



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORÍA ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

“La lúdica en el aula de clase por medio del juego del ajedrez”

Director
María Luz Ceci Ibarra

BOGOTÁ, D.C.
2015

“LA LÚDICA EN EL AULA DE CLASE POR MEDIO DEL JUEGO DEL AJEDREZ”

**MARÍA MÓNICA ANGARITA DÍAZ
CONSUELO HERRERA HERNÁNDEZ
CARMENZA MARTÍNEZ ROBAYO**

**Director
MARÍA LUZ CECI IBARRA**



**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORÍA ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ, D.C.**

2015

Agradecimientos

A los miembros directivos, y profesores de la Universidad Santo Tomas, por brindarnos una orientación humanista, que ha contribuido a consolidar nuestra formación personal y profesional.

A nuestra directora de maestría Doctora Ana Elvira Castañeda, a nuestros directores de la investigación Doctora María Ceci Ibarra y Doctor Diego Fernando Barran Giraldo por sus estímulos y críticas constructivas, su disposición y apoyo permanente, en el curso del trabajo.

Al Rector Asdrúbal Arias, a la coordinadora Liliana Gaviria, a los docentes, padres de familia y estudiantes del Colegio Santiago de las Atalayas por su gran ayuda y valiosos aportes que hicieron posible el desarrollo de nuestra investigación.

Dedicatoria

A ti Dios nuestro, por permitirnos culminar con éxito nuestras aspiraciones.

A nuestros esposos, hijos y padres con profundo afecto y enorme gratitud, por su amor incondicional, respaldo y apoyo en el transcurso de nuestra investigación.

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE –

CÓDIGO:	
AUTORES:	MARIA MONICA ANGARITA DIAZ CONSUELO HERRERA HERNANDEZ CARMENZA MARTINEZ ROBAYO
TÍTULO:	<i>“La lúdica en el aula de clase por medio del juego del ajedrez.”</i>
DATOS DE EDICIÓN:	
UNIDAD PATROCINANTE:	UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PALABRAS CLAVE:	Lúdica, Ajedrez, Habilidades De Pensamiento, Metacognición, Conocimiento.
DESCRIPCIÓN: Este trabajo de sistematización, contiene el proceso de interpretación, reconstrucción y reflexión analítica sobre la experiencia lúdica del juego del ajedrez en el aula de clase, el cual desarrolló habilidades de pensamiento en niños y niñas del grado segundo en edades comprendidas entre 7 y 8 años, en el año 2009, en el Colegio Santiago de las Atalayas, institución distrital, que ofrece educación gratuita a estudiantes de estratos 1 y 2, con una única jornada, ubicado en Bosa la Libertad. Esta experiencia se implementó, como proyecto transversal para beneficiar los ambientes de aprendizaje, proporcionando un panorama que enriquece y motiva el juego lúdico como estrategia pedagógica y permitió desarrollar los procesos cognitivos como el pensamiento, el lenguaje, la atención, la memoria, la toma de decisiones, la formación de conceptos y la solución de problemas en acciones pensadas que llevaron a la apropiación de aprendizajes significativos. Por medio de la planeación y ejecución de diversas actividades, como cuentos e historias donde se personificaban las fichas del ajedrez, empezando con los peones y finalizando con el rey, cada una de las piezas se elaboraba en material reciclable, alrededor de las cuales se creaban bailes, cantos, poesías, coplas, acrósticos, retahílas, crucigramas, sopas de letras,	

juegos de escalera, donde se integraban todas las áreas matemáticas, español, ciencias, artes, danzas, música e informática; actividades que se plasmaban en el cuaderno de proyecto, en la cartilla de ajedrez y en el cuaderno viajero, que era llevado a casa cada fin de semana por uno de los niños para componer y escribir canciones, poesías o cuentos con ayuda de sus familiares y compartirlo la semana siguiente con los compañeros.

La sistematización se realizó mediante un proceso de investigación cualitativa, a partir de un ordenamiento y reconstrucción de procesos vividos, de forma que pueda servir como referente a otros. En la experiencia se toman como referentes Tres (3) ejes conceptuales los cuales son: la sistematización como metodología de investigación, la lúdica como referente del juego y las habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego. Esto con el fin de poder interpretarla críticamente, examinando los aspectos que la llevaron a ser una experiencia reveladora.

El trabajo, se apoya en el referente epistemológico crítico-hermenéutico del sociólogo alemán Jürgen Habermas (1982), Es así, que la investigación permitió reconstruir, comprender, interpretar y analizar la práctica educativa objeto de estudio, haciendo una crítica y reflexión del proceso vivido; la sistematización nos llevó a hallar el valor de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje y la trascendencia de esta práctica en el contexto donde fue aplicada; ya que para este autor el conocimiento crítico se basa en el interés emancipatorio como ejercicio de autorreflexión a partir de experiencias que trascienden y dejan una huella positiva en el ser, como ocurrió con el proyecto lúdico del ajedrez. Esta comprensión hermenéutica se apropia de la experiencia individual, de la vida en toda su actitud, pero debe ser adaptada en torno a los intereses y necesidades de los estudiantes, de la comunidad y del contexto. A la luz de la autorreflexión, el interés emancipador propone lograr que las personas, individual y colectivamente, sean responsables y gestoras de su propio destino, que posean el control autónomo de sus actos y además sean conscientes de ellos. De esta forma, nosotras como investigadoras, y según los resultados obtenidos y analizados, podemos decir que la experiencia generó conocimiento en el ámbito pedagógico, porque desarrolló en los estudiantes habilidades de pensamiento a partir de la metodología lúdica empleada por la docente, y del ambiente motivante en el cual se aplicó el proyecto. Además, fomentó en los

estudiantes la autonomía, la autocrítica y la responsabilidad en la toma de decisiones, siendo consecuentes con sus actos. De ahí, la importancia de dar a conocer esta experiencia para que sea aplicada en otros contextos.

CONTENIDO:

Tabla de contenido

RAE

INTRODUCCION

CAPITULO 1

1.1 Antecedentes

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

1.2.2 Objetivos Específicos

1.3 Eje de sistematización

1.4 Pregunta

1.5 La sistematización de experiencias

1.6 La experiencia

CAPITULO 2

2.1 Enfoque Epistemológico

CAPITULO 3

3.1 Referentes Conceptuales de la experiencia

CAPITULO 4

4.1 Ruta Metodológica

4.1.1 La entrevista

4.1.2 Grupo focal

4.1.3 Análisis de documentos

4.2 Fases del trabajo de campo

4.2.1 Formato de registro fotográfico

4.2.2 Formato de análisis Cuaderno del ajedrez

4.2.3 Formato de análisis Cuaderno Viajero

CAPITULO 5

5.1 Resultados

5.1.1 Entrevista

5.1.1.1 Lúdica

5.1.1.1.1 Entrevista a docentes

5.1.1.1.2 Entrevista a estudiantes

5.1.1.2 Habilidades de pensamiento

5.1.1.2.1 Entrevista a docentes

5.1.1.2.2 Entrevista a estudiantes

5.1.3 Emergentes

5.1.3.1 Entrevista a docentes

5.1.3.1.1 Valores

5.1.3.1.2 Práctica Docente

5.1.3.2 Entrevista a Estudiantes

- 5.1.3.2.1 Valores
 - 5.1.3.2.2 Práctica Docente
 - 5.2 Grupo focal
 - 5.2.1 Lúdica
 - 5.2.2 Habilidades de pensamiento
 - 5.2.3 Emergentes
 - 5.2.3.1 Valores
 - 5.2.3.2 Practica Pedagógica
 - 5.4. Análisis documental
 - 5.4.1 Registro Fotográfico
 - 5.4.1.1 Lúdica
 - 5.4.1.2 Habilidades de pensamiento
 - 5.4.1.3 Emergentes
 - 5.4.1.3.1 Valores
 - 5.4.1.3.2 Practica pedagógica
 - 5.4.2 Cuaderno de los niños.
 - 5.4.2.1 Lúdica
 - 5.4.2.2 Habilidades de pensamiento....79
 - 5.4.2.3 Emergentes
 - 5.4.2.3.1 Valores
 - 5.4.2.3.2 Práctica docente
 - 5.4.3 Cuaderno Viajero
 - 5.4.3.1 Lúdica
 - 5.4.3.2 Habilidades de Pensamiento
 - 5.4.3.3 Emergentes
 - 5.4.3.3.1 Valores
 - 5.4.3.3.2 Práctica Docente

CAPITULO 6

6.1 Análisis de Resultados

- 6.1.1 La sistematización como metodología de la investigación
- 6.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.
- 6.1.3 El desarrollo de las habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento
Conocimiento adquirido dentro del juego.
- 6.1.4 Categorías emergentes

CAPITULO 7

7.1 Conclusiones

- 7.1.1 La sistematización como metodología de la investigación.
- 7.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.
- 7.1.3 El desarrollo de las Habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento
Adquirido dentro del juego.
- 7.1.4 Categorías emergentes
 - 7.1.4.1 La práctica pedagógica en el aula de clase.
 - 7.1.4.2 Valores

CAPITULO 8

8.1 Recomendaciones.

Bibliografía.

Anexos

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografía 1. Manejo del sombrero del silencio.
Fotografía 2. Colegio Santiago de las Atalayas
Fotografía 1. Baile del ajedrez presentado en el cierre del proyecto
Fotografía 2. Juego de la escalera con preguntas alusivas al ajedrez
Fotografía 3. La reina elaborada en material reciclable.
Fotografía 4. Partida de ajedrez en el salon de clase.
Fotografía 5. Partida de ajedrez por grupos en el tablero gigante
Fotografía 6. Simultanea de ajedrez con invitados expertos
Fotografía 7. Partida de ajedrez en Línea.
Fotografía 8. Representación cuento relacionado con el ajedrez en el cierre del proyecto.

LISTA DE ESQUEMAS

Esquema 1. Teoría de la racionalidad. Conocimientos e intereses
Esquema 2. Meta cognición
Esquema 3. Taxonomía de Robert Marzano
Esquema 4. Ruta metodológica.

METODOLOGÍA:

El proceso metodológico realizado en esta sistematización se basa en el modelo cualitativo, en este modelo la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes (Mertens, 2005). El estudio cualitativo se fundamenta primordialmente en sí mismo, se realiza sobre hechos reales. Es así que para abordar el proceso de reconstrucción de la experiencia del juego lúdico del ajedrez en el aula de clase se utilizaron los siguientes instrumentos: la entrevista semiestructurada, grupo focal y análisis de documentos, la población con la que se trabajó fue: estudiantes, padres de familia y docentes. De ahí, la importancia de darla a conocer para que sea aplicada en otros contextos que permitieron llegar al análisis e interpretación mediante un proceso de triangulación con uso de matrices, que hizo posible la comprensión de algunos aspectos de la experiencia vivida, aplicada en el medio escolar. El trabajo de campo de la sistematización, se inicia con la visita al colegio Santiago de las Atalayas, para darle a conocer al señor rector el propósito de la investigación; posteriormente,

se aplican las entrevistas a docentes, estudiantes y grupo focal con padres de familia, análisis documental, para luego realizar la triangulación de la información obtenida con cada uno de los instrumentos. Mediante una matriz, se realizó el análisis e interpretación de la información, organizada por categorías: lúdica, habilidades de pensamiento y emergentes (práctica pedagógica y valores) para obtener la matriz de resultados finales.

CONCLUSIONES:

A través de la sistematización del juego lúdico del ajedrez en el aula de clase, se llega a la reflexión de nuestra propia práctica mediante una interpretación crítico hermenéutica, que nos permitió entender el valor y la importancia de esta experiencia en la comunidad en la que fue aplicada, y es así que se concluye:

1. La sistematización como metodología de la investigación.

Al analizar e interpretar la práctica docente sistematizada se encuentra sentido y se valora el trabajo que hace el maestro en el aula de clase. La sistematización, permite volver al pasado y rescatar la experiencia del juego lúdico del ajedrez, traerla al presente para ser reconstruida y encontrar esos elementos que le dieron sentido y significado a la misma, al igual reconocer y valorar los aportes y sentimientos de aquellas personas que participaron del proyecto, como estudiantes, padres de familia, docentes y comunidad educativa encontrando sentido a nuestras prácticas, ya que en muchas oportunidades hacemos aportes valiosos, pero los dejamos en el olvido.

2. La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.

En la actualidad, los niños llegan al colegio desmotivados y sin ganas de aprender puesto que las clases se tornan monótonas y aburridas, de ahí que surge la necesidad de dinamizar los espacios educativos con experiencias que llenen de significado la vida de los estudiantes. Por consiguiente, en esta sistematización se rescata el valor de la lúdica como elemento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que fue el motor que dio sentido a la experiencia, por el alto grado de motivación con el que aprendieron los educandos y de esta manera

encontraron sentido a sus clases dialogando, jugando y aprendiendo de una manera divertida.

3. El desarrollo de las Habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego.

El desarrollo de este proyecto, promovió en los estudiantes de grado segundo habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la visualización, el lenguaje, la resolución de problemas, la toma de decisiones, como también hizo posible la escritura, lectura y composición de textos sencillos, afianzó su desarrollo motor, fomentó aptitudes artísticas y musicales, estimuló la creatividad y el uso de la imaginación en el manejo de recursos reciclables; actividades que permitieron a los alumnos obtener un buen desempeño escolar en todas las áreas del conocimiento. De igual forma incentivó en los niños y niñas un espíritu crítico y reflexivo evidenciado en la participación y aportes de los estudiantes durante las clases. Esto se puede apreciar, en los relatos de los docentes donde expresaban como los estudiantes adquirirían una actitud de análisis, reflexión y discernimiento durante las actividades desarrolladas y en cada jugada y partida durante el juego.

4. Categorías emergentes

Este proceso de sistematización da cuenta de la autorreflexión y análisis de la práctica pedagógica como experiencia individual y colectiva, en su realidad concreta y cotidiana con un sentido emancipatorio, que lleva a la comprensión y la interpretación de los actos y acciones que se llevaron a cabo en el aula de clase a través de la experiencia lúdica del juego del ajedrez, en un contexto institucional, familiar y social, afectando de manera directa el proceso enseñanza-aprendizaje. Las acciones y actividades implementadas en el proyecto propiciaron en los estudiantes un cambio de actitud y fomento de valores.

FUENTES:

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] BURÓN, Javier (1988). Enseñar a aprender: Introducción a la metacognición, 6 Edición. Ediciones Mensajero, Bilbao.

[2] Habermas, Jürgen (1982). Conocimiento e interés. Taurus Editores, S.A. Madrid, España.

[3] JARA, O. (s.f.). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. 26 de agosto de 2013. Biblioteca Electrónica sobre Sistematización de Experiencias.
www.cepalforja.org/sistematizacion.

[4] Jiménez Gómez, Carlos Alberto. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Septiembre 30 a octubre 2 de 1999.
[13] [14] Pereira, Colombia. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE
<http://www.ludicacolombia.com/autor.html>.

[5] MARZANO, Robert (2002). La nueva taxonomía de los objetivos educativos: Traducción de Luis Felipe Gómez. México: ITESO.

[6] SAMACÁ RAMÍREZ, José Vicente. **La** lúdica como proceso ligado al ... Esta sección sites.google.com/site/vicentesamaca/lúdica.

[7] SAMPIERI, FERNÁNDEZ, BAPTISTA (2006). Metodología de la investigación. Cuarta edición. McGrawHill interamericana de México, s.a. de c.v.

Tabla de contenido

RAE

INTRODUCION

CAPITULO I.....	17
1.1 Antecedentes.....	17
1.2 Objetivos.....	22
1.2.1 Objetivo General.....	22
1.2.2 Objetivos Específicos.....	22
1.3 Eje de sistematización.....	22
1.4 Pregunta.....	22
1.5 La sistematización de experiencias.....	23
1.6 La experiencia.....	25
CAPITULO II.....	35
2.1 Enfoque Epistemológico.....	35
CAPITULO III.....	40
3.1 Referentes Conceptuales de la experiencia.....	40
CAPITULO IV.....	59
4.1 Ruta Metodológica.....	59
4.1.1 La entrevista.....	60
4.1.2 Grupo focal.....	60
4.1.3 Análisis de documentos.....	61
4.2 Fases del trabajo de campo.....	62
4.2.1 Formato de registro fotográfico.....	65
4.2.2 Formato de análisis Cuaderno del ajedrez.....	66
4.2.3 Formato de análisis Cuaderno Viajero.....	67
CAPITULO 5.....	68
5.1 Resultados	68
5.1.1 Entrevista.....	68
5.1.1.1 Lúdica.....	68
5.1.1.1.1 Entrevista a docentes.....	68
5.1.1.1.2 Entrevista a estudiantes.....	69
5.1.1.2 Habilidades de pensamiento.....	70
5.1.1.2.1 Entrevista a docentes.....	70
5.1.1.2.2 Entrevista a estudiantes.....	72
5.1.3 Emergentes.....	73
5.1.3.1 Entrevista a docentes.....	73
5.1.3.1.1 Valores.....	73
5.1.3.1.2 Práctica Docente.....	74
5.1.3.2 Entrevista a Estudiantes.....	74
5.1.3.2.1 Valores.....	74
5.1.3.2.2 Práctica Docente.....	74
5.2 Grupo focal.....	74
5.2.1 Lúdica.....	74
5.2.2 Habilidades de pensamiento.....	75
5.2.3 Emergentes.....	75

5.2.3.1 Valores.....	75
5.2.3.2 Practica Pedagógica.....	76
5.4. Análisis documental.....	76
5.4.1 Registro Fotográfico.....	76
5.4.1.1 Lúdica.....	76
5.4.1.2 Habilidades de pensamiento.....	77
5.4.1.3 Emergentes.....	77
5.4.1.3.1 Valores.....	77
5.4.1.3.2 Practica pedagógica.....	78
5.4.2 Cuaderno de los niños.....	78
5.4.2.1 Lúdica.....	78
5.4.2.2 Habilidades de pensamiento.....	79
5.4.2.3 Emergentes.....	80
5.4.2.3.1 Valores.....	80
5.4.2.3.2 Práctica docente.....	80
5.4.3 Cuaderno Viajero.....	81
5.4.3.1 Lúdica.....	81
5.4.3.2 Habilidades de Pensamiento.....	82
5.4.3.3 Emergentes.....	82
5.4.3.3.1 Valores.....	82
5.4.3.3.2 Práctica Docente.....	83
CAPITULO 6.....	83
6.1 Análisis de Resultados.....	83
6.1.1 La sistematización como metodología de la investigación.....	83
6.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.....	84
6.1.3 El desarrollo de las habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego.....	85
6.1.4 Categorías emergentes.....	86
6.1.4.1 Valores.....	86
6.1.4.2 Practica pedagógica.....	87
CAPITULO 7.....	89
7.1 Conclusiones.....	89
7.1.1 La sistematización como metodología de la investigación.....	89
7.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.....	91
7.1.3 El desarrollo de las Habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego.....	93
7.1.4 Categorías emergentes.....	94
7.1.4.1 Valores.....	95
7.1.4.2 La práctica pedagógica en el aula de clase.....	95
CAPITULO 8.....	97
8.1 Recomendaciones.....	97

Bibliografía.....	99
-------------------	----

Anexos

LISTA DE FOTOGRAFIAS

- Fotografía 1. Manejo del sombrero del silencio.
- Fotografía 2. Colegio Santiago de las Atalayas
- Fotografía 9. Baile del ajedrez presentado en el cierre del proyecto
- Fotografía 10. Juego de la escalera con preguntas alusivas al ajedrez
- Fotografía 11. La reina elaborada en material reciclable.
- Fotografía 12. Partida de ajedrez en el salon de clase.
- Fotografía 13. Partida de ajedrez por grupos en el tablero gigante
- Fotografía 14. Simultanea de ajedrez con invitados expertos
- Fotografía 15. Partida de ajedrez en Línea.
- Fotografía 16. Representación cuento relacionado con el ajedrez en el cierre del proyecto.

LISTA DE ESQUEMAS

- Esquema 5. Teoría de la racionalidad. Conocimientos e intereses
- Esquema 6. Meta cognición
- Esquema 7. Taxonomía de Robert Marzano
- Esquema 8. Ruta metodológica.

Introducción

Este trabajo de sistematización, es un proceso de interpretación, reconstrucción y reflexión analítica sobre la experiencia lúdica del juego del ajedrez en el aula de clase, el cual desarrolló habilidades de pensamiento en niños y niñas del grado segundo en edades comprendidas entre 7 y 8 años, en el año 2009, en el Colegio Santiago de las Atalayas, una institución distrital, que ofrece educación gratuita a estudiantes de estratos 1 y 2, con una única jornada, ubicado en Bosa la Libertad. Este proyecto se implementó, de manera transversal para beneficiar los ambientes de aprendizaje, proporcionando un panorama que enriquece y motiva el juego como estrategia pedagógica. Permitió desarrollar los procesos cognitivos como el pensamiento, el lenguaje, la atención, la memoria, la toma de decisiones, la formación de conceptos y la solución de problemas en acciones pensadas que llevaron a la apropiación de aprendizajes significativos.

