

# MANUAL DEL PROYECTO “MENTES FANTÁSTICAS”

ESCUELA SECUNDARIA OF. NO. 0524 “FRIDA  
KALHO”

C.C.T. 15EES0758K



**Profesora: Yakelin Ariana Alvarado Sánchez**

## INDICE

Nombre del club.....	3
Presentación.....	3
Nivel que al que está dirigido.....	4
Destinatarios.....	4
Organización General.....	4
Duración.....	4
Descripción del club.....	4
Competencias que favorece.....	4
Bloques de trabajo y actividades del proyecto.....	5
Propósitos.....	5
Aprendizaje esperado.....	5
Experiencias de aprendizaje.....	5
Niveles de evaluación.....	5
Bloques.....	6
Temas.....	7
Actividades del alumno y actividades del docente.....	8
Recursos materiales y humanos.....	8
Evaluación (Rubrica).....	16
Bibliografía .....	18

## **Ámbitos de la autonomía curricular: Formación académica /Pensamiento matemático**

**Nombre del club:** Mentes fantásticas

### **Presentación**

El presente proyecto tiene por objetivo analizar el proceso de codificación e interpretación de información numérica del alumnado de secundaria, en el campo formativo pensamiento matemático, buscando convertir y transformar el aprendizaje dirigido en conocimiento autónomo concretizando la propuesta de prácticas pedagógicas para abordar las dificultades de los alumnos para iniciar procesos relativos con información numérica; mediante la aplicación de estrategias pedagógicas lúdicas, (juegos matemáticos, trabajo cooperativo, rally matemático (estaciones) y copa del mundo del ajedrez.

Esta idea teórica surge de un conjunto de esfuerzos que mejorarán el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del nivel educativo básico, específicamente secundaria primer y tercer grado, incrementando las prácticas de enseñanzas del docente.

En el nuevo contexto educativo se prioriza con la reforma educativa, la actuación activa del alumno como sujeto generador de su propio aprendizaje, un aprendizaje autónomo, dando al docente el rol de guiador y conductor del proceso de aprendizaje, que enfrenta su alumnado, sin embargo en la gran mayoría de las instituciones educativas de nuestro país aún se siguen practicando el tipo de enseñanza tradicional basada en clases expositivas dirigidas al alumno, el cual se vuelve un ente oyente-pasivo, con poca participación e interacción, de tal manera que se propician mínimas oportunidades de reflexión y desarrollo de habilidades emocionales personales, sociales y cooperativas por parte el alumno.

Los beneficios teóricos y prácticos en el proceso de aprendizaje-enseñanza que genera un trabajo colectivo lúdico, sin embargo este no se promueve dentro de las aulas de las instituciones educativas, las razones son diversas, desde el poco conocimiento de implementar estrategias hasta el temor del docente de perder la disciplina y no cubrir el contenido del currículum, por lo cual es necesario promover y propiciar la mejora de la calidad de los aprendizajes y el desarrollo de las habilidades socio emocionales del alumnado.

Es entonces que surge la necesidad de comprender por qué prevalece la dificultad para iniciar procesos de análisis, organización e interpretación de información numérica, dicha carencia se encuentra en proporción directa a las capacidades lógico matemático y comunicativas del adolescente y directamente relacionada con conductas actitudinales problemáticas del alumno, fuera del contexto educativo de la institución académica en la cual está llevando a cabo un proceso de aprendizaje.

El presente proyecto parte del supuesto de las dificultades y problemáticas en el proceso de codificación e interpretación de información numérica del alumnado de secundaria, en la asignatura de matemáticas, directamente proporcional a las actitudes y emociones del adolescente, mediante la implementación de estrategias pedagógicas y trabajo lúdico colaborativo se mejora la calidad de los aprendizajes, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes.

Buscando concebir un proyecto pedagógico que se realizará para llevar a cabo un plan de intervención que permita en conjunto mejorar la práctica docente y el proceso de aprendizaje del alumnado de nivel educativo básico secundaria, específicamente en lo relativo al uso de estrategias pedagógicas lúdicas, lo que permitirá una mejora en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales de los alumnos.

## Nivel al que está dirigido el proyecto

Secundaria primer y tercer grado.

## Destinatarios

En común acuerdo con directivos y docentes de la escuela secundaria oficial número 0524 “Frida Kalho”, se determinó la manera en que serían integrados los diversos clubes ofertados en el turno matutino, de tal manera que se estableció estarían conformados con alumnos del mismo grado (1° y 3°), permitiendo planear actividades diseñadas de acuerdo con las características en común de los integrantes del club, (desarrollo físico, cognitivo y emocional).

