



“El juego de las mentes brillantes”

Identificación del problema: (lectura de contexto)

Según el contexto en el centro educativo Rural las Mesas, se observa una falta de integración de actividades lúdicas, artísticas y cognitivas: según caracterización a estudiantes el ajedrez, la danza y la lectura fue lo que los estudiantes desean se vincule en sus actividades académicas, así mejorar los aprendizajes y el desarrollo emocional.

En el ámbito educativo actual, se promueve cada vez más la formación integral del estudiante, donde se valoren no solo los conocimientos académicos sino también el desarrollo emocional, corporal y cognitivo.

Actividades como la danza, lectura y ajedrez representan herramientas pedagógicas fundamentales que estimulan distintas áreas del conocimiento.

Estas actividades se integran de forma transversal complementaria con los contenidos curriculares generando aprendizajes significativos, fomentando la creatividad, la concentración, la comunicación y el trabajo en equipo.

Justificación

Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes desde preescolar hasta noveno grado a través del ajedrez es esencial por varias razones de las cuales permite la integración natural del conocimiento alrededor de los intereses y de las necesidades que se identifican en los espacios de aprendizaje, para convertirlos en ambientes de aprendizaje enriquecidos.

Habilidades Cognitivas: El ajedrez promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los estudiantes aprenden a planificar, anticipar movimientos y evaluar consecuencias, lo que mejora su capacidad de concentración y análisis, de esta manera los estudiantes tendrán la capacidad de leer con fluidez y redactar cuentos con facilidad.

Desarrollo Social: Este juego fomenta la interacción entre compañeros, promoviendo habilidades sociales como la comunicación, el respeto y el trabajo en equipo. Los estudiantes aprenden a colaborar y a competir de manera saludable.

Habilidades Emocionales: Jugar al ajedrez ayuda a los estudiantes a gestionar sus emociones, ya que deben aprender a manejar la frustración de perder y la satisfacción de ganar. Esto contribuye a desarrollar la resiliencia y la autoconfianza.

Habilidades culturales: se vincula la danza para promover la expresión corporal, fortalecer la identidad cultural, estimular la creatividad y fomentar valores como el respeto, la disciplina y la cooperación, en el contexto educativo.

Integración Curricular: Al integrar el ajedrez en diversas materias, se puede enriquecer el aprendizaje en áreas como matemáticas, historia y lógica, haciendo que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo.

Interés Duradero: La práctica del ajedrez puede cultivar un interés duradero en los estudiantes, incentivando un aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades que les serán útiles a lo largo de su vida.

Incorporar el ajedrez como herramienta educativa no solo mejora las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes, sino que también enriquece su experiencia educativa de manera integral.

Objetivo principal:

Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes desde preescolar hasta noveno grado a través del ajedrez, promoviendo habilidades cognitivas, sociales, culturales y emocionales, así como el aprendizaje de estrategias y reglas del juego, como herramienta educativa para mejorar la concentración, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, integrándolo en el currículo diversas materias y cultivando un interés duradero.

Población objetivo:

Estudiantes de Preescolar a Noveno

Docentes

Grado preescolar: 11 estudiantes con edades de 4 a 5 años

Grado primero: estudiantes con edades de 5 a 7 años

Grado segundo: 20 estudiantes con edades de 7 a 8 años

Grado tercero: 11 estudiantes con edades de 8 a 11 años

Grado cuarto: 31 estudiantes con edades de 9 a 12 años

Grado quinto: 18 estudiantes con edades de 9 a 13 años

Grado sexto: 15 estudiantes con edades de 11 a 14 años

Grado séptimo: 14 estudiantes con edades de 12 a 15 años

Grado octavo: 10 estudiantes con edades de 12 a 16 años

Grado noveno: 10 estudiantes con edades de 13 a 17

Docentes: 11

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA (centros de interés)

Esta propuesta pedagógica se fundamenta en la metodología de centros de interés, enfocándose en la integración transversal de tres ejes fundamentales: ajedrez, lectura y danzas, con el fin de promover una formación integral, creativa en los estudiantes.

Metodología y estrategias pedagógicas:

1. **Actividades Prácticas:** Implementar sesiones prácticas donde los estudiantes jueguen entre sí. Fomentar el aprendizaje a través de la experiencia directa, permitiendo que los alumnos experimenten diferentes estrategias y tácticas.
2. **Talleres de Estrategia:** Organizar talleres enfocados en el desarrollo de estrategias específicas. Esto puede incluir el análisis de partidas famosas y la discusión sobre decisiones estratégicas.
3. **Integración Curricular:** Relacionar el ajedrez con otras materias, como matemáticas (geometría y lógica), historia (orígenes del juego) y arte (diseño de tableros), lenguaje (redactar pequeñas cuentos usando su imaginación) Esto ayuda a los estudiantes a ver la relevancia del ajedrez en contextos diversos.
4. **Proyectos Colaborativos:** Fomentar proyectos en grupo donde los estudiantes investiguen diferentes aspectos del ajedrez, como sus beneficios educativos, la historia del juego o la biografía de grandes maestros.
5. **Evaluación Continua:** Implementar un sistema de evaluación que considere tanto el progreso en el juego como el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Esto puede incluir autoevaluaciones y reflexiones grupales.
6. **Competencias y Torneos:** Organizar competencias internas o participar en torneos externos. Esto no solo motiva a los estudiantes, sino que también les enseña sobre la competencia saludable y el trabajo en equipo.
7. **Articulación con la cultura:** se vincula actividades de danzas, donde el trabajo en equipo fortalece la expresión corporal.
8. **Reflexión y Retroalimentación:** Al final de cada sesión, dedicar tiempo para la reflexión y la retroalimentación. Preguntar a los estudiantes sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron durante las actividades.
Esta metodología busca no solo enseñar el ajedrez como un juego, sino también utilizarlo como una herramienta educativa integral que fomente el desarrollo personal, cultural y social de los estudiantes.



Cronograma: definir el tiempo (teniendo en cuentas las dinámicas de calendario escolar) que tomará la implementación del proyecto y si se han contemplado diferentes modalidades.

FEBR	MARZ	ABR	MAY	JUN	JUL	AGOS	SEP	OCT	NOV
11	5	2	5	4	2	5	2	2	4
13	11	8	8	9	8	12	4	7	12
19	14	11	13	11	13	14	9	14	18
21	25	22	23	25	17	19	11	16	24
28	27	30	30	27	26	27	19	21	26
							26	29	



El arte de leer



Actividad de ajedrez



Cultura

Recursos necesarios y esquema operativo:

- Materiales didácticos: Tableros de ajedrez, fichas de trabajo, pintura, brochas, resma, colores, vinilos, plastilina, rompecabezas.
- Tecnológicos: impresora, computadora, sonido, micrófono,
- Cultura: trajes típicos por regiones
- Material educativo: cuentos, obras, tapetes, cojines.

Resultados esperados y escenarios

1. **MEJORAR EL PENSAMIENTO LOGICO Y ESTRATEGICO:** Los estudiantes desarrollan habilidades de razonamiento lógico, análisis y planificación.
2. **FOMENTO DE LA CONCENTRACION Y LA MEMORIA:** Se espera una mayor capacidad de atención sostenida y retención de información.
3. **DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES, CULTURALES Y EMOCIONALES:** A través del juego, los estudiantes aprenden a ganar con humildad y perder con respeto, participando en actividades culturales como la danza y el teatro.
4. **INCREMENTO DEL RENDIMIENTO ACADEMICO:** Estudios han demostrado que el ajedrez puede mejorar habilidades matemáticas y de lectura.
5. **ESTIMULO DEL PENSAMIENTO CRITICO Y LA TOMA DE DESISIONES:** El ajedrez enseña a evaluar alternativas y consecuencias antes de actuar.
6. **FOMENTO DEL USO DEL TIEMPO LIBRE EN ACTIVIDADES CONSTRUCTIVAS:** Promover hábitos saludables y enriquecedores fuera del aula.

