

PROYECTO DE CENTROS DE INTERES

ESCUELA DE AJEDREZ.



**INSTITUTO TECNICO AGROPECUARIO
CHINACOTA**



2025

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar en los estudiantes las habilidades intelectuales de razonamiento, concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria que le son útiles para lograr un rendimiento óptimo en todas las áreas curriculares.

LECTURA DE CONTEXTO:

En el mundo se ha despertado un interés inusitado en el juego del Ajedrez gracias a la redes sociales donde se observan que menores de edad están incursionado en este juego , ya que se han motivado, tomando como referente a ídolos consagrados del ajedrez Carlsen Magnus y a niños como el Argentino Faustino Oro un niño de 11 años , maestro internacional , apoyado y estudiando en España debido a sus dotes ajedrecísticos.



Por internet todos los días hay torneos de Ajedrez donde participan de todas parte del mundo y que ya no son sólo partidas de 3 horas sino que les llama la atención las partidas blitz o rápidas de 20, 15 o 5 minutos.

En el Instituto Técnico Agropecuario se tenía en el Plan de Estudios por 12 años la asignatura de Ajedrez la cual pudo ver a un estudiante Jesus David Ojeda consagrarse Campeón Departamental de Ajedrez a los 14 años y a los 17 años Campeón Panamericano de Ajedrez cursando el décimo grado. En el año 2023 quedó la joven Litzy Marina Camacho de 10ª, Campeona Departamental de los Juegos Intercolegiados en Ajedrez y en el 2024 María José Camacho Roza de 9 igualmente Campeona Departamental de Ajedrez.

En el ITACHI se celebran los torneos Departamentales de Ajedrez organizados por Jesús Ojeda y donde viene figuras del Ajedrez como el youtuber SISSA CHESS , estudiantes de colegios de Cúcuta como el Sagrado Corazón , y experimentados jugadores como Valderrama vienen y motivan con su presencia a la niñez, juventud y adultez de Chinácota y del ITACHI para este sensacional juego que fortalece la mente “El Ajedrez se juega con la mente.....ino con las manos! (MI IIya Kahn) ”

.-PRESENTACION Y JUSTIFICACION

El presente documento justifica y expone brevemente los beneficios de la práctica y enseñanza del ajedrez en alumnos/as. Centramos esta perspectiva en la potencialidad del ajedrez como herramienta educativa y esto convierte a la escuela en el lugar propicio.

Los beneficios y la utilidad del aprendizaje del ajedrez en el ámbito educativo han sido profusamente contrastados. Existen estudios muy concluyentes sobre la relación entre el ajedrez y la mejora del rendimiento académico del alumno-jugador^[1]. Autores como Ferguson, Margulies o Liptrap son solo algunos de obligada referencia, pero el campo de investigación y la revisión crítica de estos estudios sigue siendo hoy día fuente de observación para la comunidad pedagógica y ajedrecística.

El ajedrez escolar ayuda al alumno a desarrollar de una forma natural habilidades tanto de tipo cognitivas como sociales. Destacaremos las 13 siguiente habilidades cognitivas:

- Las matemáticas- Dimensión espacial.
- La memoria
- La capacidad de concentración
- La toma de decisiones y la aceptación ante el error
- La atención y reflexión
- La visión espacial de la realidad: táctica y estrategia
- La resolución de problemas
- El razonamiento lógico-matemático
- El pensamiento creativo
- La autoestima y el sentido de logro
- La capacidad crítica
- La iniciativa
- El desarrollo emocional.
- La empatía

2.-DESTINATARIOS DEL PROYECTO

El presente proyecto de Escuela de Ajedrez tiene como principales destinatarios a los alumnos que cursan de 3 primaria hasta décimo grado del ITACHI.

Estos rangos de destinatarios finales no son excluyentes de otros, pero sí que se ajustan mejor a la metodología aplicada y, por tanto, se conseguirá un mayor éxito en los objetivos pedagógicos que más adelante se exponen.

3.-OBJETIVOS ESPECIFICOS:

A través de la Escuela de Ajedrez se pretende:

- Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
- Fomentar las habilidades múltiples que el ajedrez ofrece, concediendo especial relevancia a la capacidad del alumno para la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- Afianzar modelos de relación entre el alumno y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad de oportunidades (en el ajedrez no existe el factor suerte) y la autoestima.
- Ayudar al desarrollo integral del alumno al tiempo que se beneficia su resultado académico.

4.-METODOLOGÍA

Se impartirán sesiones por parte de Jesús David Ojeda monitor , con una duración de 1 hora semanal para cada grupo de alumnos/as. La distribución de los grupos no se hará por edad, sino en función del nivel de conocimientos previo de cada participante. Se distinguen así dos niveles homogéneos:

a) **Nivel básico o de iniciación:** el alumno no sabe jugar

b) **Nivel medio de aprendizaje:** el alumno conoce los principios teóricos elementales.

La estructura didáctica de la sesión respetará, siempre que la unidad del temario lo permita, el siguiente reparto de tiempo:

- Máximo de 5-10 minutos para la explicación teórica (15%)
- Ejercicios prácticos que refuercen la unidad anterior (15%)
- Práctica y otros recursos (60%)

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas será un eje metodológico el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto lúdico del ajedrez. El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando. En este sentido, uno de los criterios de enseñanza del proyecto será la diversión de los alumnos. Para tal cometido se utilizarán los recursos que se detallan:

- Vídeos ilustrativos y tutoriales
- Juegos y acertijos relacionados

- Dinámicas de trabajo en equipo
- Cuentos y leyendas (historia del ajedrez)
- Música
- Software específico

5.-MATERIAL E INVERSIÓN INICIAL

El material dependerá de la demanda de alumnos y la acogida que tenga el proyecto. Como referencia válida, se detalla a continuación un mínimo material necesario y cuál sería la inversión aproximada a la que se debe hacer frente^[2].

Para 30 alumnos se necesitará:

PRESUPUESTO.

Descripción del bien	Cantidad	Valor unitario	Valor Total
Reloj de Ajedrez - Electrónico-Digital	8	\$250.000	\$2.000.000



ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
1. Taller de formación ,aprendizaje de Ajedrez .	1. Monitor. 2. Docente 3. Tablero mural de Ajedrez.	Docente de Ajedrez	Viernes ,tarde ,cada semana del año lectivo.
2. Campeonatos internos y externos de Ajedrez	4. Ajedreces. 5. Mesas. 6. Relojes (20) .	Monitor	Sábado cada bimestre.