

CICLO ESCOLAR 2018-2019

PROYECTO AUTONOMÍA CURRICULAR.

NOMBRE DEL CLUB:

AJEDREZ EDUCATIVO

PROFR. SAÚL RODRIGUEZ ESPINOZA



AJEDREZ EDUCATIVO



ÁMBITO:

“AMPLIAR LA

FORMACIÓN ACADÉMICA”

PRESENTACIÓN

La Autonomía curricular es un componente innovador y flexible que se incorpora por primera vez al currículo de la educación básica en México. Por una parte, otorga a los estudiantes la oportunidad de aprender temas de su interés, desarrollar nuevas habilidades, superar dificultades, fortalecer sus conocimientos, su identidad y su sentido de pertenencia; para ello se conformarán grupos con niños y jóvenes de diferentes edades, lo que propiciará otro tipo de convivencia, necesaria en la escuela, ya que contribuye a la buena integración de la comunidad escolar.

Para este sentido se trazan dentro de La Autonomía curricular 5 ámbitos que buscan una funcionalidad de los aprendizajes de acuerdo con los intereses, las habilidades y las necesidades particulares de los estudiantes, los ámbitos que resultan más pertinentes y adecuados se deberán incorporar en la institución.

Para lograr dicha incorporación al inicio de este ciclo escolar, a través de los diferentes diagnósticos como lo son:

- El análisis de la Ruta de Mejora Escolar (RME)
- La revisión de las evaluaciones internas y externas (PLANEA)
- La organización de los Periodos Lectivos en la escuela.
- La consulta del Sistema de Alerta Temprana (SisAT)
- La revisión de la Matriz (FODA)
- La Cédula de Nivel de Madurez Organizacional (CNMO)
- La implementación de encuestas de interés.

Se logra determinar cuáles ámbitos deberán ser trabajados durante el presente ciclo, para lo cual el presente documento manifiesta la creación de un club con el objetivo de trabajar en las dificultades estudiantiles.

En el presente ciclo escolar 2018-2019 se cuenta con una matrícula de 58 alumnos, 20 en primero, 20 en segundo y 18 en tercero. En base a los resultados de las herramientas de nivel de logros lectura, escritura y matemáticas se detectó las siguientes problemáticas: falta de dominio en tablas de multiplicar, falta de dominio de operaciones básicas, no comprenden planteamientos matemáticos, deficiencias en el razonamiento lógico-matemático lo cual se puede constatar en las herramientas del SISAT en las cuales el 15% de los alumnos se encuentran en el nivel de Requiere Apoyo, 60% de los alumnos en Desarrollo y tan solo el 25% en los niveles Esperados debido a que presentan deficiencias en los temas de fracciones, decimales y ecuaciones.

JUSTIFICACIÓN

En el diagnóstico escolar se puede observar que en ciertas áreas del conocimiento en cuanto a formación académica se refiere, para los alumnos de la escuela “**Manuel Hinojosa Giles**” de la comunidad de Teopazul, Tlatlaya, Mex existen dificultades y metas no alcanzadas, al mismo tiempo se toman en cuenta intereses en los estudiantes de recibir algo novedoso, llamativo y que enfatice en el desarrollo de los aprendizajes esperados, para ello se determinó **EL CLUB DE AJEDREZ EDUCATIVO**, este de la mano de las matemáticas y de todas las demás asignaturas tiene como objeto **MEJORAR EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL RAZONAMIENTO**, ya que el ajedrez como juego, deporte y actividad crea un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pensamiento reflexivo y analítico que aplicados a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico.

A través de la Autonomía Curricular se puede decidir sobre como atacar problemas existentes de aprendizaje dentro de la institución, a través de los diferentes ámbitos, a partir de ello el ámbito al cual pertenece el club de ajedrez es el de “**AMPLIAR LA FORMACIÓN ACADÉMICA**”, en este, el ajedrez ayuda a disminuir dificultades de aprendizaje, inmadurez en el desarrollo, dificultades para memorizar y la desmotivación, así como también ayuda a desarrollar la paciencia y la reflexión además de hacer adolescentes eficaces y potencia áreas cognitivas claves en su desarrollo intelectual.

Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico, dentro de la institución cierto número de alumnos también tienen problemas de pensamiento matemático, en otro contexto, las nuevas tecnologías y la sociedad actual nos llevan cada vez más a una capacidad de atención menor, debido en parte, a la falta de práctica de las comunicaciones interpersonales, al individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. A continuación se destacan algunas de ellas como las más relevantes.

