

OBJETIVOS	Desarrollar el pensamiento lógico matemático y crítico, así como la capacidad de resolver problemas. <ul style="list-style-type: none"> • Práctica del pensamiento analítico-sintético como un proceso dialéctico. • Creación de soluciones imaginativas y novedosas, a través del pensamiento divergente. • Actitud competitiva fundamentada en el respeto; desarrollo de la capacidad de liderazgo. • Agilidad mental y excelente capacidad de toma de decisiones prontas y acertadas. 	
SÍNDROME LUDEA	Fenómeno medible de inadvertencia mental en objetivos delimitados, concretos y abstractos (matemáticas). Los ojos ven, pero la mente no registra, cerceando la información de las cuatro orillas de los tableros u otros escenarios donde se desarrolla la praxis lúdica.	
JUEGOS	Ajedrez, Xiang Qi, Hepte, Awele, Mancala, Damas Chinas, Gomoku, Seis en Raya, Go, Shogi, Makruk, Hojarela, Yute, Hex-qc, Shogi, Patolli, Pitarra, Jun-Jun, Damerros (Árabes, Españolas, Inglesas, Polinesias), variantes, variaciones, retos, ejercicios, etc.	
ÁMBITO DE AUTONOMÍA CURRICULAR	Ampliar la formación académica. Fortalece el aprendizaje en las asignaturas de Matemáticas, Ciencias Naturales y Tecnología, Formación Cívica y Ética, así como en el área de Educación Socioemocional.	
DURACIÓN Y SESIONES	Todo el ciclo escolar, con dos sesiones por semana de 50 minutos mínimo.	
MÉTODO TLAMATINIMEH		
METODOLOGÍA	Acciones primarias: <ul style="list-style-type: none"> • Advertencia del todo. • Análisis del plan del oponente. • Establecimiento de metas y rutas para ganar el juego. • Integración del todo en cada jugada. • Control de movimientos y partida. 	Acciones secundarias: <ul style="list-style-type: none"> • Objetivar y valorar. • Envolver. • Hacer una barrera (enrocar). • Obsequiar y rescatar. • Inmovilizar (Zugzwang). • Alargar o recortar pasos. • Segmentar y extremar. • Obstruir y utilizar. • Prevenir, calcular, predecir.
TLAMATINIMEH	Voz náhuatl que se refiere a los filósofos aztecas, hombres sabios cuya labor es enseñar con rostro y corazón.	
FUNDAMENTO PEDAGÓGICO	Inteligencias múltiples. Evaluación por niveles de desempeño en tres periodos trimestrales.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	Relacionados con los ámbitos de Pensamiento Crítico y Solución de Problemas, Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida, Colaboración y Trabajo en Equipo, Convivencia y Ciudadanía.	
MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	Docente: <ul style="list-style-type: none"> • Documento base del Club Ludea. • Fichero con 83 secuencias didácticas. • Libro Aprendamos Ajedrez, de la ESNAJ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Folletos. • Videos.