, por la invitación que ellos mismos realicen. Esta puede ser digital o a mano.	Algunos padres de familia siempre se muestran dispuestos a participar.	Padres de familia que tiene jornadas laborales extensas
Fuentes de información	https://www.jair.org/index.php/jair/article/view/16373 La Inteligencia Emocional - ¿Por Qué Es Importante? https://www.atyla.org		
Sostenibilidad	Es importante que todo el plantel educativo planee las acciones para la continuidad del proyecto debido a que es un beneficio para los alumnos y la comunidad, aunado al hecho que abona al trabajo del docente el hecho de que los alumnos logren habilidades básicas de expresión y regulación de sus emociones.		

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.