## Organización General

### Duración

El presente club está dividido en tres bloques.

Nombre del club	Matemáticas Lúdicas
Bloque 1 (Septiembre-Noviembre 2019)	25 periodos lectivos
Bloque 2 (Diciembre 2019- Febrero 2020)	22 periodos lectivos
Bloque 3 (Marzo- Fin de ciclo 2019-2020)	26 periodos lectivos
TOTAL DE PERIODOS LECTIVOS	63 periodos lectivos

De tal manera que se determina que el club tendrá una duración efectiva de 52 horas y media, que divide en tres grandes temas al club.

- 1.- Jugando con las matemáticas
- 2.- Rally matemático del amor y la amistad
- 3.- Copa del mundo del ajedrez

## Descripción del club

Las matemáticas lúdicas se encuentran guiadas a propiciar de manera entretenida y motivadora de la codificación e interpretación de información numérica del alumnado de secundaria, en el campo formativo pensamiento matemático, buscando convertir y transformar el aprendizaje dirigido en conocimiento autónomo, concretizando la propuesta de prácticas pedagógicas para abordar las dificultades de los alumnos para iniciar procesos relativos con información numérica; mediante la aplicación de dinámicas, juegos matemáticos, trabajo cooperativo, rally matemático (estaciones) y copa del mundo del ajedrez.

Partiendo de experiencias de trabajo pedagógico, así como del entorno social, en el que se encuentra transversal la institución educativa “Frida Kalho”, se desarrollara la metodología de Matemáticas Lúdicas, relativa al conocimiento lógico matemático y educación emocional.

## Competencias que favorece

El Manual Mentes fantásticas para el nivel de Secundaria, detalla la metodología, orientaciones didácticas y actividades que lo conforman, las cuales están dirigidas al fortalecimiento del ámbito de Formación académica /Pensamiento matemático, permitiendo ejecutar la propuesta pedagógica a fin de hacer de las matemáticas una experiencia educativa enriquecedora.

Propiciando beneficios en el alumnado para reconocer las características de los contextos que determinan el interés del mismo, para iniciar procesos relativos con información numérica; se priorizaran los factores que inciden en el proceso de aprendizaje generador de disposición al trabajo colaborativo y autónomo y se abordaran las dificultades de los alumnos de secundaria para iniciar procesos de análisis, organización e interpretación de información numérica, mejorando e incrementando el nivel académico y la promoción del alumnado.

## Propósitos

El presente Proyecto es una propuesta didáctica orientada a mejorar las habilidades de abstracción matemática, control de las emociones y el trabajo colectivo adecuado, así como el desarrollo de habilidades motrices; todo ello a través de espacios de convivencia e integración social entre alumnos y profesores.

El propósito central del club de Mentes Fantásticas plantea que los alumnos al finalizar el tercer bloque logren alcanzar diseñar, codificar e interpretación la información numérica, en el campo formativo de Pensamiento matemático, para transformar el aprendizaje dirigido en conocimiento autónomo matemático fortaleciendo su pensamiento lógico matemático; generado conocimiento mediante técnicas lúdicas, dinámicas y novedosas.

## Aprendizajes esperados

- 1) Resuelve problemas de multiplicación y división con números enteros, fraccionarios y decimales.
- 2) Determina y utiliza criterios de cálculo de valor faltante en problemas de proporcionalidad directa y reparto proporcional.
- 3) Resuelve problemas de cálculo mental de porcentajes de tantos por ciento y de cantidad de veces.
- 4) Resuelve problemas mediante la formulación y solución algebraica de ecuaciones lineales.
- 5) Partica en juegos organizados con interés respetando los reglamentos establecidos y elaborado activamente en su organización así como su aplicación.

## Experiencia de aprendizaje

Tomando de referencia pedagógica la taxonomía de Bloom, el nivel de conocimiento que se pretende que el alumno alcance es el Nivel 3 Aplicación, y que se define como la capacidad de comprender o aprehender, donde el estudiante sabe que se le está comunicando y hace uso de los materiales o ideas que se le presentan, demandando una mayor capacidad de pensamiento abstracto. Requiere que el alumno explique las relaciones entre los datos o principios que rigen las clasificaciones, dimensiones o arreglos de una determinada materia, adicionalmente requiere el uso de abstracciones en situaciones particulares y concretas, presentándose en forma de ideas generales, reglas de procedimiento o métodos generalizados y puede ser también ideas, principios y teorías que deben recordarse de memoria y aplicarse; utilizando abstracciones en tipos de conducta y tipo de problemas.

