



ESCUELA TELESECUNDARIA No. 0107 "NIÑOS HEROES"

TURNO MATUTINO

15ETV 0104S

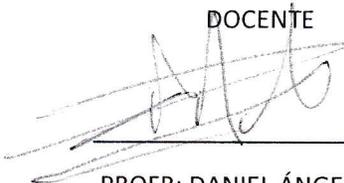
LA OTRA ESCUELA

CICLO ESCOLAR 2020-2021

PROFR: DANIEL ÁNGEL REYES DÍAZ

CHIAUTLA, MÉXICO. AGOSTO DE 2020

DOCENTE



PROFR: DANIEL ÁNGEL REYES DÍAZ

LA DIRECCION



PROFR: MIGUEL PEREZ RODRIGUEZ

PRESENTACION.

En el Acuerdo 11/05/18 por el que se emiten los lineamientos para el ejercicio de la autonomía curricular, es imperativo que el Proyecto que se imparten en este componente será diseñado por un docente de la propia escuela con base en la información de las necesidades, intereses y habilidades, análisis del Programa Escolar de Mejora Continua (PEMC), La consulta del Sistema de Alerta Temprana (SISAT), La Cedula de Nivel de Madurez Organizacional, matriz FODA, la intervención del Consejo Escolar de Participación Social en la Educación, la infraestructura escolar y la plantilla docente.

Es decir, que el diseño curricular estará a cargo del docente de Primer Grado de la propia escuela con el auxilio del Consejo Técnico Escolar con el propósito de favorecer el desarrollo, la adquisición y el fortalecimiento de los aprendizajes esperados en los estudiantes.

En el marco de la autonomía curricular, un club es el espacio curricular que la escuela ofrece a los estudiantes considerando sus necesidades, habilidades e intereses educativos para ampliar sus expectativas de aprendizaje sobre otros temas.

Derivado de la Cedula de Nivel de Madurez Organizacional, cuyo puntaje fue de 3.21, la Institución puede implementar cuatro clubes dando prioridad a Ampliar la formación académica y Potenciar el desarrollo personal y social. Del interés de los alumnos se plantea la puesta en marcha del Proyecto "La otra escuela" inserto en el ámbito de: "Proyecto de impacto social."

"La otra escuela" de manera general se desarrollará en el planteamiento de un proyecto innovador que resuelva alguna problemática escolar, de la comunidad o del hogar.

Si bien en el acuerdo correspondiente se señala que es deseable que los clubes se integren con alumnos de todos grados, en esta ocasión se decidió por acuerdo de consejo técnico escolar que este club se desarrolle por grado y con alumnos del mismo. Esto con la finalidad de realizar la planeación, saber qué tipo de actividad se diseña acorde a las características del desarrollo físico, cognitivo y emocional de los integrantes del club.

Las experiencias de aprendizaje están consideradas en el horario determinado por la dirección escolar.

NATURALEZA PEDAGOGICA DEL CLUB

En una sociedad armónica, los clubes cumplen la función de recreación, de esparcimiento, práctica del deporte; también los hay relacionados con actividades culturales, debates de ideas, altruismo, con fines formativos e informativos y, netamente de interacción social.

En un club las personas se asocian libremente, no para alcanzar fines concretos, sino para la práctica de actividades que gustan y en las que, por lo general muestran habilidades para su realización pues es en ellas donde encuentran satisfacción. La práctica de estas actividades está íntimamente asociada al desarrollo de habilidades sociales que no se encuentran en otros ámbitos, pues el club goza de cierta libertad que no se encuentra en el trabajo, por ejemplo.

El espacio físico de los clubes es un factor importante pues el ambiente que priva en estos ha de ser distinto al que prevalece en el aula, pues sus integrantes se deben sentir en posibilidad de realizar la actividad con características distintas a lo cotidiano. De ello depende, en gran parte, que la experiencia sea satisfactoria y tenga valor formativo.