Es una investigación cualitativa, a partir de un ordenamiento y reconstrucción de procesos vividos, de forma que pueda servir como referente a otros. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron: la entrevista semiestructurada, grupo focal y análisis de documentos, que permitieron llegar al análisis e interpretación mediante un proceso de triangulación con uso de matrices, que hizo posible la comprensión de algunos aspectos de la experiencia vivida aplicada en el contexto escolar. La población con la que se trabajó fue: estudiantes, padres de familia y docentes. El trabajo se apoya en el referente epistemológico crítico-hermenéutico del sociólogo alemán Jürgen Habermas (1982), que permite entender, interpretar y transformar las prácticas educativas, haciendo una crítica y reflexión del proceso de investigación referente a la sistematización que nos lleva a cuestionarnos y a revisar qué está pasando con el trabajo en el aula de clase, ya que para este autor el conocimiento crítico se basa en el interés emancipatorio como ejercicio de autorreflexión a partir de experiencias que trascienden y dejan una huella positiva en el ser, como ocurrió con el proyecto lúdico del ajedrez. Esta comprensión hermenéutica se apropia de la experiencia individual de la vida en toda su actitud, pero debe ser adaptada en torno a los intereses y necesidades de los estudiantes, de la comunidad y del contexto. Por eso, a través de la sistematización se encontraron esos elementos que dieron significado a esta experiencia que cambió de manera positiva la vida de los estudiantes y de las personas que formaron parte de ella. Porque al analizar los resultados, se

puede apreciar que el proyecto mejoró el proceso de aprendizaje de los estudiantes en todas las asignaturas, por el alto grado de motivación e interés que despertó en ellos y en general en toda la comunidad educativa. Se evidenció el desarrollo de las habilidades de pensamiento ya mencionadas, y además se incentivó la autonomía y autoestima en los estudiantes. De ahí la importancia de darla a conocer para que sea aplicada en otros contextos.

CAPÍTULO I

1. 1. Antecedentes

A la luz de los referentes teóricos, se encontraron elementos importantes que tienen connotaciones significativas para nuestra sistematización y para la educación. Una de ellas es la indagación, que la concibe como una técnica de posibles aplicaciones en los diferentes procesos de comprensión, práctica escritural y práctica argumentativa, para poder alcanzar mejores condiciones en el uso de las habilidades del pensamiento. Se concibe el juego como una alternativa que permite la interacción entre compañeros, maestros y alumnos, en donde la participación es activa, profunda y además requiere del uso de las habilidades de pensamiento y capacidades motoras de cada participante. El juego en equipo brinda condiciones de igualdad de experiencias motrices, que garantizan, a su vez, una participación activa, en la cual los alumnos refuerzan y evidencian, las características en cada competencia.

Indagar sobre conocimientos previos permite activar “esquemas motores” que los niños han construido poco a poco en sus experiencias escolares y extraescolares; dialogar sobre ellas, desarrolla, también, habilidades de “asumir, suponer, comparar, contrastar, juzgar, deducir, inducir y explicar. El mejoramiento de estas habilidades de pensamiento resulta de importancia básica y fundamental, ya que “el niño que ha ganado en eficacia en sus habilidades de pensamiento, no es solo un niño que ha crecido intelectualmente hablando sino un niño cuya capacidad misma para crecer se ha incrementado”. (González, 1992).

Este proceso ha sido asumido en las diferentes teorías pedagógicas contemporáneas como fuente de aprendizaje, donde se sitúa al estudiante frente a diferentes problemas del

conocimiento. Este enfoque parte de la reflexión. Las clases deben convertirse en un espacio propicio para que se desarrollen principios pedagógicos, que para nuestro caso es el de la indagación natural del estudiante, el cual nos permite aprovechar los diferentes intereses, necesidades o fenómenos que les llamen la atención para propiciar en ellos más inquietudes y respuestas creativas durante la actividad. La motivación permite que el alumno aprenda significativamente.

El desarrollo de habilidades de pensamiento mediante el juego, busca abrir un espacio desde una acción pedagógica en la que se piensa el juego no como algo mecánico y automatizado, sino como un escenario de construcción permanente, que potencialice y dé significado a la acción motriz, cognitiva y de convivencia en niños en edad escolar.

Es una reflexión que lleva a cabo la utilización de una metodología encaminada a desarrollar las habilidades de pensamiento y concientizar la creatividad, el trabajo individual, en familia, con algunas variantes como son los diálogos reflexivos y toma de decisiones en el desarrollo del mismo juego.

La actividad lúdica es, pues, un recurso especialmente adecuado para la realización de los aprendizajes, ya que, además de ofrecer un acceso agradable a los conocimientos, puede ayudar a modificar y reelaborar los esquemas de conocimiento y a construir el propio aprendizaje (Batllori, 2001: 98). La lúdica contribuye al desarrollo de contenidos conceptuales (sumas, restas, comparaciones numéricas,...) como procedimentales (recoger datos manipular, experimentar, deducir,..) y actitudinales (interés por la investigación, satisfacción por los procesos lógicos,...). No podemos olvidar en este proceso que los logros no están dados con la idea de intentar hacer feliz al alumno en la clase de Matemáticas, o de determinada área ; por el contrario, están para contribuir a motivar el aprendizaje, contribuir con el desarrollo de habilidades de pensamiento y mejorar su interrelación en todos los contextos. Se aprovecha como recurso didáctico, de manera que implica un análisis de procesos de discusión, de búsqueda de soluciones y de generalización de los resultados, acompañado de grandes ventajas que se evidencian, como por ejemplo, en:

- Mejorar la actitud de los estudiantes ante las Matemáticas.
- Desarrollar la creatividad de cada uno.
- Facilitar la elección de estrategias para resolver problemas.
- Aprovechar el error como fuente de diagnóstico y de aprendizaje para él.
- Adaptarse a las posibilidades individuales de cada alumno (tratamiento de la diversidad).

Es así que, a partir del rastreo investigativo elaborado en epistemología y metodología, evidenciamos investigaciones que dan cuenta de la importancia del juego en el desarrollo y adquisición de conocimiento del ser y que alimentan directamente nuestro proceso. Por lo tanto, se pudo encontrar que en diferentes países se han desarrollado trabajos relacionados con el desarrollo de habilidades de pensamiento y la estrategia lúdica del juego del ajedrez.

Una de ellas se encontró en Caracas, Venezuela, en el año 2012, sobre un diseño de guías de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para fortalecer el desarrollo integral de las niñas y niños del Centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora, en Valle de La Pascua, Estado Guárico. Estuvo enmarcado en un trabajo de campo de carácter factible con una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas de tipo práctico. La población y muestra estuvo conformada por 6 docentes y por 30 alumnos de preescolar. Se concluyó que existe la necesidad de esta propuesta, ya que los docentes muestran debilidades en la información que tienen sobre el ajedrez como juego reglado para la mediación en el desarrollo integral de los estudiantes, razón por la cual se propone dicha guía.

Una segunda investigación se localizó en la provincia de Misiones, Argentina, en el año 2011, sobre el análisis escolar y su visibilidad en el sitio señalado. Su objetivo se basó en describir aspectos generales de un proyecto de investigación recientemente iniciado y ejecutado por un equipo colaborativo, cooperativo e interdisciplinario, que revisa las teorías, el estado del arte y el quehacer del ajedrez escolar en las escuelas de la provincia de Misiones, especialmente en el nivel primario, donde desde hace más de diez años se desarrolla esta actividad, aunque de manera incipiente y poco sistemática. En este contexto, el ajedrez se emplea como nueva herramienta pedagógica complementaria y como herramienta lúdico-formativa de estimulación intelectual, volitiva y social, aunque de modo contingente y poco articulado, lo que dificulta su

reconocimiento institucional, posterga la visibilidad de sus fundamentos, y por tanto, promueve escasas situaciones de debate y sistematización hasta el momento.

Una tercera investigación hallada, fue en Valencia, España, en el año 2006, sobre la actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea, cuyo objetivo era en la línea histórico- pedagógica lo que se ha venido a llamar el ‘instruir deleitando’; aplicando tradicionalmente los métodos lúdicos a las didácticas específicas o contenidos escolares tradicionales como una manera de hacer más fácil y llevadero el aprendizaje de materias como las matemáticas, la historia, la geografía, el cálculo, la lectura, etc. Siguiendo con el período histórico analizado en la investigación, se centraron en la utilización de estrategias lúdicas para el aprendizaje intelectual en la historia española contemporánea.

Una cuarta investigación localizada fue en Villa de Leyva, departamento de Boyacá, Colombia, en el año 2010, sobre el desarrollo de las habilidades de pensamiento a través de la lúdica “Una experiencia significativa”, cuyo objetivo general consistía en la implementación de un proyecto pedagógico basado en la lúdica como transversalidad dentro del plan de estudios en las asignaturas de matemáticas y sociales, un trabajo de investigación con estudiantes de básica primaria del Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte, con una muestra de 30 estudiantes del grado tercero, en edades comprendidas entre 8 y 10 años, enmarcado en el desarrollo de las habilidades de pensamiento, según la taxonomía de Robert Marzano, a través de la implementación de actividades lúdicas, que incluían rompecabezas, crucigramas, maquetas, carteleras, juegos, danzas, dramatizaciones, murales, salidas de campo, como aporte a los docentes de básica primaria para mejorar las prácticas educativas.

En las conclusiones se destaca el papel de la lúdica al promover en los estudiantes del grado tercero, habilidades cognitivas como conocer y recordar, comprender, analizar, nombrar, clasificar, sintetizar, tomar decisiones, resolver problemas, monitorear sus avances, evaluar, autoevaluar, entre otros. El desarrollo de habilidades metacognitivas se percibió en los estudiantes durante el proceso de adquisición y elaboración de su aprendizaje, cuando indagan, cuestionan, investigan, desarrollan y aclaran dudas. Con el desarrollo de esta investigación se

incentivó el espíritu-crítico reflexivo en los estudiantes del grado 3-02, evidenciado en la participación activa durante las clases (Anexo 1.matriz de antecedentes).

Uno de los aspectos más significativos que se deben resaltar en las diferentes investigaciones, es cómo la utilización del juego como estrategia para el aprendizaje propicia una gran cantidad de situaciones que facilitan y mejoran la habilidad motriz de los niños, sus habilidades de pensamiento, haciendo posible, así, desde el juego, formar sujetos autónomos críticos, reflexivos y creativos para transformar significativamente su entorno cotidiano.

El desarrollo de las habilidades de pensamiento es un objetivo de todas las áreas que conforman el currículo, cuando se quiere educar personas autónomas, críticas, reflexivas y creativas. La estrategia del juego de ajedrez en el aula es una propuesta metodológica que favorece el proceso de enseñanza - aprendizaje para desarrollar habilidades de pensamiento a partir de los contenidos de las áreas, en el cual, el texto se construye a partir de la vivencia, siendo este un constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un gran valor pedagógico, ya que es un espacio lúdico en el cual el niño enfrenta diversas situaciones: socioafectivas, técnicas, tácticas, estratégicas, de incertidumbre, rivalidad, etc. Estas se pueden manifestar y hacer evidentes en su desarrollo y desempeño académico. Este espacio, por tanto, permitirá desarrollar habilidades verbales, plantear y solucionar problemas, imaginándolos y representándolos, y habilidades antes sin mucho significado para el alumno como comparar, ordenar, jerarquizar, categorizar, inferir, analizar y evaluar.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Sistematizar la experiencia de la lúdica en el aula de clase, a través del juego de ajedrez, como estrategia pedagógica que desarrolla habilidades de pensamiento.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Reconstruir y ordenar lógicamente el proceso vivido de la experiencia del proyecto de ajedrez en el aula de clase y las estrategias pedagógicas utilizadas.
- Identificar las principales etapas y momentos significativos utilizando diversas estrategias metodológicas.
- Realizar una interpretación crítica e histórica de la experiencia lúdica en el aula de clase por medio del juego del ajedrez y las habilidades de pensamiento desarrolladas a través de este.

1.3. Eje de sistematización

El aspecto central de la sistematización es la influencia que tiene el juego lúdico del ajedrez en el desarrollo de las habilidades de pensamiento.

1. 4. Pregunta

¿Cómo permitió la experiencia del juego de ajedrez en el aula de clase el desarrollo de las habilidades de pensamiento en los niños?

1.5. La sistematización de experiencias

Dentro del trabajo de investigación es importante contextualizar todo el proceso de la sistematización, por cuanto es el eje del proceso de reconstrucción y análisis de la experiencia.

La sistematización es importante porque permite reconstruir y ordenar lógicamente el proceso vivido de la experiencia del proyecto del juego lúdico del ajedrez en el aula de clase y las estrategias pedagógicas utilizadas. Así se inicia una revisión acerca de este proceso y sus diferentes autores. Después de conocer y leer a varios de ellos, se tomó como referente los aportes de Óscar Jara (2013 pág. 4), quien afirma:

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La sistematización de experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora.

Así mismo, la sistematización hace parte del proceso de investigación cualitativa, ya que el ejercicio investigativo se desarrolla sobre experiencias vividas, de las cuales se realiza una interpretación crítica de prácticas sociales singulares, partiendo de un ordenamiento y reconstrucción de la experiencia, de forma que puedan servir como referente a otros. Desde esta perspectiva, el aspecto central de la sistematización es la influencia que ejerce el juego lúdico del ajedrez en el desarrollo de las habilidades de pensamiento.

Mediante el proceso de sistematización se obtiene un conocimiento consistente que permite transmitir la experiencia, confrontarla con otras o con el conocimiento teórico existente; así se contribuye a la acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica, y a su difusión o transmisión (Jara, 1994; Franck y Morgan, 1995). Es fundamental relacionar la práctica con la teoría y provocar la reflexión crítica de la propia experiencia, para poder descubrir en ella aciertos y desaciertos por mejorar y contribuir cada día a la transformación educativa.

A toda sistematización le antecede una práctica, es decir, a diferencia de otros procesos investigativos, a este le antecede un “hacer”, que puede ser recuperado, re contextualizado, textualizado, analizado y re informado a partir del conocimiento adquirido a lo largo del proceso.

De igual forma, todo sujeto es sujeto de conocimiento y posee una percepción y un saber producto de su hacer. Tanto la acción, como el saber sobre la acción que posee, son el punto de partida de los procesos de sistematización. Dado que todo asunto de sistematización es un proceso de interlocución entre sujetos en el que se negocian discursos, teorías y construcciones culturales, de esta manera en la sistematización: interesa tanto el proceso como el producto.

La sistematización requiere que quienes van a sistematizar tengan en cuenta un primer ordenamiento de aquello que se quiere sistematizar; se empieza relatando el proyecto en su conjunto, para luego identificar algún aspecto o dimensión en el que interesa centrarse, la selección de un tema o eje que dé cuenta de aquello que se busca conocer, y por último, el cuestionamiento o formulación de una pregunta que expresa lo más claramente posible qué se quiere conocer con relación al tema y a la dimensión de la experiencia vivida que se ha elegido.

Es de ahí que, la sistematización parte de un contexto significativo cuyo fin es transmitir interpretaciones y formas de ver el mundo a partir del quehacer diario del docente en el aula de clase, visualizando las actitudes, valores y prácticas que hacen enriquecedora su labor, contribuyendo a crear ambientes de aprendizaje significativos para el estudiante, haciendo hincapié en el conocimiento como proceso, que es lo valioso en el quehacer educativo.

Por consiguiente, este trabajo nace como respuesta a la inquietud de la universidad Santo Tomás en el programa de Maestría en Educación, de recuperar las prácticas educativas a partir de la sistematización de experiencias. Es así como nos permitió dirigir nuestra mirada y reflexión sobre nuestras propias prácticas. Por eso, al pensar y analizar en educación, esta debe ser tomada desde el quehacer en el aula, desde la propia experiencia del docente, donde surjan interrogantes que lleven a una reflexión crítica y continua. Así se seleccionó el proyecto del juego lúdico del ajedrez en el aula de clase, en donde se refleja cómo a través de este propiciar

en los estudiantes cambios positivos en su desarrollo cognitivo y comportamental, y así se aprecia en la imagen 1, donde se ilustra uno de los momentos de la experiencia.

Fotografía No 1. Manejo del sombrero del silencio.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional.

1.6. La experiencia

Dentro de la sistematización es la experiencia quien es la fuente del proceso, el docente contribuye a que haya un encuentro entre el estudiante y el conocimiento, facilitando el aprendizaje, creando nuevos ambientes críticos e investigativos.

Al conocer la trayectoria del ajedrez como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en mecanismos de análisis, reacción y estrategias, este se implementó como proyecto transversal que benefició los ambientes de aprendizaje, proporcionando un panorama que enriqueció y motivó el juego como estrategia pedagógica en diversas instituciones educativas para diferentes colegios del país, la mayoría de estas basándose en la experiencia que obtuvo Adriana Salazar, jugadora de ajedrez y nueve veces campeona en Colombia, Centroamérica y el

Caribe, y Premio Compartir al Maestro en el año 2002, por la aplicación del juego de ajedrez en niños y niñas en edad preescolar.

De aquí que, la Alianza Educativa la tomó como referente y fue ella misma quien capacitó a los docentes que asumieron este proyecto, el cual se realizó con estudiantes del grado segundo, con edades comprendidas entre 7 y 8 años, en el año 2009, en el Colegio Santiago de las Atalayas, ubicado en Bosa la Libertad, institución distrital, que ofrece educación gratuita a estudiantes de estratos 1 y 2, con única jornada, y que se ilustra en la figura 2.

Fotografía 17. Colegio Santiago de las Atalayas



Fuente: Tomado de internet septiembre 2015. <http://nbcolegiossed.calipso.com.co/mapa/>

Este proyecto del juego lúdico del ajedrez, permitió desarrollar los procesos cognitivos como el pensamiento, el lenguaje, el procesamiento de la información, la formación de conceptos y la solución de problemas en acciones pensadas que llevaron a la apropiación de aprendizajes significativos, el cual no solo involucró la participación de estudiantes y docentes, sino también de padres de familia, con quienes se llevó a cabo una reunión, al principio del año, para dar apertura al proceso de sensibilización, conocimiento del proyecto y de la importancia de su participación activa, para reforzar el juego del ajedrez en casa orientando y apoyando a los niños/as, con las diferentes actividades.

De esta forma, se inicia con la prueba diagnóstica que contenía 25 preguntas relacionadas con la atención, visualización, análisis, memoria y resolución de problemas, con el fin de evidenciar el grado de desarrollo de pensamiento que poseían las y los niños en el momento de inicio del proyecto.

Posteriormente, se planearon y ejecutaron diversas actividades por medio de cuentos e historias donde se personificaban las fichas del ajedrez, empezando con los peones y finalizando con el rey. Cada una de las piezas se elaboraba en material reciclable, alrededor de las cuales se creaban poesías, coplas, acrósticos, retahílas, crucigramas, sopas de letras, laberintos, juegos de escalera, que consistían en contestar preguntas relacionadas con el ajedrez en cuanto al movimiento de las fichas, el valor de las mismas, preguntas de cultura general relacionadas con el juego, como por ejemplo: ¿en qué país se encuentra ubicada la torre Eiffel?, ¿cuáles son los nombres de los reyes de España?, entre otras, y desarrollo de las diferentes jugadas que se presentaban en los tableros, y de acuerdo con las respuestas dadas por el estudiante, avanzaba o retrocedía en la escalera, tal como se aprecia en la imagen número 4.

Otras actividades implementadas eran bailes, canciones, análisis y resolución de situaciones problema e interpretación textual. Con el desarrollo de estas dinámicas fue posible mejorar procesos cognitivos en los niños; algunas de estas actividades se ilustran en las imágenes 3, 4 y 5.

Fotografía 18. Baile del ajedrez presentado en el cierre del proyecto



Fuente: Tomado registro memoria Institucional.

Fotografía 19. Juego de la escalera con preguntas alusivas al ajedrez



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Fotografía 20. La reina elaborada en material reciclable.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Estas actividades se plasmaban en el cuaderno y en la cartilla de ajedrez. También utilizaban el cuaderno viajero, que era llevado a casa cada fin de semana por uno de los niños para componer y escribir canciones, poesías o cuentos con ayuda de sus familiares, para compartirlo la semana siguiente con los compañeros.

Las actividades se presentaban de manera articulada, vinculaban diversas temáticas y procesos de acuerdo con la ficha del ajedrez descrita. Por ejemplo, cuando se enseñó la ficha del caballo, la clase se inició con la canción “El caballito”, interpretada por Carlos Vives, donde los niños y niñas bailaron y contestaron preguntas relacionadas con la misma, asociándolas con los comportamientos de un caballo real. Posteriormente, realizaban la descripción del animal, mencionando sus principales cualidades, su hábitat, tipo de alimentación y su utilidad al hombre. Del mismo modo, elaboraban la ficha en plastilina u otro material, para luego pasar a explicar las características del caballo de ajedrez, en cuanto a su posición inicial en el tablero de juego, el valor de la ficha y movimiento, todo ello aplicado en un tablero de pared, uno de mesa y otro gigante.

Así mismo, con el valor de las piezas se afianzaban la escritura y lectura de números, por lo que también los niños aprendían a sumar, restar y multiplicar. Este proceso se efectuaba durante un mes con cada una de las fichas, tiempo suficiente para que los estudiantes fortalecieran el desarrollo de las habilidades de pensamiento y obtuvieran un buen desempeño académico y una correcta aplicación del juego en el momento de las partidas con sus compañeros, con las personas expertas, en los campeonatos intercurros, intercolegiales, en la internet —donde jugaban con gran destreza y habilidad—, analizando cada jugada, tal como se ilustra en las imágenes 6, 7, 8 y 9.

Fotografía 21. Partida de ajedrez en el salón de clase.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Fotografía 22. Partida de ajedrez por grupos en el tablero gigante



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Fotografía 23. Simultánea de ajedrez con invitados expertos.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Fotografía 24. Partida de ajedrez en Línea.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional

Por último, el proceso culminaba con la aplicación de la misma prueba diagnóstica efectuada al inicio del curso para verificar el avance y progreso en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. De igual forma, los alumnos participaban en el cierre del proyecto, mostrando las actividades más significativas donde se involucraban padres, docentes, directivos e invitados especiales, se condecoraba a cada uno de los estudiantes con un diploma que los certificaba como un gran jugador de ajedrez, tal como se observa en la imagen.

Fotografía 25. Representación cuento relacionado con el ajedrez en el cierre del proyecto.



Fuente: Tomado registro memoria Institucional.