Club	Mentes Fantásticas
Bloque 1	Jugando con las matemáticas
Bloque 2	Rally matemático del amor y la amistad
Bloque 3	Copa del mundo del ajedrez

## Niveles de evaluación

Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes

Nivel III (N-III). Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes

Nivel II (N-II). Indica dominio básico de los aprendizajes  
Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes

## **Bloques de trabajo y actividades del proyecto**

El proyecto de Mentas Fantásticas se conforma por 3 bloques con diversas actividades, encaminadas al alcance del objetivo central.

### **Bloque 1.- Jugando con las matemáticas**

Mentas Fantásticas emplea una metodología de trabajo colaborativo, especialmente creada para incidir en el desarrollo integral de los estudiantes, partiendo del conocimiento de la importancia que el ámbito de las emociones tiene en el desarrollo cognitivo del aprendizaje de las matemáticas, como recurso que favorece el desarrollo integral al estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

En este bloque se pretende impulsar el desarrollo del proceso de aprendizaje lógico matemático del alumno, potencializar el desempeño docente, desarrollándose, creciendo y madurando profesionalmente, mediante prácticas pedagógicas compartidas mejorando la práctica docente en su quehacer pedagógico cotidiano.

Es de suma importancia equilibrar y preparar al grupo de alumnos que conformar el presente club, en cuestión al proceso de codificación e interpretación de información numérica del alumnado, con el objeto de disminuir los problemas actitudinales de motivación e interés en los alumnos, los cuales son factores clave que impactan en el bajo rendimiento académico.

Adicionalmente los estudiantes presentan dificultades para iniciar procesos relacionados con análisis, organización e interpretación de información numérica en una proporción directa al déficit de motivación académico, por lo que se pretende contribuir a que los estudiantes manifiesten interés y motivación en actividades lúdicas, disminuyen las dificultades para iniciar procesos de análisis, organización e interpretación de información numérica e incrementando el aprovechamiento académico.

De tal manera que se parte de la hipótesis que al incrementar la motivación y creatividad en los estudiantes, en proporción indirecta disminuyen las dificultades para la búsqueda de alternativas en el proceso de análisis, organización e interpretación de información numérica, generando un proceso de aprendizaje integral correlacionado el pensamiento matemático y la educación socioemocional de los integrantes de dicho club.

### **Bloque 2.- Rally matemático del amor y la amistad**

En el presente bloque se continuará con el proceso de aprendizaje para reforzar la habilidad matemática del alumno, concluyendo con la participación e interacción de todos los integrantes del club para la creación, organización, difusión y logística del Rally matemático del amor y la amistad, que se llevará a cabo en el término del bloque en el mes de febrero de 2018.

### **Bloque 3.- Copa del mundo del ajedrez**

Con el objetivo primordial que los alumnos disminuyan las dificultades de aprendizaje en especial en el campo formativo del pensamiento académico y que aprendan a jugar ajedrez, partiendo del canal de aprendizaje, visualmente aprenden mejor más que escuchando, el alumno realizará y creará su propio tablero y piezas de ajedrez, con el fin de generar valor emocional y sentimental a su propia creación, con su esfuerzo pretendan cuidar de el mismo al correlacionarlo con sus seres querido (familia, amigos, relaciones personales, compañeros de aula y sus iguales), por lo que se trabajara con la educación emocional dirigida y canalizada mediante el juego de mesa.

## Bloques

<b>Club</b>	<b>Mentes Fantásticas</b>
Bloque 1	Jugando con las matemáticas
Bloque 2	Rally matemático del amor y la amistad
Bloque 3	Copa del mundo del ajedrez

## Temas

<b>Bloque</b>	<b>Nombre del bloque</b>	<b>Temas</b>
1	Jugando con las matemáticas	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Problemas multiplicativos y de división</li><li>2) Porcentajes en la vida real</li><li>3) Calculo de fórmulas geométricas</li><li>4) ¿Es más probable?</li><li>5) Interés compuesto en el buen fin</li><li>6) Fracciones y decimales</li></ol> <p>Nota: Cada tema se abordara en 3 periodos lectivos.</p>
2	Rally matemático del amor y la amistad	<ol style="list-style-type: none"><li>1) ¿Qué es un Rally? (1PL)</li><li>2) Diseñemos nuestro propio Rally ( 2PL)</li><li>3) Elaboremos nuestro del Rally (13PL)</li><li>4) Logística y recaudación de fondos (4PL)</li><li>5) Rally matemático del amor y la amistad (2PL)</li></ol>
3	Copa del mundo del ajedrez	<ol style="list-style-type: none"><li>1) El mundo del ajedrez (8PL)</li><li>2) Mi reino (6PL)</li><li>3) Reyes contra reyes (10PL)</li><li>4) Copa del mundo del ajedrez (2PL)</li></ol>

## Actividades del alumno y actividades del docente

### Recursos materiales y humanos

<b>Bloque 1</b>	Jugando con las matemáticas
<b>Temas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Problemas multiplicativos y de división</li> <li>2) Porcentajes en la vida real</li> <li>3) Cálculo de fórmulas geométricas</li> <li>4) ¿Es más probable?</li> <li>5) Interés compuesto en el buen fin</li> <li>6) Fracciones y decimales</li> </ol>
<b>Actividades del docente</b>	<b>Actividades del alumno</b>
<p><b>Actividad 1 Panel integrado</b></p> <p>Técnica dinámica, para el intercambio de ideas, participación e integración de todos los miembros del club.</p> <p>Objetivo: Promover la comunicación, participación, cooperación e integración de todos los miembros del grupo y posibilitar la participación de todos en el estudio y debate de las multiplicaciones y divisiones.</p> <p>Inicio: En primer lugar se divide el grupo en equipos con igual número de participantes (3, 4, 5,6 según el tamaño del grupo).</p> <p>Desarrollo: A continuación se puede llevar a cabo una asamblea en la que se pueden realizar actividades conjuntas o individuales, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- evaluación global del trabajo realizado en las etapas anteriores</li> <li>- preguntas complementarias dirigidas al profesor/a o coordinador del grupo y/o comentarios finales de éste</li> <li>- planificación de próximas actividades</li> </ul> <p>Cierre: Juicio oratorio de resolución de problemas, se asignara un juez, jurado y 5 abogados defensores, para la resolución de los problemas en el contexto real a debatir.</p>	<p>Desarrollo: Cada participante recibe un número o código distintivo, es conveniente entregar una ficha, para así no olvidar el número asignado.</p> <p>Seguidamente cada equipo estudia o discute el tema que le ha correspondido, (clasificación de los números multiplicación/división) tomando todos notas, que necesitarán en la siguiente etapa.</p> <p>Los que tienen el mismo número forman nuevos equipos y cada uno refiere las conclusiones a las que han llegado en sus equipos anteriores.</p> <p>Organización de la asamblea Logística Logística del juicio Asignación de relojes Resolución de los planteamientos</p>

<p><b>Actividad 2 De casa en casa</b></p> <p>Permite intercambio de informaciones y conocimientos entre todos los miembros del grupo, facilita la integración y participación, permite el estudio de diversos aspectos de un tema o la revisión de los diversos puntos de un programa, en esta actividad se abordara los porcentajes en la vida real.</p> <p>Inicio: Presentación del tema “Porcentajes en la vida real”, se forma los grupos y se distribuyen las cuestiones correspondientes a cada uno de ellos.</p> <p>Seguidamente, “en casa”, cada grupo investiga, estudia y elabora la cuestión que le ha correspondido. (Componentes, Formula, Transversalidad, Aplicación, Confrontación y resolución de problemas de porcentaje.</p> <p>Desarrollo: A continuación, “de casa en casa” cada grupo envía representantes a todos los demás grupos en busca de las respuestas a las diversas cuestiones, a la vez que alguien se queda en el grupo “en casa” para proporcionar la información a quienes lleguen.</p> <p>Cierre: Ya “de nuevo en casa” cada grupo, reunido de nuevo y con toda la información recopilada, elabora su propia síntesis y realiza su estudio definitivo.</p> <p>Finalmente, se realiza la asamblea en la que se realizan las preguntas y aclaraciones oportunas, se ve la evolución del trabajo realizado y se programan las siguientes tareas.</p> <p><b>Actividad 3 Técnica de la licuadora</b></p> <p>El objetivo de esta técnica, es revisar y fijar los conceptos del cálculo de fórmulas geométricas.</p> <p>Inicio: El docente sugerirá y determinara los temas-clave de una materia, (Forma, espacio, medida y formula) de una figura y cuerpo geométrico.</p> <p>Desarrollo: Se desarrollara la capacidad de descubrir y establecer nuevas relaciones entre conceptos, el cálculo de fórmulas geométricas,</p>	<p>Realizara con material reciclado “Su casa”.</p> <p>Alumno resolverá las siguientes preguntas detonadoras que generen el conocimiento en el alumnado, respondiendo a los diversos cuestionamientos para fomentar el pensamiento crítico y análisis lógico matemático, tales como: ¿Cuál es otra perspectiva, alternativa, contrargumento?, ¿Cuál es el más o menos importante?, ¿Qué podemos hacer para producir un cambio positivo?, ¿Dónde veríamos esto en el mundo real?, ¿Dónde hay situaciones o conceptos similares?, ¿Dónde en el mundo esto sería un problema?, ¿Dónde podemos obtener más información?, ¿Dónde nos lleva esta idea?, ¿Dónde están las áreas de mejora?, ¿Cuándo causaría un problema?, ¿Cuándo sabremos que hemos tenido éxito?, ¿Cuándo esto ha sido parte de nuestra historia?, ¿Por qué es un problema o reto?, ¿Por qué es relevante para mi u otros?, ¿Por qué la gente debería saber sobre esto?, ¿Cómo sabremos la verdad sobre esto?, ¿Cómo enfocaremos esto con seguridad?, ¿Cómo nos beneficia o perjudica a nosotros u otros?, ¿Cómo veremos esto en el futuro?, etc.</p> <p>Preparar tres papeletas escribiendo en cada una de ellas un concepto clave del tema objeto de estudio, de la clase del día, Forma, espacio, medida y formula) de una figura y cuerpo geométrico.</p> <p>Desarrollo: A continuación cada miembro del grupo extrae tres papeletas, y transcurrido el tiempo establecido (variará según el tiempo disponible y las características del tema) cada</p>
--	--

<p>para desarrollo de cada miembro del grupo preparará tres papeletas escribiendo en cada una de ellas un concepto clave del tema objeto de estudio, Forma, espacio, medida y formula) de una figura y cuerpo geométrico.</p> <p>Las papeletas dobladas, se recogen y se revuelven bien “licuadora”.</p> <p>Cierre: Entre la variante de esta técnica está:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- permitir o no el uso de material de consulta</li> <li>- en lugar de conceptos se pueden formular preguntas para ser respondidas de palabra o por escrito</li> <li>- en el caso de tratarse de preguntas, éstas pueden referirse a un texto del que ya se haya realizado previamente una lectura en privado, y las preguntas pueden orientarse al estudio y profundización del texto.</li> </ul> <p><b>Actividad 4 Cajita de preguntas</b></p> <p>Con esta técnica se persigue motivar el estudio de la probabilidad, estimular la participación de todos en el grupo, proporcionar un intercambio de información, comunicación y la integración del grupo.</p> <p>Inicio: La docente inicia la sesión con una breve exposición del tema “Probabilidad”, y distribuyendo a los miembros del grupo material sobre el mismo, o bien se indican las fuentes en las que pueden consultarlo. (Video).</p> <p>Desarrollo: Finalizado este tiempo se pasa “la cajita” que va pasando de mano en mano y con música de fondo. Cuando para la música, el que en ese momento tiene la cajita extrae de ella una papeleta, se le concede un breve tiempo para responder, (el uso de material es opcional, según se considere), si no responde pierde el dinero o paga una cuota, pasando la pregunta al compañero que le sigue, y si éste responde correctamente ganará el dinero que su compañero ha perdido.</p> <p>Así prosigue el juego, suena la música y pasa la caja, si vuelve a caer en manos de alguien que ya respondió contesta el compañero que le antecede.</p>	<p>uno disertará sobre los conceptos de la papeleta escogida, pero no individualmente sino relacionándolos entre sí.</p> <p>Elaboración de tres cajas de cartón por todos los integrantes del club.</p> <p>Desarrollo: Se advierte que luego se pasará una caja que contiene preguntas, mientras tanto se concede un tiempo para trabajar el tema.</p>
---	--

<p>Cierre: El valor de esta técnica radica en que todo el mundo se ve intensamente comprometido en cada respuesta y mientras el directamente implicado en responder busca su respuesta, el resto también codifica información y está atento al resultado.</p> <p>Una variante de esta técnica puede ser que cada papeleta contenga dos preguntas, una para ser respondida, y la otra para ser formulada al compañero siguiente.</p> <p><b>Actividad 5 Representación de papeles “Roleplaying”</b></p> <p>Esta técnica consiste en una breve dramatización, de una situación o un hecho que se desea estudiar, en este caso el interés compuesto en el “buen fin”.</p> <p>Al vivenciar la situación facilita su comprensión, al mismo tiempo motiva la participación en el estudio, el análisis o la discusión ya que fomenta la implicación de todos los miembros del grupo y también hace posible la empatía de los participantes en torno a la situación representada.</p> <p>Para su puesta en práctica se requiere una aproximación al tema, la selección de los participantes y definición de los papeles (roles), se realiza sin ensayo previo y los compañeros que no participan en la representación actúan de observadores.</p> <p><b>Actividad 6 Panel doble</b></p> <p>Esta técnica permite desarrollar la capacidad de raciocinio, de organización lógica del pensamiento, ayuda a adquirir flexibilidad mental ya que permite ver el tema de fracciones y decimales, desde distintas perspectivas y entender el punto de vista de los demás, además permite aprender a debatir con amplitud de ideas y a ejercitarse en mantener la cabeza fría.</p> <p>Inicio: Antes de su desarrollo requiere de una preparación en la que se presenta la idea o situación que va a ser debatida, se constituyen 2</p>	<p>Elaboraran el escenario de la tienda departamental.</p> <p>Se simulara una tienda departamental donde podrán encontrar artículos que como adolescentes les llama la atención (Ropa, calzado, electrónica, etc.)</p> <p>Planeación y logística del debate. Desarrollo: A continuación se inicia el desarrollo propiamente dicho, en el que ambos grupos debaten el tema propuesto (Fracciones y decimales) durante el tiempo establecido y concluido el debate se realiza una auto y hetero-evaluación de cada subgrupo, y se finaliza haciendo un debate más amplio, en forma de asamblea, y una evaluación global.</p>
---	--

<p>mini-grupos (entre 3 y 5 miembros cada uno) que asumirán respectivamente las posturas a favor y en contra de la idea sometida a discusión y se escoge un moderador del debate.</p> <p>Cierre: Una variante interesante, consiste en invertir los papeles de los subgrupos: quienes defendían pasan a atacar y viceversa. Este ejercicio es sumamente útil para desarrollar la flexibilidad y la agilidad de pensamiento.</p> <p><b>Nota:</b> En cada actividad previamente se abordaran teóricamente los temas del bloque, mediante apuntes, ejercicios, repaso de los temas para fortalecer y resolver dudas.</p> <p>La duración de cada actividad será de 3 periodos lectivos.</p>	
<p><b>Recursos</b></p>	<p>Cuaderno del club Fichas de colores Carteles Carpeta de evidencias (Juicio) Cartulinas, hojas de color, crayolas, plumones, colores, imágenes, revistas, pegamento, tijeras. Cartón, pintura, materiales reciclados diversos (telas, corcho latas, pet, etc.) Licuadora (Material aportado por el docente) Posticks 3 Cajas de cartón, decorada y forrada por todos los integrantes. Tarjetas Cronometro Grabadora (Música) Billetes (Material didáctico)</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Técnica de observación: Escala de actitudes (Metas semanales) Técnica de desempeño: Cuaderno de notas Análisis del desempeño: Rubrica</p>

- 1) Partica en juegos organizados con interés respetando los reglamentos establecidos y elaborado activamente en su organización así como su aplicación.

<p><b>Bloque 2</b></p>	<p>Rally matemático del amor y la amistad</p>
<p><b>Temas</b></p>	<p>1) ¿Qué es un Rally? (1PL) 2) Diseñemos nuestro propio Rally ( 2PL) 3) Elaboremos nuestro del Rally (13PL) 4) Logística y recaudación de fondos (4PL)</p>

