

2018: "Año de los 44 Héroes de Submarino ARA San Juan"



Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia

Bloque Frente Para La Victoria
Concejal Hugo V. Romero

Nota N° 269 / 2018.

Letra B.F.P.V.

Ushuaia, 20 de noviembre de 2018

Sr. Presidente

Concejo Deliberante de Ushuaia

Dn. JUAN CARLOS PINO

S _____ / _____ D

CONCEJO DELIBERANTE DE USHUAIA	
SECRETARÍA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS	
DEPARTAMENTO DE REGISTRO	
Fecha: 20/11/18	Hs. 14:50
Número: 1339	Folios: 9
Exp. N°	
Trámite	
Observaciones	

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. a fin de solicitarle la incorporación sobre tabla del presente Proyecto de Resolución, referido a declarar de Interés Municipal el Primer Encuentro Inter-Escolar de Ajedrez, para la próxima sesión legislativa.

Sin otro particular le saludo atte.

HUGO VICTORIANO ROMERO
Concejal
Frente para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia

2018: "Año de los 44 Héroes del Submarino ARA San Juan"



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*

*Bloque Frente Para La Victoria
Concejal Hugo V. Romero*

EL CONCEJO DELIBERANTE DE LA
CIUDAD DE USHUAIA

RESUELVE

Art. 1º: Declarar de Interés Municipal, el Primer Encuentro Inter-Escolar de Ajedrez, que se realizara el día 3 de Diciembre en la Escuela Provincial N° 40 "María Elena Walsh", en el que participaran alumnos de las Escuelas Provinciales N° 3, N° 9 y N° 40.

Art. 2º: El encuentro Inter-Escolar, tiene como objetivo desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención, presentando especial relevancia a la resolución de los problemas, la creatividad y la toma de decisiones, generando relación entre el niño y su entorno basado en el respeto mutuo, la igualdad y el autoestima. Posibilitando el acceso de los alumnos con dificultades personales o en desventajas socioeducativas a unos conocimientos y aprendizajes que favorezcan la superación o mejora de determinadas carencias.

Art. 3º: De forma


HUGO VICTORIANO ROMERO
Concejal
Frente para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia

Proyecto de Ajedrez

Escuela N° 40

Año 2018

Introducción:

El siguiente proyecto se justifica en los beneficios de la enseñanza del ajedrez en los alumnos, como una poderosa herramienta educativa. Por ello la escuela es el lugar propicio para su aprendizaje y práctica. El ajedrez como juego, deporte y actividad lógico-matemática supone un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pasatiempo reflexivo y analítico que aplicamos a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico.

Justificación:

Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico. Además, las nuevas tecnologías y la sociedad actual nos llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales, el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Entre ellas se destacan las siguientes:

MEMORIA:

No solo se limita a recordar el movimiento de las piezas y las reglas básicas, sino que aprenderá jugadas, estrategias y recordará movimientos anteriores.

CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN:

Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención sobre las piezas del juego, dejando de lado todo lo demás.

ATENCIÓN Y REFLEXIÓN:

Los alumnos con problemas de atención, tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla ya que necesitan atención en las fichas y en el tablero. Cada movimiento de ficha es el fruto de una reflexión no sólo de mis posibilidades sino también de las del oponente.

OMA DE DECISIONES:

El ajedrez te hace responsable de tus actos, se toman decisiones continuamente, unas afortunadas y otras no. Cada decisión tiene su consecuencia, hay que recuperarse de las derrotas y sacar provecho de ellas.

LA VISIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL:

Existe un control continuo de las piezas apropiadas y las del contrario, de las posibilidades de movimiento. Cada partida tiene un tiempo y hay que ser consciente de su paso ya que quedarse sin tiempo supone perder la partida.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:

Cada movimiento del oponente supone un problema al que enfrentarse, lo que estimula la creatividad y la inteligencia.

RAZONAMIENTO LÓGICO- MATEMÁTICO:

El análisis, la cooperación, la adaptación de estrategias, la valoración son parte del juego, y también, son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego utilizarán en otras áreas del saber.

PENSAMIENTO CREATIVO:

El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, en cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.

CAPACIDAD CRÍTICA:

Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas, comentan porque han tomado tal o cual decisión y no otra. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.

LA EMPATÍA:

El ajedrez te obliga a ponerte en el lugar del otro, es necesario anticiparse a los movimientos del contrario y pensar ¿Qué haría yo en su lugar?

SOCIALIZACIÓN:

El ajedrez es un juego que necesita un compañero con el cual compartir, al que se conoce y se establecen lazos de amistad. El ajedrez es un juego democrático y no sexista, los jugadores están en igualdad de condiciones, las mismas piezas, el mismo número de movimientos, es una lucha intelectual entre dos personas. El ajedrez se juega en equipo, porque cada pieza aislada no consigue nada. Sólo la combinación con otras piezas te hace llegar al triunfo.