En la experiencia fue importante el trabajo cooperativo, donde se evidenciaron actitudes de solidaridad y ayuda mutua en la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones, conociendo su propia manera de pensar y respetando la opinión de los demás, creando espacios de convivencia y conciliación para mejorar la armonía en la institución.

Una de las estrategias empleadas para mejorar la actitud de escucha y disciplina en el aula fue la creación del “sombrero del silencio”, utilizado por los estudiantes en el momento de cada partida con el fin de mejorar la concentración. Al igual, el rendimiento académico de los estudiantes en todas las asignaturas mejoró notablemente, por el alto grado de motivación e interés que despertó en ellos y en general en toda la comunidad educativa.

Como en todo proceso, en el desarrollo e implementación del proyecto se presentaron varios inconvenientes, algunos de los cuales fueron:

- Resistencia por parte de algunos docentes, porque consideraban que era un trabajo engorroso y complicado de desarrollar.
- Dificultad para crear y elaborar el material relacionado con cada una de las asignaturas del proyecto, debido a que era un trabajo interdisciplinar.

- En algunos maestros se observó apatía y una actitud pasiva en la aplicación del proyecto.

Aunque se presentaron estos inconvenientes, no fueron un gran obstáculo para el desarrollo exitoso del mismo y se demostró que los niños/as profundizaron en el conocimiento del ajedrez, de sus elementos y normas básicas, donde se obtuvieron resultados positivos. El grado en el que se aplicó el proyecto fue específicamente segundo C, teniendo en cuenta que al inicio del año escolar este curso era uno de los más complejos, por ser un grado nuevo en el colegio, conformado por estudiantes que venían de otras instituciones con diferentes problemáticas académicas y comportamentales.

Los estudiantes mostraron gran interés y se apropiaron del proyecto, llevándolos a mejorar su autoestima y resultados tanto académicos como convencionales.

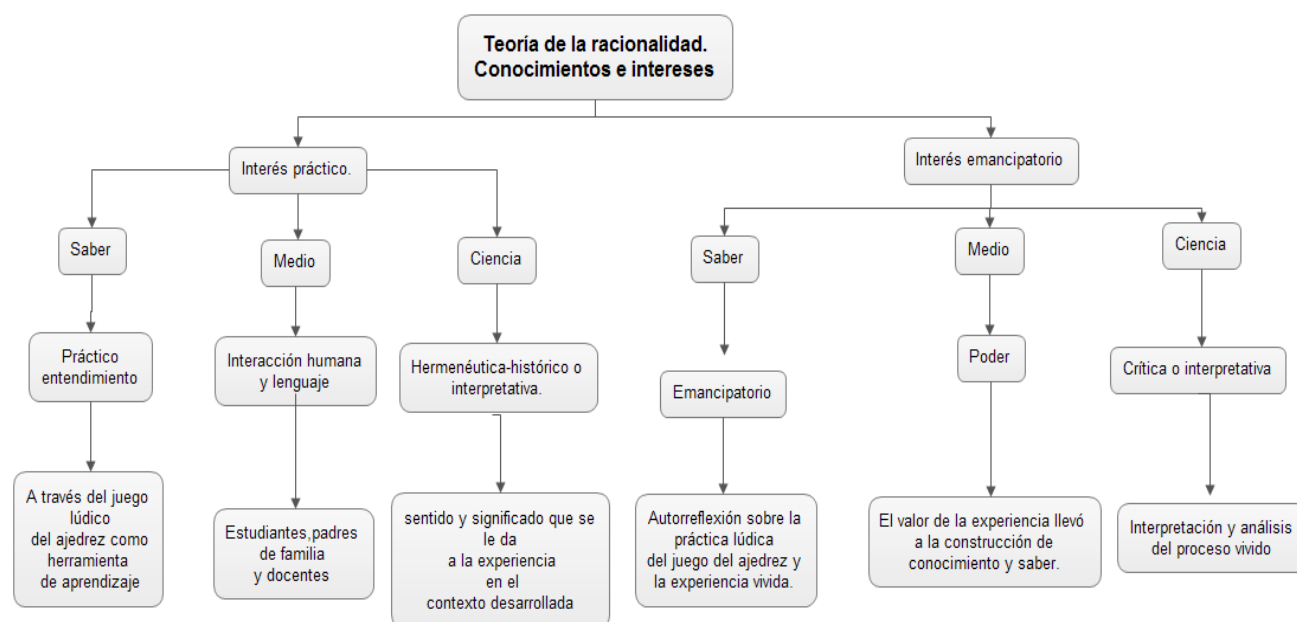
En este caminar se evidencia que en la diversidad y en las formas de aprender surgen de modo natural la necesidad de explorar, proponer y experimentar nuevas maneras de enseñar; por lo tanto, este proyecto de ajedrez en el aula de clase, es una oportunidad para innovar, y crear nuevas alternativas en la forma de enseñar de los docentes. De acuerdo con lo observado en cuanto a los cambios comportamentales y académicos, se considera que la experiencia fue significativa porque transformó la realidad en el contexto escolar aplicado. Es así como este proyecto amplía la gama de alternativas y potenciales, que parte de reconocer diversas y múltiples formas de aprender. La construcción del conocimiento no sucede por igual en todos los estudiantes, de modo que este proyecto en el aula de clase permitió observar las diferentes individualidades en el aprendizaje, confirmando lo que menciona Barragán (2015, p.12), de modo que “los estudiantes logren adquirir las habilidades clásicas, aquellas perennes, necesarias para un aprendizaje serio y en profundidad”. Se considera que es valioso socializar esta experiencia, porque está basada en la lúdica a través del juego del ajedrez, sin soslayar la importancia del juego en el aprendizaje y en la labor docente, donde se enseña a navegar, clasificar los conocimientos importantes, analizar y comprender el saber, apropiándose de él para utilizarlo en diferentes contextos de acuerdo con sus condiciones de desarrollo y formación integral. En consecuencia, despierta en los estudiantes y maestros asombro, motivación e interés por el aprendizaje.

Capítulo II

2.1. Enfoque epistemológico

Esta sistematización nos lleva a cuestionarnos acerca de cómo al sistematizar la experiencia del juego del ajedrez en el aula de clase, fue posible el desarrollo de las habilidades de pensamiento en los niños. Por consiguiente, para dar respuesta a lo planteado, nos apoyamos en el referente epistemológico (Habermas, 1968-1971), quien ha liderado discusiones acerca de la teoría crítica, hermenéutica y la acción comunicativa, dentro del marco de la epistemología contemporánea, donde propone tres tipos de investigación que abarcan todos los ámbitos de la realidad humana, tal como se aprecia en el siguiente cuadro:

Esquema 9. Teoría de la racionalidad. Conocimientos e intereses



Fuente: Diseñado por las autoras de investigación, 2015.

Para este proyecto de sistematización, se toma la teoría crítico- interpretativa, con su interés emancipatorio, y la histórico – hermenéutica, y su interés práctico. Habermas (1982, p.151) intenta incorporar en esta teoría crítica lo siguiente:

El conocimiento crítico o ciencia social crítica será así una síntesis dialéctica. Su interés es el de la emancipación humana, e incorpora el concepto de autorreflexión a fin de identificar, por un lado, enunciados teóricos con regularidades de la acción social y, por el otro, comprender elementos cristalizados en la tradición y posibilitar el consenso necesario para la acción comunicativa

Es así, que este proceso de sistematización permitió reconstruir, entender, interpretar y transformar las prácticas educativas, haciendo una crítica y reflexión del proceso de investigación, que llevó a cuestionarnos y a mirar que está pasando con el trabajo en el aula de clase, ya que para este autor el conocimiento crítico es el interés emancipatorio como un acto de autorreflexión a partir de experiencias que trascienden y dejan una huella positiva en la persona, como ocurrió con el proyecto lúdico del ajedrez.

A la luz de la autorreflexión, el interés emancipador propone lograr que las personas, individual y colectivamente, sean responsables y gestoras de su propio destino, que posean el control autónomo de sus actos y además sean conscientes de ellos. De esta forma, nosotras como investigadoras, y según los resultados obtenidos y analizados, podemos decir que la experiencia generó conocimiento en el ámbito pedagógico, porque desarrolló en los estudiantes habilidades de pensamiento a partir del juego lúdico del ajedrez, de las actividades empleadas y del ambiente motivante en el cual se aplicó el proyecto. Además, fomentó en ellos la autonomía, la autocrítica y la responsabilidad en la toma de decisiones, siendo consecuentes con sus actos.

Estas actitudes positivas se observaron mediante las rutinas y hábitos aplicados a diario tanto en el juego como en los diferentes ejercicios y talleres realizados en las diferentes clases. Porque es en el ser humano donde radica la capacidad autorreflexiva y creadora que lo lleva a una interpretación de la realidad en la medida en que esta sea comprendida, entendiendo que las experiencias adquieren significado cuando se hacen conscientes de que el proceso de enseñanza –aprendizaje es dinámico, flexible, dando respuestas a lo que está pasando con la vida y tomando al ser humano como una unidad completa integral y no como un conjunto de partes.

Al igual, se debe tener una visión del mundo no como seres individuales sino como un colectivo donde se construye para la igualdad y la equidad. Es así, que en este proyecto se evidenció que los niños fueron los actores principales de su propio aprendizaje, donde se les permitió sentir, expresar su propio pensamiento y emociones con libertad e independencia. De ahí, la importancia de darla a conocer para que sea transmitida y aplicada en otros contextos.

Por otra parte, la hermenéutica se apropia de la experiencia individual de la vida en toda su actitud, pero debe ser adaptada en torno a los intereses y necesidades de los estudiantes, de la comunidad y del contexto. Por esta razón, a través de la sistematización se dio relevancia y significado a esta experiencia y nos permitió tener una visión diferente, reestructurando el rol del docente como un ser reflexivo, inquieto, transformador de su ejercicio educativo, de su entorno, aportando métodos que generen validez a las experiencias, donde la práctica se complementa con la teoría, para fortalecer el ámbito educativo con prácticas transformadoras, con estrategias aplicables para mejorar procesos educativos, llevando a la comprensión de las experiencias y reconfigurando todo aquello que le da sentido, para cambiar de manera positiva la vida de los estudiantes y de las personas que hacen parte del proceso, abriendo las puertas a una interpretación de la realidad como diversa y compleja, llevando a entender el sentido y significado de la experiencia, como lo menciona Habermas (1982 p. 168-171). En la comprensión hermenéutica, la cual:

Se dirige a un contexto de significaciones legadas por la tradición. La comprensión hermenéutica se apropia de la experiencia individual de la vida en toda su amplitud, pero que se debe adaptar a las intenciones centradas en torno al yo y las categorías generales del lenguaje. Esta se dirige a tres clases de manifestaciones de la vida: a las experiencias lingüísticas, a las acciones, y a las expresiones de las vivencias.

Desde esta perspectiva, se concibe la hermenéutica como todo aquello que conlleva a un significado, comprensión y transformación de la realidad y puede ser expresada en un lenguaje universal que trascienda y dé sentido a la experiencia. Toma las vivencias individuales, las

transmite y comunica, dándola a conocer en un lenguaje puro, que cobra validez cuando se lleva a cabo mediante una metodología rigurosa que permite su comprensión y análisis.

Por lo tanto, los instrumentos aplicados en la investigación nos llevaron a confirmar que la didáctica utilizada en la experiencia del juego del ajedrez transformó la vida de los educandos, encontrando sentido y significado a lo que hacían y aprendían en el colegio. Además, esta experiencia como todas las experiencias significativas debe ser transmitida para despertar en el docente el sentido de conciencia y apropiación de su labor, ya que la riqueza pedagógica se encuentra inmersa en el aula de clase. Por eso, el docente debe realizar prácticas humanizantes e incluyentes que piense en educar no solo por el hacer y cumplir, sino para darle valor a lo que hace y dejar una huella positiva en los estudiantes, formando seres seguros, reflexivos y analíticos, capaces de transformar su entorno y el de las personas que lo rodean.

La labor docente es una de las más importantes porque está formando al ser humano y preparándolo para la vida y para el ser. Por lo tanto, la sistematización nos permitió entender y analizar que el desarrollo de habilidades de pensamiento mediante el juego lúdico del ajedrez, abrió un espacio desde una acción pedagógica en la que se piensa el juego no como algo mecánico y automatizado, sino como un escenario de construcción permanente, que potencializa y da significado a la acción motriz, cognitiva y de convivencia en niños en edad escolar.

La investigación tiene como objeto de estudio el ser y su realidad desde su misma percepción. Por esta razón, el juego vivenciado por el niño es una experiencia única e irrepetible que cada sujeto percibe de diferente forma. Dar sentido y significado desde la hermenéutica, implica reconocer que todo tiene sentido desde el ser, todo cuanto hacemos en cada uno de los contextos, donde la comunicación con el otro dentro de un espacio diferente a la cotidianidad del aula de clase es fundamental. La comunicación lúdica y participativa entra a desempeñar un papel sobresaliente en este ambiente que involucra a la familia, amigos, compañeros y docentes.

Desde esta perspectiva, Habermas define la acción comunicativa como “una interacción mediada por símbolos”. Dicha acción tiene como núcleo fundamental las normas o reglas

obligatorias de acción que definen formas recíprocas de conducta y han de ser entendidas y reconocidas intersubjetivamente (Vargas, 2006). Esta acción comunicativa se evidencia en el juego del ajedrez cuando el estudiante asocia la imagen con la acción para lograr el objetivo propuesto. Es así, como el ajedrez potencia el trabajo entre pares abriendo infinidad de posibilidades educativas desde ambientes individuales y sociales. Conviene aclarar que este juego se desarrolló en un contexto educativo y familiar, donde cada uno de los actores le daban diferente sentido, siendo la oportunidad de sobresalir mostrando sus habilidades, de liderar, de tomar una decisión acertada y conciliada y no tan solo el de ganar o perder, adquiriendo un comportamiento positivo, cambiando aquellas actitudes de agresión y continuas peleas por espacios de diálogo y reflexión que les permitieron mejorar las relaciones con los compañeros, padres y en general con toda la comunidad educativa, llevándolos a ser seres responsables y autocríticos.

A este respecto, cabe resaltar que el saber es el resultado de la actividad humana motivada por necesidades naturales e intereses, y el juego es uno de los intereses que motivan y permiten a cada uno la comprensión de situaciones y hechos sociales. El ser es ser absolutamente contingente que se auto constituye a través de los medios materiales de producción de la vida, es decir, mediante el trabajo y la interacción con el mismo. No es el interés emancipatorio el que habita en la razón, sino, a la inversa, es la razón la que habita en el interés de cada ser.

Capítulo III

3.1. Referentes conceptuales de la experiencia

De acuerdo con la pregunta de investigación, es decir las lógicas desde las cuales se aborda la reconstrucción de la experiencia se toman como referentes 3 ejes conceptuales los cuales son: la sistematización como metodología de investigación, la lúdica como referente del juego y las habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego. Esto con el fin de poder interpretarla críticamente, examinando los aspectos que la llevaron a ser una experiencia reveladora.

Es importante mencionar el papel que juega la lúdica en la transformación del aprendizaje, ya que crea una conexión entre el estudiante y el saber. Es de ahí que los maestros deben volver su mirada a un quehacer educativo innovador, creativo y lúdico, donde el niño goce, disfrute y construya su propio aprendizaje. El ajedrez como juego aplicado en la educación invita a la contextualización de la lúdica para este caso y teniendo en cuenta a Diego Rojas (2010, p.15) esta se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de la lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de la persona de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en ella una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. De tal manera, que no todo lo lúdico es juego; el juego es lúdico en la medida que tenga una intencionalidad que conduzca la adquisición de un nuevo conocimiento.

La lúdica como experiencia formativa, traspasa toda la existencia humana, es un proceso inherente al desarrollo de la persona en todas sus dimensiones, cognitiva, personal, social, cultural y biológica (Jiménez, 2009); es decir, la lúdica es todo aquello que hace posible la adquisición de saberes, forma parte de la personalidad y abarca diferentes aspectos donde se incluye el goce, la creatividad y el conocimiento. Es el espacio propicio donde se crea una

conexión entre el alumno y el maestro, facilitando la participación activa y espontánea del estudiante en su proceso de formación.

De este modo, se observa que la lúdica hace parte del proceso de enseñanza- aprendizaje en la medida en que el docente le dé sentido a su práctica pedagógica; es necesario que en la enseñanza sea vista como proceso de reflexión-acción y se convierta en una herramienta que contribuya a exaltar la dignidad de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios.

Dentro de este contexto, la lúdica se asocia como instrumento de enseñanza. Es desde ahí que debe de ser comprendida como experiencia cultural; es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural, biológica y cognitiva.

Por consiguiente, está relacionada con la cotidianidad, a la búsqueda del sentido de la vida, a la creatividad humana y a la metacognición (Ramírez, 1998. p 3). En este sentido, la lúdica hace parte de nuestra vida y está inmersa en todo nuestro ser, es transmitida a través de tradiciones y costumbres de la cultura, de manera que es algo innato a la existencia humana, que existe desde el momento de la gestación cuando el niño juega con el cordón umbilical, cuando responde a estímulos como el sonido de la voz de la madre y empieza a patear, mostrando alegría, goce y placer, durante toda la vida. A través de la lúdica podemos afectar e interactuar con el otro, en un mundo donde cobra gran importancia el juego, el sentido del humor, el arte, la sexualidad humana, entre otros.

En este contexto, la lúdica es un referente para transformar los procesos y construir nuevas formas en el pensar, sentir y actuar del maestro en su relación con el estudiante y el conocimiento, desde una perspectiva de goce por el saber, por el trabajo, por compartir, porque satisface una necesidad y a su vez ayuda, a través del juego, al crecimiento personal y colectivo en forma placentera.

La lúdica enriquece el desarrollo cultural, social dentro del tiempo libre y la educación formal y no formal. En la experiencia del juego de ajedrez, se observó cómo a través de la lúdica el

aprendizaje obtiene sentido y significado, transformando los métodos de trabajo en el aula, porque propone y aporta al proceso permanente de construcción del saber.

En efecto, el juego es un placer mental que conlleva a un impulso lúdico producido por este, donde el placer y el goce que se experimentan se convierten en un estado de felicidad, que ayuda a que el cerebro esté abierto a la adquisición de los diferentes aprendizajes. Por lo anterior, José Vicente Samacá Ramírez (1998), se refiere a los momentos del juego como:

La experiencia de iniciación, donde la emoción es fundamental en cada proceso que proporciona el juego, está regulada por el goce y el placer que se encuentran distribuidos por todos los sentidos, los nervios del cuerpo humano y las emociones ligadas por el sistema límbico.

Como afirma Verny (1988 p. 237):

La alegría que proporciona el acto del jugar, no solo se encuentra regulada por la gracia, la levedad, la fluidez, el asombro, sino por la producción de moléculas de la emoción que actúan como impulsos, y que permiten sentir el juego en toda nuestra corporalidad.

En todo juego, y en particular en el ajedrez, se experimentan emociones, sentimientos y actitudes de asombro e interés por lo innovador de este, que lleva al niño a un estado de exaltación y entusiasmo por conocerlo y aprenderlo.

De esta forma, el universo de la sensibilidad humana se encuentra atravesado por la emocionalidad, antes que por la racionalidad. Seguidamente, la experiencia del placer y de la felicidad que produce un juego lúdico libre, como sensación de satisfacción del sentido de la vida y de la existencia, es contraria al gozo multisensorial que produce un juego didáctico. De hecho, es necesario precisar que no todos los juegos cumplen con la función de fortalecer la autoconciencia, la espiritualidad, la autorrealización, que son los estados superiores del desarrollo cognitivo – moral – ético de la interioridad humana, en el que la persona adquiere conciencia de lo que es y de todo su entorno físico, psíquico y emocional; a diferencia de la suma de gozos que puede proporcionar una actividad lúdica (Jiménez, 1998). Por eso, en el juego del ajedrez se adquieren reglas, normas y valores, que son aplicados en el desarrollo de las

actividades como presentación de bailes, canciones, coplas, poesías partidas y competencias relacionadas con el juego.

Todo esto puede suceder cuando la lúdica y el juego hacen parte del aprendizaje, del arte, la recreación, de la autorrealización, de la sexualidad, del sentido del humor y de todos aquellos aportes lúdicos que tienen que ver con las dimensiones del ser humano, sin descartar su integralidad. En el juego del ajedrez ocurre, cuando el niño crea seres fantásticos relacionados con cada una de las fichas como peones, caballos, torres, alfiles, reyes y reinas, a los cuales les da vida y los recrea en un mundo de fantasía y colores. Tal como se evidencia en el goce emocional multisensorial.

De igual modo, la felicidad se mezcla con el gozo para producirnos una alegría que invade toda nuestra corporalidad; también, cuando el niño adquiere el sentido de libertad y la responsabilidad por sus actos, de igual manera incorpora infinidad de conocimientos, que le van a permitir sobrevivir en un determinado contexto cultural. La experiencia del goce emocional multisensorial que hace referencia al goce lúdico, es un placer que impregna todo el ser, la persona al experimentar el juego lúdico, lo siente en todo el espacio psíquico de su piel, puede ser consciente e inconscientemente, pero no se toma conciencia de ella, ya que solo se siente. Uno de los cinco sentidos fundamentales con respecto al placer producido multisensorialmente en el juego, es la vista.

Durante cualquier actividad lúdica, el sistema parasimpático origina que las pupilas se contraigan, produciendo un proceso físico en el cual existe mayor profundidad de campo (Como una cámara fotográfica con el diafragma cerrado), aumentando de esta forma la agudeza visual. De igual forma, la visualización actúa sobre la salud humana y la felicidad al aumentar el flujo de sangre, la disponibilidad de oxígeno y el flujo de nutrientes para poder alimentar las células y extraerles las toxinas (Jiménez, 2009).

Como es sabido, la vista permite percibir los estímulos por su color, forma tamaño y aspecto, que en conjunto hacen posible la interacción motivante o no con los objetos reales. En el juego de ajedrez, el estudiante estimula todos sus sentidos al observar, tocar, palpar, oír, e interactuar

con los diferentes elementos del juego como son tableros, fichas, cartillas, bailar, cantar, creando y utilizando su imaginación en la elaboración de fichas, empleando materiales reciclables, y en general en el desarrollo de todas las actividades.

En este sentido se determina el grado de atracción que llevará a alcanzar la plena satisfacción. Lo que nos conduce a resaltar las emociones como las diferentes reacciones que representan los modos de adaptación a ciertos estímulos del ser cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante. La experiencia de descarga y de locura en el juego lúdico llena al niño de sentimientos y emociones, donde puede descargar tensiones y liberar energía, que le permite experimentar sensaciones de goce y placer, ciertamente como afirma Jiménez(2008,p. 8).

Todas las tensiones lúdicas producidas por el juego en las neuronas y las moléculas de la emoción, requieren de un proceso de descarga energética (biológica), para producir en el cuerpo humano un sistema interno de control y de equilibrio, que a manera de bucle pueda proporcionar un sistema de retroalimentación y de flujo permanente, es decir, un todo fluuyente

Justamente en las experiencias lúdicas es donde los niños, los jóvenes y los adultos encuentran el mayor placer del juego. La capacidad del juego produce diferentes estímulos en el cerebro y por ende a mayor producción de estímulos, la capacidad de creatividad aumentará para poder provocar nuevos conocimientos, donde la imaginación y la fantasía se mezclan y conjugan para que el aprendizaje del niño sea realmente interesante y productivo. Esto se ve reflejado en el ajedrez desde el momento que aprenden el movimiento de la primera ficha, que son los peones, hasta la última, que es el rey, cuando tienen los diferentes encuentros de competencias y torneos; del mismo modo, cuando crean cuentos, poesías, coplas, canciones, trabalenguas y desarrollan diferentes situaciones problema relacionadas con dicho juego.

En este texto, la dimensión lúdica va enfocada a entender el juego como un medio a través del cual el niño puede acceder a un conocimiento del mundo, no como una forma de entretenimiento, sino como una forma de descubrir a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y su realidad.

Después de analizar el juego lúdico y los elementos que lo definen, se dio paso a la revisión en cuanto a su relación con el eje central de este proyecto, el cual se basa en el desarrollo de habilidades de pensamiento a través de este juego lúdico, específicamente el ajedrez, que mostró transformaciones al observar en los niños el avance en sus procesos cognitivos como memoria, atención, visualización, análisis, solución de problemas y toma de decisiones.

Los estudios realizados por varios científicos y psicólogos rusos como Djakow, Petrovsky y Rudik, se centraron en investigar a los grandes maestros de ajedrez, determinando cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico; de esta forma, establecieron que los grandes logros dentro del ajedrez radican en la memoria visual excepcional, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico (Huertas, 2007).

De igual forma, el ajedrez no solo desarrolla las habilidades para resolver problemas, habilidades lectoras, de lenguaje, matemáticas y memorísticas, pensamiento creativo y original, aprenden a tomar decisiones más precisas y rápidas bajo presión, mejoran sus notas en los exámenes, aprenden a elegir mejor entre varias opciones, se concentran mejor, pero no solo eso, sino que, inclusive, el CI aumenta (Covelo, p. 4). De acuerdo con esto, se puede observar el impacto de este juego tan completo en las mentes de los alumnos, porque además de ser divertido permite desarrollar su capacidad cognitiva, estimulando un pensamiento crítico, estructurado y flexible.

Para poder definir las habilidades de pensamiento se toma como referente a Bloom (1971, p.15), quien define el pensamiento como “un proceso que articula diferentes habilidades neurocognitivas”, según el autor existen niveles de pensamiento, en orden de jerarquización, del más simple al más complejo, como son: conocimiento o memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación y creación”.

De tal modo que al enseñar se deben desarrollar las diferentes formas del pensamiento, concreto, lógico- matemático, crítico, creativo, entre otros. Nunca se pierde esta capacidad de perfeccionamiento, por lo cual es bueno acrecentarlas durante toda la vida. El niño desde sus primeros años va descubriendo por medio de sus propias experiencias y va obteniendo conceptos para alcanzar como resultado un proceso de aprendizaje centrado en las experiencias vividas

desde sus inicios en el juego. Edifica sus vivencias y de esta manera accede al aprendizaje, además de tener como referente su propia cultura. Así mismo, va adquiriendo la conciencia y el control de los procesos cognitivos y habilidades que necesita en su proceso de formación.

El juego del ajedrez desarrolla en el estudiante rutinas, hábitos, seguimiento de instrucciones que llevan a que tomen conciencia de su aprendizaje y al desarrollo de habilidades de pensamiento y según Campiran (1999, p.36), “son procesos mentales que trascienden del aprendizaje memorístico, son elaboraciones cognitivas que el individuo realiza frente a una información dada o percibida de su entorno”, es decir, son capacidades que permiten comprender e interpretar el conocimiento, para aplicarlo adecuadamente a las diferentes situaciones de la vida. Es así como el juego recobra su importancia dentro de este proceso.

En cuanto a la relación concreta de las habilidades de pensamiento y la lúdica, se tiene en cuenta a Smith (1999, p. 275), quien afirma

Que el maestro debe estimular la recuperación o el refuerzo de la capacidad de asombro, de volver extraño lo conocido, lo cotidiano; de encontrar nuevos significados, nuevas relaciones entre los objetos, de encontrar estructuras subyacentes, de construir nuevos sistemas de organización. Debe ayudar a recuperar la actitud lúdica... aquella capacidad humana para reconocer la realidad de nuestro interior y de nuestro exterior, aquella capacidad para arriesgarse, para tolerar, para dar cabida a lo nuevo y a lo desconocido, simplemente para mantenernos conectados con la vida.

Por lo anterior, el papel de la lúdica para el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos juega un rol importante, porque suscita en los estudiantes interés y motivación por aprender, facilitando los procesos de aprendizaje, la crítica, el análisis, y los convierte en actores activos y principales, al igual que crea ambientes significativos y propicios en una época donde el estudiante necesita estar motivado para aprender, ya que las diferentes circunstancias sociales hace que el niño llegue al colegio disperso. Por eso, hay que dejar esos métodos monótonos y aplicar metodologías lúdicas que despierten las ganas por el saber en el estudiante, como lo podemos observar en el proyecto de la lúdica en el aula de clase a través del juego de ajedrez.

Esto nos lleva a definir las habilidades de pensamiento desarrolladas a través de este juego, para lo cual se tomó como referente a autores como Bertot (2004), Faviel (2013) y Morales (2002) se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 1. Habilidades de pensamiento.

1. Memoria	2. Atención	3. Visualización	4. Toma de decisiones
La capacidad o habilidad para recordar hechos. Es la retención, repetición y reproducción de los contenidos pasados (Bertot, 2004). Los niños adquieren con el ajedrez esta habilidad al aprender coplas, canciones, retahílas, bailes y los movimientos de las fichas. En este juego funciona de forma diferente y se va desarrollando por medio de: -La observación, la relación en cuanto a figuras, formas, movimientos y características posicionales dentro del juego. Es una habilidad que se adquiere mediante lo heurístico. La forma algorítmica de resolución, con el cálculo de variantes: el jugador retiene la serie de jugadas que va verificando como tal, reparando en las figuras de acción que describen las piezas propias en relación con las contrarias y al orden secuencial que para cumplir con esas acciones van describiendo.	Referida a la capacidad que tiene alguien para entender las cosas o un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración. Tradicionalmente, se ha considerado de dos maneras distintas, aunque relacionadas. Por una parte, es como una cualidad de la percepción que hace referencia a la función de esta como filtro de los estímulos ambientales, decidiendo cuáles son los estímulos más relevantes y dándoles prioridad por medio de la concentración de la actividad psíquica sobre el objetivo, para un procesamiento más profundo en la conciencia. Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos; desde el aprendizaje por condicionamiento hasta el razonamiento complejo (Faviel, 2013). De acuerdo con esto, en el ajedrez es el proceso de información activa a través del ejercicio que debe hacer el niño de estar atento a la información o jugadas que se presentan; el juego permite despertar el interés, ya que se debe estar atento para	La percepción visual es un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; un elemento fundamental son las imágenes mentales, cuando el niño debe hacer un movimiento y proyectar o imaginar la secuencia de las jugadas. Otro componente que el niño adquiere es la memoria visual, al relacionar y recordar las coordenadas que se encuentran en el tablero, la posición inicial de las fichas y a través de las diferentes estrategias que el niño utilice para un mejor desempeño en las partidas, habilidad que también debe aplicar al practicar los pasos de las danzas y rondas relacionadas con el juego. Como también al desarrollar las actividades planteadas en la cartilla donde se deben completar diferentes jugadas.	Una decisión es una resolución o determinación que se toma respecto a algo. Se conoce como toma de decisiones al proceso que consiste en realizar una elección entre diversas alternativas. Respecto a esto, Morales (2002) plantea que: Los beneficios intelectuales del ajedrez no terminan aquí. La práctica de este juego puede convertirse en un ejercicio para el desarrollo de algunas particularidades individuales del pensamiento. El hecho de ser el ajedrez un juego muy individual, donde el jugador debe tomar constantemente sus propias decisiones, contribuye a desarrollar la capacidad de plantearse el nuevo problema y de resolverlo con las propias fuerzas. Es de ahí que en el juego de ajedrez se aplica la toma de decisiones, cuando el niño mueve una ficha para ser una jugada, donde anteriormente analizó si era acertada hacerla o no; en este juego los estudiantes toman decisiones con una cuidadosa reflexión, y flexibilidad para cambiar de idea y elegir una mejor opción, lo que lleva al niño a obtener un pensamiento flexible, que le permite cambiar el camino tomado inicialmente (el plan). Por lo tanto, la rapidez del pensamiento es

1. Memoria	2. Atención	3. Visualización	4. Toma de decisiones
	poder dar una respuesta positiva en el desarrollo de la partida, como también en las actividades interdisciplinarias de las diferentes áreas, por ejemplo, en matemáticas, en los juegos de escalera, concéntrense, como también al aprender los pasos de los bailes que se relacionan con el juego.		necesaria en aquellas situaciones donde la persona debe tomar una decisión en un tiempo limitado; por ejemplo, durante una batalla, un accidente, o durante una partida de ajedrez, el niño debe ser rápido para no permitir a su contrincante analizar la jugada e ir un paso adelante de él amenazándole diferentes fichas y dejándoselas en riesgo. En esta medida, los niños aprenden a partir de sus propias experiencias y vivencias, las comparten y es a través de ellas que obtienen aprendizajes significativos que transforman y trascienden su entorno familiar, escolar y social.

Fuente: Diseñado por las investigadoras de sistematización, 2015.

Dentro de este contexto, es importante mencionar algunas reflexiones recordando una cita del alemán Emanuel Lasker (1868-1941), doctor en matemáticas y campeón mundial de ajedrez entre 1894 y 1921: “La misión del ajedrez en las escuelas no es la de obtener expertos en ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe habituar al alumno a pensar por sí mismo”. En función de este criterio, se reitera que el ajedrez como juego lúdico le permite al estudiante adquirir autonomía y seguridad, llevándolo a ser consecuente con sus decisiones, un ser autocrítico, capaz de cuestionarse y se ve reflejado en el progreso de sus procesos académicos.

Los niños y niñas, a través del aprendizaje del ajedrez, descubren sus habilidades intelectuales. Participando de un juego que no los limita, les permitió una madurez de intercambios sociales de mayor envergadura. El ajedrez, por su cultura e inserción en todo el mundo, proporciona una visión amplia de posibilidades, habilidades y destrezas.

Los jóvenes encuentran en este juego lúdico las enseñanzas de conductas faltantes en el entorno escolar y familiar, como la independencia, seguridad, confianza y autonomía, obtienen serenidad en la toma de decisiones y respuestas más claras frente a cada situación particular en sus vidas.

En el proyecto se desarrollaron gran variedad de actividades cognitivas, lúdicas y sociales que favorecieron el progreso de los estudiantes en todas sus dimensiones. Tiene una base matemática, que es el lenguaje del método y el pensamiento ordenado. La matemática es el instrumento y lenguaje de la ciencia. Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas, tales como memoria, inteligencia, análisis, concentración, estimula el desarrollo del lenguaje y su argumentación, capacidades fundamentales en la evolución del individuo. Abona el camino para la adquisición de valores morales, contribuyendo a la formación de mejores ciudadanos tranquilos, serenos, íntegros y éticos.

En relación con el pensamiento lógico, los niños evolucionan en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando manifiestan independencia al llevar a cabo varias funciones especiales, como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas

funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. El pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas y otras disciplinas, donde su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva (de lo general a lo particular) del pensamiento lógico.

El desarrollo cognoscitivo en el niño, va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras.

Por tal motivo, se deben aplicar con los estudiantes prácticas innovadoras, reflexivas y transformadoras para llevar al aula de clase ambientes de aprendizajes favorables para los niños. Es de ahí que el proyecto de ajedrez en el aula construye y fomenta aprendizajes significativos y reveladores, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes.

La experiencia del ajedrez se convirtió en un mecanismo fundamental en el desarrollo de las habilidades de pensamiento en el ser humano. Estas no se organizan al azar, sino que tienen una jerarquización dentro de la taxonomía de Robert Marzano, quien se tomó como referencia para explicar cómo en el juego del ajedrez se dan procesos de conocimiento de tipo cognitivo, metacognitivo y de conciencia del ser. A continuación se describen cada una de ellas:

1. El primer sistema es el **sistema cognitivo**, en el cual se toman acciones relacionadas con el dominio del conocimiento. Así se da acceso a la información para usar el conocimiento.
2. Marzano divide el sistema cognitivo en seis procesos, cada uno de los cuales requiere del anterior:
 - a) **Conocimiento/recuerdo**. Hace referencia al recuerdo de la información exactamente como fue almacenada en la memoria permanente. En el proyecto, el niño aprende el movimiento de cada una de las fichas, las describe en cuanto a su valor, movimiento, las personifica, las elabora en diferentes materiales, se apropia de las mismas; así mismo, adquiere información

importante sobre ellas, y en el momento de utilizarlas en el juego trae a su mente lo aprendido y lo aplica.

- b) **Comprensión.** En el momento en el que el estudiante juega una partida trae a su mente la información importante y la aplica, tanto en el juego como en las demás áreas del conocimiento. De esta manera, identifica los detalles importantes de la información y los utiliza en el desarrollo de las diferentes actividades.
- c) **Análisis.** En el ajedrez se evidencia cuando el niño aprende y avanza en la aplicación de diferentes jugadas, como al coronar una ficha o al poner el rey de su contrincante en jaque mate; y en el mismo sentido, al desarrollar las situaciones problema planteadas en el área de matemáticas en relación con el juego y a situaciones de la vida cotidiana. Esto implica utilizar lo aprendido para crear nuevas estrategias y poder sortear las situaciones que se le presenten a diario.
- d) **la utilización del conocimiento.** El niño aplica lo aprendido al tomar la decisión de mover la ficha a determinada coordenada, aun sabiendo que la puede poner en riesgo, pero lo hace como estrategia para que el otro jugador pierda una ficha más valiosa: así mismo, pueden utilizar el conocimiento en las demás áreas al expresar su punto de vista sobre cómo este juego lo ha llevado a mejorar en sus aprendizajes y aplicar los conocimientos en materias como español, música, danzas e informática. Un ejemplo al respecto se hizo patente cuando se compuso el himno del ajedrez.
- e) **Resolución de problemas.** Cuando el estudiante no analiza la jugada mueve una ficha y la pone en riesgo; por lo tanto, debe ser ágil para no perderla llevándolo a mirar cómo solucionar ese problema; así mismo, poderlo aplicar en las situaciones de la vida cotidiana, pues siempre que se inicia una partida se les recuerda que deben de ser tolerantes y saber solucionar los problemas en el juego y en su vida diaria, tanto en su casa, en el colegio y en otras situaciones.
- f) **Investigación experimental.** Al enfrentarse en torneos con niños del colegio y competidores externos, se hace un paralelo entre sus aprendizajes y los de otros compañeros, analizando cuáles son sus fortalezas y sus debilidades, y expresándolas frente a su grupo para hacer una retroalimentación.

2. El segundo sistema es el denominado **sistema de metacognición que elabora el plan de acción.** Este segundo aspecto controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas.

Se establecen metas y toma de decisiones acerca de qué información es necesaria y qué proceso cognitivo será el mejor para alcanzar determinado objetivo.

Los aspectos que se encuentran en este sistema son:

- Especificación de metas: el estudiante puede establecer un plan de metas relacionadas con el conocimiento.
- Monitoreo de procesos: el estudiante puede monitorear la ejecución del conocimiento. Con el proyecto de ajedrez el niño conoce lo que debe aprender desde el principio del bimestre, en su cuaderno copian los logros que deben alcanzar en este tiempo; por tal motivo, el niño y su familia van monitoreando el aprendizaje a través de todas las actividades desarrolladas, y ya específicamente en el juego lo realizan cuando aprenden el movimiento de una ficha, la incluye en la partida, monitorea su aprendizaje y el de sus compañeros haciendo cuestionamientos sobre su desempeño en la partida.
- Monitoreo de la claridad: el estudiante puede determinar hasta qué punto posee claridad en lo aprendido. Al finalizar cada partida, el estudiante hace una autocrítica de cómo le fue; por qué gana o por qué perdió, lo mismo que al desarrollar los talleres de cada una de las materias relacionadas con el juego donde escribe un compromiso en cuanto a que debe mejorar para el próximo bimestre, ya sea en lectura, escritura, comprensión, operaciones matemáticas, o en el desempeño de áreas de danzas, música, artes, y lo pegan en la cartelera del ajedrez para estarlo leyendo y mirar si lo están cumpliendo.
- Monitoreo de precisión: el estudiante puede determinar hasta qué punto es preciso en el conocimiento. Al implementar las actividades de monitoreo de proceso y de claridad, el estudiante da un paso adelante en su aprendizaje adquiriendo seguridad sobre lo aprendido y esto se ve reflejado en su buen desempeño académico y en el logro de partidas exitosas.

De acuerdo con estos aspectos, la metacognición juega un papel valioso en el juego de ajedrez, debido a que es una estrategia eficaz para aprender y enseñar sistemas didácticos que estimulen y favorezcan el desarrollo de la inteligencia y habilidades de pensamiento en los estudiantes, las diferentes operaciones mentales, el saber cuándo y cómo usarlas es el objetivo de

la metacognición. Por lo tanto, el proceso enseñanza- aprendizaje debe estar centrado en la observación y reflexión de los procesos mentales involucrados en el aprendizaje de los alumnos, se puede denominar “Conocimiento autorreflexivo”, es decir, el conocimiento de la propia mente adquirido por la autoobservación o “intracognición”, referida al conocimiento interior (Burón, 1988, p. 10).

Es importante, en la educación, enfatizar más en los procesos que el niño y niña utilizan para aprender que en los resultados, el enseñar a aprender, como en el caso del ajedrez en el aula, el conocer y comprender cada uno de los movimientos de las fichas, las normas del juego y las jugadas, mediante instrucciones claras que llevaron al estudiante a cuestionarse del porqué de las cosas, logrando una autorregulación de sus conocimientos por medio de estrategias como comprensión, memoria y aprendizaje, ya que al ser aplicado como un proyecto transversal, involucrando todas las áreas del conocimiento, fomento y desarrollo en los estudiantes operaciones mentales como las anteriormente mencionadas, llevando al alumno al conocimiento de las mismas y el saber aplicarlas adecuadamente para obtener un aprendizaje eficaz y exitoso.

Del mismo modo, la metacognición se ha centrado en el análisis de los procesos involucrados en el aprendizaje escolar; en el juego lúdico del ajedrez se pueden observar que estos procesos se desarrollan en los estudiantes, siendo estos:

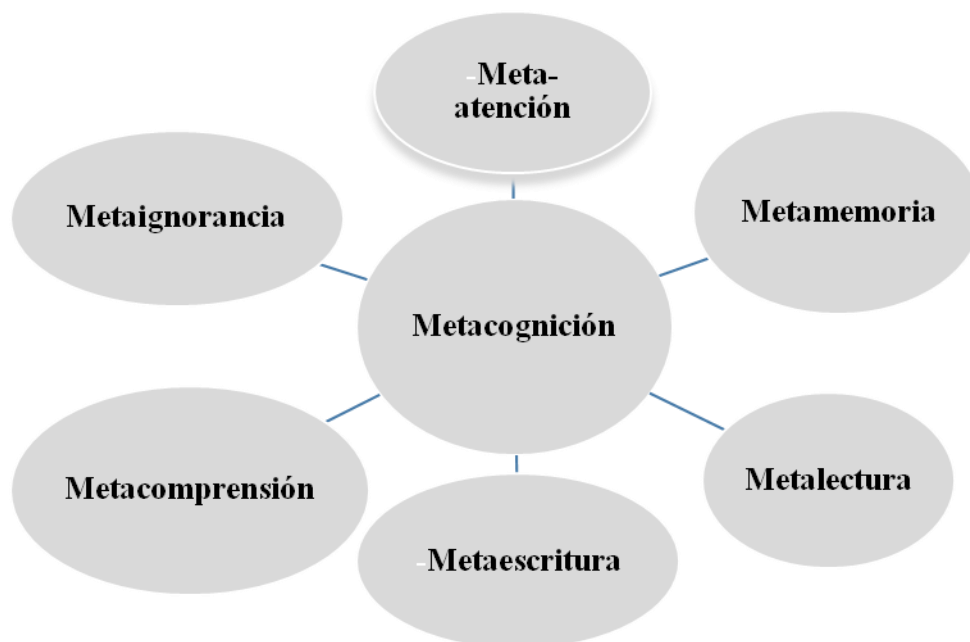
- **Meta-atención.** Procesos implicados en la acción de atender. Qué se necesita para entender, el ser conscientes de las distracciones y cómo evitarlas, la autorregulación. El ajedrez es una herramienta útil en este proceso, al ayudar al niño a centrar su atención en la partida, en los movimientos de cada una de las fichas para poder ganar, y de esta manera es una herramienta útil para mejorar su atención en las diferentes actividades escolares.
- **Metamemoria.** El conocimiento de nuestra memoria, su capacidad, sus límites, qué se debe hacer para recordar, cómo controlar el olvido y evocar los hechos, el saber diferenciar la memoria visual de la auditiva. El ajedrez desarrolla la capacidad memorística, y la capacidad de recordar la posición, movimientos y jugadas de las fichas. Al igual en el momento en que el niño aprende y memoriza las poesías, canciones, retahílas, coplas y los pasos de los bailes, para presentarlos en los encuentros ajedrecísticos con otros colegios.

- **Metalectura.** Conocimiento sobre la lectura y las operaciones implicadas en el proceso lector. El cómo saber leer, qué se debe hacer para leer bien, cómo comprender un texto, interpretación textual, el juzgar, analizar y reflexionar sobre lo leído. Con el proyecto lúdico del ajedrez, el aprendizaje de la lectura fue motivante y de goce, llevando a los estudiantes a interpretar y comprender lo que leían (cuentos, poesías, coplas, retahílas, cultura general acerca de las torres más famosas del mundo, la vida de los reyes y de las razas de caballos; en el momento de enseñar el movimiento de las fichas se hacen lecturas alusivas a cada una, llevando a que el niño aprenda de una forma divertida, etc.), enfatizando en el objetivo de este proceso, que es el conocimiento de la finalidad por la que leemos.
- **Metaescritura.** Conjunto de conocimientos que se tienen sobre la escritura y la regulación de las operaciones implicadas en su proceso. Se debe tener en cuenta cuál es la finalidad de escribir, para obtener una comunicación apropiada al hacerlo. Al escribir narraciones como cuentos, fábulas, poesías, todo referente al juego lúdico del ajedrez, los estudiantes desarrollaron esta habilidad mejorando notablemente.
- **Metacomprensión.** Conocimiento de la propia comprensión y los procesos mentales para conseguirla. ¿Qué acciones se deben tomar para comprender, y en qué se diferencia de otras operaciones mentales como memoria, intuir, imaginar? ¿Para qué se comprende? El ajedrez estimula y fomenta la capacidad de comprensión, ya que los alumnos aprendieron a analizar, reflexionar y pensar, como también desarrollaron la capacidad de juicio y raciocinio, tomando decisiones acertadas y adecuadas en cada partida del juego, como en cada situación de su diario vivir.
- **Metaignorancia.** Se refiere a la ignorancia de la propia ignorancia. La metaignorancia es no saber que no se sabe. Cuando se tiene conciencia de que se ignora algo, se busca salir de esa ignorancia, preguntando, investigando, consultando, indagando (Burón, 1991, p.14). El ajedrez permite que los estudiantes sean conscientes de sus fortalezas para robustecerlas y sus debilidades para corregirlas, desarrollando e incrementando sus habilidades mentales.

Por consiguiente, la reflexión continua de estos procesos desemboca en una madurez metacognitiva mental para obtener conocimiento de los objetivos que se quieren alcanzar en el esfuerzo mental, elección de estrategias para conseguirlo, autoobservación de la ejecución para comprobar si las estrategias elegidas son las adecuadas, evaluación de los resultados para saber

hasta qué punto se han logrado los objetivos. A continuación se muestran en el esquema No. 1 cada uno de los elementos de la metacognición, según Burón, que complementan la taxonomía de Marzano mencionados anteriormente:

Esquema 10. Metacognición



Fuente: Diseñado por las investigadoras de sistematización, 2015.

Es de ahí, que este proyecto requiere de una planificación mental para alcanzar los objetivos propuestos, elegir las estrategias para obtener, la autoobservación de la ejecución para comprobar si las estrategias elegidas son las adecuadas, apreciación de los resultados para saber hasta qué punto se han logrado los objetivos. De esta manera, un estudiante puede aprender eficazmente sin haberle explicado qué es la metacognición, pero no se puede ser eficaz en su aprendizaje si no se trabaja metacognitivamente; a ese conocimiento de los procesos debe apuntar la autorregulación, por cuanto no es suficiente con que el estudiante se dé cuenta de que no entiende, sino también es fundamental que sepa qué estrategias y técnicas debe usar para entender (Baker, 1985), citado por (Burón, pág. 19). Es así como el enseñar a pensar a los niños sirve para llevarlos a ser autónomos, independientes, a que exploren alternativas de solución, y

sean capaces de expresar su punto de vista, permitiéndoles argumentar y adquirir una madurez en sus ideas.

3. Finalmente, el tercer sistema es **el sistema de conciencia del ser**. Este tercer sistema determina el grado de motivación al nuevo aprendizaje. La conciencia del ser está compuesta de actitudes, creencias y sentimientos que determinan la motivación individual para completar determinada tarea. Los factores que contribuyen a la motivación son la importancia, eficacia y las emociones. Se tienen en cuenta los siguientes factores:

- Evaluación de importancia. El niño le da gran relevancia al conocimiento del juego, de sus reglas, movimiento de cada una de las fichas, y en sí, a las actividades que se desarrollan del mismo, porque sabe que de su conocimiento en el juego y de su interés en las diferentes acciones dependen su desempeño y su rendimiento académico.
- Evaluación de eficacia. El estudiante puede identificar sus creencias sobre habilidades que mejorarán su desempeño o comprensión de determinado conocimiento. En este proyecto, el niño no solo aprende en el colegio sino a través de familiares, medios de comunicación como la televisión e internet, donde puede investigar sobre el juego para ampliar sus conocimientos y así mejorar su desempeño en el mismo.
- Evaluación de emociones. El estudiante puede identificar emociones ante determinado conocimiento y la razón por la que surge una emoción en particular. Se puede observar que el ajedrez despierta en el estudiante grandes emociones, no solo cuando aprende los movimientos de las fichas y en la satisfacción o frustración que siente cuando gana o pierde una partida, sino también al realizar las actividades de artes al elaborar caballos, castillos y torres famosas. De igual manera, al presentar sus poesías, bailes, canciones ante sus compañeros, padres de familia y directivos.
- Evaluación de la motivación. El estudiante puede identificar su motivación para mejorar su desempeño o la comprensión del conocimiento y la razón de esa motivación (Gómez, 2010, p. 88). En este sentido, el estado de ánimo e interés que muestra el niño por el aprendizaje es de gran valor porque fortalece y abona el camino para que el estudiante asimile, entienda, comprenda y aplique el conocimiento aprendido. En este proyecto, el niño está motivado todo el año, por la gran variedad de actividades interdisciplinarias,

competencias y encuentros que se llevan a cabo con estudiantes de ese colegio y otras instituciones. El siguiente gráfico representa cada sistema de la taxonomía de Marzano:

Esquema 11. Taxonomía de Robert Marzano

Taxonomía Marzano



Fuente: Diseñado por las investigadoras de sistematización, 2015.

Capítulo IV

4.1. Ruta metodológica

Para abordar el proceso de reconstrucción de la experiencia del juego lúdico del ajedrez teniendo en cuenta los referentes de la lúdica y las habilidades de pensamiento, fue necesario la elaboración de una estrategia metodológica que permitiera ahondar en el cómo la lúdica del ajedrez desarrolla las habilidades de pensamiento en los niños.

El proceso metodológico realizado en esta sistematización se basa en el modelo cualitativo, orientado desde los planteamientos de Sampieri, Fernández y Baptista (2006, p. 22), cuyas características se expresan a continuación:

Bajo la búsqueda cualitativa en lugar de iniciar con una teoría particular y luego “voltar”, el investigador comienza en el mundo social. Por lo tanto, en la mayoría de estudios cualitativos no se prueban hipótesis, se generan durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados. Por consiguiente, este enfoque efectúa el desarrollo natural de los sucesos, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad. De ahí que conocer y aplicar las características de este enfoque, es fundamental para llegar a la confiabilidad de la investigación.

En las investigaciones cualitativas, la reflexión es el puente que vincula al investigador y a los participantes (Mertens, 2005). El estudio cualitativo se fundamenta primordialmente en sí mismo, se realiza sobre hechos reales.

Es así como en esta sistematización de la influencia que ejerce el juego lúdico del ajedrez en el desarrollo de las habilidades de pensamiento, se toman como instrumentos para la recolección de datos la entrevista semiestructurada, grupo focal, y análisis de documentos, que permiten llegar al análisis e interpretación de la experiencia vivida aplicada en el contexto escolar. Estos instrumentos son un “Conjunto de procedimientos y herramientas para recoger, generar, analizar y presentar la información real” (Arango, 2012, p.10), por lo tanto, son un recurso que utiliza el investigador para

recoger información valiosa que le ayude a registrar la realidad, estandarizar y cuantificar los datos. La muestra poblacional fue padres de familia, docentes, coordinadora y estudiantes. A continuación se define cada una de ellas:

4.1.1 La entrevista

En una técnica directa e interactiva de recolección de datos, con una intencionalidad y un objetivo implícitos dados por la investigación. Kerlinger (1985, p.338), la entiende como “una confrontación interpersonal, en la cual una persona (el entrevistador) formula a otra (el respondiente) preguntas cuyo fin es conseguir contestaciones relacionadas con el problema de investigación”.

Este instrumento se aplicó a cuatro docentes y a cuatro estudiantes que hicieron parte del proyecto en el año 2009 y que se encuentran actualmente en el grado octavo C; se empleó la entrevista semiestructurada donde se formularon preguntas abiertas, determinando de antemano el guion, (anexo No 2 formatos de entrevistas). Con una actitud de escucha y atención para encauzar la conversación, lo que permitió obtener variedad de respuestas para obtener información importante que facilitó la recolección de datos, llevando a revivir los momentos significativos del proyecto.

4.1.2. Grupo focal.

Son entrevistas de grupo, donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión. Habitualmente, el grupo focal está compuesto por seis a ocho participantes. El moderador trabaja durante el proceso focal partiendo desde un conjunto predeterminado de tópicos de discusión (Mella, 2000, p.3). Los grupos focales son básicos para identificar comportamientos relevantes que contribuyan a presentar datos reveladores sobre el objeto de estudio, lograr infinidad de respuestas que enriquezcan la investigación y centrar el trabajo en lo que realmente interesa. Estos grupos son un canal de comunicación abierta, fluida y flexible, entre los integrantes y el moderador y entre los mismos participantes; es fundamentalmente una manera de escuchar y aprender

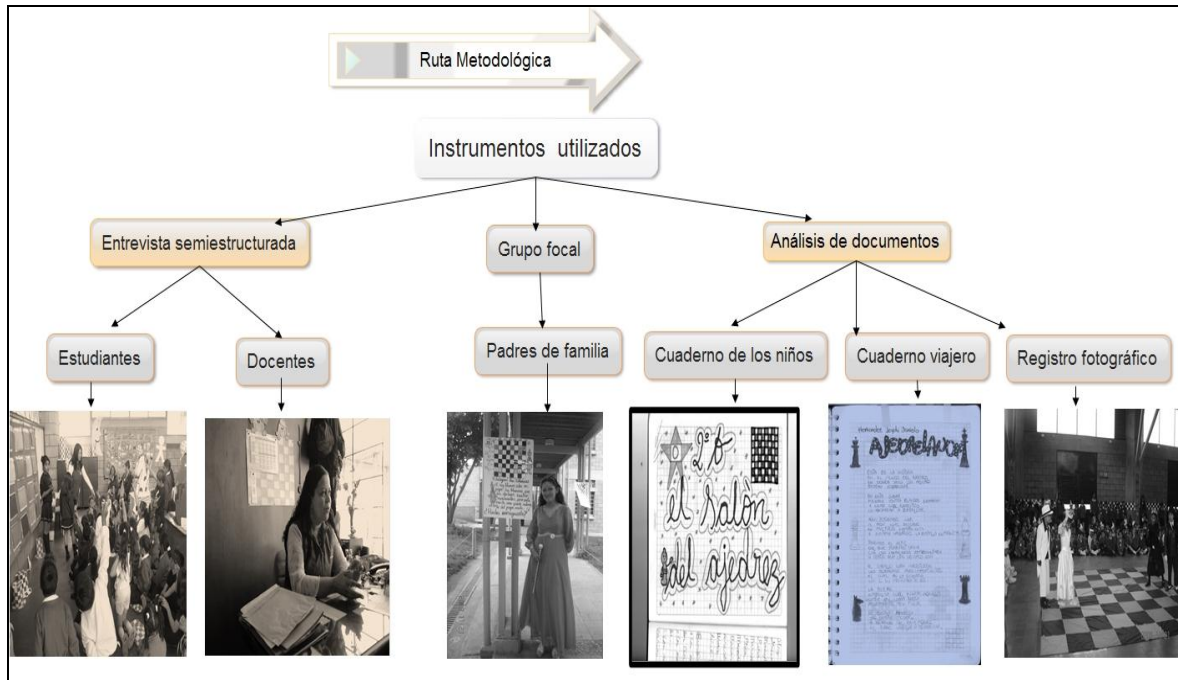
Esta técnica se aplicó a un grupo de cuatro padres de familia de los niños que participaron en el proyecto en ese momento, ya que ellos formaron parte activa y primordial en el logro de los objetivos. Este grupo focal fue de gran importancia en el desarrollo de la investigación porque permitió percibir y analizar las diferentes miradas de los participantes mediante el diálogo abierto. Por lo tanto, esta técnica permitió crear un ambiente manejable, donde se pudo indagar con los padres otras variables como fue la toma de decisiones, el fortalecimiento de valores y el quehacer docente que fueron surgiendo a medida que avanzaba la investigación (anexo No 3 Grupo focal).

4.1.3. Análisis de documentos.

La primera tarea de un investigador es conocer la documentación sobre el problema que está desarrollando; por ello, una fase fundamental de toda investigación es el análisis de los documentos referentes al tema estudiado. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los documentos son muy variados, teniendo que recurrir a todos aquellos que demande nuestro problema, sin más limitaciones que su pertinencia y su posibilidad de acceso (Marín Ibáñez, 1985, citado por López). Su clasificación, no obstante, es difícil dada su abundancia y heterogeneidad. Para la investigación se seleccionaron tres documentos fundamentales como son: fotografías, cuaderno del ajedrez y cuaderno viajero; todos ellos dan cuenta del tema de interés y giran alrededor de las categorías objeto de estudio como son las habilidades de pensamiento, la lúdica y las emergentes como son la formación en valores y la práctica pedagógica. Estos documentos no son solo marcas dejadas por los estudiantes, padres de familia y docentes, sino herramientas útiles para estudiar, reflexionar en torno a los aprendizajes adquiridos, y desarrollo de habilidades de pensamiento a través del juego. Hoy día, el estudio riguroso y serio de los documentos escritos constituye un aspecto primordial de investigación. Así, conviene subrayar que este análisis documental permitió obtener la información necesaria que evidencia el trabajo realizado en todas las actividades relacionadas con el proyecto. (Anexo No 4 análisis documental)

El siguiente esquema da cuenta de la ruta metodológica aplicada en la investigación:

Esquema 12. Ruta metodológica



Fuente: Diseñado por las investigadoras de sistematización, 2015.

4.1 Fases del trabajo de campo

En el trabajo de campo de esta investigación, se inicia con la visita al colegio Santiago de las Atalayas para hablar con el rector, Asdrúbal Arias y Liliana Gaviria, la coordinadora, quienes manifestaron su agrado y se mostraron receptivos y colaboradores para aportar a la sistematización de la experiencia, la aprobación de participación en el proyecto se manifestó de manera escrita mediante una carta de autorización (Anexo No 5, Carta al señor Rector).

Así mismo, mostraron la importancia de dar a conocer y resaltar el trabajo que desarrollan los docentes y los valiosos aportes en el éxito de estas actividades. De igual manera, la asesora solicita una cita con el rector para verificar la confiabilidad de la experiencia, la cual fue llevada a cabo el día 12 de marzo del presente año, manifiesta satisfacción al comprobar que este proyecto se llevó a cabo en la institución con gran éxito y generó cambios significativos.

Posteriormente, se aplican las entrevistas a tres docentes y a la coordinadora, iniciando por la docente que aún se encuentra laborando en la institución, y seguidamente se hace el desplazamiento a otros colegios de la alianza para entrevistar a las demás profesoras que participaron. Cada una de ellas exaltó la riqueza de este proyecto, que favoreció el desarrollo de habilidades de pensamiento como conocimiento, recuerdo, comprensión, análisis, utilización del saber, resolución de problemas e investigación experimental, al igual que la atención, memoria, concentración y visualización.

De la misma manera, mencionan la lúdica como el motor que rige el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes y fue a partir del juego lúdico que se transformaron los procesos y se adquirieron nuevas formas de pensar, sentir y actuar en los educandos, como también fomentó la formación en valores. La entrevista más significativa fue de la coordinadora, quien expresó pasión, agrado y cariño por el proyecto y mencionó que esta práctica se desarrolló con estudiantes del grado segundo C, el cual era el más difícil al inicio del año, porque estaba conformado por niños y niñas con diferentes problemáticas académicas y convivenciales, ya que venían de varios colegios de la localidad, logrando con la experiencia que al final del año fueran los mejores de la institución. (Anexo No 6 de transcripción de entrevistas docentes y estudiantes, p. 64).

Se lleva a cabo el análisis documental, que para esta investigación se tomaron en cuenta el cuaderno de ajedrez de los niños, el cuaderno viajero y el registro fotográfico, seleccionando de cada una cuatro actividades. En estas se evidenciaron, confirmaron y relacionaron las categorías objeto de estudio, como son la lúdica y las habilidades de pensamiento, y se halla el surgimiento de dos variables emergentes, como es la formación en valores, en la medida en que los niños y niñas interactúan en el juego aplicando normas como el saludar antes de iniciar la partida,

permanecer en silencio, tolerancia a la frustración, al ganar o perder, y de esta manera aplican valores como el respeto por la decisión del otro, la tolerancia, responsabilidad ante la decisión tomada, trabajo en equipo, fundamentales en el desarrollo del proyecto, reconociendo a la vez la capacidad de los educandos para potenciar habilidades y aptitudes para ejercer y practicar valores sustanciales que les permita un desarrollo académico y convivencial.

Es aquí donde surge el requerimiento de formar niños y niñas con virtudes que guíen su vida con actitudes positivas que fomenten mejores logros educativos y orienten su existencia, formando seres humanos éticos e íntegros. De la misma manera, se da gran valor y relevancia a la práctica pedagógica, innovadora y motivante, que la docente aplicó y desarrolló en el aula de clase con una metodología dinámica y lúdica basada en el juego del ajedrez y las diferentes actividades que se desarrollaron a su alrededor.

Por lo tanto, el cuaderno viajero fue una herramienta de apoyo al proyecto donde los estudiantes desarrollaban actividades con ayuda de sus padres y familias, como cuentos, canciones, acrósticos, descripciones y poesías, todas relacionadas con el ajedrez, y al llegar al aula de clase socializaban la actividad realizada con su familia.

Igualmente, en el cuaderno de ajedrez los estudiantes desarrollaron actividades tales como descripciones, poesías, interpretación textual, cuentos, crucigramas, sopas de letras, dibujos, relacionados con el proyecto y el tema que se vería en clase, como eran sustantivos, adjetivos, verbos, narraciones, entre otros. Se observa, en el desarrollo de las actividades el fortalecimiento y fomento de las diferentes formas de pensamiento, como el concreto, lógico, crítico y creativo, al estimular en los estudiantes la observación, la comparación, la clasificación y análisis de los datos, la habilidad de adelantar diferentes estrategias al momento de jugar y adaptarse a las situaciones que se van dando en el desarrollo del juego para ganar la partida, al igual que el pensamiento crítico, en el momento de cuestionar y analizar cada jugada.

El registro fotográfico confirma que todas las actividades mencionadas en los documentos anteriores, se desarrollaron con interés, creatividad con participación de toda la comunidad educativa. Se cuenta con un gran registro fotográfico de 180 imágenes de diferentes actividades

y de cada momento vivido en la experiencia. Al observar y analizar las fotos, se descubre la enorme riqueza de este proyecto, ya que en cada una de las situaciones se evidencia la metodología empleada en la aplicación de las actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades de pensamiento que son el eje fundamental de esta investigación.

Para el análisis de cada documento se utilizaron los siguientes formatos, donde se describe primero la situación observada y luego se realiza el análisis e interpretación; en seguida, se ilustra un ejemplo de cada uno de ellos:

4.2.1 Formato de Registro Fotográfico

Nombre del proyecto: La lúdica en el aula de clase por medio del juego del ajedrez.

Fotografía 26. La lúdica en el aula de clase por medio del juego del ajedrez



Fecha de la foto: abril de 2009

Lugar: Colegio Santiago de las Atalayas.

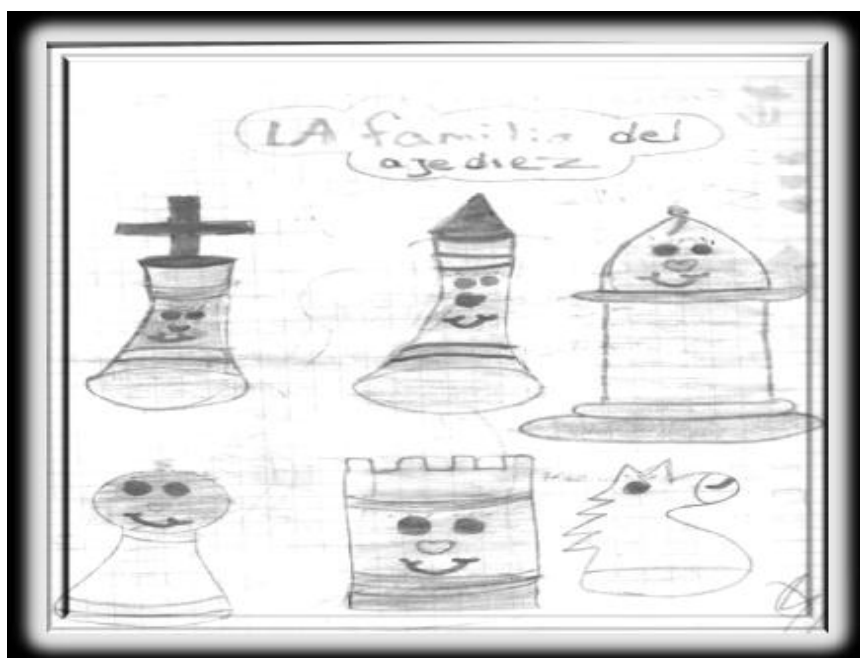
Descripción de la situación	
-----------------------------	--

Interpretación del investigador	
---------------------------------	--

4.2.2. Formato de análisis Cuaderno del Ajedrez

Grado: Segundo C

Año: 2009



Categorías de la investigación

údica	Habilidades de pensamiento	bservaciones adicionales

4.2.3. Formato de análisis Cuaderno Viajero: Descripción Documentos... Cuentos, Poesías, Acrósticos



Índice	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales

Capítulo V

5.1. Resultados

A continuación se enuncian los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos con relación a las categorías de investigación planteadas y aquellas que emergen durante el proceso de aplicación del proceso de investigación.

5. 1.1 Entrevistas

5.1.1.1 Lúdica

5.1.1.1.1 Entrevistas a Docentes

Los docentes en las entrevistas relatan que al iniciar el proceso se aplicaba una prueba diagnóstico para observar como llegaban los estudiantes y al finalizar se aplicaba la misma prueba para evidenciar el avance obtenido en los niños a través de la estrategia aplicada e interdisciplinariamente.

Los estudiantes aprendían canciones, poesías, coplas y bailes; los cuales lo relacionaban con el juego del ajedrez y aplicaban las jugadas en cada una de las actividades. En informática se aplicaba el programa del juego del ajedrez y competían entre ellos mismos. El docente de Educación Física recomienda el juego lúdico del ajedrez, porque se estimula en el niño el desarrollo de pensamiento, el manejo de reglas y de normas. En esta edad los niños aprenden a desarrollar el juego con más facilidad y agilidad, el ambiente fue agradable por que se manejó desde el proyecto de aula y contaba con los suficientes elementos relacionados con el juego para poder aplicar las actividades de manera lúdica. También, manifestaban que ampliaron sus conocimientos con cada una de las capacitaciones que les brindaba La Alianza Educativa en cuanto al desarrollo del juego, ya que algunos de ellos no lo sabían jugar. En todas las áreas se trabajan alrededor del juego del ajedrez para que los niños aprendieran más rápido.

De ahí, la importancia de empoderar al niño a través de un proyecto enriquecedor, que aporta gran riqueza al estudiante ya que mejora su autoestima, porque al participar en las actividades, se siente importante y toma fuerza para en un futuro asumir otros retos de valor,

ya que en las diferentes actividades y en el festival eran valorados, ya sea por su participación, como también por el logro de haber aprendido el juego, asumiéndolo como parte del aprendizaje. Por consiguiente, la lúdica se convierte en el motor que rige esta propuesta ya que el aprendizaje se da a partir del juego, es de ahí que cuando se implementa una metodología lúdica se transforman los procesos y se adquieren nuevas formas de pensar, sentir y actuar en los estudiantes.

5.1.1.1.2. Entrevista a Estudiantes

Los estudiantes manifestaban que la profesora les enseñaba como se jugaba con las fichas, de igual forma el himno del ajedrez reforzaba este aprendizaje como es citado por una de las niñas:

“El ajedrez se juega como se escucha, dore fa, dore fa, como vas a escuchar, el peón se mueve hacia a delante, nunca retrocede y come en diagonal, dore fa, dore fa, y así con todas las fichas al jugar en parejas le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, y eso ayuda al cerebro para que pueda aplicar en otras materias y en otros juegos.- Este proyecto se caracterizaba por que era lúdico, jugábamos mucho, en todas las materias, compartíamos y nos ayudábamos para poder ganar”. (Anexo No 6 p.64)

Estas actividades, permiten llevar al aula de clase el aprendizaje de una manera lúdica, donde el niño aprende de una forma divertida y diferente, de ahí la importancia de incluir la lúdica como estrategia de aprendizaje. Al participar del juego el estudiante, adquiere los temas vistos, expresa sentimientos, emociones en un ambiente agradable, donde compite de una manera sana, usando procesos cognitivos básicos para el aprendizaje. Es evidente que por medio de la lúdica, podemos interactuar en una sociedad donde cobra gran importancia el juego para que el niño tome la vida con sentido. Los maestros en su quehacer educativo innovador, creativo y lúdico, tienen como objetivo central el niño, su goce, disfrute y construcción de su propio aprendizaje, donde ellos orientan, guían y acompañan este proceso activo, transformador que se evidencian en el desarrollo integral de cada uno. En este sentido, la lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el colegio, está inmersa en todo nuestro ser, es algo innato a la existencia humana.

5.1.1.2. Habilidades de pensamiento

5.1.1.2.1. Entrevistas a Docentes

De acuerdo con las entrevistas a docentes las intervenciones realizadas giraron en torno a los temas de lúdica, habilidades de pensamiento, formación de valores y práctica docente

El proyecto Integraba a los estudiantes de los cinco colegios de la Alianza Educativa, ayudaba a estimular las habilidades cognitivas y el desarrollo de las habilidades de pensamiento. La edad de 7 a 8 años es la más apropiada para que los niños mejoren el desarrollo de sus habilidades y solución de problemas, de igual forma aportó estrategias y herramientas para mejorar su desempeño académico y con vivencial.

De acuerdo con lo mencionado por los docentes en las entrevistas, los estudiantes mejoraron el seguimiento de instrucciones, la agilidad mental, concentración, lateralidad y la coordinación, esto les sirvió a cada uno para poder ser más rápidos en el desarrollo de las actividades académicas y prácticas; se evidencio el desarrollo de sus habilidades lógicas y de concentración.

Es de resaltar que algunos niños superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura, en el análisis y desarrollo de situaciones problemas, facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos. Se integraba con todas las áreas, español, matemáticas, ciencias, sociales, informática, educación física, artes y música, porque este proyecto se caracterizaba por ser interdisciplinar.

Los docentes manifiestan encontrar gran riqueza en este proyecto en la medida que los estudiantes ejercitan y desarrollan el sistema cognitivo en cuanto a conocimiento- recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental, como también mejoran su atención, memoria, concentración y visualización. Los alumnos, hallan en este juego la estrategia propicia para obtener una base de conocimiento que les permite ir descubriendo paso a paso su capacidad e inteligencia. Esto se ratifica en afirmaciones como:

“Este proyecto se caracterizaba por que era lúdico, interdisciplinar, despertó gran interés en los niños y ayudaba al desarrollo de las habilidades del pensamiento, como también a mejorar en el razonamiento, visualización, atención y desarrollo de situaciones problema”.(Entrevista docente anexo 6 pág. 63)

Para los docentes el juego lúdico del ajedrez, permitió el estímulo y fomento de las habilidades de pensamiento, al observar en los niños el avance en sus procesos cognitivos como memoria, atención, visualización, análisis, solución de problemas y toma de decisiones. Para desarrollar esta estrategia, es importante mencionar el papel que juega la lúdica en la transformación del aprendizaje, ya que crea una conexión entre el estudiante y el saber, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en él una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por su parte los docentes, recuerdan el proyecto a partir de su experiencia y aportes hechos al mismo, desde cada una de sus áreas. La profesora de educación física, mencionaba la contribución que desde su área se hizo al proyecto donde se trabajaba ubicación espacial, lateralidad, motricidad fina y gruesa; actividades que llevaron al niño, a un mejor desempeño tanto en las partidas como en actividades académicas. Las docentes, de los grados segundo que también desarrollaron el mismo proyecto manifiestan el aporte académico, lúdico, de formación en valores y hábitos, que esta experiencia aportó a la comunidad educativa que hicieron parte de dicha práctica, a través del cual se planeaban y desarrollaba las diferentes actividades académicas, con una metodología activa centrada en el juego del ajedrez, que propició que los estudiantes aprendieran con más facilidad. En la entrevista la coordinadora, manifiesta que desde su cargo pudo observar la transformación de un grupo de niños que venían de diferentes colegios de la localidad con grandes dificultades académicas y disciplinarias que era el grado segundo C. Decía, que este proyecto había transformado la vida de estos niños, quienes al principio venían con gran apatía al colegio y en el transcurso del año se vieron reflejados los cambios tanto en la parte académica como actitudinal, llegando a ser el mejor grupo del colegio. Por otra parte, resalto el entusiasmo que los docentes le ponían a cada una de las actividades planeadas para el desarrollo de las clases y la actitud positiva para cada uno de los eventos con la activa participación de los niños donde, el juego del ajedrez era el eje central de las mismas ya que este proyecto poseía gran riqueza cultural.

5.1.1.2.2. Entrevista a Estudiantes

Este proyecto, ayudo a los estudiantes a tomar decisiones de manera acertada como lo menciona una de ellas cuando expresa:

“Nos ayuda en la mente, nos ayuda a que en la vida uno no debe dar paso por paso, y no darlos, sin pensarlos. A pensar antes de actuar, al jugar a uno le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, ayuda al cerebro para que lo pueda aplicar en todas las materias y actividades”. (Transcripción de entrevistas de estudiantes anexo No 6, p. 64)

De igual forma, los estudiantes resaltaban que antes de mover una ficha es importante analizar su movimiento, no es bueno repetir lo que se hizo, se debe mejorar. Al jugar les ayudaba a pensar y analizar los movimientos y jugadas con cada ficha, en cada una de las materias y en otros juegos. Para el caso de matemáticas, la docente practicaba juegos mentales con el objetivo de desarrollar la agilidad mental y el aprendizaje de las operaciones básicas.

Las estudiantes, recuerdan con gran entusiasmo las metodologías empleadas por las docentes, al desarrollar de forma lúdica el aprendizaje durante todo el año, manifiestan que obtuvieron un gran avance en el desarrollo de las habilidades del pensamiento, ya que al aplicar las diferentes rutinas con relación al aprendizaje del juego adquirían agilidad para pensar, visualizar, dar solución a diferentes situaciones problema que se les presentaban en el juego, en el aula de clase, en el hogar y en general en su diario vivir. Por otra parte, relatan que al armar, rompecabezas, juegos de escalera, realizar descripciones, interpretación textual y dar solución a problemas matemáticos, hizo que se interesaran por aprender a partir de este juego. Recuerdan con gran entusiasmo los bailes, cuentos, canciones, coplas que presentaban ante los demás compañeros de colegio y de la Alianza Educativa. Al finalizar, mencionaron lo importante que es aprender motivados, ya que esto los llevo a mejorar su nivel de desempeño académico y comportamental, extrañan con gran nostalgia esta clase de experiencias.

Al realizar, las entrevistas tanto a docentes como a estudiante se pudo observar, el aporte que el proyecto del juego del ajedrez en el aula, dejó tanto a niños como a profesores, y como se cambia el sentido del aprendizaje a partir de proyectos renovadores e innovadores.

5.1.3. Emergentes

En el análisis de las entrevistas realizadas surgieron dos variables emergentes A continuación se enuncian los resultados que se consideran en cada una de ellas.

5.1.3.1. Entrevistas a Docentes

5.1.3.1.1. Valores:

La experiencia lúdica del juego del ajedrez en el aula de clase se fomentó, la interacción social, valores como el respeto, autonomía, trabajo en equipo y la escucha.

Los docentes manifestaban que observaron la transformación de un grupo de niños que venían de diferentes colegios de la localidad con grandes dificultades convivenciales y disciplinarias. Este proyecto transformó la vida de estos niños, quienes al principio venían con gran apatía al colegio y en el transcurso del año se vieron reflejados los cambios tanto en la parte actitudinal y convivencial llegando a ser el mejor grupo del colegio. Esta estrategia lúdica ayudó, y fue una ganancia en torno a la autonomía, los niños jugaban ajedrez dentro del respeto, la tolerancia, ellos tenían un sombrero, era el sombrero del silencio, esto surge como una idea de los docentes, para manejar la convivencia y los niveles de ruido. Es de resaltar que la responsabilidad y trabajo en equipo contribuyó a que los estudiantes asumieran una actitud de escucha, de cuando y como actuar de forma asertiva y logrando la confianza en sí mismos, en relación con este aspecto es importante mencionar lo que expresaba la coordinadora:

“Este juego nos ayudó muchísimo, fue una ganancia grandísima en torno a la autonomía, se podía dejar a los niños jugando ajedrez y jugaban dentro del respeto, la tolerancia, de poder ellos manejar los niveles de ruido, ellos tenían un sombrero, era el sombrero del silencio, con ese sombrero no podían hablar, esto surge como una idea de e... inicialmente era muchísimo el nivel de ruido que se manejaba en las partidas entonces mientras ellos jugaban hablaban al mismo tiempo dentro de las mismas profesoras se creó estrategia podemos buscar entonces una de estas fue el sombrero huilense, era un sombrero que tenía fichitas blancas y verdes estilo al tablero de ajedrez lo hacían los mismos papas y cuando ellos se ponían el sombrero era totalmente en silencio porque estaban en el momento de analizar y pensar la jugada todo ese tipo de cosas hacia a que ellos no pudieran hablar y si lo hacían hablaban muy pasito la porque estaban interrumpiendo al grupo que estaba al lado claro muy bueno”. (Coordinadora, Anexo 6, p. 63).

5.1.3.1.2. Práctica docente:

Es necesario, explorar contextos próximos, a partir de escenarios pedagógicos intencionados donde se estimulen y potencien las habilidades de pensamiento, las capacidades que le faciliten el reconocimiento de sí mismos, el establecimiento de relaciones con los demás y la

expresión narrativa de los fenómenos que ocurren en los diferentes contextos en que se desarrolla toda la comunidad educativa.

5.1.3.2. Entrevista a estudiantes

5.1.3.2.1 Valores:

Los alumnos, resaltan el cambio de actitud y las buenas relaciones entre compañeros donde compartían, se colaboraban en las diferentes actividades, respetaban la opinión del otro, y valoraban el trabajo propio y su creatividad.

“Si, con mis compañeros compartíamos mucho. ¿Cómo fue la experiencia del ajedrez? Bonita, agradable y muy divertida”. (Estudiante, anexo 6 pág.67).

5.1.3.2.2. Práctica docente:

Los estudiantes enfatizan en la atención que les brindaban los docentes para que aprendieran de manera divertida y así desarrollaran la capacidad de concentrarse, decidir la jugada y trabajar en equipo. El colegio facilitaba todos los materiales, cartillas, cuadernos, libros, talleres y juegos de ajedrez.

5.2. Grupo Focal

Como se mencionó anteriormente, el grupo focal fue conformado por 4 padres de familia. A continuación se enuncian los resultados de este instrumento en la misma dinámica planteada con respecto a cada una de las categorías investigativas.

5.2.1 Lúdica:

Se pudo observar en los diálogos de las madres de familia, que el proyecto de ajedrez generó agrado, motivación y alegría, al ser divertido y entretenido para toda la familia, logrando el interés, unión y participación de toda la comunidad educativa. Como lo expresan las madres:

“ yo recuerdo que fue muy divertido, ... fue como un campeonato de ajedrez con los demás colegios fue muy bonito , salió por las noticias de City tv, donde ellos estaban participando y con la colaboración y acompañamiento de los padres , todos estábamos involucrados de pies a cabeza con el proyecto, nos preguntábamos entre los papitos como se hacía o que continuaba para estar pendientes de nuestros hijos y poder ganar o cumplir con lo que se tenía que hacer con las fichas y ellos felices se iban a practicar, nosotros aprendimos a jugar, hacer los cuentos , coplas ,adivinanzas, en el cuaderno del proyecto, todos teníamos un cuaderno de proyecto donde se hacían las actividades. En la casa,

todos nos sentábamos hacer todo, por ejemplo cuando nos tocó hacer el ajedrez , con las medidas , pero al final no era difícil , era divertido, estar en familia era agradable y divertido , no era nuevo para nosotros toco jugar ajedrez con las fichas que elaboramos, esto era nuevo para nosotros”. (Madre de familia. Anexo 7 pág. 72.).

Por tal razón, se aprecia que el juego del ajedrez, desarrollo una metodología lúdica con una intencionalidad llevando a la adquisición de un nuevo conocimiento y aprendizaje.

5.2.2. Habilidades de pensamiento:

Se puede evidenciar, que los hallazgos encontrados en el grupo se refieren al desarrollo de habilidades de pensamiento, ya que todas expresan que el proyecto de ajedrez estimulo en sus hijos la habilidad mental, a pensar muy bien, capacidad de análisis, concentración, atención, memoria, seguimiento de instrucciones, mayor agilidad y ganar autonomía. En cada uno de estos factores se ve reflejada la taxonomía de Robert Marzano (2002) en los tres aspectos que hace referencia:

“Sistema Cognitivo, Sistema Metacognitivo, y Conciencia del ser, De tal manera, que se puede identificar las dimensiones propias del proceso de aprendizaje”. La lúdica, se convierte en el mecanismo que se puede emplear para desarrollar las habilidades del pensamiento como visualización, memoria, atención, cálculo y análisis de situaciones problema. Los niños, a través del juego del ajedrez descubren sus habilidades y destrezas intelectuales, llevando a cabo el aprendizaje de las demás áreas del conocimiento.

5.2.3. Emergentes:

5.2.3.1. Valores:

En este aspecto se encuentra que el proyecto de ajedrez, también fomentó la adquisición de valores como la responsabilidad, seguridad, a vencer la timidez, ganar independencia y autonomía, como lo manifiestan las madres.

Al mismo tiempo, ayudó para que los niños lograran aumentar su autoestima, sentirse orgullosos de lo que construían y aprendían en colaboración con sus padres, esto fortaleció los lazos de unión familiar, como se evidencia en el siguiente comentario:

" El acompañamiento fue muy bueno para ellos, sentirse orgullosos de lo que están haciendo , ellos tenían que hacer o elaborar algo, una ficha sentían el apoyo de toda la familia , no se sentían solos". (Madre de familia. Anexo, 7 transcripción de entrevistas p. 73).

Analizada las percepciones y comentarios del grupo focal el proyecto de ajedrez en el aula, despertó gran entusiasmo, interés y agrado por parte de los padres de familia, obteniendo resultados significativos en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

5.2.3.2 .Práctica docente

La metodología lúdica implementada estimulo un ambiente de aprendizaje agradable, activo y motivante donde los estudiantes con apoyo y acompañamiento de la familia lograron la adquisición de nuevos saberes y de igual forma el fortalecimiento de valores indispensables para su formación, desarrollo y crecimiento integral.

5.4 Resultado del Análisis documental.

A continuación se presentan los resultados obtenidos de los documentos analizados (Registro fotográfico, cuaderno de los niños y cuaderno viajero).

5.4.1 Registro Fotográfico

5.4.1.1. Lúdica

La lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural, es un proceso inherente al desarrollo en todas sus dimensionalidad, psíquica, social, cultural, biológica y cognitiva, por consiguiente la lúdica está ligada a la cotidianidad, a la búsqueda del sentido de la vida a la creatividad humana y a la metacognición. En el proyecto, el niño explora, aplica y adquiere aprendizajes que constantemente están ayudando al desarrollo de sus dimensiones, aprende con agrado y esto es lo que se evidencia en este proceso; donde continuamente se está reforzando el aprendizaje, con actividades como las observadas en las fotos 1 y 2 del registro fotográfico en el juego de escalera y en las diferentes actividades desarrolladas en el cierre del proyecto (bailes, canciones, coplas, dramatización de cuentos y torneos) y así llegar a retroalimentar los conocimientos vistos en clase, llevar al estudiante a aplicar la metacognición al recordar y traer a la mente temas enseñados para comprender, analizar y transformar el conocimiento.

5.4.1.2. Habilidades de pensamiento

Al observar y analizar las fotos, se encuentra gran riqueza en este proyecto. Ya que cada una de las situaciones evidencia, la aplicación de las actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades del pensamiento a través de la lúdica, como se evidencia en las fotos 1, 2, 3 y 5 (Anexo No 7) donde el estudiante ejercita el sistema cognitivo en cuanto conocimiento, recuerdo, comprensión, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental, también mejoró su atención, memoria, concentración y visualización.

Los alumnos, hallan en este juego la estrategia propicia para obtener una base de conocimiento que les permite ligar el pensamiento con la acción, donde se les enseña a pensar, adquieren hábitos y rutinas con actividades pertinentes que se convierten en un estímulo para su aprendizaje.

5.4.1.3. Emergentes

5.4.1.3.1. Valores

Se ratifica una categoría emergente en valores, la cual se evidencia en las diferentes actividades, cuando se le enseña al estudiante las reglas del juego relacionadas con el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, la paz y la justicia, que continuamente se le están reforzando al desarrollar las partidas de ajedrez. También, es muy interesante la labor que realiza el personaje invitado que personifica las diferentes fichas, y los jugadores expertos que interactúan con los estudiantes en los torneos y en las actividades de cierre, acciones como estas, permiten que el niño aprenda de otras personas con más experiencia.

Este proyecto, generó cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes, llevándolos a mejorar su autoestima y a creer en lo que hacen, ya que el mismo se sorprende con las capacidades que desarrolla y la transformación que se da en su vida.

5.4.1.3.2. Práctica pedagógica:

Se infiere en las fotos con las actividades observadas, que el docente cuando implementa proyectos pedagógicos innovadores, lúdicos, transformadores, genera un ambiente de aprendizaje agradable y motivador, con herramientas que permiten mejorar y dar solución a la problemáticas que se les presenten en el diario vivir a los niños, para así formar personas talentosas y únicas. Por lo tanto, el profesor de hoy en día, debe ser inquieto, participativo, curioso, investigador, reflexivo y crítico de su propia práctica; donde, se le aporte al estudiante aprendizajes reveladores y valiosos para su vida. Esta reflexión, sobre la labor docente permite que el profesor le dé sentido a su práctica pedagógica.

5.4.2. Cuaderno de los niños.

Se evidencia en el cuaderno diferentes actividades la cuales denotan intencionalidad propiciando el desarrollo de habilidades de pensamiento mediante una metodología lúdica como: sopas de letras, rompecabezas, dibujos, crucigramas, elaboración de fichas con material reciclable, decorado con plastilina, entre otras.

5.4.2.1. Lúdica

Las actividades lúdicas mencionadas anteriormente son estrategias metodológicas, que al desarrollarlas e implementarlas en el proyecto de ajedrez en el aula, generó conocimientos, no simplemente como algo motivante para los estudiantes; sino partiendo de la idea de que, la lúdica por sí misma, implica aprendizaje. De acuerdo a lo anterior, las actividades desarrolladas tenían una intencionalidad la adquisición de un nuevo conocimiento, de fácil comprensión para los niños, favoreciendo un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, permitiendo detectar las dificultades y los progresos, valorando y realizando los ajustes convenientes.

5.4.2.2. Habilidades de pensamiento

Se observa en el desarrollo de las actividades el estímulo y fomento de las diferentes formas de pensamiento concreto, lógico, crítico, y creativo, al estimular en los estudiantes la observación, la comparación, la clasificación y análisis de los datos, la habilidad de desarrollar diferentes estrategias al momento de jugar y adaptarse a las situaciones que se van dando en el desarrollo del juego para ganar la partida, el pensamiento crítico, en el momento de cuestionar y analizar cada jugada. Esta forma de pensamiento, es esencial para la construcción y evaluación de argumentos y para la toma de decisiones.

En el juego del ajedrez, estas habilidades mentales, están presentes en cada jugada y partida, y serán una herramienta útil y eficaz para afrontar todas las situaciones de la vida, aumentando su autoconfianza y autonomía. Del mismo modo, se evidencia el desarrollo de habilidades de pensamiento tales como:

- La memoria, cuando los niños recordaban las características de las fichas, para escribir cuentos, poesías, acrósticos y canciones
- Atención: seguimiento de instrucciones para realización de las actividades, escritas en el cuaderno.
- Asociación: los estudiantes relacionaban los ejercicios de clase con el juego de ajedrez como cuando asociaban al papá como autoridad de la casa y el rey como autoridad en el ajedrez.
- Visualización: al dibujar el tablero de ajedrez y representando la jugadas de las fichas, indicadas en la instrucción.
- Lenguaje: al escribir poemas, canciones referentes al juego del ajedrez, al componer e interpretar textos, al crear historias relacionadas con cada una de las fichas del juego, se fomentó la habilidad argumentativa, el proceso lecto-escritor.

Estas habilidades cognitivas, favorecieron el proceso de aprendizaje en los niños, viéndose reflejado su progreso y avance en todas las áreas del conocimiento.

5.4.2.3 Emergentes

5.4.2.3.1 Valores:

En el análisis de las actividades del cuaderno de ajedrez, se evidencia la relación de los valores cuando trabajan las normas que se debe tener en el juego, al respetar el turno y las jugadas de los demás compañeros, en esta medida se demuestra el valor del respeto; de igual manera, se trabajó el valor de la familia, reconociendo su importancia, sentimientos, y emociones expresados hacia la misma, asociándola con la familia del ajedrez donde cada figura forma parte fundamental de ella. También, identificándose como parte de una comunidad “Su Barrio”, participando en la resolución de conflictos de manera pacífica, practicando de esta forma el valor del perdón. Al igual, aprendiendo las normas de comportamiento en familia, colegio, comprendiendo por medio de historias, cuentos, principios como la solidaridad y respeto por las personas, animales y plantas. Reconociendo, la importancia del trabajo en equipo para lograr los objetivos, en el juego interactúan con sus compañeros en un trabajo colaborativo, practicando la tolerancia, prudencia y serenidad al tomar decisiones, la alegría de compartir y tener amigos. Por consiguiente, en estas actividades se da una modelo fundamental para la adquisición de valores morales, enriqueciendo la personalidad y carácter en cada uno de los alumnos fortaleciendo su desarrollo integral y armónico, indicando que el proyecto de ajedrez en el aula generó cambios significativos en el comportamiento y conducta de los estudiantes.

5.4.2.3.2. Práctica docente:

Con este proyecto, se creó en el aula de clase una pedagogía lúdica, activa, dinámica, facilitando la adquisición de aprendizajes significativos de una manera atractiva y divertida.

En cada una de los ejercicios planteados se evidencia la creatividad y recursividad que manejo la docente en el proyecto, al proponer diferentes acciones y actividades que llevaron al estudiante a la adquisición de nuevos aprendizajes. Al participar con agrado de cada acción, el estudiante encuentra significado e interés por lo aprendido, se percibe gusto, esfuerzo y dedicación en el desarrollo de cada actividad: como en el caso de la creación de cada figura con

diversos materiales reciclables, en la elaboración del cojín del ajedrez, la realización de dibujos de manera creativa. En esta medida, el proceso enseñanza-aprendizaje se personaliza, cada estudiante aprende a su propio ritmo, aprende a trabajar con autonomía e independencia, con entusiasmo y motivación reconociendo sus fortalezas que le permiten centrarse en ellas, aumentando su autoestima, de la misma manera, favorece el trabajo colaborativo y ayuda al logro de destrezas cognitivas, afectivas y sociales.

Al mismo tiempo, cada una de las actividades desarrolladas con los alumnos demuestran la relación del juego de ajedrez con las demás áreas del conocimiento, como proyecto transversal que involucró todas las dimensiones de aprendizaje: comunicativa, cognitiva, socio-afectiva, y artística.

5.4.3. Cuaderno viajero

En las actividades de este cuaderno, se pudo observar que cada ejercicio estaba relacionado con el juego lúdico del ajedrez.

5.4.3.1 Lúdica

En el poema “Ilusión del ajedrecista”, primera experiencia vivida en torno al juego del ajedrez; lo importante y desafiante para los estudiantes es el plasmar lo que es y puede ser el juego, para ellos y su contendor. En forma lógica, vinculan objetos, situaciones y emociones que el juego les ha invitado o que deforma agradable nacen cuando interactúan con el juego mismo, es lo que imaginan, viven y necesitan ver y tocar, para resolver algún grado de dificultad en el juego que se han planteado en su historia, en sus poesías, acrósticos y canciones en un tiempo determinado.

Al crear un espacio diferente utilizando el cuento, la poesía, las coplas, las retahílas, como herramientas para involucrarlo en el juego lúdico del ajedrez, cada estudiante hace evidente el acceso directo a la imaginación, la autonomía, y la creatividad al producir sus propios textos, de entrar en el mundo de los interrogantes el ¿Por qué?, el ¿Cuándo?, el ¿dónde?... de determinadas

situaciones que están viviendo en cada partida , en cada decisión que se debía tomar dentro del mismo juego y de plasmar esas emociones, preocupaciones y aspiraciones, que hacen que el juego sea una gran motivación para escribir , participar en cada actividad , y de regresar motivados y felices al colegio.

5.4.3.2. Habilidades de pensamiento

Al realizar la lectura de escritos tan agradables como son los cuentos infantiles, la interpretación de estos y la creación de cada uno, se está logrando potenciar en los estudiantes, las competencias comunicativas. El cuento al ser un género narrativo, induce a la oralidad del niño y también a la práctica del lenguaje para comunicarse y expresarse con los demás. Se evidencia en sus escritos como cada uno manifiestan sus emociones, estimulan el espíritu creativo, amplían su imaginación, se establecen lazos de confianza, amistad entre ellos, con el juego mismo, sus familias y sus docentes. El siguiente párrafo da cuenta de los poemas escritos por el niño y su familia. (Anexo 4 cuaderno viajero, p 49)

“Los equipos coloridos representan al jugador,

Uno blanco algodoncito y otro negro cual carbón”. (Estudiante, pág.144)

Es importante señalar que para cada área el juego, los cuentos, coplas, retahílas infantiles es la motivación esencial, relevante en la etapa de la práctica de la lectura y la escritura, que facilita el desarrollo de habilidades comunicativas y de pensamiento.

5.4.3.3 Emergentes

5. 4.3.3.1 Valores

Cada historia enriquece la vida de los niños , estimula su imaginación, potencian su mente, explorar sus emociones, tiene en cuenta sus preocupaciones y aspiraciones, los ayuda a reconocer sus conflictos, le sugiere las posibles soluciones a los problemas o dificultades que viven producto de su edad , de su formación que plasman en cada jugada con respeto, tolerancia ,esperanza respecto al futuro por cuanto mantienen la promesa e ilusión de un final feliz en cada juego o actividad que se proponen.

5.4.3.3.2. Práctica Docente

En cada escrito los estudiantes plasman de forma creativa la influencia que ejercen sus docentes, el agrado por identificarse con ellos, con las actividades que en el día a día añoran tener en todas las áreas. Comparan con facilidad y agrado los días en que tienen esta actividad lúdica, actividades que tienen la intención de divertir, de ser reconocidos como los mejores, los creativos y los mejores de la institución.

Capítulo VI

6.1. Análisis de Resultados

A continuación, se enuncia el análisis de los resultados a partir de la triangulación, mediante unas matrices donde se cruzaba la información, para llegar al análisis de los resultados. (Anexos de matrices 8, 9,10).

6.1.1. La sistematización como metodología de la investigación

El proceso de sistematización, nos permitió dar una mirada crítica y reflexiva a nuestra práctica docente con un sentido emancipador que le da validez, y toma la experiencia en toda su amplitud, para transmitir aquellos elementos que la hicieron importante, valiosa y significativa, teniendo presente referentes teóricos importantes.

La investigación llevó a comprender lo valioso que fue el juego lúdico de ajedrez en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque este tenía como finalidad desarrollar en los niños capacidades cognitivas, permitiendo entender que todo juego no es necesariamente lúdico; se convierte en lúdico en la medida que tenga una intencionalidad o un fin. De ahí que la fuente del saber es la experiencia misma donde hay un sujeto de conocimiento.

6.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje

De acuerdo con el análisis de las categorías objeto de estudio encontradas en la triangulación, se halló que el proyecto lúdico del ajedrez en el aula de clase, en cuanto a la categoría lúdica, muestra gran riqueza debido a la gama de actividades que desarrollaron los niños en las diferentes asignaturas, descubriendo en ellos talentos artísticos y musicales que demostraban en el cierre del proyecto al finalizar el año escolar, el cual se hacía a manera de festival con la participación de toda la comunidad educativa.

En este proyecto, el niño construye su propio aprendizaje, a partir del goce y disfrute que le proporciona el juego del ajedrez. La lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el colegio; está inmersa en todo el ser, es algo inherente a la existencia humana. Como estrategia lúdica, fue una herramienta de enseñanza que favoreció el aprendizaje de operaciones básicas y solución de problemas a partir de las situaciones vividas en las diferentes prácticas del juego, llevando al niño y niña a tomar acciones pensadas con una actitud crítica y analítica, como lo expresaron docentes, estudiantes y padres de familia.

En los relatos de las alumnas entrevistadas comentan que era agradable aprender jugando con actividades llamativas que despertaban el interés y las ganas de aprender, vale la pena mencionar lo que expresa una de las estudiantes al decir:

Nosotros éramos las fichas , jugábamos y nos movíamos , pero teníamos que pensar todos en grupo, a no era individual sino en el grupo, para que todos ganaran , aparte de ayudar a la concentración , el análisis también ayudo en las relaciones, en el trabajo unánime entre varias personas, todas podíamos dar nuestro punto de vista, en nuestra opinión para que las cosas mejoren y respetamos ese punto de vista .(Estudiante, anexo 6 , p. 68)

De la misma manera, los docentes manifestaban que la metodología lúdica implementada en el proyecto generó un cambio cognitivo, los alumnos mejoraron en procesos indispensables como son atención, concentración comprensión, análisis, capacidad de raciocinio, toma de decisiones y comportamental mejoró su actitud de escucha, seguimiento de instrucciones, resolución de conflictos. Por otra parte, los padres de familia, afirmaban que se les facilitó a sus hijos el proceso lecto- escrito, a partir de actividades como la escritura y composición de textos,

al igual la habilidad lógico-matemática, aumentando en ellos su confianza y seguridad, como lo relata una de las madres entrevistadas:

Bueno yo recuerdo que ellos tenían su clase de ajedrez, aprendieron mucho, se implementó mucho materia de matemáticas, una agilidad mental muy buena, ellos aprendieron a escribir por medio del ajedrez, mucho vocabulario, me acuerdo tanto que tocaba hacer coplas con una ficha del ajedrez, tocaba realizar, contar un cuento, realizar un cuento con una ficha del ajedrez, a veces con la reina, con la torre o el alfil, todo eso le sirvió mucho porque ellos como que pensaban y analizaban mucho sobre la pregunta o la tarea que tenían para ese día. Aprendieron hacer cuentos, coplas, canciones, canciones. También les tocaba elaborar la ficha de cada uno, o el disfraz o lo que quisieran, mi hija aprendió mucho con el proyecto, se le facilitó porque ella era muy retraída, le daba mucha pena, muy tímida, le sirvió para soltarse y no depender de mí, le dio más seguridad, a la niña pequeña también le sirvió mucho a, la niña ya se encuentra en decimo.

(Madre de familia, anexo 7, p 73).

6.1.3. El desarrollo de las Habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego

En relación a la segunda categoría referida al desarrollo de las habilidades de pensamiento, el trabajo realizado evidenció que las actividades realizadas por los estudiantes, estimularon y fomentaron las diferentes formas de pensamiento concreto, lógico, crítico y creativo, al potenciar en los alumnos la observación, la comparación, la clasificación, análisis y la habilidad de desarrollar diferentes estrategias al momento de jugar y adaptarse a las situaciones que se van dando en el desarrollo del juego para ganar la partida. Además, realizaban actividades de exploración e investigación, retos, concentración en tiempos determinados, análisis e implementación de estrategias de solución ante el fracaso.

Los educandos hallan en este juego la estrategia propicia para obtener una base de conocimiento; el niño y la niña empiezan a ligar su pensamiento con la acción y es lo que se evidencia en los alumnos que participaron en el proyecto, donde se les enseñó a pensar y adquirir hábitos y rutinas con metodologías pertinentes que se convirtieron en un estímulo para mejorar su proceso de aprendizaje en todas las asignaturas. También se aplica el sistema de metacognición donde el estudiante es consciente de su proceso de aprendizaje, lo comprende, analiza e interpreta. Facilitó y fortaleció el desarrollo de habilidades de pensamiento en cuanto

a memoria, análisis, percepción visual, pensamiento deductivo, solución de problemas, como también facilitó la escritura, lectura y composición de textos sencillos, fomentó aptitudes artísticas y musicales, estimuló la creatividad y el uso de la imaginación; del mismo modo, les ayudó a superar dificultades de aprendizaje, mejoró su psicomotricidad en cuanto a coordinación, lateralidad, ubicación espacial, permitió el desarrollo de nuevas temáticas y procesos en todas las áreas, por ser un proyecto transversal.

En el proyecto, el niño explora, aplica y adquiere aprendizajes que constantemente están ayudando al desarrollo de sus dimensiones, aprende con agrado y esto es lo que se ve en este proceso; donde continuamente se está reforzando el aprendizaje, con actividades como las observadas en las fotos dos y cinco; donde un juego de escalera y las diferentes actividades desarrolladas en el cierre del proyecto, retroalimentan los conocimientos vistos en clase.

6.1.4. Categorías emergentes

En la investigación surgieron dos categorías emergentes, una la formación en valores y otra la práctica pedagógica.

6.1.4.1. Valores

Al hablar de valores, los actores participantes de la investigación coincidieron que el proyecto fortaleció en los estudiantes la autonomía, el seguimiento de instrucciones normas, manejo del silencio, escucha, orden y disciplina en el salón de clases y otros espacios, fortaleció el trabajo en equipo y la responsabilidad, el respeto por la decisión del otro, la tolerancia, la toma de decisiones, a elegir correctamente cada paso que se da en la vida y elegir pensando en las consecuencias de sus actos, prudencia y serenidad al tomar decisiones.

Del mismo modo, fomentó la seguridad, confianza y dominio en sí mismos, aumentó su amor propio y su autoestima, así como establecieron relaciones positivas con otras personas externas colaboradoras del proyecto. Estos valores se trabajaban en cada una de las clases y en el momento de la partida o competencia, los estudiantes recordaban las normas básicas para la

práctica de este juego y al final de la competencia o actividad del día se dio espacio para una reflexión acerca del comportamiento de ellos en dichas actividades, logrando una retroalimentación y conciencia de su actuar.

Por otra parte, el trabajo en equipo entre estudiantes y padres de familia fomentando la unión familiar. En estas actividades se da un modelo fundamental para la adquisición de valores morales, enriqueciendo la personalidad y carácter de cada uno de los niños, generando cambios comportamentales significativos en cada uno de ellos. En este sentido, la educación debe estar enfocada a la formación de valores intencionados que conduzcan a transmitir conocimientos, habilidades, necesarios para una vida en sociedad, ya que cuando se educa se deben abrir caminos para una formación integral. En este aspecto cabe mencionar lo que expresa una de las madres de familia:

“Mi hija comenzó con más responsabilidad , más segura de las cosas que iba hacer y uno como padre tenía que hacer las tareas , y se iba involucrando , va aprendiendo , mi hija me invitaba a jugar ajedrez y yo no entendía , pero le colaboraba y fuimos aprendiendo”.
(Madre de familia, anexo7. p.74).

El proyecto de ajedrez demostró ser una estrategia adecuada para contribuir a la adquisición de valores prácticos, donde formaron actitudes y conductas en cuanto a sus vivencias y experiencias cotidianas, llevándolos a ser conscientes de su proceso de formación. Por otro lado, el proyecto contribuyó al rescate de principios y normas sociales que se han perdido en la sociedad actual, enseñándolos a pensar, a decidir y a hacer.

6. 1.4.2. Práctica pedagógica

La práctica docente, se llevó a cabo en un escenario lúdico donde se da a conocer el saber pedagógico y práctico del maestro, como también se evidencian las fortalezas y debilidades para poder hacer una reflexión sobre las mismas y transformarla.

Uno de los objetivos de las prácticas docente es la formación de los sujetos en su integridad de personas que interactúan en un tejido sociocultural, donde los alumnos y maestros están llamados no solo por el saber

epistemológico, sino por varios factores que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en el aula de clase e infieren en este proceso de formación, permitiendo hacer reflexiones sobre el acto educativo. (Moreno, p. 2).

Es necesario subrayar que el proyecto lúdico del ajedrez en el aula de clase permitió poner en marcha una práctica mediada por el juego, donde se logró la participación activa de todos los estudiante, ya que el proyecto se complementaba con todas las áreas del conocimiento, llevando a que los niños encontraran motivación para aprender de una manera llamativa por medio de actividades de su agrado como creación de cantos, bailes, poesías, cuentos, descripciones relacionadas con cada ficha del ajedrez. El ambiente del aula de clase se caracterizaba por que los niños tenían libertad para preguntar e indagar qué pasaba con el juego, y los aprendizajes que se adquirirían a través de este como solución de problemas, comprensión textual y producción escrita, dichos escritos se hacían con el tablero y cada una de las piezas, posteriormente, en el aula de clase socializaban sus escritos y obtenían un estímulo por su buen desempeño en cada una de sus actividades.

Esta práctica fue relevante, porque logró la participación de aquellos estudiantes que presentaban dificultades en su aprendizaje y ayudó a potenciar capacidades en aquellos que presenta un buen desempeño académico, los condujo a desarrollar habilidades de pensamiento en todas las áreas, dándole sentido a lo que hacían los estudiantes, sentían gran agrado al llegar al aula de clase porque sabían que no se iban a aburrir, desde el primer momento que ingresaban al salón se iniciaban con actividades de motivación como concursos, trabalenguas o adivinanzas del tema que se iba a tratar.

Enseguida, se explicaban las características de la ficha, se les repartían los tableros de ajedrez para aplicar lo aprendido. Después de esto se motivaba al estudiante a seguir indagando sobre la misma, ampliando su conocimiento por medio de consultas que hacían en compañía de sus padres o familiares, consultas que servían para ampliar el conocimiento sobre el juego y las relaciones de la ficha con la cultura general, ya que cada una de estas tiene una historia que servía para darle sentido y trascendencia al juego.

El papel del docente es ayudarle al estudiante a darle un significado a la nueva información brindada, de una manera práctica, en diferentes situaciones y contextos en relación con el juego. Al respecto, Bruner (2000, p. 115) dice:

El ser humano es producto de la creación del conocimiento que se da por medio de tradiciones y la manera de pensar de una cultura; por eso, la educación se concibe como la ayuda que le sirve al ser humano para adaptarse mejor al mundo, realizar los cambios pertinentes, si es necesario, y ser los mejores arquitectos y constructores.

Estas prácticas pedagógicas renovadoras permiten que el niños trascienda en el ámbito escolar, familiar y social porque lo que aprende en la escuela lo aplica en su vida al compartir con sus familiares y personas de su entorno, ya que este juego fue dado a conocer en el colegio y en el contexto, donde los niños participaron en campeonatos intercurso e intercolegiales con gran éxito, situaciones que los llevaron a empoderarse de sus conocimientos, poniéndolos en práctica y preocupándose por mejorarlos día a día. En últimas, el docente, como artesano del aprendizaje de sus alumnos, debe buscar la manera de que este sea feliz y encuentre sentido a lo que hace, formando así seres competentes, dinámicos y seguros de los retos que quieren superar en su vida.

Capítulo VII

7.1. Conclusiones

A través de la sistematización del juego lúdico del ajedrez en el aula de clase, se llegó a la reflexión de nuestra propia práctica mediante una interpretación crítico hermenéutica, que nos permitió entender el valor y la importancia de esta experiencia en la comunidad en la que fue aplicada, y es así que se concluye:

7.1.1. La sistematización como metodología de la investigación.

Al analizar e interpretar la práctica docente sistematizada se encuentra sentido y se valora el trabajo que hace el maestro en el aula de clase. La sistematización, permite volver al pasado y rescatar la experiencia del juego lúdico del ajedrez, traerla al presente para ser reconstruida y

encontrar esos elementos que le dieron sentido y significado a la misma, al igual reconocer y valorar los aportes y sentimientos de aquellas personas que participaron del proyecto, como estudiantes, padres de familia, docentes y comunidad educativa encontrando sentido a nuestras prácticas, ya que en muchas oportunidades hacemos aportes valiosos, pero los dejamos en el olvido.

A partir del planteamiento epistémico basado en Habermas, se llegó a la autorreflexión en cuanto a la importancia de la práctica y la trascendencia de la misma, desde la reconstrucción y reflexión de la experiencia, que llevó a encontrar sentido y significado a lo que el docente realiza en el aula, porque es en la práctica donde está el valor de lo que se hace. Con este propósito, la investigación permite enriquecer nuestras prácticas y saberes con nuevas didácticas, que involucren factores cognitivos, lúdicos, afectivos y emocionales que forman parte del estudiante como ser integral, único e irrepetible y actor principal en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es enriquecedor para nuestra formación profesional y personal, este trabajo de sistematización que da cuenta de las habilidades y destrezas que desarrolló el proyecto en los estudiantes y los momentos significativos que vivieron y quedaron en sus mentes junto con sus padres de familia y profesores como se evidencia en sus relatos y en el análisis documental. De igual manera, esta experiencia originó conocimientos y aprendizajes reveladores con una visión transformadora. En su pensamiento, se desarrollaron procesos que garantizan la perdurabilidad del conocimiento, donde el aprendizaje se determina por la capacidad de comprensión, percepción y descubrimiento, capacidades que el juego del ajedrez les fue dando en la medida que cada estudiante conocía y comprendía el sentido del juego. Ellos tenían la necesidad de involucrar su par académico, su familia y sus saberes para la toma de las decisiones más acertadas en cada jugada, logrando así la superación de dificultades de atención, percepción y memoria, reflejándose en su rendimiento académico, su convivencia, el gusto por aprender y el amor por su colegio.

La Sistematización de esta experiencia ha producido conocimientos y aprendizajes significativos que posibilita apropiarse de ella, comprenderla teóricamente y orientarla hacia el

futuro con una perspectiva transformadora. Es de resaltar que la diversidad en las formas de aprender de los estudiantes surgen de manera natural, de ahí la necesidad de explorar, proponer y experimentar nuevas maneras de enseñar; por lo tanto, este proyecto de ajedrez en el aula de clase fue la oportunidad de innovar y crear nuevas alternativas en la forma de educar de los docentes. Como toda experiencia significativa, debe transformar la realidad y es así como este proyecto amplió la gama de alternativas y potencialidades, que parten de reconocer diversas y múltiples formas de aprender.

Es así, que la sistematización de experiencias permitió asumir al docente como investigador y a la vez dio, la oportunidad de analizar, cuestionar e interpretar la realidad de sus prácticas, metodologías y didácticas, que lo llevaron a ser generador de acciones que transformen el quehacer pedagógico en la institución educativa.

7.1.2 La lúdica como referente del juego elemento esencial en la transformación del aprendizaje.

En la actualidad, los niños llegan al colegio desmotivados y sin ganas de aprender por que las clases se tornan monótonas y aburridas, de ahí que surge la necesidad de dinamizar los espacios educativos con experiencias que llenen de significado la vida de los estudiantes. Por consiguiente, en esta sistematización se rescata el valor de la lúdica como elemento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que fue el motor que dio sentido a la experiencia, por el alto grado de motivación con el que aprendieron los educandos y de esta manera encontraron sentido a sus clases dialogando, jugando y aprendiendo de una manera divertida.

En este sentido, desde la revisión de los relatos hechos por los estudiantes y los docentes, se puede evidenciar que la acción pedagógica responsable y dinámica transforma la vida de cada uno y de esta manera llevo a la emancipación de la experiencia porque potencializa las capacidades del niño a través de actividades de su interés y agrado como el aprender el juego del ajedrez y crear cuentos , poesías, canciones, desarrollar situaciones problemas relacionadas con el mismo.

La metodología lúdica aplicada, por la docente en el aula de clase llevo que el niño aflorará sus habilidades y permitió que se apropiara del proyecto tomando confianza, para así hacer las

actividades que dieron sentido a la experiencia y llevo a que el estudiante llegara al conocimiento de una manera fácil y divertida para transformar su entorno educativo, familiar y social; porque una persona feliz hace feliz la vida de los demás y transforma el entorno donde vive.

El ser humano, es un ser que actúa y es de ahí que debe partir y centrar el aprendizaje, en el aprender a hacer; de modo que en el proyecto lúdico del ajedrez el niño fue el artífice de su propio aprendizaje. Al participar en las diferentes actividades este le permitió organizar su capacidad de creatividad, imaginación y recursividad.

El juego contribuyo a asociar y a tomar la decisión más acertada en cada jugada, logrando obtener el éxito y el reconocimiento de sí mismo y de los otros en su proceso de enseñanza. Según los autores trabajados en la investigación, la competencia lúdica, se desarrolla al articular las estructuras cognitivas, afectiva y emocional y fue así como la docente creo un ambiente propicio para el desarrollo de esta competencia, mediante la intencionalidad que le dio al juego, logrando que el estudiante aprendiera, y compartiera sentimientos y emociones al ganar o perder una partida y lo manifestará con sus compañeros. La lúdica, se considera como el factor que evidencia la actitud, con la que el estudiante debe enfrentar la vida, está inmersa dentro de su propio ser y por supuesto determina en gran medida el curso de su desarrollo integral. Con este proyecto, el niño fue motivado constantemente con actividades innovadoras que lo llevaron a quererlo, creando cosas nuevas dándole paso a su imaginación, donde construían las fichas con material reciclable, los juegos de escalera, las sopas de letras y los crucigramas, entre otros.

En esta investigación evidenciamos en cada acción, como el juego es el medio natural de auto expresión que utilizan los niños. Fue la oportunidad que utilizaron para expresar sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad, confusión y problemas de indisciplina que luego por medio de este juego, estas expresiones fueron cambiando por expresiones positivas que contribuyeron en la adquisición y apropiación de nuevos conocimientos, llegando a ser reconocidos como los mejores estudiantes de este año, siendo grupos nuevos y que presentaban problemas de convivencia y bajo rendimiento escolar. Es así que, la lúdica en el proceso de enseñanza –aprendizaje, es

de vital importancia ya que este fue el medio por el cual se logró el desarrollo del proceso de comunicación, de expresión de sentimientos, estableciendo vínculos afectivos entre compañeros, docentes, padres y el contacto social con toda la comunidad educativa.

7.1.3. El desarrollo de las Habilidades de pensamiento como parte del proceso de conocimiento adquirido dentro del juego.

En esta investigación, se puede apreciar que el juego lúdico del ajedrez en el aula de clase incentivó las habilidades de pensamiento teniendo en cuenta la taxonomía propuesta por Robert Marzano (2002) en cuanto a los tres sistemas: Cognitivo, metacognitivo y conciencia del ser, ya que la metodología lúdica implementada en este proyecto, fomentó el interés, la motivación, la capacidad de asombro, la capacidad de cuestionamiento e indagación en los estudiantes, porque aprender es entretenido y las aulas de clase deben ser espacios alegres, dinámicos, lúdicos y reveladores.

El desarrollo de este proyecto, promovió en los alumnos de grado segundo habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la visualización, el lenguaje, la resolución de problemas, la toma de decisiones, como también hizo posible la escritura, lectura y composición de textos sencillos, afianzó su desarrollo motriz, fomentó aptitudes artísticas y musicales, estimuló la creatividad y el uso de la imaginación en el manejo de recursos reciclables; actividades que permitieron a los estudiantes obtener un buen desempeño escolar en todas las áreas del conocimiento. De igual forma incentivo en los niños y niñas un espíritu crítico y reflexivo evidenciado en la participación y aportes de los estudiantes durante las clases. Esto se puede apreciar, en los relatos de los docentes donde expresaban como los estudiantes adquirían una actitud de análisis, reflexión y discernimiento durante las actividades desarrolladas y en cada jugada y partida durante el juego.

En cuanto al aporte pedagógico, el juego del ajedrez en el aula fue enriqueciendo al niño con nuevos mecanismos de pensamiento, que serán la base para arribar a la siguiente etapa de desarrollo. Estimuló el desarrollo mental, aumentó la capacidad de cálculo y raciocinio,

desarrolló la imaginación y capacidad de abstracción, contribuyó a fijar la atención, favoreció el pensamiento lógico formal, fomentó el espíritu de investigación e inventiva, y desarrolló la capacidad de observación y análisis en la esfera socioafectiva.

El proyecto fue en toda su totalidad, una estrategia valiosa para que los estudiantes se empoderaran de su propio aprendizaje en una construcción colectiva de saberes, encontrando sentido y significado a lo que realizaban en el aula de clase, aplicándolo a situaciones de su diario vivir y transformando su entorno escolar y familiar, como lo manifestaban las madres de familia en el grupo focal, donde referían como sus hijos desarrollaban habilidades de análisis, comprensión, actitud crítica e investigativa por los temas vistos, el hablar en público sin temor, el expresar sus ideas a los demás de manera segura y tranquila, ganando con esto autonomía y confianza en sí mismos.

7.1.4 .Categorías emergentes

7.1.4.1. Valores.

La triangulación de los instrumentos utilizados para el desarrollo de la investigación como la entrevista, grupo focal y análisis de documentos permitieron evidenciar que las acciones y actividades implementadas en el proyecto propiciaron en los estudiantes un cambio de actitud responsable en su comportamiento, decidiendo y asumiendo una conducta adecuada frente a determinada situación en relación con el juego; pero también referente a situaciones de la vida, actitud que mejoró las condiciones de convivencia, tanto en el aula de clase como fuera de ella, ya que estos niños daban ejemplo a otros grupos en cuanto a su comportamiento.

De igual manera, valores como el respeto, la tolerancia, y la responsabilidad se afianzaron en los estudiantes durante todas las actividades cuando analizaban e interpretaban cuentos e historias relacionadas con estos valores, en cada jugada y partida donde ponían en práctica el respeto por la decisión del otro jugador, por las normas del juego, al asumir una actitud de escucha y tolerancia hacia sus compañeros, la responsabilidad al cumplir con los compromisos y deberes que las actividades exigían, cuando tenían que elaborar las fichas con material reciclable

para darles vida y recrearlas, al investigar, consultar sobre las diferentes torres y reyes del mundo, actividades que realizaban en compañía y orientación de sus padres, de esta manera los lazos familiares se fortalecieron y dio paso a un ambiente familiar de apoyo, confianza y comunicación.

7.1.4.2. La Práctica pedagógica en el aula de clase

Este proceso de sistematización da cuenta de la autorreflexión y análisis de la práctica pedagógica como experiencia individual y colectiva, en su realidad concreta y cotidiana con un sentido emancipatorio, que lleva a la comprensión y la interpretación de los actos y acciones que se llevaron a cabo en el aula de clase a través de la experiencia lúdica del juego del ajedrez, en un contexto institucional, familiar y social, afectando de manera directa el proceso enseñanza-aprendizaje.

Mediante proyectos como este se innovan y se muestran nuevas alternativas en la forma de enseñar de los docentes y aprender de los estudiantes. Como toda experiencia significativa, transforma la realidad, y es así como este proyecto amplía la gama de alternativas y potenciales, que parte de reconocer diversas y múltiples formas de aprender y de desarrollar las habilidades de pensamiento, donde la construcción del conocimiento no sucede por igual en todos los estudiantes. De modo que, este proyecto en el aula de clase permite observar de forma personalizada el ritmo de cada alumno en su proceso de aprendizaje.

Cabe señalar, que las prácticas pedagógicas basadas y fundamentadas en la construcción y enriquecimiento del conocimiento como un trabajo donde el estudiante es agente activo y constructor de su propio aprendizaje, favorece espacios para generar procesos de pensamiento enriquecedores que se manifiestan en acciones de conocimiento, raciocinio, juicio, indagación, cuestionamiento, resolución de problemas, comunicación, y toma de decisiones. En este sentido la práctica pedagógica, cobra validez y significado cuando profundiza en el análisis crítico de

los compromisos educacionales, morales y culturales que subyacen y guían el trabajo escolar, tanto a nivel institucional, como personal.

Todo esto lleva a considerar la necesidad de efectuar cambios profundos en el campo curricular, incluyendo contenidos y prácticas pedagógicas renovadas ajustadas a las necesidades e intereses de los estudiantes como lo manifestaban las alumnas entrevistadas al expresar que todos los docentes en sus clases deberían motivar al estudiante con actividades lúdicas y dinámicas que despierten en ellos el interés y gusto por aprender, con acciones pedagógicas humanizantes las cuales se deben ir renovando y transformando día a día.

El proceso vivido hasta el momento, nos ha permitido inquietarnos y preguntarnos cómo estamos llevando los procesos de enseñanza- aprendizaje en la actualidad. Inquietud que nos ha servido para mejorar nuestra labor docente, tomando al niño como aquel ser humano con grandes capacidades, que en la medida en que nosotros como guías o artesanos las sepamos desarrollar con ambientes de aprendizajes lúdicos, significativos y propicios, se logrará que el niño brille como un diamante, llegando a tener una vida exitosa en todos los ámbitos.

Es el docente, el llamado a estimular la capacidad de asombro del estudiante de acompañarlo en el encuentro de nuevos significados, es así que cuando el profesor integra a su práctica docente la lúdica, su labor se hace más exitosa. La experiencia el ajedrez, fue el recurso utilizado por la docente para desarrollar múltiples habilidades mentales gracias a carácter lúdico e intelectual que llevo a optimizar el proceso de aprendizaje en los niños del grado segundo.

Respecto a la formación personal y profesional del docente, este proyecto contribuyo a fomentar el espíritu investigativo en ellos, llevándolos a indagar, explorar y crear actividades relacionadas con el juego lúdico del ajedrez desde su área o disciplina. De esta manera, se llevó a cabo un trabajo interdisciplinar y colaborativo entre todos los profesores que participaron de este.

CAPITULO VIII

8.1. Recomendaciones

De acuerdo con lo realizado en este proceso investigativo consideramos relevante realizar las siguientes recomendaciones:

- 1- Este proceso de sistematización en próximas investigaciones, puede ser abordado desde la práctica docente, ya que la metodología empleada por la profesora muestra gran riqueza en la variada gama de actividades que se desarrollan y que hacen que el estudiante aprenda de una manera lúdica e interactiva, favoreciendo los procesos de enseñanza- aprendizaje.
- 2- También puede recomendarse, retomar esta investigación de sistematización tomando como eje la formación en valores, ya que al colocar el ajedrez al servicio de la educación, no solo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar, sino también cultivar valores. Dada sus propiedades, es un escenario ideal a través del cual el maestro puede continuar la sana construcción del mundo interno de los niños; para así formar seres únicos responsables de su vida y del bienestar de la sociedad.
- 3- Es de gran importancia que quienes estuvimos inmersos en este proceso de sistematización, volvamos a retomar estas experiencias significativas y las apliquemos en el aula de clase, como una alternativa pedagógica que lleve a mejorar los procesos de enseñanza –aprendizaje, formando seres libres, felices y con grandes oportunidades de conseguir sus sueños y metas gracias a la educación de calidad que se les brindó en el colegio.
- 5- Generar en los demás docentes la autorreflexión de su práctica, para implementar nuevas didácticas que contribuyan a innovar y transformar el currículo, para que se fortalezca con proyectos interdisciplinarios que lleven a la implementación de nuevos planes de estudio, para que el alumno sea el centro del aprendizaje y este se adquiera mediante una pedagogía lúdica, dinámica y atractiva que genere nuevos ambientes de aprendizaje que sean significativos y favorables para el alumno, que permita desarrollar en el estudiante las competencias necesarias para actuar en un mundo globalizado.

6- Seguir investigando en el campo educativo, para que las instituciones sean espacios de transformación que incluyan dinámicas sociales y humanas, llevando al reconocimiento por el otro. De ahí, que la educación debe cambiar, debe ser heterogéneo reconociendo a la escuela como un espacio social; para que en ella emerjan rutas educativas y sociales que den la oportunidad de un intercambio cultural, para mejorar la convivencia, la ciudadanía y la democracia y así permitir que el estudiante sea una persona única, creativa y autónoma con perspectivas de triunfo.

7- Como experiencia reveladora y significativa, es importante su divulgación y socialización a través de los foros institucionales, locales y la participación en las diferentes convocatorias que realiza la Secretaria de Educación sobre proyectos educativos, como también inscribir esta experiencia en entidades como el IDEP, para su reconocimiento y aplicación. De igual manera, participar en la red de sistematización de experiencias, para enriquecer el quehacer pedagógico y contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

Referencias bibliográficas

- [1] Arango Quintero, Juan Carlos (2012). Tema 6: diseño metodológico. Última revisión, Junio 25 de 2015. es.slideshare.net/jcarangoq72/tema-6-diseño-metodológico.
- [2] BURÓN, Javier (1988). Enseñar a aprender: Introducción a la metacognición, 6 Edición. Ediciones Mensajero, Bilbao.
- [3] BLOOM, Benjamín (1971). Taxonomía de los objetivos de la educación: Clasificación de las metas educacionales. Traducción de Marcelo Pérez. Buenos Aires.
- [4] CAMPIRAN, A. (1999). Habilidades de pensamiento crítico y creativo. México: Colección Hiper-Col.
- [5] COVELO, Antón. Ajedrez y desarrollo de habilidades. Última revisión, Junio 25 de 2015. http://www.academia.edu/8532267/Ajedrez_y_Desarrollo_de_Habilidades.
- [6] DÁVALOS, Hart, E. Algunas consideraciones sobre el ajedrez como un instrumento para perfeccionar las habilidades cognitivas. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 138 - Noviembre de 2009. <http://www.efdeportes.com/efd138/el-ajedrez-para-perfeccionar-las-habilidades-cognitivas.htm>.
- [7] DÁVALOS, Hart (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión, Lúdica del maestro en formación, 2009. Autores. <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- [8] FARÍAS, Bertot (2004). Impacto del ajedrez en el desarrollo de habilidades intelectuales. <http://www.monografias.com/trabajos85/impacto-ajedrez-habilidades-intelectuales/impacto-ajedrez-habilidades-intelectuales.shtml#ixzz3IWRHNHu1>.
- [9] GÓMEZ NIÑO, Nidia Yasmín (2010). Desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la lúdica: “Una experiencia significativa”. Instituto Técnico Industrial Antonio Ricaurte. Villa de Leyva, Boyacá, Colombia
- [10] GUTIÉRREZ, Ángel. (1999). Memorias del tercer congreso internacional sobre investigación en educación Matemáticas. Valencia, España.

- [11] Habermas, Jürgen (1982). Conocimiento e interés. Taurus Editores, S.A. Madrid, España.
- [12] JARA, O. (s.f.). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. 26 de agosto de 2013. Biblioteca Electrónica sobre Sistematización de Experiencias. www.cepalforja.org/sistematizacion.
- [13] Jiménez Gómez, Carlos Alberto. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Septiembre 30 a octubre 2 de 1999. [13] [14] Pereira, Colombia. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE <http://www.ludicacolombia.com/autor.html>.
- [14] LÓPEZ NOGUERO, Fernando (2009). El análisis de contenido como método de investigación. XXI, Revista de Educación, 4 (2002): 167-179. Universidad de Huelva. Última revisión. Mayo 9 de 2015. Disponible en: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?seq>.
- [15] MARZANO, Robert (2002). La nueva taxonomía de los objetivos educativos: Traducción de Luis Felipe Gómez. México: ITESO.
- [16] MELLA, Orlando (2000). Grupos Focales. Técnica de Investigación Cualitativa. Publicado como Documento de Trabajo N° 3, CIDE, Santiago, Chile, Julio 2000. Última revisión, mayo 9 de 2015.
- [17] PERESSON (1995). (Cita). <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html> sábado, 30 de octubre de 2010 Publicado por Diego Rojas Universidad Central de Venezuela, facultad de ciencias.
- [18] SAMACÁ RAMÍREZ, José Vicente. La lúdica como proceso ligado al ... Esta sección sites.google.com/site/vicentesamaca/lúdica.
- [19] SAMPIERI, FERNÁNDEZ, BAPTISTA (2006). Metodología de la investigación. Cuarta edición. McGrawHill interamericana de México, s.a. de c.v.
- [20] SÁNCHEZ, Margarita (2002). La investigación sobre el desarrollo de habilidades de pensamiento. Revista Electrónica de Investigación Educativa, Vol. 4, No.1, 2002.
- [21] SYMITH, John (1991). Una pedagogía crítica en el aula En: Revista de Educación No 294 p 275. Madrid.

- [22] VIVAR DURÁN, Erika Vivianne (2006). Revisando el concepto de docente reflexivo. Red Maestros de Maestros. Ministerio de Educación de Chile. Última revisión, 13 de mayo de 2015.
http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_contenido=19868&id_seccion=5888&id_portal=709.