	5) Rally matemático del amor y la amistad (2PL)
<p><b>Actividades del docente</b></p> <p><b>Actividad 1 ¿Qué es un Rally? (1PL)</b> Se reforzara el tema y definición de un rally Integración de faces/estaciones del mismo. Temario del rally Delimitación de normativa</p> <p><b>Actividad 2 Diseñemos nuestro propio Rally ( 2PL)</b> Tema del Rally: Febrero mes del amor y la amistad. Docente elaborara los ejercicios problematizadores de las estaciones del rally.</p> <p><b>Actividad 3 Elaboremos nuestro del Rally (13PL)</b> Docente guiador. Integración y normatividad del rally. Elaboración de las estaciones con material didáctico, del Rally matemático del amor y la amistad</p> <p><b>Actividad 4 Logística y recaudación de fondos (4PL)</b>  En conjunto docente y alumnos llevaran a cabo la logística del acceso al Rally matemático, la cual pretende invitar al colegio a su participación o bien su observación.  Para participar o ser observador del proyecto final del bloque del club, se deberá acudir al mismo con una rosa roja, a cual será entregada el mismo día de apertura de Rally matemático, dicha rosa será vendida por los integrantes del club, a un costo de 10 pesos que incluye una tarjeta, para ser entregada a persona especial por parte de la persona que la adquirió, será vendida a los alumnos del resto de colegio y a los propios integrantes del club, los fondos serán recaudados para la adquisición de un juego de ajedrez, el cual será el premio ganador de la Copa del mundo del ajedrez, proyecto final del club.</p> <p><b>Actividad 5 Rally matemático del amor y la amistad (2PL)</b></p>	<p><b>Actividades del alumno</b></p> <p>Investigación de un rally</p> <p>Integración y normatividad del rally. Elaboración de las estaciones con material didáctico, del Rally matemático del amor y la amistad</p> <p>Integración y normatividad del rally. Elaboración de las estaciones con material didáctico, del Rally matemático del amor y la amistad</p> <p>En conjunto docente y alumnos llevaran a cabo la logística del acceso al Rally matemático, la cual pretende invitar al colegio a su participación o bien su observación.</p>



<p><b>Logística del torneo de ajedrez</b></p> <p>Nota: Premio un juego de ajedrez como resultado de la recaudación de recursos del Rally matemático del amor y la amistad.</p>	<p>Participación activa en la Copa del mundo de ajedrez.</p>
<p><b>Recursos</b></p>	<p>Cuaderno del club  Fichas de colores  Carteles  Carpeta de evidencias  Cartulinas, hojas de color, crayolas, plumones, colores, imágenes, revistas, pegamento, tijeras.  Cartón, pintura, materiales reciclados diversos (telas, corcho latas, pet, etc.)  Posticks  Cronometro  Grabadora (Música)</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Técnica de observación: Escala de actitudes (Metas semanales).  Técnica de desempeño: Cuaderno de notas  Análisis del desempeño: Rubrica</p>

<b>Título de la rúbrica</b>	<b>Mentes Fantásticas</b>
-----------------------------	---------------------------

**Escala de nivel**

<b>Aspectos a Evaluar</b>	<b>Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes</b>	<b>Nivel III (N-III). Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes</b>	<b>Nivel II (N-II). Indica dominio básico de los aprendizajes</b>	<b>Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes</b>	<b>Requiere Mejoras</b>
<b>PROBLEMA</b>	Se idealiza y establece un problema central: dentro del contexto de la situación, basado en un análisis de planteamientos alternativos de problemas con fundamentos lógicos. Identificación del problema, orden lógico presentación (Limpieza, presentación y ortografía).	Se establece un problema central dentro del contexto de la situación argumentando su importancia. Se identifica pero no reconoce algún elemento.	Se establece un problema central dentro del contexto de la situación, no argumenta su importancia. Se identifico, pero no reconoce ningún elemento.	Se establece un problema central. Se identificó, pero no reconoce ningún elemento.	No se identifica el problema central.
<b>COMPRESION CONCEPTUAL y HABILIDAD PROCESAL</b>	Se sintetiza la información y datos. Se identifican las suposiciones de los posibles resultados, se relaciona el conocimiento y la información al contexto específico del problema.	Se sintetiza la información y datos. Se identifican las suposiciones de los posibles resultados, ausencia de la relación del conocimiento y la información al contexto específico del problema.	Se sintetiza la información y datos. Ausencia de la relación del conocimiento y la información al contexto específico del problema.	Se sintetiza la información y datos. Nulidad de la relación del conocimiento al contexto específico del problema.	No se sintetiza la información y datos. Nulidad de la relación del conocimiento al contexto específico del problema.