Evaluación: observación directa para valorar el avance en:

- Habilidades cognitivas
- Comportamiento y valores
- Participación y motivación
- Rendimiento general

Criterios de Evaluación

Criterio	Descripción
Participación activa	Asistencia constante, entusiasmo y disposición para aprender a jugar.

Conocimientos teóricos del ajedrez	Reconocimiento de piezas, reglas básicas, aperturas y movimientos.
Aplicación estratégica	Capacidad para planificar jugadas, anticipar movimientos y tomar decisiones.
Comportamiento y valores	Respeto por las reglas, adversarios y resolución pacífica de conflictos.
Trabajo en equipo y colaboración	Disposición para compartir conocimientos y jugar en parejas o grupos.
Progreso individual	Avances observable en habilidades ajedrecistas desde el inicio hasta el final.

Anexos sugeridos:

- **Autoconocimiento:** A través del ajedrez, los estudiantes pueden aprender a identificar y gestionar sus emociones, reflexionando sobre cómo se sienten durante el juego y cómo estas emociones afectan su rendimiento.
- **Regulación Emocional:** El ajedrez enseña a los estudiantes a manejar la frustración y la presión, promoviendo la paciencia y la resiliencia ante la derrota.

2. Fomento de la Empatía

- **Comprensión de Perspectivas:** Al jugar ajedrez, los estudiantes deben considerar las estrategias y pensamientos de su oponente, lo que les ayuda a desarrollar empatía y a entender diferentes puntos de vista.
- **Resolución de Conflictos:** Las partidas pueden ser utilizadas como un espacio para discutir cómo manejar conflictos de manera pacífica y respetuosa.

3. Trabajo en Equipo y Colaboración

- **Actividades Grupales:** Organizar torneos de ajedrez en equipos fomenta la colaboración y el trabajo en grupo, enseñando a los estudiantes a comunicarse efectivamente y a apoyarse mutuamente.
- **Proyectos Conjuntos:** Los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos que integren el ajedrez con otras áreas del conocimiento, fortaleciendo sus habilidades interpersonales.

4. Fomento de la Autoestima y la Confianza

- **Logros Personales:** El ajedrez permite a los estudiantes establecer metas y trabajar hacia ellas, lo que contribuye a aumentar su autoestima al alcanzar logros en el juego.
- **Reconocimiento de Esfuerzos:** Celebrar los éxitos, tanto individuales como grupales, refuerza la confianza en sí mismos y en sus habilidades.

PRESUPUESTO

Listado de Recursos y Presupuesto Estimado para centro de interés EL JUEGO DE LAS MENTES BRILLANTES

RECURSO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Caballote para pintura	8	50.000	400.000
Impresora Multifuncional	1	1.158.999	1.158.999
Relojes de ajedrez	20	20.000	400.000
Juegos de ajedrez	80	20.000	1.600.000
Material para creación de juegos propios y decoración alusiva al centro de interés (cartulina, vinilos, tijeras, foami, silicona, pistola de silicona. etc.)	25 kit	100.000	2.500.000
libros de cuentos de ajedrez	25	20.000	500.000
Tableros ajedristicos	8	50.000	400.000
Refrigerios para jornadas de trabajo	145	725.000	100.000
Kit de lógica matemática (rompecabezas, sopa de letras, ajedrez)	65	30.000	1.800.000

Traje típico cumbia niña	8	180.000	1.440.000
Traje típico de cumbia niño	8	120.000	960.000
Traje currulao niña	8	120.000	960.000
Traje currulao niño	8	90.000	720.000
Traje cumbia mujer	8	220.000	1.760.000
Traje de cumbia hombre	8	180.000	1.440.000