FORMACIÓN DE VALORES:

El propio juego lleva implícita el esfuerzo mental para buscar nuevas combinaciones, nuevos caminos. Respeto al contrario, no menospreciar nunca al rival, las partidas se ganan o se pierden en el tablero. Cortesía, cada partida empieza y termina con un saludo. La auto superación, intentar mejorar siempre en la próxima partida. Solidaridad, los alumnos más preparados ayudan a los menos preparados. Honradez, el ajedrez posee unas reglas muy estrictas, no hay margen a la interpretación ni a la trampa. El ajedrez es muy asequible, se juega en todo el mundo y posee un idioma propio que es universal.


OBJETIVOS CON LOS ALUMNOS:

- * Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
- * Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
- * Fomentar habilidades del alumno, prestando especial relevancia a la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- * Fomentar el desarrollo integral del niño y mejorar sus resultados académicos.
- * Crear modelos de relación entre el niño y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad y la autoestima.
- * Incentivar la iniciativa personal y el sentido crítico.
- * Respetar las reglas del juego.

OBJETIVOS DEL PROYECTO:

- *Generar cambios y mejoras pedagógicas en nuestro colegio que permitan adecuarse a las transformaciones del contexto socio-cultural que nos rodea.
- *Desarrollar estrategias metodológicas acordes con las necesidades educativas y formativas que tienen los alumnos, con el fin de mejorar el desarrollo y adquisición de las competencias básicas.
- *Potenciar la educación integral de los alumnos.
- *Posibilitar el acceso de los alumnos con dificultades personales o en desventaja socioeducativa a unos conocimientos y aprendizajes que favorezcan la superación o mejora de determinadas carencias.

HUGO VICTORIANO ROMERO
Concejal
Frente para la Victoria
Comisión Deliberante de Ushuaia



Generar en nuestro colegio acciones educativas que contribuyan a la convivencia y al desarrollo de habilidades sociales y personales.

*Potenciar la cooperación y los vínculos.

FINALIDADES:

*Desarrollar procesos didácticos que despierten el interés, la participación y la motivación del alumnado.

*Favorecer la transferencia del conocimiento y la generalización de competencias básicas al desarrollo de procesos cognitivos a través del ajedrez educativo.

METODOLOGÍA:

En todo momento se tratará de asociar los conocimientos del ajedrez educativo como un valioso aprendizaje para abordar cualquier área y para la vida. El plantear problemas y tener que resolverlos de un modo creativo, es un aprendizaje que puede ayudar a desarrollar estrategias para actuar de un modo exitoso en muchos y diferentes contextos. De esa forma se favorece las competencias comunicativas, artístico cultural, matemáticas, sociales, la autonomía y la iniciativa personal.

TIEMPO:

A partir del mes de Mayo hasta fines de noviembre. Una hora semanal con cada curso. El taller se llevará a cabo los días martes (con 2º y 3º) y los lunes (con 4º y 5º).

DESTINATARIOS:

Alumnos de 2º, 3º, 4º y 5º

RESPONSABLES:

Integrantes del Equipo Interdisciplinario.

Fernando Velasquez Leiva: Trabajador Social


Irene Bavas: Asistente Educacional.

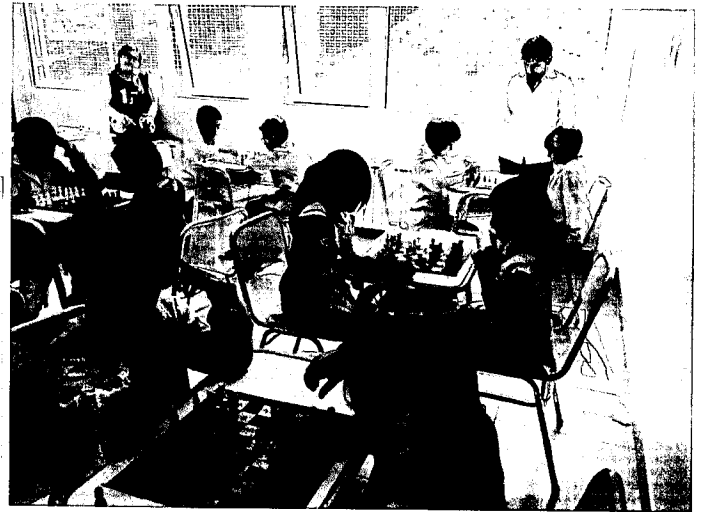
Eliseo Prychodko: Psicopedagogo.



HUGO VICTORIANO ROMERO
Concejal
Frente para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia

VALUACIÓN:


La evaluación será continua y se llevará a cabo durante todo el proceso de aprendizaje, contará con la estrecha colaboración de los docentes a cargo de los cursos. Se prevé realizar torneos internos con los alumnos de la escuela, como así también promover, generar y realizar un torneo inter escolar entre diversas instituciones educativas antes de finalizar el ciclo lectivo.


HUCOV VICTORIANO ROMERO
Concejal
Frente para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia




HUGO VICTORIANO ROMER
Concejal
Frente para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia.



 VICTORIANO ROFFLER
Concejal
Candidato para la Victoria
Concejo Deliberante de Ushuaia