Aspectos a Evaluar	Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes	Nivel III (N-III). Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes	Nivel II (N-II). Indica dominio básico de los aprendizajes	Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes	Requiere Mejoras
SOLUCION	Se analizan múltiples opciones fundamentando su recomendación propia del alumno, se clarifican las posiciones en el análisis y dentro del contexto del problema. Desarrollo sistematizado y ordenado de la solución obteniendo el resultado exacto. Observando: datos, planteamiento, procedimiento y resultado.	Se presentan múltiples opciones con razones para la búsqueda a fin de seleccionar una opción. Desarrollo sistemático de la solución obteniendo el resultado exacto. Observando: datos, planteamiento, procedimiento y resultado.	Se presenta una solución con algún fundamento para la búsqueda, que da solución. Desarrollo sistemático con resultado correcto. Observando: datos, planteamiento y procedimiento.	Se presenta una solución con algún fundamento para la búsqueda. Desarrollo sistemático con resultado correcto. Desarrollo sistemático incompleto.	Se presenta una solución con algún fundamento para la búsqueda. Desarrollo. Incompleto y/o resultando incorrecto.
PRESENTACIÓN	El ejercicio se ha entregado en la fecha indicada, cumplido de manera satisfactoria. El estudiante ha trabajado intensamente y ha cubierto los criterios de desempeño planteados.	Se ha entregado en la fecha indicada, existe algún faltante en los criterios de desempeño del ejercicio.	Incumplimiento en la fecha de entrega, existe contenido no desarrollado, ausencia de criterios de desempeño del ejercicio.	Incumplimiento en la fecha de entrega existen contenidos no desarrollados.	Incumplimiento en los lineamientos de contenido y presentación del ejercicio.

## **Bibliografía**

- [1] Agudin Y. y Luna M. (1994) Habilidades de lectura.  
Alfredo Mantovani Editorial Novedades Educativas, “El Teatro, un juego más” Bs.As,  
2004  
Alfredo Mantovani, especialista en teatro en la Educación, presidente de “Proexdra,  
Asociación de Profesores por la Expresión Dramática en España”.
- [2] (Carney, 1996) La Teoría académica en el espacio Europeo de la Educación Superior.
- [3] Castañeda J.J. (2001) Habilidades académicas.
- [4] Cazares N.A.S. (2009) Significados que le atribuyen los docentes al proceso de la comprensión lectora.
- [5] (Colomer, 1996) Análisis de los textos escolares para la enseñanza.
- [6] (Cooper, 1998) Animación de la lectura y comprensión lectora en Educación Primaria.
- [7] Diaz B.F.A. (2000) Estrategias docentes para el aprendizaje significativo. Impresora OFGLOMA S.A. de C.V.
- [8] (Dij, 2000) Modelos de desarrollo nacionales y desafíos de la globalización: los casos de Chile, Cuba y México.  
Federico Gedike (1779) y Samiel Heinicke,
- [9] (Ferreiro Emilia, 2000) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura.
- [10] Flavell, J. H. (1976). Metacognitive aspects of problem solving. En: L. B. Resnik (ed.). The nature of intelligence (pp. 231-235). Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- [11] Flecha, R, Soler, M, & Vallr, R (2008). Lectura dialógica: Interacción que mejoran y aceleran la lectura. Revista Iberoamérica De Educación, (46), 71.
- [12] (Flecha S. &., 2008)

- [13] Gómez P.M. (2000) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. Siglo XXI, editores, S.A. de C.V.
- [14] Gonzalez Y. (2010) El desarrollo del vocabulario desde la perspectiva de la comprensión de textos.
- [15] (Herrera MC, 2001) Educación y cultura política: Una mirada multidisciplinaria.
- [16] Jimenez Rodriguez, Virginia (2004) Metacognición y comprensión de la lectura: evaluación de los componentes estratégicos (procesos y variables) mediante la elaboración de una escala de conciencia lectora (ESCOLA).
- [17] Margarita Gómez Palacios PRONALEES (Programa Nacional de Lectura y escritura) S.E.P.1995.
- [17] Marzon, Robert. J. and Pickering Debra J. "Dimensions of Learning. Teacher's Manual". ASCD - Association for Supervision and Curriculum Development. Second Edition, 1997.
- [18] Mayor, J., Suengas, A., y González-Marqués, J. (1993). Estrategias Metacognitivas. Aprender a aprender y aprender a pensar. Ed. Síntesis Psicología. Madrid.
- [19] Mendez Oramas Marco Antonio (2015) "Formación, Recursos.
- [20] (Murillo, 2004: 78) Equidad en educación, UNESCO.

