**EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DEL DEPORTE CIENCIA EN SALADOBLANCO HUILA.**

PROYECTO DE SERVICIO SOCIAL OBLIGATORIO 2019

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES** | **DOCUMENTO DE IDENTIDAD** | **CURSO** | **TELÉFONO** | **NUMERÓ** |
| Anyi Vaneza Romero Meneses | 1002807133 | 1002 | 3143609516 | 1 |
| Farid Alejandro Garcia Rojas | 1004268411 | 1001 | 3138802116 | 2 |
| Sofía González Claros | 1004269113 | 1003 | 3208848006 | 3 |
| Jose Yarlinson Llanos Lopez  | 1004269061 | 1003 | 3212117660 | 6 |
| Edwin Cerrano Cordoba  | 10044268934 | 1003 | 3164600019 | 7 |
| Edier Ovidio Burbano Rojas  | 1004269854 | 1001 | 3222615915 | 8 |
| Julian Camilo Rojas Rios  | 1004269156 | 1003 | 3146271194 | 9 |
| Dayana Fernanda Levasa Muñoz | 1081728192 | 1003 | 3125521819 | 10 |
| Hugo Vargas Bahos | 1004269389 | 1003 | 3134667449 | 11 |
| Santiago Peña Artunduaga | 1004269337 | 1003 | 3118274640 | 12 |

COORDINADOR DEL PROYETO: ESP. JULIO ALFONSO ARIZA PINEDA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL PASTRANA BORRERO

SALADOBLANCO – HUILA

2019

ESTRUCTURA PARA LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE SERVICIO SOCIAL

1. Portada
2. Presentación
3. Diagnóstico
4. Justificación
5. Objetivos ( General y específicos)
6. Marco legal
7. Marco teórico
8. Metodología
9. Resumen del proyecto (Cuadro)
10. Reglamento
11. Cronograma de actividades
12. Recursos
13. Evaluación
14. Bibliografía

ANEXOS

1. Formato de inscripción
2. Formato de autorización del padre de familia.
3. Formato de registro de horas.
4. Formato de constancia de cumplimiento.

**2. PRESENTACIÓN:**

**ASPECTOS GENERALES**

FECHA 25/01/2019

MUNICIPIO: SALADOBLANCO

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: MISAEL PASTRANA BORRERO

SEDE: PRINCIPAL TELÉFONO: 3124244949

EMAIL: misaelpastrana.saladoblanco@sedhuila.gov.co

NIVELES QUE OFRECE:

PRE-ESCOLAR, BÁSICA, MEDIA ACADÉMICA Y MEDIA TÉCNICA

RECTORA: ALBA LUZ ORTEGA PEÑA CELULAR: 3208373007

**DATOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO**

NOMBRE DEL PROYECTO:

EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DEL DEPORTE CIENCIA EN SALADOBLANCO HUILA.

LIDER DEL PROYECTO: JULIO ALFONSO ARIZA PINEDA

CELULAR DOCENTE JULIO ALFONSO ARIZA PINEDA: celular 3138728976

CORREO: julioalfonsoarizapineda@gmail.com

GRADO INVOLUCRADO: DÉCIMO

N° DE ESTUDIANTES INVOLUCRADOS: 12

DIRECCIÓN DONDE SE DESARROLLA EL PROYECTO: En el Municipio de Saladoblanco existe el aula B3 en la vereda el Alto, en espacios al aire libre en la vereda mencionada, un salón en las instalaciones de la empresa de aseo del municipio en el centro de la Casco Urbano de Saladoblanco donde funciona actualmente la oficina de deportes y en los sitios donde se realicen competencias o entrenamientos de ajedrez dentro o fuera del municipio

**PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:**

¿Cómo promocionar la enseñanza, la difusión y la práctica del deporte del ajedrez en el municipio de Saladoblanco para dar buen uso al tiempo libre?

**Planteamiento del problema de investigación):**

Hasta el siglo XX el ajedrez alcanza gran relevancia a nivel internacional y se convierte en un deporte olímpico, creando así la Federación Internacional de Ajedrez (más conocida por FIDE**)**  fundada en París, Francia el 20 de julio de 1924, actualmente el director ejecutivo de la federación es el Maestro Geoffrey D. Borg posesionado en octubre del 2010.

En la actualidad la FIDE cuenta con 158 federaciones nacionales inscritas de 194 países del mundo, además 142 federaciones pertenecen a la ONU; la federación cuenta con 283.147 jugadores y 1325 gran maestros a nivel internacional. Siendo Rusia el país con mayor cantidad de maestros y el grupo de Italia, Portugal y España con la mayor cantidad de jugadores (38.582).

En contraste Colombia tiene una lista de 8 ajedrecistas que han logrado el título de Gran Maestro Internacional, otorgado por la FIDE. Aparte del título de Campeón del mundo de ajedrez, es el título de mayor rango que un ajedrecista puede conseguir. Una vez logrado el título, éste es vitalicio. Por otra parte de 32 departamentos de Colombia solamente 30 tienen liga de ajedrez registradas ante FECODAZ quien es la federación colombiana de Ajedrez. En el departamento del Huila existen tres clubes activos ante la liga del Huila que son: San Juan del municipio de Pitalito, Valentina del municipio de Tarqui y San Sebastian del municipio de la Plata. También resaltamos que sólo hay dos jueces nacionales del Huila en ajedrez. Se observa la poca importancia que se le da a este deporte a nivel escolar ya que en el departamento del Huila sólo la Instituciones educativas Columbus American School y el ABC enseñan ajedrez como asignatura.

La Institución educativa Misael Pastrana Borrero localizada en el municipio de Saladoblanco, cuenta con el único club de ajedrez del municipio que está en proceso de legalización con la Liga del Huila; el club está integrado por 50 ajedrecistas. A pesar de no ser un deporte de masas en el municipio de Saladoblanco, es el único deporte que ha llevado un deportista al nivel nacional en supérate de ajedrez y fue en el año 2016. Sofía González Claros es la deportista que obtuvo la sexta posición en prejuvenil novato y el entrenador es Julio Alfonso Ariza Pineda. Además en las competencias SUPÉRATE departamentales se obtuvieron tres oros en el año 2016, dos de bronce en el 2017 y dos de plata en el 2018.

En la sede principal de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco Huila, conformada por 680 estudiantes inscritos en el 2018, el 23% van reprobando asignaturas, lo que equivale a 156 estudiantes con corte al segundo periodo del año en curso. Han recibido sanción pedagógica 48 educandos, lo que equivalen al 7% , 25 alumnos han sido remitidos a la sicoorientadora, equivalente al 3.7%; esta situación en gran parte se debe a la implementación de la Jornada Única que en Colombia, fue reglamentada mediante el Decreto 501 del 30 de marzo de 2016, siendo implementada en el país de manera gradual, siempre y cuando se den cumplimiento a unos mínimas condiciones de ley que se exigen para su implementación en todo el país, mismas que se encuentran contempladas en el artículo 233623 del precitado decreto, entre los que se encuentran el Componente pedagógico, de recurso humano docente, de infraestructura educativa y de alimentación escolar (Decreto 501, 2016). En la sede principal descrita en la actualidad no se está prestando el servicio de transporte y el restaurante atiende de manera interrumpida. Estos datos hacen evidente la desmotivación en algunos estudiantes involucrados en jornada única, lo cual ha generado un alto porcentaje de deserción escolar, de reprobación, intolerancia, entre otras problemáticas.

