

ESTRATEGIA LOCAL PARA EL DISEÑO DE CLUBES EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCERO A SEXTO GRADO.

PRESENTACIÓN

El Programa Fortalecimiento de la Calidad Educativa ha creado para las escuelas beneficiadas por el Subprograma Autonomía Curricular el sistema Autonomía Curricular en su plataforma web, dicho sistema dirige y orienta el diseño de clubes con la finalidad de contribuir en forma práctica al alcance de los Aprendizajes Clave que se definen como un conjunto de contenidos, prácticas, habilidades y valores, que se formulan en términos del dominio de un conocimiento, una habilidad, una actitud o un valor a través de los Aprendizajes Esperados.

El sistema digital incluye los campos necesarios para concretar un proyecto de club a la vez que orienta su desarrollo para implementarlo a lo largo de un trimestre. Su estructura se conforma por los siguientes elementos: Nombre del club, datos escolares, trimestre, ámbitos, descripción de la propuesta, propósitos, estrategias lúdicas, número de períodos lectivos, aprendizajes esperados, recursos, actividades docente-alumno, registro de desempeño y descripción del cierre anual del club.

Previo al diseño debe aplicarse a los alumnos un instrumento de consulta para conocer sus necesidades, sus intereses. Dicho diseño es una tarea que corresponderá al CTE, y que deberá apoyarse en la medida de lo posible en el CEPSE, ya que el objetivo principal será favorecer los Aprendizajes Clave. Para lograrlo, el componente Autonomía Curricular propone cinco ámbitos: *Fortalecimiento Académico, Ampliar el desarrollo personal y social, Nuevos contenidos relevantes, Conocimientos regionales y Proyectos de impacto social*. También es conveniente tener en cuenta que el número de períodos lectivos semanales para este nivel, en las escuelas de jornada regular, será de al menos dos y medio, con una duración mínima de 50 minutos cada uno. Es indispensable incluir elementos: académicos, didácticos y lúdicos; a fin de poder brindar a la totalidad de los alumnos la oportunidad de participar en actividades sociales recreativas, creando clubes que integren, en la medida de lo posible, alumnos de los grados indicados.

*Si el CTE decide darle continuidad al Club en durante los siguientes trimestres, deberá llenar el formato nuevamente, incrementando la complejidad de los aprendizajes clave.

*Al emplear las palabras indicadoras de la Taxonomía de Bloom es imprescindible darle prioridad a las categorías: Comprensión y Aplicación.

*Trimestralmente deberá alimentarse la plataforma con el reporte descriptivo del Club. El Programa enviará el aviso oportunamente; es decir, una **alerta**.

* Para cualquier duda en lo referente al sistema remitirse al documento *Estrategia local para el diseño de clubes*. *ACUERDOS, Definiciones y Documento Base*.

EDUCACIÓN PRIMARIA: 3ro a 6to grado

NOMBRE DEL CLUB: Club de Ajedrez.

Nombre de la escuela:	CCT:
Ámbito: Fortalecimiento Académico y/o Potenciar el desarrollo personal y social	
Estrategia(s) lúdica(s): Juegos, encuentros y torneos de ajedrez.	
Total de períodos lectivos: 26 (2 hrs. semanales) 13 (1 hora semanal)	
Descripción de la Propuesta:	
<p>En base a la encuesta aplicada en nuestro centro de trabajo, encontramos que una cantidad considerable de nuestros alumnos no dominan las operaciones matemáticas básicas, las ciencias exactas les representan un enorme reto y muestran un escaso desarrollo del pensamiento científico. Considerando las condiciones de nuestra escuela: ubicación, infraestructura, plantilla docente, comunidad escolar, materiales didácticos disponibles, etc., optamos por implementar el Club de Ajedrez, ya que este juego-ciencia presenta ventajas para jugadores de todas las edades ya que favorece el desarrollo de aptitudes mentales como:</p> <ul style="list-style-type: none">• La Formación del pensamiento científico (ya que quienes lo juegan se someten a una constante prueba de hipótesis que deben verificar o descartar).• El Incremento del cociente intelectual.• El Desarrollo de la creatividad y originalidad.• La concentración.• El ejercicio de ambos hemisferios cerebrales: Desarrollo crítico y pensamiento creativo.• La potencialización de la memoria y la concentración.• El crecimiento de las dendritas (estructuras de las neuronas que están implicadas que están implicadas en la recepción de estímulos).• El aprendizaje de la planificación y la capacidad de la previsión.	

Propósito(s) del Club:

- Que el alumno desarrolle el pensamiento científico a través del juego del ajedrez.
- Que el alumno incremente sus resultados académicos en las ciencias exactas (matemáticas, biología, física, química).
- Que la comunidad escolar se divierta a través del juego-ciencia del Ajedrez.

Actividad de cierre trimestral del Club:

Torneo de Ajedrez.

(Entre los integrantes de este club)

Aprendizajes esperados:

- Observa los tutoriales del juego-ciencia Ajedrez, durante las horas del club.
- Analiza los tutoriales del juego-ciencia Ajedrez, durante las horas del club.
- Conoce las piezas del Ajedrez y las comparte con sus compañeros.
- Conoce las reglas del ajedrez
- Analiza algunas jugadas mostradas por su maestro a través del ajedrez imantado.
- Participa en juegos organizados al interior del club.
- Desarrolla habilidades mentales que favorecen el pensamiento científico.