Memoria

Capacidad de concentración

Atención y reflexión

La toma de decisiones y la aceptación ante un error

La visión espacial y temporal

Resolución de problemas

Razonamiento lógico-matemático

Pensamiento creativo

Capacidad crítica

La empatía

Socialización

Formación en valores

ÁMBITO CURRICULAR

A través de las decisiones que se toman en los diferentes diagnósticos para atender las dificultades en los estudiantes, el nuevo modelo educativo propone atender éstas con 5 diferentes ámbitos que se integran en la llamada Autonomía Curricular.

El proyecto de Ajedrez Educativo se integra en uno de los 5 ámbitos existentes, y cumple con la descripción general de integración de los ámbitos a las instituciones marcada en **La Cédula de Nivel de Madurez Organizacional (CNMO)**.

En nuestra escuela de acuerdo al resultado que arroja este diagnóstico, se sugiere elegir 4 ámbitos de la Autonomía Curricular, entre los cuales está al que éste Club pertenece **“AMPLIAR LA FORMACIÓN ACADÉMICA”**. Este ámbito ofrece a los estudiantes oportunidades para profundizar en los aprendizajes de los Campos de Formación Académica. Asimismo, este ámbito ofrece la oportunidad de apoyar a los alumnos cuyo desempeño, sea deficiente y requiera reforzamiento específico.

Los temas para los espacios curriculares de este ámbito que se trabajarán durante el presente ciclo escolar son:

- AJEDREZ
- ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y TÉCNICAS DE ESTUDIO
- NIVELACIÓN ACADÉMICA.

Así mismo el procedimiento para organizar el club es el siguiente:

Alumnos de cada grado 1º., 2º., Y 3º.

Para conformar un grupo de 9 o 10 alumnos.

EJES TEMÁTICOS (ORGANIZACIONES CURRICULARES)

Para el estudio del Ajedrez Educativo nos basaremos principalmente en los ejes existentes de la asignatura de Matemáticas para poder atender el objetivo del presente proyecto.

El espacio curricular se organiza en tres ejes temáticos y doce temas, éstos a su vez se rescatarán para abordarlos a lo largo del proyecto durante los tres trimestres y así culminar el ciclo escolar.

A continuación se colocan los Ejes Temáticos de Matemáticas de los cuales se desprenderán algunos temas para atender con dicho proyecto.

EJE TEMÁTICO		
NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	ANÁLISIS DE DATOS
TEMAS:	TEMAS:	TEMAS:
1.- NÚMERO	1.- UBICACIÓN ESPACIAL	1.- ESTADÍSTICA
2.- ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN	2.- FIGURAS DE CUERPOS GEOMÉTRICOS	2.- PROBABILIDAD
3.- MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN		
4.- PROPORCIONALIDAD		
5.- ECUACIONES		
6.- FUNCIONES	3.- MAGNITUDES Y MEDIDAS	
7.- PATRONES, FIGURAS GEOMÉTRICAS Y EXPRESIONES EQUIVALENTES		

Para la utilización de los Ejes Temáticos, se trabajarán algunos de sus diferentes **temas** que tengan relación y además que enfatizen en mejorar el rendimiento académico como objetivo de éste proyecto.

- 1ER TRIMESTRE	- 2DO TRIMESTRE	- 3ER TRIMESTRE
- NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	- FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	- ANÁLISIS DE DATOS
- NÚMERO - PATRONES, FIGURAS GEOMÉTRICAS Y EXPRESIONES EQUIVALENTES.	- FIGURAS DE CUERPOS GEOMÉTRICOS.	- PROBABILIDAD

OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es generar de manera lúdica avances significativos en los aprendizajes esperados, así como también mejorar el rendimiento académico de todos y cada uno de los alumnos que ingresen a éste club con el apoyo mutuo entre alumnos, profesor y padres de familia.

OBJETIVO GENERAL:

Los alumnos son capaces de interactuar con sus semejantes, se antepone la disciplina, critican de manera constructiva situaciones en los diferentes contextos, así también, se mejora de manera progresiva el razonamiento lógico matemático y la interdependencia.

