**FORMULARIO PARA EL DISEÑO DEL PROYECTO
PROPUESTA ALTERNATIVA DE PROTAGONISMO ESTUDIANTIL**

1. DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DIRECCION DE NIVEL	NOMBRE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA	CUE	DOMICILIO	TELEFONO	E-MAIL
D.G.E.T Y F.P. Zona VIII	IPET 132 PARAVACHASCA	140230500	Arturo Zanichelli 335	3547- 423858	lpet132ag@gmail

2. ORIENTACIÓN / ESPECIALIDAD QUE BRINDA LA INSTITUCION

Técnico en Equipos e Instalaciones Electromecánico
Técnico en Industria de Procesos
Técnico Electricista

**3. DENOMINACION DEL PROYECTO
“EL TABLERO DEL PARAVACHASCA”**

4. JUSTIFICACION DEL PROYECTO

Basado en la necesidad de desarrollar habilidades: El ajedrez es una herramienta efectiva para fomentar habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.

Teniendo en cuenta la pedagogía inclusiva, la diversidad y la inclusión: El ajedrez es un juego accesible para todos, independientemente de la edad, género o capacidad.

Haciendo una lectura de la importancia del bienestar estudiantil, y que sea un tema abordado por la institución educativa, consideramos que el ajedrez puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad, constituyendo así en un apoyo importante a la comunidad estudiantil.

5. TIPO DE PROPUESTA

Club estudiantil

6 ESPACIOS INVOLUCRADOS

Educación Física, Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Taller Laboratorio del Ciclo Básico y CNC Y CAD CAM ciclo orientado.

7.MODALIDAD DE IMPLEMENTACION CURRICULAR / EXTRACURRICULAR

Se desarrollará de manera curricular trabajando en cátedra compartida entre espacios a fines con estudiantes de 1ero, 2do y 3er año en correlación con estudiantes de 7mo año de la especialidad Electromecánica.

8. NOMBRE Y APELLIDO DE LA SUPERVISORA

Prof. Mariela G. Luna

9. DATOS DE LA DIRECTORA

APELLIDO Y NOMBRE	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO
Sanchez Maria Jose	3547-452327	Marijosanchez2011@hotmail.com

10. HORARIO SEMANAL DE EJECUCION (SELECCIONAR UNA DE LS DOS OPCIONES)

x	En el horario habitual de clase de las y los estudiantes y docentes - OPCION CURRICULAR
	En la extensión de jornada - OPCION EXTRACURRICULAR

11. CARGA HORARIA RELOJ ANUAL

30 horas anuales

12 CARGA HORARIA RELOJ SEMANAL

1 hora semanal

Distribución de la carga horaria semanal

Duración (ANUAL O CUATRIMESTRAL)	Día de la semana	Horario	Docente a cargo
Anual	Lunes y miércoles	10 a 11	Moschella Mariela-Garcia Anabel

13. DOCENTE/S QUE LLEVARA/N A CABO LA PROPUESTA

APELLIDO Y NOMBRE	DNI	E-MAIL	CARGO	SITUACION DE REVISTA	SI LA PROPUESTA ES CURRICULAR : ESPACIO CURRICULAR
Moschella Mariela	24196248	moschellamariela@gmail.com	Docente	Titular	Ed. Física
García Anabel	23466620	anabel_gar@yahoo.com.ar	Docente	Suplente	Cs. Sociales
Maturano Tamara	32278043	tsmaturano@gmail.com	Docente	Titular	Lengua y Literatura

Vivas Gabriela	26496390	gab_0vv@hotmail.com	Docente	Titular	Matemática
Juárez José	28350031	josecito.55526@gmail.com	MEP	Titular	Taller UTP
Freccero Daniel	27113727	danielfreccero007@hotmail.com	Docente	Titular	CNC CAD CAM

14. CONTEXTUALIZACION DEL PROYECTO

El ajedrez es un juego estratégico que ha demostrado tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. La implementación de un proyecto de ajedrez escolar en el IPET 132 PARAVACHASCA puede contribuir significativamente a:

- Mejora del pensamiento crítico y resolución de problemas: El ajedrez fomenta la analítica, la evaluación de opciones y la toma de decisiones.
- Desarrollo de habilidades sociales: El ajedrez promueve la interacción, la comunicación y el respeto entre los estudiantes.
- Incremento de la concentración y la atención: El ajedrez requiere focalización y dedicación.
- Fomento de la creatividad y la estrategia: El ajedrez estimula la imaginación y la planificación.
- Mejora del rendimiento académico: Estudios han demostrado que los estudiantes que juegan ajedrez tienen mejores resultados en matemáticas y lectura.