Resulta innegable el avance tecnológico sustentado en la creatividad y el ingenio, sin omitir los conocimientos y habilidades desarrolladas por los alumnos, en este club se fomentará las interacciones de estos componentes en forma franca, abierta y profunda, en el marco de la inclusión y equidad para el surgimiento de metas comunes, colaboración, solidaridad, compañerismo en la solución de una problemática. Concretando, para que este club cumpla los propósitos formativos debe ser un espacio con libertad de acción, con una propuesta diferente, en la que los estudiantes deben auto regularse, además de promover interacciones sociales sólidas y profundas.

METODOLOGIA

Este Proyecto permitirá a la comunidad educativa de la Telesecundaria 0107 “Niños Héroes” brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor en el ciclo escolar 2020-2021. En la operación la escuela harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo a la modalidad de Telesecundaria). El reto es aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos. ¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promueven su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo. Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se ponga a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71,72,73 y 74.

PROPOSITO

Los Alumnos, al finalizar el ciclo escolar resolverán una problemática escolar, del hogar o de la comunidad, implementando un proyecto innovador, con el fin de fortalecer sus conocimientos y experiencias en relación con su ingenio y creatividad.

COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN

A través de las actividades del club se buscara fortalecer competencias existentes en los programas de estudio, es decir, en la asignatura de Español, sistematizan y organizan información obtenida de investigaciones, comprenden y producen diferentes textos como informes o fichas de resumen que serán utilizadas al argumentar posturas; Matemáticos: manejan herramientas matemáticas para dar solución a problemáticas que requieren uso de algoritmos, teoremas o principios; Ciencias: comprenden procesos y fenómenos naturales desde la perspectiva científica; Formación Cívica y Ética: construyen criterios de actuación ética, asumen posturas y compromisos relacionados con su desarrollo personal y social teniendo como base los derechos humanos y los principios democráticos.

AMBITOS DE LA AUTONOMIA CURRICULAR

<p>Ampliar la Formación Académica</p>	<p>La escuela podrá ofrecer planteamientos curriculares relacionados con las asignaturas de los campos de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del mundo natural y social.</p>
<p>Potenciar el desarrollo personal y social</p>	<p>Ofrece a los estudiantes espacios para ampliar sus conocimientos y experiencias en relación con las artes, aplicar su creatividad, mejorar el conocimiento que tienen de si y de los demás, posibilitar formas de convivencia e interacción basadas en principios éticos, así como participar en juegos motores y actividades físicas, de iniciación deportiva y deporte educativo.</p>
<p>Nuevos contenidos relevantes</p>	<p>Brinda la posibilidad de sumar al currículo temas de gran interés para los estudiantes pero que no se tratan en los contenidos de las asignaturas y áreas del currículo obligatorio porque son susceptibles de aprenderse fuera de la escuela. Algunos de estos son cada vez más relevantes para la vida y de mayor interés para los estudiantes.</p>
<p>Conocimientos regionales</p>	<p>Su finalidad es fortalecer la identidad estatal, regional, local de los alumnos: contribuye a que ellos se reconozcan como ciudadanos responsables y conscientes de que sus acciones transforman la sociedad de la que son parte, el espacio geográfico en el que se desarrollan y el patrimonio cultural y natural que heredaron de sus antepasados.</p>
<p>Proyectos de impacto social</p>	<p>La escuela y el CTE deberán elegir e implementar proyectos a partir de una planeación estratégica que considere a los estudiantes, padres de familia y a la comunidad a partir de temas como la salud, el medioambiente, la cultura y sociedad; recursos locales y renovables.</p>

CLUB: "LA OTRA ESCUELA"

DURACION/PERIODO S LECTIVOS	NOMBRE DEL BLOQUE	TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	EVALUACION
BLOQUE I (Septiembre- Noviembre 2020) 17	EL INGENIO	1) El ingenio 2) Tipos de ingenio 3) La creatividad	<ul style="list-style-type: none"> Identificar algunos tipos de ingenio que se pueden realizar: social, cultural, deportivo, empresarial y medioambiental. Ejercita el ingenio y la creatividad 	<p>En organizadores gráficos presentan los tipos de ingenio.</p> <p>Explican la solución a una problemática sencilla.</p>
BLOQUE II (Diciembre 2020- Febrero 2021) 19	LA CREATIVIDAD	4) Pensamiento creativo 5) El problema 1) La solución	<ul style="list-style-type: none"> Retomar el pensamiento creativo y colectivo Identificar una problemática o necesidad en la escuela, hogar o comunidad Proponer soluciones creativas a la problemática 	<p>Cuaderno de notas</p> <p>Informe de la entrevista</p> <p>Preguntas sobre el procedimiento de solución</p>
BLOQUE III (marzo- fin de ciclo 2021) 30	PROYECTO INOVADOR	2) Plan de acción 3) El borrador 4) El proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Concretar objetivos del proyecto Identificar los componentes del plan de acción Definir del proyecto innovador Obtención y cuidado de los recursos 	<p>Redacta objetivos del proyecto</p> <p>Presenta el borrador.</p> <p>Implementa el proyecto</p>
Total de Periodos lectivos= 66 Periodos lectivos				

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	RECURSOS
<p>Actividad 1: EL INGENIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone que acudan a internet a investigar el concepto de ingenio • Les pide que naveguen por distintas páginas, buscando y comparando conceptos de ingenio. • Organiza al grupo por equipos. • Propone que expongan los diversos conceptos de ingenio <p>Actividad 2: TIPOS DE INGENIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone que acudan a internet a investigar los diferentes tipos de ingenio • Les pide que naveguen por distintas páginas, buscando y comparando tipos de ingenio • Organiza al grupo por equipos. • Propone que expongan los diversos tipos de ingenio 	<ul style="list-style-type: none"> • Acuden a internet, puede ser en horario escolar, a las computadoras de la escuela. • Utilizan estrategias de lectura para encontrar artículos acordes a el ingenio. • Identifican aquellos adecuados a sus intereses • Identifican a los compañeros de su equipo. • Exponen, por equipo, los diferentes conceptos de ingenio. • Ilustran la exposición con dibujos o recortes de revistas. <ul style="list-style-type: none"> • Acuden a internet, puede ser en horario escolar, a las computadoras de la escuela. • Utilizan estrategias de lectura para encontrar artículos acordes a tipos de ingenio • Identifican a los compañeros de su equipo. • Exponen por equipo los diversos tipos de ingenio. • Ilustran la exposición con dibujos o recortes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Tel. celular ✓ Papel bond. ✓ Marcadores, colores, crayolas ✓ Revistas de reúso ✓ Pegamento ✓ Tijeras <ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Tel. celular ✓ Papel bond. ✓ Marcadores, colores, crayolas ✓ Revistas de reúso ✓ Pegamento ✓ Tijeras

ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	RECURSOS
<p>Actividad 3: EJERCITAN EL INGENIO Y LA CREATIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les pide que naveguen en internet o busquen en la biblioteca escolar o de aula, libros de acertijos. • Propone que traigan acertijos matemáticos • Organiza a los alumnos por binas • Pide que intercambien acertijos. • Pide que encuentren la solución de cada acertijo • Organiza para que los alumnos socialicen la respuesta. • Sugerir la adquisición de dispositivos de habilidades manuales, cuadritos con números y papirolas 	<ul style="list-style-type: none"> • Acuden a internet, puede ser en horario escolar, a las computadoras de la escuela. • Utilizan estrategias de matemáticas para resolver acertijos. • Se organizan por binas • Intercambian estrategias de solución. • Exponen, por binas, las soluciones. • Muestran habilidades manuales para resolver el cuadro, los dispositivos y las papirolas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Ejercicios de acertijos matemáticos. ✓ Bibliografía de aula o escolar. ✓ Hojas de colores ✓ Dispositivos de habilidad manual ✓ Cuadritos con números.
<p>Actividad 4: PENSAMIENTO CREATIVO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicita modifiquen un juego de habilidad manual • Organiza a los alumnos por equipo • Pide a los alumnos crear un juego de habilidad mental • Pide a los alumnos crear diseños con papirolas • Pide a los alumnos crear acertijos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se organizan en equipo para modificar un juego de habilidad manual • Organizados por equipo crean un juego de habilidad mental • Utilizan estrategias de búsqueda en internet para hacer papirolas • Utilizan hojas de papel para crear papirolas • Utilizan el buscador de internet para observar el desarrollo de acertijos • Diseñan acertijos, que pueden ser de cualquier área del conocimiento. • Juegan con cuadritos de números, ordenándolos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Tel. celular ✓ Hojas de papel. Marcadores, colores, crayolas ✓ Juegos de habilidad manual ✓ Cuadritos de números ✓ Pegamento ✓ Tijeras

ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	RECURSOS
<p>Actividad 5: EL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiza a los alumnos por equipos. • Propone la elaboración de un cuestionarios a miembros de la comunidad, de la escuela o de la familia • Hace recomendaciones para antes de la entrevista. • Hace recomendaciones durante el desarrollo de la entrevista • Propone al grupo el objetivo de la entrevista. • Organiza las preguntas y respuestas de la entrevista. • Organiza el reporte de la entrevista • Organiza una plenaria para identificar el problema urgente e importante a resolver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se identifican con los compañeros del equipo, por afinidad de interés • Desarrollan una entrevista acorde con el objetivo planteado. • Utilizan estrategias de la entrevista. • Hacen pruebas con la grabadora que usaran durante la entrevista. • Deciden quien tomara las notas durante la entrevista. • Colocan la grabadora cerca del entrevistado • Explican el objetivo de la entrevista • Evitan hacer preguntas cuya única respuesta sea si o no. • Dialogar con el entrevistado sin perder de vista que el objetivo es recabar la mayor información sobre la problemática escolar, comunitaria o familiar. • Dar tiempo al entrevistado de pensar las respuestas. • Elaboran el reporte de la entrevista (Titulo, introducción, objetivo de la entrevista, cuerpo de la entrevista, preguntas y respuestas en forma de dialogo, cierre, impresiones sobre el entrevistado.) • Utilizan adecuadamente signos de puntuación, acentos, signos de interrogación y exclamación, oraciones completas y claras. • Participan en la plenaria para reconocer la problemática a atender. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Grabadora ✓ Cuaderno de notas ✓ Cámara fotográfica o de celular

<p>Actividad 6: LA SOLUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone investigar en internet, si hay problemáticas similares a la encontrada. • Les pide que se detengan en alguna solución que les parezca creativa. • Propone que socialicen la soluciones creativas e ingeniosas • Propone planteen otra solución con tintes creativos o ingeniosos propios 	<ul style="list-style-type: none"> • Buscan y seleccionan problemáticas similares en internet • Utilizan estrategias de lectura para encontrar soluciones ingeniosas o creativas. • Seleccionan aquellas que llaman la atención • Exponen ante el grupo las razones de por qué eligen esas soluciones. • Elaboran un mapa conceptual con los elementos de una solución creativa • Ilustran la solución propia a través de dibujos o modelos. • Expresan mediante preguntas-respuestas (entre ellos mismos) soluciones creativas e ingeniosas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Tel. celular ✓ Hojas de papel. ✓ Marcadores, colores, crayolas ✓ Cuaderno de notas.
---	--	---

ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	RECURSOS
<p>Actividad 7: PLAN DE ACCION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les pide que describan de manera general el problemas encontrado, en los equipos formados anteriormente • Propone investigar conocimientos útiles • Les pide detectar necesidades para resolver el problema • Indiquen como contribuirán a la solución del problema <p>Actividad 8: El BORRADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide elaboren el borrador del proyecto con los siguientes aspectos: Título, Nombre de los autores con información para contactarlos, Explicación de la problemática escolar, comunitaria o familiar detectada, Descripción de la importancia del proyecto, Descripción de la solución enfatizando aquellas que sean creativas e ingeniosas, Listado de materiales y recurso así como la forma de obtenerlos, Conclusión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describen en un texto no mayor a media cuartilla, el problema detectado, pueden hacerlo desde ámbito general hasta particularizarlo. • Elaboran una síntesis informativa acerca de métodos o técnicas que solucionan el problema • Utilizan estrategias de lectura y redacción para hacer la síntesis informativa. • Obtienen información acerca de los procesos o estadísticas del problema detectado. • Construyen un dispositivo, estrategia o método que solucione el problema detectado, proponiendo soluciones creativas, basadas en el ingenio. <ul style="list-style-type: none"> • Redactan el borrador del proyecto. • Utilizan estrategias de lectura y redacción. • Utilizan redacción de ensayos. • Utilizan organizadores gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Celular ✓ Hojas blancas ✓ Celular ✓ Cañón ✓ Minilap o computadora ✓ Materiales sencillos de fácil acceso, en caso de elaborar un dispositivo, un cartel o periódico mural. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Celular ✓ Hojas de papel. ✓ Marcadores, colores, crayolas ✓ Procesador de textos.

ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS	RECURSOS
<p>Actividad 9: EL PROYECTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide considerar las siguientes pautas, para revisión del proyecto. - El título menciona el problema - El propósito expone lo que se va a solucionar - Se enuncian los momentos desde la forma de escoger el problema hasta la propuesta de solución. - Se explican las causas hasta la solución y su relación con la teoría. - Se incluye la información y las fuentes consultadas - En la introducción se definen el propósito y la importancia de solucionar la problemática detectada, el material utilizado. - Se identifican los momentos más importantes desde la detección hasta la solución del problema. - Se muestra el prototipo, procedimiento o estrategia de solución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran el proyecto, utilizando estrategias de redacción. • A lo largo de la redacción del proyecto utilizan consistentemente el uso de la primera persona o se usa la forma impersonal. • Emplean conectores o nexos para enlazar oraciones y párrafos. • Presentan el prototipo, procedimiento o estrategia de solución. • Utilizan el ingenio y la creatividad en la propuesta de solución. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Computadora ✓ Internet ✓ Celular ✓ Hojas de papel. Marcadores, colores, crayolas Procesador de textos. ✓ Hojas de rota folio ✓ Materiales de fácil acceso.

EVALUACION

La Evaluación se llevara a cabo con la presentación del proyecto que se realizara como parte de la actividad: "Vinculación Escuela-Comunidad" en la última jornada del ciclo escolar, bajo la siguiente

Lista de Cotejo:

ACCION	PRODUCTO	PORCENTAJE %
Cuestionario elaborado (actividad 5)	Presentan el cuestionario	10
Desarrollo de la entrevista	Cuestionario contestado	10
Reporte de la entrevista	Detecta la problemática a resolver	10
Investiga en otras fuentes, problemáticas similares	Mapa conceptual con una solución creativa	20
Descripción de la problemática detectada	Texto de al menos media cuartilla	10
Proponen una solución creativa	A través de un mapa conceptual, ilustraciones, un modelo, una estrategia o un dispositivo	30
Redacción del proyecto	De acuerdo con la estructura del punto 8 y 9 "El borrador"	10
TOTAL		100

BIBLIOGRAFIA:

Libro para el maestro Español I, Telesecundaria. Orientaciones generales para elaborar Clubes

Libro para el maestro Ciencias I, Biología, Telesecundaria.