OBJETIVO ESPECÍFICOS:

BLOQUE I: Los alumnos al finalizar el bloque conocerán reglas básicas a través de la disciplina del ajedrez para resolver problemas de la vida cotidiana.

BLOQUE II: Al finalizar el segundo bloque, los alumnos serán capaces de interactuar de manera pacífica, a través del razonamiento lógico con sus semejantes para desarrollar mejor las relaciones interpersonales.

BLOQUE III: Los alumnos son capaces de razonar, interpretar, analizar situaciones tanto del contexto escolar como del contexto social para así obtener un mejor aprovechamiento de manera general.

Objetivos con el alumnado:

1. Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
2. Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
3. Fomentar las habilidades del alumno, prestando especial relevancia a la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
4. Fomentar el desarrollo integral del adolescente a la vez que mejora su resultado académico.
5. Crear modelos de relación entre el adolescente y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad y la autoestima.
6. Incentivar la iniciativa personal y el sentido crítico.
7. Respetar las reglas del juego.

Objetivos del proyecto:

1. Generar cambios y mejoras pedagógicas en nuestra institución que permitan adecuarse a las transformaciones del contexto social que nos rodea.
2. Desarrollar estrategias metodológicas acordes con las necesidades educativas y formativas que tienen los alumnos, con el fin de mejorar el desarrollo y adquisición de las competencias básicas. Esto se llevará a cabo, de un modo integrador e inclusivo
3. Potenciar la educación integral de los alumnos, relacionando la educación formal y no formal dentro del contexto escolar.
4. Posibilitar el acceso de los alumnos con dificultades personales o en desventaja socioeducativa a unos conocimientos y aprendizajes que favorezcan la superación o mejora de determinadas carencias.
5. Generar en nuestra escuela acciones educativas que contribuyan a la convivencia y al desarrollo de habilidades sociales y personales.
6. Obtener datos cuantitativos y cualitativos que puedan aportar información de la repercusión del proyecto en el desarrollo evolutivo de los alumnos y analizarlo en el CTE.

Objetivos del profesor:

1. Trabajar las actividades programadas y el contenido del proyecto.
2. Desarrollar el método didáctico.
3. Coordinar diferentes acciones con diferentes niveles y modalidades del sistema educativo.
4. Monitorear al alumno.
5. Lograr un buen ambiente: hacer que se sientan útiles, que cooperen, crear vínculos, interesarse por su progreso.
6. Evaluar tanto el proyecto como las cualidades de los alumnos al cursarlo.

APRENDIZAJES ESPERADOS

A través del acuerdo 12/05/18 por el cual se establecen los Lineamientos para la evaluación de los aprendizajes esperados incluyendo el componente de Autonomía Curricular, se determina que éste proyecto deberá basarse en el logro de los siguientes Aprendizajes Esperados teniendo relación con los Ejes Temáticos.

1ER TRIMESTRE	APRENDIZAJES ESPERADOS	2DO TRIMESTRE	APRENDIZAJES ESPERADOS	3ER TRIMESTRE	APRENDIZAJES ESPERADOS
NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN	(Descripción abajo)	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	(Descripción abajo)	ANÁLISIS DE DATOS	(Descripción abajo)
1.- NÚMERO 2.- PATRONES, FIGURAS GEOMÉTRICAS Y EXPRESIONES EQUIVALENTES.	1.- Resuelve problemas de suma y resta con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos. 2.- Analiza la existencia y unicidad en la construcción de triángulos y cuadriláteros, y determina y usa criterios de congruencia de triángulos.	3.- FIGURAS DE CUERPOS GEOMÉTRICOS.	1.- Deducer y usar las relaciones entre los ángulos de polígonos en la construcción de polígonos regulares.	4.- PROBABILIDAD	1.- Calcular la probabilidad de ocurrencia de dos eventos mutuamente excluyentes.

METODOLOGÍA

En todo momento se llevará a cabo una enseñanza activa, en la que las actividades que se propongan estarán adaptadas y tratarán de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada alumno en cada momento, incluidos los alumnos con dificultades de aprendizaje.

Para adecuar la actuación docente al progreso del aprendizaje de los alumnos, se tendrá como referencia la evaluación continua. Así, frecuentemente se obtendrá información mediante diferentes métodos de evaluación para constatar el nivel de evolución de la clase, y de este modo, regular el ritmo de las clases.

Se promoverá el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado de diferentes modos. Uno de ellos es a través de un **cuaderno destinado al ajedrez**, que será periódicamente evaluado y que permitirá a los alumnos comprobar cómo van adquiriendo los diferentes aprendizajes.

La agrupación de los alumnos será flexible, variará en función del tipo de actividad, pudiendo ser: **individuales, por pareja, en grupo reducido o el grupo completo**.

Para jugar una partida de ajedrez es esencial otra persona, además de la especial significación que tiene el momento de después de la partida, en el que se comparten los diferentes puntos de vista de las jugadas más relevantes.

El desarrollo de las clases de ajedrez variará entre explicaciones teóricas, actividades y juegos:

Las explicaciones y aclaraciones teóricas no superarán el 15% del tiempo total de la clase, para evitar que se convierta en una clase aburrida, ya que se tratará de que los alumnos sean los protagonistas y agentes activos del aprendizaje, especialmente siendo uno tan lúdico como es el ajedrez. La mayoría del tiempo irá destinado a ejercicios prácticos y actividades lúdicas, graduados por nivel de dificultad, iniciando por los más sencillos para ir ascendiendo en su dificultad.

Estas actividades y juegos sencillos ayudan a afianzar conocimientos básicos antes de comenzar a jugar al ajedrez. Además, al ser adecuados para su nivel de desarrollo y conocimiento, pueden adquirir los aprendizajes exitosamente, lo que ayuda a reforzar su autoestima y desarrollar al máximo sus capacidades. Las actividades se propondrán inicialmente para ser trabajadas individualmente, para a continuación, ser comentadas y comparadas en pareja o pequeño grupo. Finalmente, se llevará a cabo una puesta en común y reflexión de todos los aprendizajes y conclusiones extraídas.

Posteriormente, y una vez que los alumnos hayan adquirido los conocimientos necesarios para jugar sus propias partidas, se destinará aún más tiempo para jugar

con los compañeros (quizá un 70% del total). De este modo los alumnos constatan la aplicabilidad de todos los aprendizajes adquiridos anteriormente, reforzando su motivación hacia nuevos contenidos a trabajar.

El desarrollo de la diversidad de ejercicios prácticos y los juegos se plasmará a través de **fichas y actividades de cuaderno, con propuestas en el tablero de la computadora y en el tablero normal de mesa.**

Además del desarrollo básico de las clases descrito anteriormente, se incluirán una serie de sesiones con un esquema diferente, que otorgue más dinamismo a la asignatura y así lograr mantener el interés y la atención de los alumnos a lo largo de todo el curso.

Dentro de la METODOLOGÍA DE TRABAJO se agrega el periodo en horas lectivas de la realización del proyecto, a continuación se plantea.

El club de **AJEDREZ EDUCATIVO** se organizará de la siguiente manera: 4 periodos lectivos a la semana, de lunes a jueves, en un horario de 13:10hrs a 14:00hrs. Este club pretende tener alumnos de todos y cada uno de los grados y grupos de la institución.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

A través de la siguiente planificación se expone el ejemplo de las actividades lúdicas destinadas al saber saber, saber hacer y saber ser, que se realizarán durante las clases de Ajedrez.

CLUB	AJEDREZ EDUCATIVO
BLOQUE I OCTUBRE-NOVIEMBRE 2018	9 SEMANAS 32 PERIODOS LECTIVOS
BLOQUE II DICIEMBRE 2018- FEBRERO 2019	11 SEMANAS 44 PERIODOS LECTIVOS
BLOQUE III MARZO-FIN DE CURSOS 2019	15 SEMANAS 60 PERIODOS LECTIVOS
TOTAL DE PERIODOS LECTIVOS	35 SEMANAS 136 PERIODOS LECTIVOS

BLOQUES I, II Y III:	BLOQUE I. El ajedrez, su historia y su forma. BLOQUE II. Bienvenidos al campo de batalla. BLOQUE III. Vamos por el título.		
EJES TEMÁTICOS:	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1ER TRIMESTRE</u> - <u>Número, algebra y variación (EJE)</u> - <u>Forma, espacio y medida (EJE)</u> - <u>2DO TRIMESTRE</u> - <u>Forma, espacio y medida (EJE)</u> - <u>3ER TRIMESTRE</u> - <u>Análisis de datos (EJE)</u> 		
APRENDIZAJES ESPERADOS:	<ul style="list-style-type: none"> - <u>1ER TRIMESTRE</u> - <u>Número, algebra y variación (EJE)</u> - <u>Adición y sustracción. (TEMA)</u> - Resuelve problemas de suma y resta con números enteros, fracciones y decimales positivos y negativos. - <u>Forma, espacio y medida (EJE)</u> - <u>Figuras y cuerpos geométricos.(TEMA)</u> - Analiza la existencia y unicidad en la construcción de triángulos y cuadriláteros, - y determina y usa criterios de congruencia de triángulos. - <u>2DO TRIMESTRE</u> - <u>Forma, espacio y medida (EJE)</u> - <u>Figuras de cuerpos geométricos.(TEMA)</u> - Deduce y usa las relaciones entre los ángulos de polígonos en la construcción de polígonos regulares. - <u>3ER TRIMESTRE</u> - <u>Análisis de datos (EJE)</u> - <u>Probabilidad (TEMA)</u> - Calcula la probabilidad de ocurrencia de dos eventos mutuamente excluyentes. 		
PROPÓSITOS POR BLOQUE:	<p>BLOQUE I: Los alumnos al finalizar el bloque conocerán reglas básicas a través de la disciplina del ajedrez, también a partir de este identificarán el procedimiento para la creación de figuras y cuerpos relacionados al juego.</p> <p>BLOQUE II: Al finalizar el segundo bloque, los alumnos serán capaces de interactuar de manera pacífica, a través del razonamiento lógico con sus semejantes para desarrollar mejor las relaciones interpersonales.</p> <p>BLOQUE III: Los alumnos son capaces de razonar, interpretar, analizar situaciones tanto del contexto escolar como del contexto social para así obtener un mejor aprovechamiento de manera general.</p>		
ÁMBITO:	AMPLIAR LA FORMACIÓN ACADÉMICA	OBJETIVO GENERAL:	Los alumnos son capaces de interactuar con sus semejantes, se antepone la disciplina, critican de manera constructiva situaciones en los diferentes contextos, así también, se mejora de manera progresiva el

			razonamiento lógico matemático y la interdependencia.
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:	Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente		
FECHA DE APLICACIÓN:	A PARTIR DEL 03 DE SEPTIEMBRE DE 2018		

PROPÓSITO:	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar al grupo al grupo. - Mostrar la historia del Ajedrez. 		
TEMAS BLOQUE I. EL AJEDREZ, SU HISTORIA Y SU FORMA.	ACTIVIDADES	RECURSOS	DURACIÓN
<p>1) Conociendo la historia del ajedrez, (Piezas, movimientos, tablero, reglas)</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD 1 DOCENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenzar con la pregunta: ¿Ustedes saben que son los juegos de mesa? - ¿Para qué sirven los juegos de mesa? - Dinámica de integración grupal “El arca de Noé” - Constará en dar unos papelitos a cada alumno con el nombre de un animal, en este caso solo se colocarán dos animales, “EL TIGRE” y el “TIGRE SIBERIANO”, con el fin de confundir y que todos corran al mismo tiempo hacia el arca ya que se mencionará “el tigre” y todos correrán hacia el arca. - Posteriormente se hablará sobre la atención que se requiere en cualquier juego y principalmente en este que tiene que ver con el razonamiento y atención. - Dar a conocer la historia del Ajedrez, utilizando un video para su comprensión. - Posteriormente se comentará la leyenda más antigua del ajedrez estimulando su interés hacia el juego. <p style="text-align: center;">ALUMNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deberán aportar sobre los cuestionamientos de los juegos de mesa, así como su objetividad. - En la dinámica de integración deberán poner atención para ver quiénes son los salvados en el arca. - Escuchar la leyenda y ver el video sobre el ajedrez, posteriormente hablarán lo entendido del video. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Computadora</i> - <i>Bocinas</i> - <i>Video “La historia del Ajedrez”</i> - <i>Leyenda del Ajedrez.</i> - <i>Libreta.</i> 	50 min

PROPÓSITO:	- Conocer las piezas y el tablero del Ajedrez.		
TEMAS BLOQUE I. EL AJEDREZ, SU HISTORIA Y SU FORMA.	ACTIVIDADES	RECURSOS	DURACIÓN
<p>1) Conociendo la historia del ajedrez, (Piezas, movimientos, tablero, reglas)</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD 2 DOCENTE</p> <p>Comenzar con la pregunta: ¿Quién me puede contar la leyenda del Ajedrez? Reforzar comentarios. Dinámica de integración grupal “Formar un barco humano”, consiste en pedir a los alumnos que formen un barco humano, no deben hablar, requiere de una reflexión posterior para armarlo. Cada integrante deberá cooperar para poder armarlo, todos deberán tener una función. Favorece la comunicación no verbal y la coordinación. La siguiente actividad será otra dinámica que favorece el trabajo en equipo ya que así entenderán que la mejor manera de aprender Ajedrez es a base del apoyo mutuo. La dinámica se llama “carrera de barcos” constará de otorgar unas hojas de papel las cuales serán consideradas sus barcos, y en equipo deberán llegar a la isla sin tocar el suelo “agua”. Dar a conocer el tablero, las letras asignadas a cada casilla así como también los números que corresponden a las filas y las letras en las columnas. Señalar algunas casillas. Dar el número de piezas, peones, torres, caballos, alfiles, damas y reyes. Deberán dibujar un tablero.</p> <p style="text-align: center;">ALUMNOS</p> <p>Contar la leyenda del Ajedrez Deberán realizar ambas dinámicas Entregar el dibujo del ajedrez completo con su tablero. Conoce la historia del Ajedrez y su importancia en el ámbito educativo Conoce el tablero a partir de la utilización de números y letras como sus características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Computadora</i> - <i>Bocinas</i> - <i>Video “¿por qué el ajedrez es tan fascinante?”</i> - <i>Libreta.</i> 	<p style="text-align: center;">50 min</p>

EVALUACIÓN

La evaluación de las actividades y del trabajo que se pretende realizar será bajo los siguientes niveles de desempeño:

NIVELES 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.

Para el registro de sus avances se revisarán registros anecdóticos, diarios de clase y guías de observación.

En los alumnos se evaluará a través de rúbricas, listas de cotejo, actividades de la carpeta de evidencias, además de trabajos en el cuaderno destinado única y exclusivamente al club de Ajedrez Educativo.

La manera de evaluar durante el Ciclo Escolar deberá mantenerse en el margen del **TABAJO POR POYECTOS**. Este trabajo trae consigo una nueva forma de adquisición de los aprendizajes esperados a los alumnos de nuestra escuela secundaria, así como también a la comunidad de estudiantes en general.

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada. La labor del docente es guiarlos y apoyarlos a lo largo del proceso.

TRABAJO EN EQUIPO

De igual manera cabe destacar que durante las sesiones de aprendizaje se estará trabajando de manera colaborativa, es decir, el profesor asignará el **TRABAJO POR EQUIPOS** dentro del salón de clases, para los alumnos esto deberá ser un método de responsabilidad ya que con forme el equipo contribuya en el trabajo se asignará así su evaluación.

Esta estrategia ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, desarrollar la actitud de colaboración y la habilidad para fundamentar sus argumentos y facilita la puesta en común de los procedimientos que encuentran. El maestro debe insistir en que todos los integrantes asuman la responsabilidad de resolver la tarea, no de manera individual sino colectiva.

A continuación se muestra la Rúbrica que será destinada para el análisis de los Proyectos, en el transcurso del Trimestre podrá ser moldeable a las necesidades que se presenten.

		PONDERACIÓN DE ACUERDO CON LA RÚBRICA			
PROCESO A EVALUAR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NOVIEMBRE	FEBRERO	MAYO	REVISIÓN FINAL
		1ER Trimestre	2° trimestre	3ER trimestre	evaluación FINAL
1. Esquema de los contenidos temáticos	a) Tipo de encabezado para presentar los temas				
	b) Características de los encabezados para ordenar lógicamente los temas del trabajo.				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
2. Marco teórico	Antecedentes				
	Teorías o enfoques teóricos				
	Evidencia empírica				
	Contenido				
	Redacción				
	Ortografía				
	Bibliografía (5 referencias)				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
Marco teórico	Citas de referencia en el texto				
	Referencias bibliográficas				
	Evidencia empírica				
	Bibliografía a cubrir (5 referencias)				
	Ortografía				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
3. Planteamiento del problema de investigación	Problema de investigación y su potencial.				
	Justificación				
	Objetivo				
	Pregunta de investigación				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:

4. Método	Población y muestra				
	Hipótesis				
	Variables				
	tipo de estudio				
	diseño de investigación				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
Método	Instrumento o herramientas				
	Escenario				
	Procedimiento				
	Análisis de datos				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
5. Resultados	Resultados				
6. Discusión y conclusión	Discusión				
	Conclusión				
7. Resumen	Resumen (éste debe ir al inicio del trabajo)				
8. Introducción	Introducción (debe ir después del resumen, al inicio del trabajo)				
		Total:	Total:	Total:	Total Final:
9. Autoevaluación	Autoevaluación del desempeño en su aprendizaje	Total:	Total:	Total:	Total final:
10. Autoevaluación del trabajo en equipo	Autoevaluación de su desempeño en el trabajo de equipo	Total:	Total:	Total:	Total final:

El Aprendizaje basado en el trabajo por Proyectos y el trabajo en equipos serán el eje central de la evaluación en el presente club "Ajedrez Educativo" de esta manera única y exclusivamente podrán sobresalir sus evaluaciones adolescentes que garanticen un avance en sus actividades.

MATERIAL PARA EL DOCENTE

Ayudar a los alumnos a aprender matemáticas resulta extraño para muchos maestros identificados con la idea de que su papel es enseñar, en el sentido de transmitir información.

Comprender la situación implicada en un problema: Ello representa que los alumnos comprendan a fondo el enunciado del problema, así también que identifiquen la información esencial para poder resolverlo. Este ejercicio, que pudiera parecer más propio de la asignatura de Lengua Materna. Español, es fundamental para trazar la ruta de solución. A menudo, los alumnos obtienen resultados incorrectos solamente por una mala lectura del enunciado, por lo tanto es conveniente averiguar cómo analizan la información que reciben de manera oral o escrita.

Plantear rutas de solución: Conviene insistir en que sean los alumnos quienes propongan el camino a seguir. Habrá desconcierto al principio, pero poco a poco se notará un ambiente distinto: los alumnos compartirán ideas, habrá acuerdos y desacuerdos, se expresarán con libertad y se tendrá la certeza de que reflexionan en torno al problema que tratan de resolver. Aquí el papel del docente es propiciar un diálogo productivo, no ofrecer soluciones.

Trabajo en equipo Esta estrategia ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, desarrollar la actitud de colaboración y la habilidad para fundamentar sus argumentos y facilita la puesta en común de los procedimientos que encuentran. El maestro debe insistir en que todos los integrantes asuman la responsabilidad de resolver la tarea, no de manera individual sino colectiva.

Manejo adecuado del tiempo: Una clase en la que los alumnos resuelven problemas con sus propios medios, discuten y analizan sus procedimientos y resultados implica más tiempo. Esta condición orilla a que algunos maestros vuelvan al esquema en el que ellos dan la clase mientras los alumnos escuchan, aunque no comprendan; pero es más provechoso dedicar tiempo a que los alumnos logren conocimientos con significado, desarrollen habilidades para resolver diversos problemas y sigan aprendiendo, en vez de llenarlos con información que pronto olvidarán. Si ellos comprenden lo que estudian, se evita repetir las mismas explicaciones, y se alcanzarán mejores resultados. Asimismo, es indispensable prever tiempo para analizar con los alumnos lo que producen, aclarar ideas, aportar información o explicaciones necesarias para que puedan avanzar en sus conclusiones y también tiempo para formalizar los conocimientos implicados en los problemas.

Diversificar el tipo de problemas: Conviene pensar en situaciones o actividades que propicien la aplicación de diferentes herramientas matemáticas o que impliquen el uso de la tecnología.

Compartir experiencias con otros profesores: Será de gran ayuda que los maestros compartan experiencias entre ellos en torno al estudio de las matemáticas, pues, sean estas exitosas o no, les permitirá mejorar permanentemente su trabajo.

1.-Chess Helps You Think

La Cooperativa Gredos San Diego, UNED y la Federación Española de Ajedrez organizan Chess Helps You Think, un congreso con el objetivo de formar a profesionales de la educación sobre los beneficios del uso del ajedrez como herramienta educativa. Un programa basado tanto en experiencias prácticas que se pondrá en práctica en un evento que se celebrará a principios del mes de mayo, y que está dirigido a todos los interesados en la materia.

2.-The Zugzwang blog

Este blog está especializado en el ajedrez tanto como deporte y juego desde una perspectiva general, como siendo una herramienta para su uso en menores y estudiantes de todas las edades. The Zugzwang blog dispone de multitud de artículos publicados sobre el uso en niños, por ejemplo explicaciones de las reglas, 10 consejos para enseñar a niños esta sección específica sobre ajedrez educativo. Una referencia muy interesante de tener a mano si quieres poner en marcha una actividad de ajedrez en tu clase.

3.- Ocachess

Un híbrido entre el juego de la oca más tradicional reconvertido a juego de mesa para explicar las reglas del ajedrez de una forma divertida a través de la gamificación. Ocachess ha sido desarrollado por un equipo de expertos españoles para mucho más que sólo aprender las reglas y normas del juego: también permite educar en valores, enseñar creatividad y reforzar el proceso del aprendizaje en el aula.

4.- ChessKid

Una plataforma específica para su uso en niños y jóvenes que estén interesados en aprender los fundamentos y las reglas, tanto básicas como intermedias o avanzadas. ChessKid dispone de una amplia variedad de recursos, guías, manuales e incluso pequeños juegos interactivos que tienen como objetivo enseñar conceptos a todos los niveles, desde cero hasta infinito. Una interfaz muy amigable y dirigida para que los niños aprendan ajedrez, tanto en clase como en casa, también tienen apps para iOS y para Android para poder aprender a través del tablet o smartphone.

5.- CapaKhine

Otra comunidad sobre que aprovecha este juego de mesa como recurso educativo es el blog CapaKhine, y que también tiene revista en papel e información de torneos y otras actividades. Tiene mucho material para aprender a jugar, para todas las edades pero con especial énfasis en su uso educativo en Primaria y Secundaria, sobre todo.

6.- Ajedrez y psicología

El uso del ajedrez va más allá del simple juego o deporte, y su influencia en aspectos psicológicos y pedagógicos ha sido estudiada por numerosos estudios científicos. Ajedrez y psicología es un recurso web en formato blog que aporta la parte más 'mental' de este juego, y en el que encontraremos textos y material sobre cómo enseñar a niños, experiencias en su uso en las escuelas o cómo ayudar a superar una derrota, todas ellas orientadas a servir como ayuda a adultos que enseñan a niños o alumnos.

MATERIAL DEL DOCENTE

1.- AJEDREZ FÍSICO

2.- LIBROS DE AJEDREZ Y PÁGINAS DE INTERNET DESCRITAS ARRIBA.

3.- VIDEOS DE PROYECCIÓN

4.- MATERIAL DE PAPELERÍA PARA LA CREACIÓN DE TABLEROS

MATERIAL DEL ALUMNO

1.- AJEDREZ FÍSICO

2.- SOFTWARE EN COMPUTADORA.

3.- LIBRETA ESPECÍFICA.

4.- MATERIAL DE PAPELERÍA (TIJERAS,HOJAS,PEGAMENTO,JUEGO GEOMÉTRICO, PLUMA,LÁPIZ)

5.- RÚBRICA OTORGADA POR EL PROFESOR PARA SU EVALUACIÓN EN EL TRABAJO POR PROYECTOS.

ACTIVIDADES CON ALUMNOS.

1. Los Soldados del Rey

2. Ajedrez por parejas

3. Ajedrez por equipos

4. El Pasapiezas

5. El Pasapasapiezas: (evolución del juego anteriormente descrito)

6. El Huracán

7. El Tornado: (evolución del "Huracán")

Cabe destacar que en este proyecto el objetivo fundamental tiene que ver con **PENSAMIENTO MATEMÁTICO**.

Para lo cual se tomará el **PERFIL DE EGRESO** referente a ese ámbito.

AMPLIA SU CONOCIMIENTO DE TECNICAS Y CONCEPTOS MATEMÁTICOS PARA PLANTEAR Y RESOLVER PROBLEMAS CON DISTINO GRADO DE COMPLEJIDAD, ASÍ COMO PARA MODELAR Y ANALIZAR SITUACIONES. VALORA LAS CUALIDADES DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO.

BIBLIOGRAFÍA

1. Aprendizajes Clave Plan y Programas de Estudio 2017.
2. Orientaciones generales para el diseño de clubes que se implementarán en las escuelas de educación básica, en el marco del componente Autonomía curricular.
3. Orientaciones para documentos base de clubes.
4. Aprende Ajedrez desde el principio libro.