15. Descripción de la PROBLEMATICA en términos de DESAFIO.

Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas

- Análisis de situaciones complejas
- Evaluación de opciones y consecuencias
- Toma de decisiones informadas.
- Identificación de patrones y estrategias

Razonamiento Lógico y Matemático

- Reconocimiento de patrones geométricos
- Aplicación de conceptos matemáticos (coordenadas, ángulos, etc.)
- Cálculo de probabilidades y riesgos
- Análisis de secuencias y series

Memoria y Atención

- Recordatorio de movimientos y estrategias
- Concentración en el juego
- Reconocimiento de patrones y situaciones
- Memoria a corto y largo plazo

Creatividad y Estrategia

- Desarrollo de planes y estrategias
- Identificación de oportunidades y debilidades
- Innovación y experimentación
- Adaptación a situaciones cambiantes

Comunicación y Colaboración

- Expresión de ideas y estrategias
- Negociación y acuerdo con compañeros
- Trabajo en equipo y cooperación
- Resolución de conflictos y desacuerdos

Autoestima y Confianza

- Desarrollo de la autoconfianza
- Gestión del estrés y la ansiedad
- Aceptación de la derrota y el error
- Persistencia y motivación

Desafíos Específicos para Estudiantes con Necesidades Especiales

- Desarrollo de habilidades sociales y emocionales
- Mejora de la coordinación motora
- Fortalecimiento de la memoria y la atención
- Adaptación a situaciones nuevas y desconocidas

16.OBJETIVO GENERAL - OBJETIVOS ESPECIFICOS - METAS (Cuantificables)

OBJETIVO GENERAL
<p>Fomentar una educación integral e inclusiva: Desarrollar espacios curriculares integrados que promuevan una participación activa de todos los estudiantes y docentes, garantizando la inclusión de diversas perspectivas y habilidades para el desarrollo completo de los individuos.</p> <p>Potenciar la colaboración comunitaria: Establecer un entorno educativo que valore la interacción y el trabajo conjunto entre estudiantes, docentes y miembros de la comunidad, creando un espacio de aprendizaje compartido que contribuya a mejorar el contexto social.</p> <p>Desarrollar la innovación y producción cultural: Promover la creación y difusión de conocimientos a través de actividades que no solo recreen el saber tradicional, sino que también generen nuevas formas de pensar y producir cultura, tanto en el ámbito individual como colectivo.</p>

Asegurar la relevancia y el sentido de la educación: Reflexionar sobre el porqué y para qué educamos, adaptando los contenidos y métodos a las necesidades sociales actuales, con el fin de formar individuos críticos y comprometidos con la transformación positiva de su entorno.

Promover la mejora continua de la comunidad educativa: Lograr que los espacios curriculares integrados sean un motor de cambio social, impulsando mejoras tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana de la comunidad.

OBJETIVO ESPECÍFICOS	METAS (cuantificación de los objetivos específicos)
Pensar y actuar por sí mismo.	Lograr que al menos el 80% de los estudiantes participantes resuelvan problemas o situaciones de manera autónoma en un lapso de un año, medido a través de actividades prácticas y evaluaciones.
Implementar un programa de ajedrez escolar en la educación secundaria.	Iniciar el programa en al menos el 70% de los cursos de la institución en el primer año, con una participación mínima del 60% de los estudiantes.
Crear un entorno de aprendizaje divertido e interactivo.	Desarrollar al menos 5 actividades lúdicas y participativas por trimestre, con una tasa de satisfacción del 80% en encuestas a estudiantes.
Distinguir, separar, discriminar, por medio del intelecto, lo verdadero de lo falso, lo justo, de lo injusto, etc.	Lograr que al menos el 75% de los estudiantes demuestren mejoras en el pensamiento crítico y ético a través de evaluaciones, debates y análisis de casos en el transcurso del año escolar.
Fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes entre sí y con la comunidad estudiantil.	Conseguir que al menos el 50% de los estudiantes participen en al menos dos actividades comunitarias o proyectos de servicio social durante el ciclo lectivo.
Desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.	Implementar estrategias de aprendizaje que permitan evidenciar mejoras en al menos el 70% de los estudiantes mediante observaciones y pruebas comparativas antes y después del programa.
Evaluar el impacto del proyecto en el rendimiento académico y el bienestar estudiantil	Aplicar encuestas y análisis de desempeño escolar a todos los estudiantes involucrados, con el objetivo de evidenciar un 10% de mejora en el rendimiento académico y bienestar emocional al finalizar el año escolar.

17. SECUENCIA DE TAREAS/ACTIVIDADES, TIEMPOS, RECURSOS Y RESPONSABLES. (Hasta 500 palabras).

TAREAS /ACTIVIDADES	TIEMPOS/HORARIOS	RECURSOS	RESPONSABLES
Aprendizaje (periodo de aprendizaje de	Una hora catedra por semana(durante 12 semanas)	Tableros de ajedrez y piezas. Videos. Apuntes	Los docentes involucrados en el proyecto (arriba mencionados) como

las reglas del juego y sus estrategias)			monitores de los departamentos
Desafío (Periodo de competencia por curso para seleccionar los 5 mejores de cada curso)	Una hora catedra por semana (al finalizar el periodo de aprendizajes x 12 semanas)	Tableros de ajedrez y piezas. Videos. Apuntes	Todos los docentes del ciclo básico en jornada de integración de saberes coordinadas por los docentes asignados
Campeonato (desarrollo de un campeonato institucional de ajedrez intercurros con selección de los tres mejores equipos)	Una hora catedra por semana (al finalizar el periodo de aprendizajes x 6 semanas)	Tableros de ajedrez y piezas. Videos. Apuntes	Todos los docentes del ciclo básico en jornada de integración de saberes coordinadas por los docentes asignados

18.EVALUACIÓN

18.1. Evaluación de los aprendizajes (formas, criterios, indicadores) (hasta 200 palabras)

18.2.Evaluación del Proyecto: de Proceso y Final (Descripción de los procedimientos, responsables y la periodicidad con que se seguirá la marcha del proyecto y la ejecución de las tareas/actividades previstas, como así también la evaluación final).

EVALUACION DE PROYECTO	QUE SE EVALUARA (indicadores de avance en relación a las acciones planificadas)	COMO Y CON QUE SE EVALUARA (actividades e instrumentos de evaluación)	EN QUE MOMENTO SE EVALUARA (cronograma de evaluación)	QUIENES EVALUARAN (responsables de la evaluación)
EVALUACION DE PROCESO Se evaluará el proceso mediante: Observación directa de la participación y desempeño de los estudiantes en las actividades del proyecto. Registros de asistencia y participación en talleres, entrenamientos y partidas.	1. Participación y Alcance -Cantidad de estudiantes inscritos en el torneo respecto al total de la institución. -Porcentaje de asistencia en cada etapa del torneo. -Número de docentes y tutores involucrados en la organización y capacitación. -Cantidad de	Instrumento de Evaluación Listas de asistencia y observación directa	Semanal	Docentes de los espacios curriculares involucrados

<p>Aplicación de cuestionarios y encuestas para medir la percepción del aprendizaje y el impacto en habilidades cognitivas y sociales.</p> <p>Análisis de desempeño en las partidas a través de la evolución de estrategias aplicadas.</p> <p>Autoevaluación y coevaluación de los estudiantes sobre su propio progreso y el de sus compañeros.</p> <p>Reuniones de retroalimentación con docentes y organizadores para analizar avances y dificultades.</p>	<p>partidas jugadas en cada fase del torneo.</p>			
	<p>2. Aprendizaje y Desarrollo de Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> -Porcentaje de estudiantes que mejoran su desempeño en ajedrez, evaluado a través de partidas y test de estrategia. -Cantidad de talleres o capacitaciones impartidas sobre estrategias de juego y resolución de problemas. -Nivel de avance en el conocimiento del ajedrez, medido mediante evaluaciones iniciales y finales. 	<p>Instrumento de Evaluación</p> <p>Análisis de partidas y hojas de registro de movimientos</p>	<p>Mensual</p>	<p>Docentes de los espacios curriculares involucrados</p>
	<p>3. Impacto en el Desarrollo Cognitivo y Social</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mejoras en habilidades de pensamiento lógico y resolución de 	<p>Instrumento de Evaluación</p> <p>Encuestas de autoevaluación y coevaluación</p>	<p>Al 50% del proyecto y junto con la evaluación final</p>	<p>Docentes de los espacios curriculares involucrados</p>