Recursos humanos (personal con horas docentes): Dependerá de cada centro de trabajo.

Espacio(s) físico(s): Aula, biblioteca, canchas de la escuela.

Recursos didácticos materiales: ajedrez imantado (material para el maestro), juegos de ajedrez(material para los alumnos)

Recursos didácticos digitales: Tutoriales para aprender ajedrez disponibles en la plataforma del PFCE

Descripción de las actividades

Actividades del docente	Actividades del alumno	Cronograma
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Club. • Proyección del video Jaque Mate PIXELTOON (7:51 minutos) • Proyección del video Aprendiendo con Rey- Capítulo 1-Parte 1 (4:58 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del video. • Redacción de un breve texto que refiera el argumento del video. • Análisis del video • Elaboración de un dibujo de las piezas 	<ul style="list-style-type: none"> • 3-7 sep. • 10-14 sep.

<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de las piezas a través del ajedrez imantado. • Proyección del video Aprendiendo con Rey- Capítulo 1-Parte 2 (5:43 minutos) • Explicación de los movimientos de las piezas a través del ajedrez imantado. • Proyección del video Aprendiendo con Rey- Capítulo 2 empecemos a jugar -Parte 1 (4:58 minutos) • Replicar las jugadas del video en el ajedrez imantado. • Proyección: Aprende con Rey - El Enroque (3:45 minutos). • Replicar el enroque en el ajedrez imantado. • Proyección del video: Como jugar ajedrez (ajedrez básico, principiantes) how to play chess (básig guide, beginners). • Proyección del video: Elaboración de Ajedrez de cartón • Instrucciones para la elaboración de un 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del video. • Elaboración de un dibujo del tablero donde pueda marcar los elementos de éste y señalar los movimientos de las piezas. • Análisis del video. • Replicar las jugadas del video en el tablero de ajedrez (tablero normal). • Análisis del video. • Replicar el enroque en el tablero de ajedrez (tablero normal). • Análisis del video. • Partida de ajedrez de dos alumnos en el ajedrez imantado. • Juegos de ajedrez por parte de todos los alumnos del club (tablero normal). • Análisis del video. • Elaboración del material por parte de los alumnos o 	<ul style="list-style-type: none"> • 17-21 de sep. • 24-28 sep. • 1- 5 oct. • 8-12 de oct. • 15-19 de oct.
---	---	---

<p>juego de ajedrez de cartón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización del grupo para realizar partidas de ajedrez. • Organización del grupo para realizar partidas de ajedrez. • Retroalimentar a los alumnos que lo necesiten. • Organización de un torneo de exhibición. • Realización del torneo, actividad de cierre de club 	<p>de sus papás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar en partidas de Ajedrez. • Participar en partidas de Ajedrez. • Analizar nuevamente los video tutoriales. • Participar en la organización del torneo: Promoción, invitaciones, acondicionamiento del espacio a realizarse la actividad, etc. • Participación en el torneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 22-26 de Oct • 5 – 9 de nov. • 12-16 de nov. • 19-23 de nov. • 26-30 nov.
--	---	---

EVALUACIÓN DEL CLUB

Fecha del trimestre: Septiembre- noviembre del 2018.

- 1) Indique en el siguiente cuadro, que incluye tres categorías de la Taxonomía de Bloom las palabras indicadoras que empleó para la descripción de las actividades en el club.

Taxonomía de Bloom

CATEGORÍA	CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN
	RECOGER INFORMACIÓN	CONFIRMACIÓN/APLICACIÓN	HACER USO DEL CONOCIMIENTO
DESCRIPCIÓN Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son:	Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares, conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.	Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas, predecir las consecuencias.	Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas utilizando habilidades y conocimientos.
Qué hace el estudiante	Recuerda y reconoce información e ideas además de principios, aproximadamente, en la misma forma en que los aprendió.	Esclarece, comprende e interpreta información en base a conocimiento previo.	Selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.
Palabras indicadoras	Define Nombra Recoge Examina Identifica Tabula Repite Cuenta Describe Enlista Cita: ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde?...	Predice Asocia Estima Extiende Resume Diferencia Describe Discute Estima Compara Contrasta Distingue Explica Interpreta...	Aplica Demuestra Completa Muestra Usa Ilustra Modifica Cambia Clasifica Descubre Calcula Resuelve Construye Relata...
Ejemplo de tareas.	Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo.	Escribe un menú sencillo para desayuno y comida utilizando la guía de alimentos.	Realizar 10 preguntas para los clientes de un supermercado con el fin de realizar una encuesta de ¿Qué comida consumen?

- 2) Escriba en el recuadro correspondiente el número de alumnos, por grado, que alcanzaron cada nivel de desempeño.

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.
No. de alumnos:	No. de alumnos:	No. de alumnos:	No. de alumnos:
Describa el reporte trimestral:			

<u>Actividad(es) de cierre anual del Club</u>	Torneos	Presentaciones	Exposiciones	Exhibiciones	Encuentros	Otras:
	1					
<p>Descripción</p> <p>Como actividad de cierre anual de este club se propone un Torneo para presentarse a la comunidad escolar y se pretende contar con la asistencia de los padres de familia para exhibir los aprendizajes y habilidades adquiridas.</p>						

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Gobierno del Estado  **Coahuila** SE SECRETARÍA DE EDUCACIÓN CICE COORDINACIÓN DE INNOVACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA

