



COLEGIO SAN PATRICIO
DIPREGE Primary: 1065 Secundario: 6692
Paseo 107 N° 723 7165 Villa Gesell
Tel/Fax: 02255-462847
www.cesanpatricio.com.ar



PROYECTO DE ARTICULACIÓN MATEMÁTICA

TATEDREZ



Nivel Inicial

Nivel Primario

Nivel Secundario

Ciclo Lectivo 2016

Diagnóstico:

Habiendo asistido a las reuniones de padres al inicio del ciclo lectivo 2015, fue unánime y en todos los años de escolaridad, el pedido de un taller de ajedrez. Es así como surge el proyecto 2015 de Tatedrez, considerándolo el primer paso para un futuro taller de ajedrez.

El objetivo principal de dicho proyecto fue la construcción, por parte de los alumnos de los 4° años del Nivel Secundario de nuestra escuela, y el conocimiento y estudio del mismo, para así, en este año y mediante este proyecto, se comenzará con la práctica del Tatedrez en las aulas del Nivel Primario.

Fundamentación:

“El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.”
Bruner, 1984

Esta es una variante muy ingeniosa de juego de tablero pequeño. Combina a dos de los más difundidos juegos de tablero en el mundo: el tatetí o "tres en fila", y el ajedrez. De esta forma se mezclan dos de los juegos de estrategia más antiguos e igualmente de los más difundidos en el mundo, formando uno solo: el **Tatedrez**. La idea está basada en combinar el tablero del tatetí, las piezas de ajedrez, los movimientos de ajedrez, y objetivo de tatetí.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, logrando así un aprendizaje agradable y profundo. Los juegos le permiten al grupo descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Según algunos autores, los juegos se dividen en tres: Creativos, didácticos y profesionales.

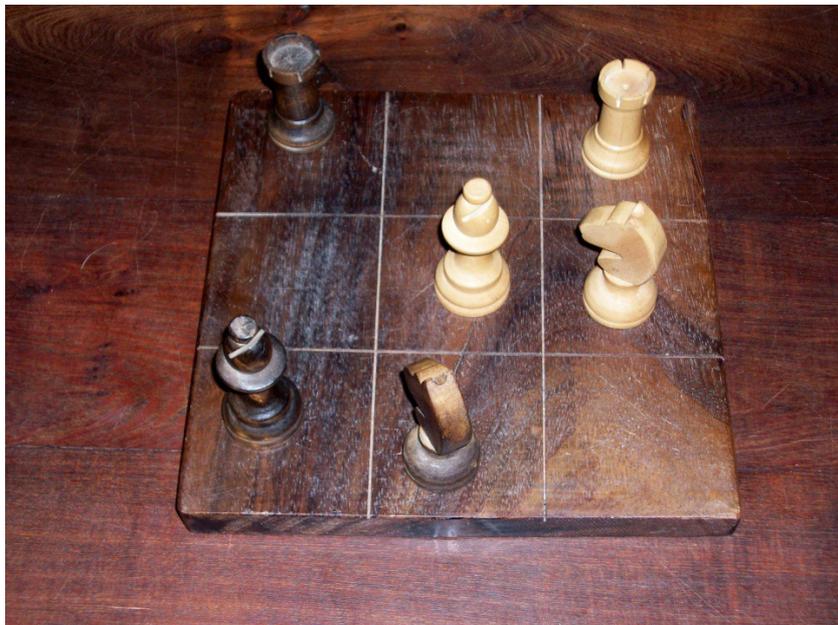
Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten “estirar” la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que 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 obstáculos.

Objetivos generales del proyecto:

- Utilizar estrategias de enseñanza que permitan a los alumnos/as construir la lógica del ajedrez, comprender los componentes de su estructura, lograr un aprendizaje significativo de sus tácticas, técnicas y reglas, que les permitirá realizar experiencias que los impliquen desde sus distintas potencialidades.
- Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
- Respetar reglas de juegos, interrelaciones sociales en el ámbito escolar.
- Mejorar a través del juego las dificultades de convivencia que se manifiestan en la sociedad actual.
- Aprender, a través de este juego, a resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana.
- Afianzar la autoestima, la iniciativa personal y el sentido crítico.
- Aportar en la formación de los alumnos un método y una forma de pensamiento crítico.
- Ofrecer a los alumnos situaciones que permitan enriquecer, difundir y ampliar los conocimientos lógicos que han construido en las distintas etapas de su escolaridad.
- Ayudar a la formación de una actitud activa, imaginativa, razonadora y creadora para: descubrir relaciones, reconocer y aplicar las propiedades estructurales sobre una base intuitiva y experimental previa.
- Respeto por el pensamiento ajeno.
- Valorar la tolerancia y el pluralismo de ideas como requisitos para la participación en la vida en sociedad.
- Inculcar la tenacidad, esfuerzo y disciplina como condiciones necesarias para el quehacer diario.

Características del proyecto: Tatedrez



Juego artesanal preajedrecístico, construido por los alumnos de los 4º años tanto del turno mañana como del turno tarde.

El objetivo que persigue es el mismo del tateti o tres en raya o sea alinear las piezas de un mismo color en columnas, filas o diagonales. Pero en este caso las piezas que usa cada jugador son caballo, torre y alfil y deberá moverlas con los movimientos propios del ajedrez.

Juego ideal para introducir a los niños en los movimientos de las piezas de ajedrez o para aficionados a los juegos de estrategia.

Metodología de trabajo

Este proyecto se inició durante el ciclo lectivo 2015 y para el presente año seguirá con las siguientes características:

-La construcción de los tatedrez se presentó en la Feria de Ciencias y Arte 2015.

-Los alumnos constructores (hoy cursando 5º año del Nivel Secundario), divididos en grupos de trabajo y a contra-turno, serán los encargados de enseñar las reglas y metodología del juego a los alumnos del Nivel Primario.