	<p>problemas, medido con encuestas y pruebas de razonamiento.</p> <p>-Nivel de interacción y trabajo en equipo, evaluado a través de la participación en actividades grupales y encuestas de autoevaluación.</p> <p>-Percepción del impacto en la toma de decisiones y concentración, según encuestas a estudiantes y docentes.</p>			
	<p>4. Organización y Logística</p> <p>-Cumplimiento del cronograma del torneo (fases de clasificación, semifinales y finales).</p> <p>-Recursos utilizados (tableros, relojes, materiales didácticos).</p> <p>-Grado de satisfacción de los participantes, medido a través de encuestas al finalizar el torneo.</p>	<p>Instrumento de Evaluación</p> <p>Cuestionarios de percepción a estudiantes y docentes</p>	Cada 8 semanas	Docentes de los espacios curriculares involucrados
	<p>5. Evaluación de organización y logística del torneo</p>	Revisión de cronograma y recursos utilizados	Continua	Directivos y Jefes de Departamento de los espacios curriculares involucrados
EVALUACION FINAL	<p>A. Participación y Compromiso</p> <p>Cantidad de estudiantes que completaron el torneo en comparación con los inscritos.</p> <p>Frecuencia de asistencia a las partidas y actividades de formación.</p>	<p>Registros de asistencia y participación en partidas y talleres.</p> <p>Encuestas y cuestionarios dirigidos a estudiantes, docentes y organizadores sobre su experiencia.</p> <p>.</p>	En el transcurso de las últimas 2 semanas del proyecto	Directivos y Jefes de Departamento de los espacios curriculares involucrados

	Nivel de participación de docentes y tutores en el acompañamiento de los estudiantes			
	<p>B. Aprendizaje y Desarrollo de Estrategias</p> <p>Progreso en el conocimiento del ajedrez, comparando evaluaciones iniciales y finales.</p> <p>Capacidad de aplicar estrategias de juego (aperturas, medio juego y finales) en partidas evaluadas.</p> <p>Toma de decisiones y pensamiento crítico, observados en partidas y análisis de movimientos</p>	<p>Evaluaciones comparativas de conocimientos y estrategias antes y después del torneo. Observación y análisis de partidas jugadas para medir la evolución en el desempeño.</p>	En el transcurso de las últimas 2 semanas del proyecto	Directivos y Jefes de Departamento de los espacios curriculares involucrados
	<p>C. Impacto en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional</p> <p>Mejoras en concentración, memoria y resolución de problemas, según autoevaluaciones de los estudiantes.</p> <p>Trabajo en equipo y actitud ante la competencia, observados en el comportamiento durante el torneo.</p> <p>Interacción y compañerismo, evaluados a través de encuestas a estudiantes y docentes.</p>	<p>Observación y análisis de partidas jugadas para medir la evolución en el desempeño.</p> <p>Revisión del cumplimiento del cronograma y uso de recursos.</p> <p>Reunión final con docentes y organizadores para revisar logros y aspectos a mejorar.</p>	En el transcurso de las últimas 2 semanas del proyecto	Directivos y Jefes de Departamento de los espacios curriculares involucrados
	<p>D. Organización y Logística</p> <p>Cumplimiento del cronograma del</p>	Revisión del cumplimiento del cronograma y uso de recursos.	En el transcurso de las últimas 2 semanas del proyecto	Directivos y Jefes de Departamento de los espacios curriculares involucrados

	<p>torneo.</p> <p>Disponibilidad y uso adecuado de los recursos (tableros, relojes, materiales de estudio).</p> <p>Satisfacción general con la organización del torneo</p>	<p>Reunión final con docentes y organizadores para revisar logros y aspectos a mejorar.</p>		
--	--	---	--	--