Foami	85	2.000	170.000
Papel seda	125	100	12.500

Colbon grande	12	10.000	120.000
silicona	125	1.000	125.000
Pistola mediana sili	11	12.000	132.000
Libros de distintos géneros: preescolar a quinto	85	10.000	850.000
Cuentos para colorear preescolar	15	10.000	150.000
Obras literaria(6 a 9)	50	20.000	1.000.000
Títeres animales	40	15.000	600.000
Títeres de personajes	40	18.000	720.000
Dados de cuentos	20	40.000	800.000
Tarjetas de comprensión lectora	50	10.000	500.000
Impresora	8	1.400.000	11.200.000
Parlante recargable	8	362.591	2.900.733
		Valor Total	35.819.232

PROPUESTA TECNICA AMPLIADA (Fundamentación pedagógica y metodológica)

Esta propuesta se fundamenta en un enfoque integral e interdisciplinario del aprendizaje, donde se promueve el desarrollo de habilidades múltiples a través de centros de interés.

Jean Piaget, quien plantea el aprendizaje como un proceso activo en el que el estudiante construye conocimientos al interactuar con su entorno.

Lev Vygotsky, cuya teoría sociocultural destaca el papel del lenguaje, la cultura y la interacción social en el desarrollo cognitivo.

Howard Gardner, con su teoría de las inteligencias múltiples, que valida la incorporación de la danza (inteligencia corporal-cenestésica), la lectura/escritura (lingüístico-verbal), y el ajedrez (lógico-matemática, visual-espacial). Paulo Freire, cuya pedagogía crítica propone un aprendizaje significativo, dialógico, emancipador y contextualizado.

Este enfoque reconoce al niño como un ser holístico, que aprende a través del movimiento, la reflexión, el juego y la expresión.

DANZA

Enfoque Pedagógico: Corporalidad, expresión, aprendizaje significativo.

Fundamentación:

La danza permite explorar el cuerpo como medio de comunicación, expresión y autorregulación emocional. A través de la danza se fortalecen habilidades psicomotrices, se estimula la creatividad y se promueve la identidad cultural.

Aprendizajes esperados:

Coordinación, ritmo y equilibrio.

Valoración de la diversidad cultural.

Trabajo en equipo y respeto por el otro.

AJEDREZ

Enfoque Pedagógico: Aprendizaje basado en el pensamiento, resolución de problemas.

Fundamentación:

El ajedrez es una herramienta pedagógica que estimula habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la concentración y la planificación. Promueve el respeto por las reglas y desarrolla el autocontrol.

Aprendizajes esperados:

Toma de decisiones estratégicas.

Desarrollo del pensamiento lógico.

Valoración del proceso y no solo del resultado.

LECTURA

Enfoque Pedagógico: Lectura comprensiva, aprendizaje significativo y enfoque comunicativo.

Fundamentación:

La lectura es una competencia transversal que incide directamente en el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción del conocimiento. Leer abre puertas a otros mundos, estimula la imaginación y fortalece la capacidad de análisis.

Aprendizajes esperados:

Comprensión de textos narrativos, descriptivos e informativos.

Expresión oral y escrita.

Gusto y hábito por la lectura.

EVALUACION Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

La evaluación y el seguimiento del proyecto son fundamentales para garantizar el cumplimiento de los objetivos propuestos, asegurar el uso adecuado de los recursos y valorar el impacto real en los procesos pedagógicos y en la calidad de los ambientes escolares.

ESTRATEGIA DE SEGUIMIENTO

El seguimiento se realizará de forma continua durante cada una de las fases del proyecto, mediante:

- ✓ Observación directa de los avances en infraestructura y ambientación del aula.
- ✓ Reuniones periódicas con directivos, docentes y padres de familia para socializar avances y ajustes necesarios.
- ✓ Registro fotográfico de las etapas del proyecto (antes, durante y después de la intervención).

- ✓ Control de inventario de los materiales comprados y utilizados.
- ✓ Documentación administrativa, como actas, informes, cronogramas y hojas de control de ejecución.
- ✓ Informe contable. Presentación de ingresos y egresos

EVALUACION DEL PROYECTO

Se hará durante todo el desarrollo del proyecto, con su respectivo seguimiento, para lograr los mejores resultados