Para contextualizar, en la mayoría de las Instituciones Educativas del país, y en el caso concreto de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero del Municipio de Saladoblanco Huila, se venía prestando el servicio educativo en la denominada Doble Jornada, la jornada escolar iniciaba en horas de la mañana con los grados décimos y onces; y se continuaba en horas de la tarde con los grados sexto a noveno.

Sin embargo, a mediados del año 2016, se dio paso de la Doble Jornada, a la implementación de la Jornada Única escolar; generando grandes cambios en la comunidad educativa. Por esta razón, se causaron impactos abruptos, en la comunidad educativa de la institución educativa Misael Pastrana Borrero del Municipio de Saladoblanco- Huila.

 En su mayoría, los estudiantes que conforman a esta escuela pertenecen a estratos bajos, provenientes de veredas aledañas al casco urbano, sus padres se dedican al jornaleo y muy pocos cuentan con ingresos fijos, para llegar a la sede, se desplazan caminando por un tiempo prudente. A estos estudiantes se les dificulta el desarrollo de tareas, ya que al vivir apartados casco urbano, no pueden acceder a las bibliotecas.

Es en este panorama donde la tecnología y la informática avanzan y las Instituciones educativas deben ir a la vanguardia tecnológica, por eso se hace necesaria la aplicación de estrategias virtuales para fortalecer y facilitar el proceso de enseñanza y difusión del ajedrez. Pues se hace imprescindible entender que en pro de la construcción de esperanza se debe partir de una concepción del ser humano en todas sus dimensiones, estableciendo relaciones sujeto – sujeto que apunten a alcanzar la felicidad de ser y saber en beneficio de los menos favorecidos a partir de valores como la solidaridad, el respeto, el afecto y la tolerancia por la diferencia construyendo conocimientos con nuestros estudiantes a través de la lúdica, se hace necesario propender por una mirada más humana, más integral, que entienda que como multidimensionales que somos debemos motivar en cada acción la expresión polifónica de los pensamientos y sentimientos teniendo una visión más holística aterrizada a la realidad conceptual y contextual en la que las necesidades de nuestros educandos se constituyan en una prioridad.

 Debido a que los estudiantes de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, presentan un gran interés en el aprendizaje del deporte ciencia, que se ve reflejado en la práctica de este deporte en las horas de recreo y almuerzo en algunos días de la semana y en competencias del orden regional, departamental y nacional.

Este gran interés relacionado con el estudio y la práctica del ajedrez, se multiplica cada día a más estudiantes, y nos vemos en la necesidad de aplicar herramientas tecnológicas útiles que faciliten el proceso de enseñanza y difusión del ajedrez; en este sentido el grupo tuvo claro desde un principio que el problema de investigación debía girar en torno a la implementación de las TIC en la enseñanza del ajedrez. En tal sentido, esta investigación parte del hecho fundamental sobre la importancia actual que han tomado las tecnologías de la información y la comunicación.

 Las TIC dejan de ser un lujo inalcanzable para convertirse en una necesidad vital porque, actualmente, el acceso a las TIC se conforma como un derecho universal en la sociedad en red. La facilidad para esta conectividad ha de ser promovida por los distintos gobiernos y administraciones educativas, puesto que ello facilitaría la construcción, tal y como está sucediendo, de redes productivas eficaces y reticulares en las que la cooperación a través de la red no sólo especifica redes de contacto sin más, si no que avanzan de manera plausible hacia la generación de conocimiento y capacidades para adecuar este mundo a las necesidades que reclama. (Trujillo, 2011, p.3)

Algunos planteamientos que se hicieron inicialmente con respecto a la enseñanza del ajedrez a través del uso tecnológico responden a saber: ¿Cómo prevenir las problemáticas de convivencia en la I.E con el uso de las estrategias lúdicas del ajedrez?, ¿cómo fortalecer el pensamiento lógico en los educandos de la I.E Misael Pastrana Borrero del Municipio de Saladoblanco Huila?, ¿cómo fortalecer los vínculos psicoafectivos familiares a través del aprendizaje y práctica del deporte del ajedrez en el Municipio de Saladoblanco Huila?, ¿cómo aplicar estrategias virtuales para la enseñanza del ajedrez?

 Todo lo anterior se logra superar y generar espacios de participación y formación si se tiene en cuenta que El ajedrez es un juego que ayuda a sacar de la rutina al educando y lo motiva para ser creativo en su vida cotidiana y promueve el respeto entre sus compañeros.

Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo. (Minerva, 2002, p.296)

El problema se detecta a través de las dificultades al acceso de material didáctico por parte de los docentes y educandos en el plantel, en donde perteneciendo a la zona rural, no presenta suficientes espacios que permitan consultar fuentes de información como Biblioteca e Internet en relación con las temáticas de ajedrez.

La I.E no existe la articulación de las TIC con la enseñanza del ajedrez y se hace imperativo motivar el aprendizaje del deporte con la aplicación de estrategias virtuales para la enseñanza del ajedrez, destinadas a promover la difusión del deporte mencionado para una formación integral del estudiante.

Se concluye diciendo que el ajedrez es una gran herramienta educativa que con la inestimable ayuda de las nuevas tecnologías está llamado a convertirse en un elemento de gran valor motivador. No hemos pretendido dar al ajedrez una imagen de panacea, tampoco lo son las nuevas tecnologías, pero sí creemos que los dos ayudan a la mejora de la calidad de la educación. (Fernández y Pallarés , 2009, p.7)

**DESCRIPCIÓN POBLACIÓN OBJETIVO**

Con el proyecto se beneficia directamente 50 personas interesadas en aprender y practicar ajedrez y una población indirecta de 1000 habitantes de la comunidad Saladeña.

**3. DIAGNÓSTICO**

En el Municipio de Saladoblanco existe el aula B3 en la vereda el Alto y un salón en las instalaciones que en otrora eran donde funcionaba el Colegio Misael Pastrana Borrero en el centro de la Casco Urbano de Saladoblanco; estos sitios cuentan con implementos adecuados para desarrollar el deporte del ajedrez. Sin embargo, la debilidad que encontramos es que se necesita personal para que promocione la enseñanza, difusión, práctica y que lideren torneos para desarrollar el deporte del ajedrez. Estos espacios dotados con tableros de ajedrez, en gran parte son el resultado de la gestión y resultados de los proyectos sociales de años anteriores, entre los cuales se pueden mencionar la conformación del Club de Ajedrez de Saladoblanco Huila y varios triunfos con deportistas que han participado a nivel institucional, municipal, regional, departamental y nacional

La institución educativa Misael Pastrana Borrero busca que se ejecuten las acciones propuestas que permitan la práctica del ajedrez, además de motivar una mayor participación de la comunidad en general en este deporte.

Como docentes debemos articular la investigación con la pedagogía. Por otra parte en la sede principal de la I.E Misael Pastrana Borrero, se han presentado históricamente agresiones físicas y psicológicas entre los estudiantes, como se evidencia en los observadores de los estudiantes y actas de compromiso que reposan en la Coordinación, en este sentido, docentes y educandos decidimos construir conjuntamente climas relacionales favorables al bienestar y al bien común, que posibiliten la promoción de una cultura de paz llevando a cabo el aprovechamiento del tiempo libre practicando el deporte del ajedrez.

Además tuvimos en cuenta que con el deporte ciencia damos buen uso al tiempo libre de manera adecuada en el Colegio. Hay problemas de convivencia escolar por ende debemos crear espacios dialógicos y fortalecer el pensamiento lógico.

El grupo de estudiantes de nuestro proyecto es diverso, niños, niñas y demás orientaciones sexuales, adolescentes, afrodescendientes, mestizos, de diferentes religiones, desplazados y de estratos 1 y 2 que habitan en área rural o urbana del municipio de Saladoblanco y pertenecen a la jornada única de nuestra institución. Todos son estudiantes de formación integral y actúan con probidad. Las expectativas de los educandos es construir conjuntamente climas relacionales favorables al bienestar y al bien común, que posibiliten la promoción de una cultura de paz en torno al ajedrez en La I.E Misael Pastrana Borrero.

Lograr una enseñanza basada en problemas con el uso del aprendizaje significativo. Generar espacios de competencia sana. Compartir en familia alrededor del aprendizaje del ajedrez

**4. JUSTIFICACIÓN**

En los últimos años, la tecnología de la información y la comunicación han tomado gran auge, la mayoría de los procesos, por no decir todos, se han vinculado a ellas, a los jóvenes de hoy en día se les facilita el uso de la herramientas tecnológicas, un computador, un celular o una Tablet, son elementos indispensables en su vida cotidiana, por lo que se hace necesario implementar estrategias pedagógicas que involucren dichas herramientas, y aprovechar los conocimientos de los jóvenes sobre el ajedrez y el uso de las TIC. De esta manera se facilitaría el aprendizaje de los estudiantes a través de metodologías integradas con la tecnología de la información y la comunicación. En este sentido, las experiencias que existen de manejo de las TICs para la formación de los estudiantes tienen que ver con la orientación de los alumnos. Se puede reseñar que la orientación educativa ha comenzado en los últimos años un tímido acercamiento a las nuevas tecnologías (Domínguez, Álvarez y López, 2011).

 Vamos a orientar estrategias virtuales para facilitar los procesos de aprendizaje del ajedrez en quince estudiantes de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero del municipio de Saladoblanco-Huila, pues son herramientas de aprendizaje del ajedrez que puede ser utilizadas desde los más versados, hasta los novatos; un ejemplo de estrategias virtuales es el software de ChessBase que nadie en el mundo del ajedrez pone en duda en cuanto a su eficacia en la enseñanza del ajedrez“ ChessBase 14 es un programa independiente de gestión de bases de datos de ajedrez que se ha convertido en referencia mundial. Todos usan ChessBase, desde el campeón del mundo al vecino aficionado. Es el programa elegido por cualquiera que ame el juego y desee conocer más sobre él”. (Wittmann, 2017).

 Las TIC dejan de ser un lujo inalcanzable para convertirse en una necesidad vital porque, actualmente, el acceso a las TIC se conforma como un derecho universal en la sociedad en red. La facilidad para esta conectividad ha de ser promovida por los distintos gobiernos y administraciones educativas, puesto que ello facilitaría la construcción, tal y como está sucediendo, de redes productivas eficaces y reticulares en las que la cooperación a través de la red no sólo especifica redes de contacto sin más, si no que avanzan de manera plausible hacia la generación de conocimiento y capacidades para adecuar este mundo a las necesidades que reclama (Trujillo & López 2012); en este sentido creemos que es pertinente orientar estrategias virtuales como herramientas de apoyo para facilitar los procesos de aprendizaje del ajedrez para mejorar el nivel de competencia de quince estudiantes de la I.E. Misael Pastrana Borrero.

 Romper los esquemas tradicionales de enseñanza, fortaleciendo los procesos pedagógicos de los docentes, mediatizada por los nuevos medios. De igual forma, hacer que los docentes se actualicen con el uso de herramientas virtuales, que fácilmente pueden encontrar y acceder en comunidades virtuales de aprendizaje. Las cuales son diseñadas por docentes que se han vinculados al uso de las TIC.

 Las Institución Educativa Misael Pastrana Borrero cuentan con dotación de herramientas tecnologías, las cuales se pueden utilizar, no solo para la enseñanza del ajedrez, sino como medio de aprendizaje, a través de software educativo, objetos virtuales de aprendizaje, ingreso a internet, y al mismo tiempo despertar motivaciones y amor de los estudiantes hacia el estudio del ajedrez.

 Con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se dejaría a un lado el aula tradicional de clase, y trasportar al estudiante a espacios de confort para ellos, al usar un computador o una Tablet en sus aprendizajes, se entraría a medios conocidos para ellos y con los que se relacionan constantemente, lo que motivaría aún más el interés por el ajedrez.

 De acuerdo a referencias bibliográficas, se tienen evidencias exitosas de estudios de casos, donde se realizan actividades dándole uso a las TIC, “la incorporación de la tecnología al aula crea oportunidades para la renovación de las relaciones en el aula, las formas de buscar y representar conocimientos y significados y prácticas docentes para trabajo con los contenidos académicos”. (Rendón, V. 2012, p.2)

 El desarrollo de este proyecto tiene como finalidad orientar estrategias virtuales como herramientas de apoyo para facilitar los procesos de aprendizaje del ajedrez, para fortalecer los procesos de enseñanza del ajedrez, en quince estudiantes de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero del municipio de Saladoblanco Huila, así atraeremos a los estudiantes a un entorno dinámico y más llamativo, que nos permita aumentar el interés en la práctica del ajedrez.

La interacción de las tecnologías y el ajedrez nos posibilita realizar partidas y prácticas dependiendo, del aprendizaje previo del educando, del interés del estudiante y el nivel de competencia, además las estrategias virtuales, permiten interactuar en un mundo fascinante y agradable entre la tecnología y el ajedrez, posibilitando la construcción del conocimiento a través de las nuevas tecnologías para desarrollar competencias, la parte cognitiva del educando, la sana competencia, promover diferentes espacios de diálogos y promover las relaciones humanas.

Es fundamental continuar con el Club Deportivo de Ajedrez de Saladoblanco, desarrollando actividades deportivas del ajedrez mediante la enseñanza por medio de las nuevas tecnologías en las cuales podamos enseñar el reglamento del ajedrez, informar sobre torneos municipales, departamentales y nacionales, motivando la participación de los educandos, para mitigar la problemática de convivencia escolar aprovechando el tiempo libre. Se hace relevante Incentivar en la comunidad Saladeña la participación en las actividades deportivas del ajedrez mediante la enseñanza del juego, del reglamento y realizando torneos de ajedrez. Invertir en el deporte del ajedrez, es invertir en salud, educación y mejor calidad de vida para la comunidad Educativa de la Institución y la comunidad que la rodea.

**5. OBJETIVO:**

Implementar la enseñanza, la difusión y la práctica del deporte del ajedrez en el municipio de Saladoblanco que beneficia directamente a 50 personas interesadas en aprender y practicar ajedrez y una población indirecta de 1000 de la comunidad educativa Misael Pastrana Borrero, para dar buen uso al tiempo libre mitigando la problemática de convivencia escolar y determinar si la Aplicación de estrategias virtuales contribuyen al aprendizaje del ajedrez en los estudiantes del colegio Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco Huila.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Continuar con el Club Deportivo de ajedrez que está legalmente formalizado mediante las Resoluciones 115, 116 y 117 de 2016 emitidas por nuestra I.E Misael Pastrana Borrero donde se constituye el Club de Ajedrez de la Institución; además la Alcaldía Municipal emite la Resolución de constitución del Club de Ajedrez número 141 de 2016 para promover el deporte de ajedrez y gestionar recursos.

Desarrollar enseñanza del ajedrez utilizando relojes, las TIC, tableros de ajedrez, aperturas y desarrollos del deporte ciencia.

Realizar torneos de ajedrez en el municipio, donde se dé la posibilidad de participar en las diferentes categorías y modalidades.

Participar en olimpiadas institucionales, regionales, municipales, departamentales y/o nacionales, que sirvan para promover las competencias deportivas sanas y perfeccionar el nivel de nuestros deportistas.

Fortalecer el pensamiento lógico a través de la práctica del ajedrez.

Aprovechar el tiempo libre de los educandos con la práctica del ajedrez para mitigar la problemática de convivencia escolar.

Aplicar las TIC en el deporte de ajedrez.

* Realizar un diagnóstico que permita verificar en los estudiantes de la institución educativa Misael Pastrana Borrero el impacto de estrategias virtuales en el aprendizaje del ajedrez.
* Diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de estrategias virtuales para la enseñanza del ajedrez en la institución educativa Misael Pastrana Borrero.
* Aplicar la propuesta pedagógica a través de estrategias virtuales para saber si hubo avances en el aprendizaje del ajedrez en la institución educativa Misael Pastrana Borrero
* Utilizar las diferentes estrategias virtuales para la enseñanza del ajedrez como una herramienta lúdica y pedagógica.

**6. MARCO LEGAL:**

Son múltiples las temáticas legales que soportan nuestra investigación y van desde normatividad institucional, pasando por resoluciones municipales, normatividad nacional e internacional, que describimos a continuación:

Hacen parte del marco legal del presente proyecto las resoluciones 115, 116 y 117 de 2016 emitidas por nuestra I.E Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco-Huila donde se constituye el Club de Ajedrez de la Institución; además la Alcaldía Municipal de Saladoblanco-Huila emite la Resolución de constitución del Club de Ajedrez número 141 de 2016; y como fundamento legal a nivel nacional tenemos el Decreto ley 1228 de 1995 por el cual se revisa la legislación deportiva vigente y la estructura de los organismos del sector asociado.

Por otra parte, El servicio social en el que se apoya la experiencia significativa de ajedrez de nuestra institución que prestan los estudiantes de la educación media tiene el propósito principal de integrarse a la comunidad para contribuir a su mejoramiento social, cultural y económico, colaborando en los proyectos y trabajos que lleva a cabo y desarrollar valores de solidaridad y conocimientos del educando respecto a su entorno social (art.39 decreto 1860 de 1994).

Un elemento principal para la prestación del servicio social obligatorio, es el aprovechamiento del tiempo libre, teniendo en cuenta que “La educación en el ambiente es aquella que se practica en los espacios pedagógicos diferentes a los familiares y escolares mediante la utilización del tiempo libre de los educandos, y uno de los objetivos es enseñar la utilización constructiva del tiempo libre para el perfeccionamiento personal y el servicio a la comunidad” (Art. 204- Literal A - de la Ley 115 de febrero 8 de 1994).

El plan de estudios del establecimiento educativo deberá programar una intensidad mínima de ochenta (80) horas de prestación del servicio social estudiantil obligatorio en un proyecto pedagógico, durante el tiempo de formación en los grados 10 y 11 de la educación media, de acuerdo con lo que establezca el respectivo proyecto educativo institucional, atendiendo las disposiciones del Decreto 1860 de 1994 y las regulaciones de esta resolución.

Actualmente los principales servicios que brindan las TIC son: Internet de banda ancha, Teléfonos móviles, Televisión de alta definición. Estos aspectos nos ofrecen beneficios y cosas negativas para la sociedad, algunos de estos beneficios son el recibir y enviar   diferente tipo de   información. Las diferentes fuentes de información que se encuentran en las plataformas facilitan el acceso a ella, otro aspecto importante es el fácil proceso de comunicación que permite relacionarnos con diferentes culturas   a nivel nacional  o internacional. Además se permite hacer uso de diversos tipos de conocimiento entre ellos (científicos, sociales, educativos, económicos e Investigativos) los cuales permiten desarrollar las habilidades para lograr el aprendizaje significativo en cada individuo.

Dentro de las Políticas gubernamentales se tiene actualmente las Políticas de integración de TIC en los sistemas educativos Ministerio de las Tic gobierno de Juan Manuel Santos 2012, en donde se crea el sistema Nacional de Innovación educativa, por medio del cual se pretende fortalece la investigación, la infraestructura y la conectividad en el sector educativo. Además se busca el desarrollo profesional del docente, acceso de a la tecnología, dotar de computadores y tablets a las Instituciones educativas. Incentivando el mejoramiento de las prácticas educativas mediadas con TIC y fortaleciendo las competencias para el uso y apropiación pedagógica de las TIC.

Plan Decenal de Educación 2006-2016 en donde se tiene en cuenta la importancia de las TIC en la revolución educativa, encaminándose en el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas hacia la investigación de acuerdo con las necesidades del desarrollo tecnológico actual.

Las razones por las cuales se hicieron imperativas estas decisiones políticas orientadas a aumentar la penetración de computadores y a masificar el uso de Internet, se hacen evidentes al leer la Agenda de Conectividad de febrero de 2000, un documento elaborado por distintas entidades gubernamentales bajo el liderazgo del Ministerio de Comunicaciones.

La Federación Internacional de Ajedrez FIDE, define el reglamento del ajedrez que como deportistas de la Institución educativa Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco-Huila, debemos aplicar para el normal desarrollo de las competencias. La FIDE en el prólogo del reglamento afirma lo siguiente: “Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las posibles situaciones que pueden surgir durante una partida, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas reguladas en las mismas. Las Leyes suponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios”. (FIDE, 2018, p.1).

1. **MARCO TEÓRICO**

La metodología que utilizamos en el presente trabajo de grado es la constructivista, no hay forma de que el proceso de enseñanza aprendizaje del ajedrez sea eficaz, si no es mediante procesos intersubjetivos dentro del aula en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco Huila. Afortunadamente, las aplicaciones que ofrece la Web 2.0 y, especialmente, la 3.0 (Gros, 2011), proporcionan a los estudiantes la oportunidad de construir su propio conocimiento de manera activa e interactiva. En este sentido, nosotros trabajamos las siguientes páginas Web : <https://chess24.com/es>; <https://lichess.org>; <https://www.chess.com>; además de la páginas web mencionadas anteriormente, también trabajaremos con el programa ChessBase 10; el blog; <https://educacionehistoriasbandolerasdeefraingonzalez.wordpress.com>; y el grupo de whatsapp que dirigimos en la Institución dedicada al ajedrez, los cuales son espacios en que se pueden producir interacciones para mejorar nuestras prácticas de ajedrez, la clave está en configurar dichos espacios e integrar en estos a nuestros estudiantes.

Para Sergio Ortega y Juan Carlos Gacitúa (2008, p. 19), la Web 2.0 “potencia al máximo las ideas pedagógicas planteadas por la corriente constructivista y el constructivismo social”, que enfatiza especialmente en la interacción social. “El uso y la experiencia de uso (de las herramientas tecnológicas) determinan el aprendizaje, y el conocimiento compartido promueve el crecimiento conjunto”. Se trata de dar vida virtual a espacios donde sea posible construir el conocimiento mediante la interacción activa entre profesores y alumnos. Se trata de estrategias cuya ejecución no está en manos exclusivas de las instituciones educativas a través de profesores, técnicos, facilitadores, en general, de los proveedores de educación e-Learning—, sino que también de los aprendices, los estudiantes, los jóvenes y adultos, quienes se embarcan en un proceso de aprendizaje guiado a través de las tecnologías. Lo importante está en la toma de conciencia, de ambas partes, sobre las posibilidades y los desafíos que involucra este proceso (Lizama, Cid & Cabrera, 2011).

Stefany Hernández (2008) define el aprendizaje constructivista sobre dos puntos fundamentales: en primer lugar, ocurre por la conexión de los sujetos con múltiples representaciones de la realidad, esto es, el contacto de los individuos con el mundo real; y, en segundo lugar, este contacto con la realidad ocurre en un contexto compartido.

Los estudiantes son un elemento activo en el ambiente en el que se desenvuelven. Esto significa que aportan, al medio, representaciones o imágenes subjetivas que poseen sobre él y, a la vez, reciben las representaciones e imágenes subjetivas que poseen otros sujetos. Esto ocurre porque se comparten entornos cognitivos; dicho de otro modo, otorgan significados compartidos a los elementos del entorno, por lo cual pueden entenderse. Frente a casos o problemas reales, los estudiantes pueden adoptar diversas perspectivas y compartirlas con otros sujetos, lo que significará para cada uno un aporte al momento de reestructurar su campo cognitivo. Lo anterior corresponde al proceso que se espera generar con el uso de las herramientas tecnológicas en las aulas virtuales. Para ello, necesariamente se deben potenciar las metodologías de enseñanza que propicien la observación, interpretación y análisis del ajedrez, junto con el uso de casos tipo, ejemplos, situaciones simuladas, partidas de ajedrez, ejercicios tácticos, compartir los torneos en los que participamos a nivel Institucional, Municipal, Departamental y Nacional.

Esto debe permitir que los sujetos, colectivamente, apliquen los contenidos al reflexionar sobre el entorno que los rodea (Lizama, Cid y Cabrera, 2011). La idea es construir situaciones para el aprendizaje en las que los estudiantes resuelvan problemas relacionados con el ajedrez. Se trata de motivar la búsqueda, indagación, investigación y el pensamiento para favorecer un intercambio cognitivo en el aula virtual. Este proceso de intercambio intersubjetivo ocurre gracias a la acción comunicativa de, por ejemplo, leer, escribir, discutir, comentar, valorar, opinar, proponer, anunciar, enlazar, escoger, corregir o compartir, es decir, participar activamente en los espacios interactivos del aula, como el foro, chat, wiki, etc. (Ortega y Gacitúa, 2008).

En definitiva, en la interacción de los estudiantes con las nuevas tecnologías, se pueden aplicar los resultados que han mostrado muchas de las investigaciones que se encuentran relacionadas con el desarrollo cognitivo y el constructivismo, donde la conclusión ha sido la prueba de que el aprendizaje es más efectivo cuando están presentes cuatro características fundamentales, que son: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Roschelle, 2000 citado por Hernández, 2008, p. 32).

En el modelo de enseñanza del ajedrez en nuestra Institución se hace necesario el aprendizaje colaborativo en las páginas web, el programa chess base y las redes sociales mencionadas anteriormente pues han sido unas de las principales metodologías mediante la cual se busca consolidar el carácter conectivista y constructivista del proceso de enseñanza aprendizaje. Al respecto, la comunidad educativa busca construir conocimiento relacionado con la enseñanza del ajedrez para ir mejorando las metodologías, por lo que se han realizado diversas prácticas de enseñanza que corroboran la idea de que para trabajar colaborativamente hay que aprender a hacerlo. No es una mera cuestión de poner a las personas en un mismo espacio virtual e indicarles que colaboren en la realización de una actividad cuyo producto depende de su trabajo colectivo (Lizama, Cid y Cabrera, 2011).

**8. METODOLOGÍA**

El ajedrez

Blanco (1998, p.21) “EL ajedrez es un continuo de elaboración, propuesta y resolución de problemas, de toma de decisiones y de generación de pensamiento crítico y creativo en situaciones de incertidumbre”. Se podría afirmar que el ajedrez, seguirá siendo ese maravilloso juego que desarrolla el razonamiento, la capacidad de reflexión y la costumbre de prever resultados teniendo en cuenta las posibles reacciones del adversario. En torno al tablero se nuclean niños y niñas y adolescentes, alejándose de otros juegos mecánicos y alienantes que anulan toda reflexión y creatividad.

Para Blanco (1998, p.25) “uno de los aspectos más interesantes del ajedrez es su amplia variedad de expresiones. En este sentido, el ajedrez puede ser apreciado desde cinco puntos de vista diferentes pero, a la vez, complementarios: actividad lúdica, disciplina deportiva, expresión lógico-matemática, manifestación artística y herramienta pedagógica”.

Sin embargo, se debe reconocer que grandes pensadores han asociado el ajedrez con aspectos importantes del pensamiento científico: capacidad de observación, métodos para el abordaje y toma de decisiones, entre otros. Poesía de la lógica. El ajedrez estimula el pensamiento y es el camino apropiado para un adecuado desarrollo en el niño y niña permitiendo por medio del juego logros significativos generando mayores tiempos de concentración y mejor rendimiento en los esfuerzos intelectuales. En un ámbito educacional se cuenta con la evidencia experimental y de campo que prueba los beneficios derivados del estudio y práctica sistemática del ajedrez en ambientes escolarizados. Este interesante juego explora las diferentes dimensiones del desarrollo integral del niño y la niña. Su aplicación en el aula ha implementado nuevas herramientas para motivar al estudiante, clarificar los conceptos e integrar los diferentes procesos de capacidad.

Rocco (S.f.p.29) “Se sabe que el desarrollo de la inteligencia puede lograrse a través de métodos científicos. El ser humano es una potencialidad que se va perfeccionando. Depende de cómo fue su niñez, de las interacciones entre el niño y su medio y el de los materiales y alicientes que reciba” Es importante resaltar que al integrar el ajedrez en el aula se está constantemente estimulando el pensamiento, la inventiva, excita la imaginación y perfecciona la capacidad de pensar. Por otra parte por su alto contenido lúdico y corporal al trabajar en tablero grande y pequeño y al desarrollar los diferentes juegos se podrá determinar que el niño y niña desarrollan su área motriz.

Por consiguiente no se puede dejar de lado el papel tan importante que cumple el ajedrez en la parte emocional del niño y la niña ya que genera diferentes sensaciones como: alegría, tristeza, miedos, temores, frustraciones, optimismo etc. Las emociones negativas deben ser permanentemente controladas por el docente para no afectar la salud del niño y la niña y las emociones positivas brindarán siempre seguridad en si mismo, mejorara la se deben focalizar de una manera adecuada los triunfos y avances del educando para evitar futuras acciones egocéntricas y altivas.

Finalmente pero no menos importante se desarrolla la dimensión comunicativa de los niños y las niñas ya que por medio del juego se posibilita ampliar el vocabulario y las diferentes producciones; escriturales y narrativas. A su vez desarrollando el lenguaje no verbal en medio de cada partida que le permita al oponente identificar seguridad o inseguridad en medio del juego. Es así como el maravilloso mundo del ajedrez potencializa el desarrollo de cada dimensión de una forma favorable y pertinente autoestima y dará tranquilidad al niño y niña. Es importante tener en cuenta que se deben focalizar de una manera adecuada los triunfos y avances del educando para evitar futuras acciones egocéntricas y altivas.

AJEDREZ Y EDUCACIÓN

Centro de estudios sobre innovación y dinámicas educativas (CEIDE) (2013) Al estudiar las potencialidades educativas del ajedrez, sucede un curioso fenómeno. Hay numerosos testimonios sobre su eficacia para mejorar la concentración, reducir la hiperactividad, mejorar la comprensión lectora y el cálculo matemático, hay países que lo integran dentro de su sistema educativo, pero escasean los estudios elaborados con rigor científico. Leontxo Garcia menciona los trabajos de Fernand Gobet, que ha criticado muy duramente la calidad técnica de esas investigaciones, que en parte se debe a la dificultad de aislar todos los factores que tienen relevancia educativa. Robert Ferguson, ha revisado la literatura existente. Parece que la práctica del ajedrez mejora la lectura (Margulies 1992), o los resultados en problemas matemáticos (Gaudreau 1992), ayuda a niños en situaciones de riesgo (Ebehard 2006).

En el programa realizado en Kichinov, dirigido por N.F. Talisina se comprobó que había un progreso en todas las materias. Pero se trata de correlaciones, no de causalidades, y aunque jugar al ajedrez correlacione con esas actividades pueden actuar otras causas, como la relación con el entrenador, o estar más tiempo en la escuela, o aspectos motivacionales derivados del juego y la competición.

Si bien es cierto, son diversos los autores que plantean los beneficios del juego en el intelecto humano. En 1925 Djakow, Petrowski, Rudik y Apud Ferguson (2000) estudiaron a los grandes maestros del ajedrez para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico. Estos investigadores determinaron que los grandes logros obtenidos dentro del ajedrez radicaban en la memoria visual excepcional, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico. Otros autores (Ferreira y Palharez 2008) destacan la importancia del ajedrez en el ámbito educativo, mencionando que favorece la captación de patrones numéricos y espaciales y que mejora en los diferentes niveles educativos la habilidad para resolver problemas de tipo matemático.

Rojas (2011) realizó una aplicación de WCST en una evaluación de funciones ejecutivas, tanto a niños ajedrecistas como no ajedrecistas entre 7 y 11 años, el desempeño de los niños ajedrecistas fue superior al de los no ajedrecistas en las actividades que requieren ajuste y cambio del foco atencional, dando una perspectiva de la incidencia favorable del ajedrez en las funciones ejecutivas, que como se sabe, son centrales en el proceso de escolarización.

Aciego, Garcia y Bentancort (2011) analizaron los beneficios de la práctica regular del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socio afectivo. Compararon dos grupos, por un lado uno que practicó ajedrez como actividad extraescolar y por otro el que realizó actividades extraescolares de fútbol o basquetbol, la diferencia entre ambos grupos fue evaluado a través de diversos instrumentos (heteroevaluación a criterio del profesorado-tutor a través de cuestionario). Se encontraron diferencias favorables a los niños que practicaban ajedrez respecto del grupo que desarrollaba actividad deportiva, lo que se interpretó, por parte de los autores como evidencia de que el ajedrez mejora las capacidades cognitivas, moldea la capacidad de afrontamiento y resolución de problemas e, incluso, influye en el desarrollo sociopersonal de los niños y adolescentes que lo practican.

Kovacic (2012) tras llevar a cabo un programa donde se brindaron clases del ajedrez en forma sistemática en una escuela de Mar del Plata, Argentina, llevó adelante una investigación, donde indagó la evolución del desempeño académico entre un grupo de niños que asistieron a las clases de ajedrez y un grupo control, en primer momento homogéneo.

Los resultados mostraron una mejora del desempeño académico de los niños que participaron del proyecto de ajedrez, mayor a la del grupo control. A luz de la evidencia empírica resulta interesante, analizar el desempeño de los niños en una prueba de Ajedrez, luego de haber pasado por el aprendizaje del juego y habiendo adquirido sus reglas básicas. De este modo resulta de interés analizar qué factores cognitivos se ponen en juego para la resolución de los ejercicios y comparar el desempeño de niños en distintos momentos del desarrollo, y en diferentes niveles de escolarización.

Tomando en cuenta el desarrollo cognitivo, sería de esperar una diferencia de resolución en los ejercicios de ajedrez a favor de los niños mayores. Por su edad y momento evolutivo, estos niños están más cerca de lograr la formalización, y su pensamiento se caracteriza por una mayor capacidad de abstracción, planificación y flexibilidad cognitiva.

Es de esperar que aquellos ejercicios que puedan ser resueltos por un pensamiento más práctico y que no requieran un razonamiento con alto grado de planificación, abstracción, ni flexibilidad cognitiva; puedan ser resueltos de igual forma por niños de distintas edades ya que el aprendizaje del juego ha sido el mismo. Sin embargo, los ejercicios que requieran de un pensamiento abstracto, una planificación compleja y flexibilidad, deberían mostrar una diferencia significativa con un mejor desempeño de los niños mayores.

**9. RESUMEN DEL PROYECTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Proyecto** | **Nombre de los estudiantes Responsables** | **Entidades que apoyan el Proyecto** | **Lugar****(dirección, vereda)** | **Comunidad Beneficiada** | **Problemática****Abordada** | **ACTIVIDADES** |
| **EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DEL DEPORTE CIENCIA EN SALADOBLANCO HUILA.** | Anyi Vaneza Romero MenesesFarid Alejandro Garcia RojasSofía González ClarosJhon Fredy perdomo trianaLaura camila peña trujilloJose Yarlinson Llanos Lopez Edwin Cerrano Cordoba Edier Ovidio Burbano Rojas Julian Camilo Rojas Rios Dayana Fernanda Levasa MuñozHugo Vargas BahosSantiago Peña Artunduaga | LIGA DE AJEDREZ DEL HUILA, CLUB DE AJEDREZ DE LA I.E MISAEL PASTRANA BORRERO,ALCALDÍA MUNICIPAL, I.E MISAEL PASTRANA BORRERO | VEREDA EL ALTO MUNICIPIO DE SALADOBLANCO | Con el proyecto se beneficia directamente 50 personas interesadas en aprender y practicar ajedrez y una población indirecta de 1000 habitantes de la comunidad Saladeña. | ¿ Cómo promocionar la enseñanza, la difusión y la práctica del deporte del ajedrez en el municipio de Saladoblanco para dar buen uso al tiempo libre?. | • Redactar e imprimir el proyecto: el ajedrez como herramienta educativa en el municipio de Saladoblanco-Huila• Conformar el grupo de estudiantes del proyecto social de ajedrez y diligenciar los formatos respectivos• Adaptación de lugares para realizar y fomentar el deporte del ajedrez• Realizar la enseñanza del ajedrez• Socializar el reglamento actualizado del ajedrez• Realizar y participar en torneos de ajedrez a nivel institucional, Municipal, Departamental y Nacional• Seguimiento de la práctica del ajedrez• Implementar el uso de las TIC • Continuar con el club de ajedrez de la I.E Misael Pastrana Borrero• Entrega final del proyecto. |

**10. REGLAMENTO DEL SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTIL OBLIGATORIO**

De acuerdo a la normatividad legal vigente, el servicio social estudiantil obligatorio hace parte integral del currículo y se desarrollará dentro del proyecto educativo institucional. Con el fin de facilitar la determinación de los objetivos, los temas, las actividades y los procedimientos que estructuren y organicen la prestación del servicio social obligatorio se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

1. El Servicio Social sólo se prestará cuando los estudiantes cursen los grados Décimo y Undécimo.

2. El Servicio Social Obligatorio tendrá una duración de 80 horas efectivas que se desarrollarán en jornada adicional a su jornada escolar.

3. El estudiante del grado once que no complete el plan de las 80 horas dentro del calendario académico, quedará excluido del informe y por ende pendiente de su grado como Bachiller

4. El estudiante que curse décimo y, por culminación del año lectivo no haya completado el plan de trabajo y renueva matricula en la Institución Educativa, podrá continuarlo el año siguiente hasta completar las ochenta horas.

5. Cuando el estudiante abandone sin causa justificada el plan de trabajo; las horas realizadas no se tendrán en cuenta y estará obligado a reiniciar de nuevo la actividad.

6. La Institución Educativa en cabeza de la rectorara, será la responsable del direccionamiento general del proceso; como la actividad está catalogada como proyecto institucional, para cada proyecto se designará un grupo de docentes quienes coordinarán las acciones propias del proyecto y tendrán la función de orientar, decidir, apoyar y solucionar situaciones sobre el Servicio Social Obligatorio.

7. Los docentes coordinadores del proyecto, informarán a los padres de familia y/o representante legal de los estudiantes sobre el Servicio Social del Estudiantado y realizarán un diagnóstico para realizar el trabajo.

8. Al inicio del año escolar, los estudiantes tendrán una fase de inducción de una hora en las que recibirán capacitación, orientación, instrucción, conocimiento de la parte legal del servicio social obligatorio y su respectivo reglamento por parte del coordinador (es) del proyecto

9. Los estudiantes para iniciar el plan de trabajo se presentarán al Docente Coordinador del proyecto con una carpeta blanca plastificada que contendrá en estricto orden los siguientes documentos: formato de inscripción, autorización firmada por el padre de familia o representante legal, formato de registro de actividades que el docente coordinador del proyecto, avalará con su firma.

10. El servicio social atenderá prioritariamente, necesidades educativas, culturales, sociales, ambientales y de aprovechamiento de tiempo libre, identificadas en la comunidad del área de influencia de la institución

12. Cuando el estudiante termina el proceso (80 horas cumplidas), presentará al docente coordinador del proyecto, el registro de actividades, avalado con las firmas correspondientes.

13. Al finalizar el año lectivo el docente coordinador del proyecto presentará a Rectoría un informe por grados, con el nombre del estudiante, la actividad desarrollada y el número total de horas cumplidas. Con este informe la rectora avalará con su firma el informe y mediante oficio radicará en la secretaría académica este reporte para efectos de certificar el proceso, bien sea para trámites de graduación o para expedición de constancias cuando el estudiante se retire de la Institución Educativa.

.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDADES | Enero | Febrero | Marzo  | Abril | Mayo | Junio | Julio | Agosto | Septiembre |
| Formulación del proyecto |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Entrega del proyecto |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Recibir los implementos de ajedrez |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Enseñanza del ajedrez |  | x | x | x | x | x | X | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Torneos de ajedrez |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |  |
| Vigilancia y control |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | x |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| Entrega de resultados |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |

**11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ACTIVIDAD** | **TIEMPO DE DURACION** | **RESULTADOS ESPERADOS (REFLEXION DE LA ONDA)** |
| Formulación del proyecto | **8 días** | Proyecto elaborado |
| Entrega del proyecto | **8 días** | Proyecto inscrito en I.E.  |
| Adquisición de implementos de ajedrez | **8 días** | Organizar los tableros de ajedrez, 4 relojes, mesas y sillas dotados por la rectora de la I.E. y la Alcaldía |
| Enseñanza del ajedrez y desarrollos de actividades con el Club de Ajedrez | **160 días** | Continuar con el Club Deportivo legalmente, formalizado mediante resolución ante la alcaldía municipal de Saladoblanco-Huila y ante el Consejo Directivo de la I.E. Misael Pastrana Borrero para promover el deporte del ajedrez y gestionar recursos y el perfeccionamiento de las tácticas y estrategias del ajedrez.Desarrollar enseñanza del ajedrez utilizando relojes, las TIC, tableros de ajedrez, aperturas y desarrollos del juego.Fortalecer el pensamiento lógico a través de la práctica del ajedrez.Aprovechar el tiempo libre de los educandos con la práctica del ajedrez para mitigar la problemática de convivencia escolar.Aplicar las TIC en el deporte de ajedrez. |
| Torneos de ajedrez | **56días** | Realizar torneos de ajedrez en el municipio de Saladoblanco, donde se dé la posibilidad de participar a las diferentes categorías y niveles.Participar en olimpiadas Municipales, Departamentales y/o Nacional, que sirvan para promover la competencias deportivas sanas y perfeccionar el nivel de nuestros deportistas. |
| Vigilancia y control | **32 días** | Revisión de metas pactadas y sugerencias.Entrega de informes periódicos a Directivos |
| Entrega de resultados | **8 días** | Entrega del informe final del proyecto. |

**12. RECURSOS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD | UNIDAD | CANTIDAD | VALOR/UNT | TOTAL |
| Redactar e imprimir el proyecto: el ajedrez como herramienta educativa en el municipio de Saladoblanco-Huila | Horas de los Estudiantes | 12 | 10.000 | 120.000 |
|  Tableros de ajedrez que posee la I.E y la Alcaldía | unidad | 80 | 30.000 | 3.200.000 |
| Mesas para jugar ajedrez que posee la I.E y la Alcaldía | unidad | 50 | 50.000 | 2.500.000 |
| Sillas que posee la I.E y la Alcaldía | Unidad | 100 | 30.000 | 3.000.000 |
| Estudiantes que enseñan el ajedrez y el reglamento | Horas de los Estudiantes | 720 | 10.000 | 720.000 |
| Relojes de ajedrez que posee la Alcaldía | unidad | 4 | 200.000 | 800.000 |
| Estudiantes que realizan torneos | Horas de los Estudiantes | 240 | 10.000 | 240.000 |
| Salidas a Pitalito, Neiva, Florencia y Bogotá a los Torneos de Supérate o de la Liga | Tiquetes | 60 | 50.000 | 3.000.000 |
| Camisetas del uniforme del ajedrez | Unidad | 50 | 30.000 | 1.500.000 |
| TOTAL |  |  |  | $15.080.000 |

**FUENTES DE FINANCIACIÓN**

Este proyecto será financiado por:

ESTUDIANTES DEL GRADO DÉCIMO: ejecutarán el proyecto, prestando sus servicios para desarrollar el ajedrez en el Municipio de Saladoblanco.

La I.E Misael Pastrana aportará los implementos y espacios necesarios.

La Alcaldía, Supérate, La Liga de Ajedrez del Huila y la Gobernación aportaran los recursos y servicios que se gestionen.

**RECURSO HUMANO**

* Personal administrativo y docente de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero.
* Estudiantes del grado décimo de la institución educativa Misael Pastrana Borrero

**RECURSOS MATERIALES**

* Implementos como: Ajedrez, sillas, relojes, mesas y adecuación de espacios.
* Cámara fotográfica

**13. EVALUACIÓN**

 El proyecto de Servicio Social Estudiantil Obligatorio de ajedrez, será evaluado finalizado el año escolar, con el fin de retroalimentarlo. En su evaluación serán tenidos en cuenta los siguientes criterios: Organización y ejecución del proyecto y actividades. Puntualidad en la ejecución de actividades y entrega de informes. Eficacia de cada una de las actividades realizadas. Balance positivo de directivos, docentes, estudiantes y comunidad educativa en general.

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Cuando el estudiante presta su servicio social, recibe unos formatos en los que entre otros aspectos, registra las horas laboradas, las cuales son avaladas por la persona responsable del lugar en donde lo esté cumpliendo. Los formatos se encuentran en los anexos. De la misma manera, serán utilizados como instrumentos de evaluación la observación directa, la entrega de informes y las evidencias fotográficas de ser necesarias.

**Bibliografía**

Alcaldía Municipal de Saladoblanco-Huila. (2016). Resolución número 141, por la cual se constituye el Club de Ajedrez

Álzate, T., Puerta A. Morales R. (2008). Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. Universidad de Antioquia, Colombia. Revista Iberoamericana de Educación n. º 47/4 – 10 de noviembre de 2008 Edición: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). ISSN: 1681-5653

Blanco. U. (1998). ¿Por qué el Ajedrez en las escuelas? Caracas. Instituto municipal de publicaciones.

Cebrián, M. (1987) El vídeo Educativo. Actas del II Congreso de Tecnología Educativa. Sociedad Española de Pedagogía. PP.- 55- 74

Cedefop (2008) Terminology of European education and training policy. Recuperado de: http://www.cedefop.europa.eu/files/4064\_en.pdf

Dellepiane, P.(2013). Propuesta de Formación en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Revista Científica de Tecnología Educativa. Vol. 2, p.68

Díaz, Y. (2011).Software educativo para la enseñanza del ajedrez. Revista de la Facultad de Cultura Física de Granma.Vol. 8, páginas. 93,94

Domínguez, G., Álvarez F. J. & López, E. (2011). Orientación educativa y tecnologías de la información y la comunicación. Nuevas respuestas para nuevas realidades. Alcalá de Guadaíra (Sevilla): Editorial MAD.

El Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\_archivo\_pdf.pdf

Espinoza, V. (2015). Análisis y Diseño de un Sitio Web-Responsive para Automatizar el Contenido de Revistas de Ajedrez para la Editorial Machalatopmagazine. (Tesis para obtener el título de Ingeniera de Sistemas). Unidad Académica de Ingeniería Civil, Machala-Ecuador

Fernández, J., y Pallarés, P. (2009). Tic para enseñar y jugar a ajedrez. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/dim/article/viewFile/138945/189992>

FIDE. (2018). Reglamento de Ajedrez. que fue aprobado en el 88° Congreso de la FIDE en Goynuk, Antalya, Turquía, p.1

Fonseca, Medellin & Vasquez , (2015). El uso de herramientas de la web 2.0 como estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes universitarios. Revista de Tecnología y Sociedad, p.8

García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales.

García, E. (21 de junio de 2018). El Castillo de la Bruja Truja. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://brujatruja.blogspot.com.co/>

Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-Learning del siglo XXI. Barcelona, Editorial UOC.

Hernández, S. (2008). “El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico”. (monográfico en línea). Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), vol. 5, nº 2. UOC.

I.E Misael Pastrana Borrero de Saladoblanco-Huila. (2016). Resoluciones 115, 116 y 117 Por la cual se constituye el Club de Ajedrez

Institución Educativa Municipal Cundinamarca, (2011-2018) Institución Educativa Municipal de Cundinamarca de Zipaquira- Colombia. Recuperado de: <http://www.dptcundinamarca.org/aulavirtual/>

Khvilon, & Patru. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. UNESCO, p.14

Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Experiencia.

Lizama, A; M. CID y L. Cabrera, (2011). “Evaluación de las prácticas para el aprendizaje colaborativo en la modalidad eLearning de UNIACC”. *Informe de resultados*. UNIACC. Santiago de Chile.

Mesa, J. (2016). El Ajedrez como Herramienta Pedagógica que Favorece el Aprendizaje Autónomo (Tesis para obtener el Título de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo). Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Guarne, Antioquia, Colombia, p.8

Minerva Torres, Carmen. El juego: una estrategia importante. Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Decreto 1860 (Diario Oficial No 41.473). Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061\_archivo\_pdf\_decreto1860\_94.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1995). Decreto ley 1228 (Diario Oficial No 41.933). Recuperado de: [http://www.ideam.gov.co/documents/24024/26918/1228+de+1995.pdf/94ad78f2-ab17-4a69-8e63-213cf67f3b45](http://www.ideam.gov.co/documents/24024/26918/1228%2Bde%2B1995.pdf/94ad78f2-ab17-4a69-8e63-213cf67f3b45)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Decreto 501 Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-352626\_recurso\_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2012). Políticas de integración de TIC en los sistemas educativos. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-311722_archivo9_pdf.pdf>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2014-2018). Los 10 proyectos de TIC y Educación que ganaron en Educa Digital Colombia. Recuperado de: <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-7720.html>.

Morales (2002) Utilidad del ajedrez. Recuperado imp:íiwww .efdepones.comiefd 13&/el-ajedrez-para-perfeccionar-lashabilidades-cognitivas.htm.

Ortega, S y J. C. Gacitúa (2008) “Espacios interactivos de comunicación y aprendizaje. La construcción de identidades”. Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico (monográfico en línea). Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), vol. 5, nº 2. UOC.

Ospina, J. (2016). Desarrollo de un portal web responsivo para el CIER-SUR. (Tesis para obtener el título de Ingeniero de Sistemas). Universidad del Valle Facultad de Ingeniería, Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación, Cali, Valle del Cauca, Colombia.

Piaget, J., Lorenz, K., Erikson, E. y otros. Juego y Desarrollo. Ed. Grijalbo. Barcelona. 1982

Piña, M. (2014). Aprendamos con el ajedrez,. Universidad de la Laguna. Recuperado de: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1462/APRENDEMOS%20CON%20EL%20AJEDREZ.pdf?sequence=1

Plan Decenal de Educación 2006-2016, República de Colombia, recuperado de: <https://racionalidadltda.wordpress.com/2015/09/30/la-politica-publica-de-las-tic-en-la-educacion-colombiana/>

Porlán. R & Martín J., (1999) Diario del profesor. Diada editorial, Sevilla, España.

Ramirez, E. (2015). Curso E-Learning para el Aprendizaje de Ajedrez en la Umng. (Tesis para obtener el título de Ingeniero en multimedia). Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia

Rendon, V. (2012) La computadora llega al aula: la incorporación de las tecnologías digitales a la práctica docente. Un estudio de caso. (Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas). Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional, México.

Rocco. J. (2000) ¿Ajedrez en las escuelas? o Escuelas de Ajedrez? Buenos Aires. Diseño y compaginación Martín Fillipi.

Sandin Esteban, M. P. (2003). Investigación Cualitativa en Educación, Fundamentos y Tradiciones. Recuperado de: <http://www.postgrado.unesr.edu.ve/acontece/es/todosnumeros/num09/02_05/capitulo_7_de_sandin.pdf>

Schmidt, M. (1987) Cine y vídeo educativo. Madrid: MEC

Soutullo, M. (2000) El ajedrez en la escuela, Argentina. Edic. Novedades Educativas.

Trujillo, J., y López, J. Caracterización de la alfabetización digital desde la perspectiva del profesorado: la competencia docente digital. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3879Trujillo.pdf>

UNESCO. (2016). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la

educación. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

[Valencia, M](http://repositorio.utp.edu.co/dspace/browse?value=Valencia%20Quintero,%20Mar%C3%ADa%20Isabel&type=author)., [Grisales, D](http://repositorio.utp.edu.co/dspace/browse?value=Grisales%20Osorio,%20Diana%20Marcela&type=author)., & [Cardona, L](http://repositorio.utp.edu.co/dspace/browse?value=Cardona%20Londo%C3%B1o,%20Luisa%20Fernanda&type=author). (2007). Implementación de una webquest en historia y cultura, como apoyo a la competencia para el manejo de la información, con estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Byron Gaviria, p.3

Wittmann, N. (2017). Chessbase. Recuperado de: https://shop.chessbase.com/es/products/chessbase14\_premium\_package\_es

Zea, C. (2004). Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) Una llave maestra. Colombia. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87401.html>

PROPUESTA ELABORADA POR:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DOCENTE JULIO ALFONSO ARIZA PINEDA**

LÍDER DEL PROYECTO

**Vo. Bo. RECTORA: ALBA LUZ ORTEGA PEÑA** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_