-A partir del mes de Abril, como primera etapa, asistirán 1 hora quincenalmente en ambos turnos, a las aulas de los años del Segundo Ciclo del Nivel Primario (4º, 5º y 6º años)

-A partir del mes de Agosto, en iguales condiciones, asistirán a las aulas de los años del Primer Ciclo del Nivel Primario (1º, 2º y 3º años)

-Torneo de Tatedrez durante la Feria de Ciencias y Arte Escolar para alumnos, según su nivel y para padres asistentes a la misma.

Reglas

Los jugadores no poseen lugar adjudicado frente al tablero. En este sentido los jugadores pueden ubicarse como deseen frente al tablero. Al inicio de la partida el tablero se hallará desprovisto de piezas. Ninguna de ellas se encontrará previamente ubicada en el tablero de juego (como en el tatetí). Cada jugador cuenta con tres piezas diferentes y que son tres piezas del ajedrez: **1 alfil, 1 torre y 1 caballo**. Siempre los jugadores alternarán turnos sucesivos entre sí. La partida se inicia cuando uno de los jugadores coloca cualquier de las tres piezas en cualquiera de los lugares vacíos del tablero. En este momento el objetivo del juego será colocar las tres piezas propias en una misma línea.

Si un jugador logra cumplir este objetivo inicial, ganará la partida. No hay orden de prelación en la colocación de las fichas. Puede ponerse primero el caballo, luego el alfil y luego la torre, o bien cambiar ese orden. Este orden queda librado a criterio de cada jugador y de acuerdo a su estrategia.

Los jugadores alternan turnos sucesivos. Una vez ubicadas todas las piezas en el tablero, comienzan a ser movidas de acuerdo a la forma en que se mueven en un tablero de ajedrez, esto es: el alfil siguiendo las diagonales, la torre siguiendo las líneas verticales y horizontales y el caballo moviendo dos lugares y uno hacia el costado. De este modo, los jugadores comenzarán a jugar un "ajedrez pequeño" a fin de lograr el objetivo inicial: **colocar las tres fichas propias en una misma línea recta**. Cabe hacer algunas aclaraciones: así como en el ajedrez, la única pieza que salta a las demás es el caballo, las otras (tanto la torre como el alfil) no pueden pasar por encima de otras piezas, sean propias o ajenas.

Las fichas no se comen en el tatedrez. Por ende no se podrá ocupar una casilla previamente ocupada por otra pieza, sea propia o del contrario. Los movimientos son **obligatorios**. La única salvedad posible para no mover es que las piezas propias no encuentren posibilidad de ser movidas. En tal caso, el turno se cederá al oponente que deberá seguir jugando para luego devolver el turno. El jugador que logre finalmente hacer tres en línea, gana el juego.

Contenidos:

- Resolución de problemas. Estrategias.
- Apropiación de cierto lenguaje específico.
- Iniciación de estrategias y conocimiento del ajedrez.
- Pensamiento creativo y conocimiento lógico-matemático.
- Socialización y trabajo grupal.
- Pensamiento paralelo y en red.
- Desarrollo de la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Pensamiento divergente.
- Comunicación, integración y cohesión grupal.
- Convivencia entre Niveles (Primario-Secundario).

Actividades:

Todas las actividades estarán centradas en el juego como disparador del conocimiento a adquirir.

Los alumnos de 4º año, divididos en grupos, a libre elección, con un total de 4 integrantes deberán:

Investigar el origen y la procedencia del juego y los materiales posibles a utilizar (a sugerencia del docente: madera)

Presentar diferentes croquis del tablero y piezas del juego, basándose en un criterio de selección: originalidad y viabilidad.

Realización de la lista de materiales, herramientas y equipos necesarios para el trabajo.

Presentación final del proyecto.

Ambiente:

Para el conocimiento de los contenidos a desarrollar, reglas y práctica de juego el ambiente utilizado será el aula.

Recursos:

Tatedrez confeccionados por los alumnos del Nivel secundario en proyecto de ciclo lectivo 2015: 1 juego cada 2 alumnos del Nivel Primario.

Estrategias didácticas:

- Presentar la historia del juego.
- Fomentar el trabajo en grupo.

- Provocar el goce del descubrimiento.
- Relacionar conocimientos de las formas para el descubrimiento del juego a construir.
- Búsqueda de estrategias por parte de los alumnos para el abordaje de la situación problemática planteada por el juego.
- Explicación y motivación por parte del docente.

Tiempo:

Tiempo total del proyecto: ciclo lectivo 2016.-

Fecha de exposición del trabajo: Feria de Ciencias y Arte Escolar.

Evaluación del Proyecto:

- Constante y permanente durante el transcurso de la situación problemática presentada en cada actividad (juego).
- Observación directa del trabajo de manera individual y grupal.
- Observación de la relación entre compañeros y con los niños del Nivel Primario (cooperatividad).
- Participación en el desarrollo de cada actividad.
- Realización de las actividades propuestas para el hogar.
- Estrategias adecuadas para la óptima realización de los trabajos y otras actividades presentadas.

Bibliografía:

- Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) El juego en el proceso de aprendizaje. Buenos Aires: Ed. Estella
- Regina Öfele (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Artículo www.efdeportes.com
- Regina Öfele (1998). Los juegos tradicionales en la escuela, artículo En Revista Educación Inicial nro. 120 Editorial La Obra.
- Diseño Curricular Matemática.
- www.Fcem.uba.ar/museomat/mateuba.htm
- Juegos de Ingenio L&D
- http://manadadechangos.blogspot.com.ar/2007_07_01_archive.html
- <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-dialogo-entre-el-juego-y-la-ensenanza.pdf>
- http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf