

ANEXOS

ANEXO 1. Antecedentes



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORIA ABIERTA Y A DISTANCIA FACULTAD DE EDUCACION
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
ANEXO 1
ANTECEDENTES

FECHA	TITULO	RESUMEN	METODO	RESULTADOS	FUENTE
Caracas, Marzo de 2012	Diseño de una guía de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para Fortalecer el desarrollo integral en los niños y niñas del centro De educación inicial Ezequiel Zamora. Valle de la Pascua - estado Guárico.	El presente estudio de investigación tuvo como objetivo proponer una guía de ajedrez como estrategias pedagógicas del docente para fortalecer el desarrollo integral en los niños y niñas 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 antes mencionado. Para la recolección de información se utilizó la técnica dela entrevista de 15 preguntas y se administró mediante una guía de entrevista estructurada de varias proposiciones (Siempre,	Todo investigador debe siempre sustentar su trabajo en material de apoyo metodológico a fin de recoger y analizar los datos que le permitan solucionar el problema planteado. Diseño de la Investigación En este sentido el estudio a realizarse estará enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible que consiste según Barrios, Y (2006)...elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas de tipo práctico. (p. 16). Investigación de campo de tipo descriptiva. Consiste en: Un análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación	Los datos son recopilados directamente en el Centro de Educación Inicial “Ezequiel Zamora”, de Valle de la Pascua, Estado Guárico, mediante un procedimiento sistemático y racional de obtención de información, basado Principalmente en una guía de entrevista estructurada. Luego de obtener los datos en el procesamiento de éstos, se tabularon manualmente, se codificaron y se presentaron en cuadros estadísticos, y se graficaron de acuerdo con las preguntas formuladas, las frecuencias y porcentajes de las respuestas aportadas por las personas pertenecientes a la población que se sometió a medición, obteniendo los siguientes resultados: Muestra tomada: 6 docentes y 30 niños y niñas del C.E.I. “Ezequiel Zamora” “Presentación y Análisis de los Datos continuación, se presenta el análisis de los datos producto de la investigación realizada en el Centro	Trabajo Especial De Grado Presentado Como Requisito Parcial Para Optar Al Título De Magister En Scientiarum. En Educación Inicial.

		Algunas Veces, Nunca), en las cuales se solicitó información sobre las actividades de Ajedrez y el Desarrollo Integral empleadas en el aula, el cual fue validado por la técnica de juicio de expertos y cuya confiabilidad se justificó teóricamente por las características del mismo. 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 del niño y la niña. Razón por la cual se propone dicha guía. Descriptores claves: Ajedrez, estrategia, docente, fortalecer y desarrollo integral.	conocido o en desarrollo. (p. 14). Población Atendiendo a Tamayo y Tamayo (2009), la población “incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que deben cuantificarse para un determinado estudio integrado aun conjunto N de entidades que participan de una determinada característica” (p. 176). En este sentido estará conformada la población por 30 niños y niñas De la sección “A”, y 6 docentes de aula, quienes cumplen funciones en el centro de Educación Inicial “Ezequiel Zamora”, de Valle de la Pascua, Estado Guárico. En tal sentido Arias (2008): dice que muestra...”es un subconjunto representativo de la población universo”. (p. 51). En relación a esto se trabajará con la totalidad de la población objeto de estudio conformada por seis (6) docentes y treinta (30) alumnos, quienes cumplen funciones y están matriculados respectivamente en el centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora, de Valle de la Pascua, Estado Guárico. De acuerdo a lo señalado en el Currículo de Educación Inicial del Sistema Educativo Bolivariano (2007). De la consideración de que la Educación Inicial se sustenta en los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, en concordancia con los fundamentos pedagógicos, se puede establecer que el subsistema de Educación Inicial Bolivariana persigue como propósito la formación integral de	de Educación Inicial Ezequiel Zamora; los instrumentos utilizados se conformó con preguntas de interrogantes bajo los criterios siempre, algunas veces, nunca. Los resultados obtenidos se reflejan en los siguientes gráficos: Aspectos más Relevantes con Relación al Ajedrez como Herramienta del desarrollo Integral del Niño y la Niña. Análisis El 45% señaló que algunas veces debe existir un personal permanente de ajedrez en el aula, El 30% dijo que nunca debía permanecer un docente de manera permanente que realice actividades de ajedrez, el 25% dijo que siempre debe existir el docente de forma permanente, que se encargue de Realizar las actividades de ajedrez. El 44% refleja que algunas veces ha recibido información acerca de la importancia del ajedrez en la escuela, solo el 25% dice haber recibido La información siempre y 35% nunca. El 40% dice ha recibido algunas veces orientación de cómo puede implementar el Ajedrez en el aula. El 25 % dice que siempre ha recibido orientación y 35% dice nunca recibir orientación. La Mayoría (55%) dice que nunca practica las orientaciones, bien sea Por no recibir ninguna o por no acatar las pocas. 20% dice si practicar Orientaciones y El 26 % dice que alguna veces practicar orientaciones. En este sentido, Blanco, U. (2004) dice: “Durante los últimos 25 años de desempeño profesional, ha sido nuestro interés llevar el ajedrez a las Escuelas. Nos interesa universalizarlo, democratizarlo; ponerlo al servicio de La educación para que nuestros niños y niñas se beneficien de sus virtudes y se les faciliten los procesos relativos	
--	--	---	---	--	--

			los niños y las niñas, en cuanto a hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y valores basados en la identidad local, regional y nacional, mediante el desarrollo de sus potencialidades y el pleno ejercicio de sus derechos como persona en formación, atendiendo a la Diversidad e interculturalidad. El proceso de aprendizaje según la cual, éste se desarrolla en espacios y tiempos favorables para cada sujeto, adecuados a las diferentes potencialidades, intereses, aspiraciones, edades, ritmo, temperamento y género de cada niño y niña; proceso que debe partir de los conocimientos previos que poseen éstos y éstas. Por otra parte, desde la perspectiva asumida en la propuesta curricular del subsistema de Educación Inicial Bolivariana, el proceso de aprendizaje debe tener continuidad, a fin de favorecer un adecuado desarrollo de los niños y las niñas; tarea para la cual se requiere del empleo de diversos recursos lúdicos didácticos, métodos y estrategias que permitan propiciar dicho desarrollo en espacios de interacción entre niños, niñas, familias, maestros y maestras, en el marco de la interculturalidad como principio de convivencia. Ello, supone la necesidad de promover experiencias de aprendizaje que permitan formar al nuevo ciudadano y la nueva ciudadana desde las primeras edades, con principios, actitudes, virtudes y valores de libertad, cooperación, solidaridad y convivencia; a un ser humano	al aprender a pensar reorganizada mente, el desarrollo valores para la vida y su formación como mejores ciudadanos. Como es sabido el ajedrez es un juego de carácter intelectual. En él dos personalidades, dos inteligencias, dos formas de ver al mundo, se enfrentan en una lucha por rendir al rey contrario.” (P.68) Pero siendo un juego, puede ser aplicado como estrategia o recurso pedagógico para estimular en los niños y niñas el desarrollo Integral de Importantes habilidades cognitivas. Estas habilidades, tales como la verbal y la numérica, repito estimuladas adecuadamente, favorecen en ellos la Participación en la construcción de su proceso de aprendizaje. Este tipo de ejercicios exigen al alumno comprender la situación, lanzar hipótesis, analizar rigurosamente, calcular distintas variantes, evaluar las posiciones finales a las que se llegaría según las jugadas elegidas, detenerse en todas las probabilidades del adversario e investigar sus opciones, para finalmente encontrar la solución adecuada y tomar una decisión. Todo este proceso fomenta el pensamiento crítico y requiere un buen nivel de atención que los estudiantes alcanzan en la medida de la ejercitación. Convertir el tablero de ajedrez en un campo de entrenamiento para el desarrollo de las capacidades mentales de los niños y Jóvenes es factible y está al alcance de los maestros. En virtud de lo antes mencionado, siendo el ajedrez un juego-deporte, el docente de Inicial debe aplicarlo como estrategia o recurso pedagógico Para estimular en los niños y niñas el desarrollo Integral de todas sus	
--	--	--	--	---	--

			relacionado con su contexto histórico-cultural, atendiendo al carácter multiétnico, pluricultural, plurilingüe e intercultural de la sociedad venezolana, tal y como lo establece el Currículo Nacional Bolivariano, marco filosófico, sociológico, epistemológico y pedagógico que orienta a la Educación Bolivariana, entendida como un proceso político y socializador que se genera de las relaciones entre escuela, familia y comunidad; sustentado en la interculturalidad, la práctica del trabajo liberador y el contexto histórico-social. Para el logro de sus propósitos, la Educación Inicial Bolivariana, recurre a la articulación de los aprendizajes y los elementos afectividad, inteligencia y lúdico, los cuales guardan plena correspondencia con los pilares fundamentales de la Educación Bolivariana: Aprender a Crear, Aprender a Convivir y Participar, Aprender a Reflexionar y Aprender a valorar. La afectividad tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje del niño y la niña de 0 a 6 años; razón por la cual resulta esencial que esté presente en todas las actividades momentos que se planifiquen en la práctica educativa, incluyendo las orientaciones que se brinden a la familia, maestros y maestras, para que los niños y las niñas avancen en sus aprendizajes y desarrollo integral. Además, la afectividad, articulada con las experiencias de aprendizaje de carácter lúdico, promueve en los niños y las niñas el	potencialidades. El docente debe contar con la supervisión como apoyo para ejecutar estas actividades, ser adiestrados o capacitados para mejor ejecución en el aula, ya que nuestros sujetos son niños y niñas cursantes de la segunda fase de Educación Inicial (Preescolar) y con edades comprendidas entre los 3 y 6 años, como una “esponjita” están dispuestos a Absorber todo el aprendizaje significativo que se les imparta.	
--	--	--	--	--	--

			aprendizaje, en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás, acordar y Cumplir normas sociales. El juego, brinda a éstos y éstas la posibilidad de aprender con los otros niños y las otras niñas, de utilizar las propias estrategias de resolución de problemas desde puntos de vista diferentes, encontrando soluciones comunes, convirtiendo a los conocimientos en un desafío que contribuya a fomentar la confianza y la alegría, porque abre Nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de nuevas capacidades. Por su parte, el elemento inteligencia se orienta a desarrollar las potencialidades físicas, psicológicas e intelectuales que trae el niño y la niña Al nacer y que los y las vinculan con el mundo físico, cultural y social. Por ello, es importante que la educación del niño y la niña en los primeros años de vida ofrezca oportunidades que favorezcan el fortalecimiento de los sentidos, las emociones, el lenguaje, la afectividad, las relaciones, en cantidad y calidad, que les permitan desarrollar al máximo sus Potencialidades. De manera que, mientras más sistemáticos sean éstos y Mientras más temprano se inicien, mejores resultados se		
--	--	--	---	--	--

22 de julio de 2011	El análisis escolar y su visibilidad en la provincia de misiones	Este trabajo describe aspectos generales de un proyecto de investigación recientemente iniciado y llevado adelante 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 -aunque de manera incipiente y poco sistemática esta actividad. En este contexto el ajedrez es empleado 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, esa provechándose por ejemplo el conocimiento del pródigo estado del arte en Argentina. Así es que se exponen los aspectos generales de la investigación que sobre el Ajedrez Escolar en la Provincia de Misiones se desarrolla en forma conjunta entre investigadores de la Universidad Nacional de Misiones e integrantes de la	obtendrán. Si bien la existencia de investigaciones consistentes de Ajedrez Escolar en la Argentina es escasa, podemos desarrollar un antecedente reciente –y referenciar otros nacionales o internacionales-, claramente distinto del que intentamos abordar con el presente Proyecto. El mismo, denominado “El Ajedrez en la escuela. Una experiencia con grupos experimentales”, fue presentado en el XI Congreso Nacional de Ajedrez Educativo “Paciencia en el juego y el juego en las ciencias” (Santiago del Estero, octubre de 2008), basado en mediciones en su mayoría perceptivas ¹ (memoria inmediata, pensamiento prospectivo, pensamiento lateral y percepción de la contradicción de la consigna) de acuerdo a lo postulado por Guiñar como aspectos cognitivos que el ajedrez ayudaría a desarrollar y Arribando a la conclusión general con relación a la prueba de base, de que: ...”los alumnos tienden a mantener o mejorar los puntajes (esto es, los procesos cognitivos que se miden ellos ítems), más que a disminuirlos, luego de la enseñanza de ajedrez en el grupo.” Bajo la hipótesis de trabajo de “que el ajedrez brindará a los sujetos con problemas de aprendizaje, herramientas de desarrollo cognitivo que les ayudará a superar sus inconvenientes, mejorando su estrategia de pensamiento y resolución de problemas”,	Recopilación y cotejo de las ideas y producciones de especialistas y docentes (nacionales e internacionales) referidas al ajedrez escolar y su fundamentación. Elaboración de documentos descriptivos que reflejen las opiniones y producciones de docentes y especialistas de la provincia de Misiones sobre el tema (encuestas). Elaboración de documentos que reflejen las características de los eventos para alumnos que se organizan en el ámbito de Misiones Creación y visibilizarían de una matriz referencial específica y consensuada de distintos eventos de Ajedrez Escolar, que perfile con mayor pertinencia las finalidades de los mismos según niveles, necesidades y objetivos. Comunicación de los aspectos teóricos de Ajedrez Escolar destinada a los docentes e instituciones de Misiones, a través de un sitio web planteado como soporte interactivo y de consulta sobre fundamentos didácticos y recursos prácticos para las clases. Elaboración progresiva de un catálogo bibliográfico, video gráfico y virtual de libre acceso sobre temática específica de Ajedrez Escolar e inclusión del mismo en el sitio web. Difusión, transferencia y capacitación basadas en los resultados parciales y generales de esta investigación. Se ha avanzado en la sistematización de textos con el uso de tecnología. Concretamente se ha creado un espacio dentro del aula virtual de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales FHyCS, Una para recolectar y ordenar por categorías todos los documentos analizados que componen tanto el marco teórico como otros vinculados a la temática. También se	Secretaría de Investigación y Pos grado Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, FHyCS Universidad Nacional de Misiones, Una y Coordinación Provincial de Ajedrez Escolar, Dirección de Educación Física Ministerio de Educación de la Provincia de Misiones PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS E INNOVACIONES: "construcción y desarrollo curricular"
---------------------	--	--	---	---	---

		Coordinación Provincial de Ajedrez Escolar, dependiente de la Dirección de Educación Física (Ministerio de Educación), con el propósito de dar trascendencia a las acciones que se desarrollan así Como para plantear alternativas de tratamiento a esta problemática – indefinición del Ajedrez Escolar, insuficiencia y/o invisibilidad de sus fundamentos pedagógicos- e instrumentar un conjunto de estrategias para transferir sus resultados al ámbito educativo.	estiman los autores que ayudaría a los sujetos impulsivos a contener su conducta y bajar su nivel de agresividad, mejorando su nivel de autoestima descubriendo nuevas aptitudes. Citando a Gardner, rescatan que: “El cerebro aprende y retiene más y mejor cuando el organismo interviene activamente en la exploración de materiales y lugares físicos y replantea preguntas que realmente le interesan. Las experiencias meramente pasivas tienden a atenuarse con el tiempo y su impacto es poco duradero” (pág. 94).Proponen llevar adelante ejercicios donde los alumnos pongan en acción TODO SUCUERPO (sugiriendo como aspecto original del proyecto realizar partidas de ajedrez viviente en una etapa más avanzada del aprendizaje, con sujetos como piezas de ajedrez), local movilizaría ‘circuitos que irían más allá de los que se movilizan en las funciones Superiores’, según la terminología de Vygotsky. “El desafío que suponen los enigmas de las jugadas de ataque y defensa de una Partida de ajedrez, son suficiente estímulo para que el interés no decaiga. Esto, llevado allano corporal en un juego simple, puede dar lugar a la observación de situaciones de manejo de la emoción, relaciones interpersonales, comunicación, resolución de Problemas en equipo, modificación de los sistemas de relaciones según el tipo de liderazgo, etcétera...” , sostienen.	han creado otros espacios dentro del mismo para realizar la clasificación de los eventos propios del Ajedrez Escolar de la provincia (Esquemas de encuentros por equipos de escuelas primarias y secundarias con puntajes diferenciados y voluntariado para fiscalización, etc.) y otros propios de la actividad de investigaciónSe consolida gradualmente una estructura de eventos de repetición anual (encuentros de capacitación docente, encuentro provincial y regional de escuelas primarias y otros), Mientras se continúa con la descripción general de eventos de ajedrez escolar para su posterior análisis. Se inició la recolección de información sobre opiniones de los docentes misioneros mediante encuesta, además de la descripción de textos nacionales e internacionales de ajedrez escolar para elaboración de un documento sobre el estado del arte. Conclusiones preliminar es Contribuir al tratamiento de esta problemática constituye un reto profesional ,institucional, metodológico, tecnológico e instrumental importante para nuestra jurisdicción(provincia de Misiones) y para la nueva Coordinación Provincial de Ajedrez Escolar, recientemente creada; retos posibles de emprender por un equipo interdisciplinario que enfrenta un nuevo y difícil debate escolar sobre el rol y las posibilidades de un recurso Lúdico emblemático. Desafío que contribuirá sin duda a calificar y utilizar mejor esta herramienta pedagógica en Misiones en esta etapa fundacional de su desarrollo sistemático.	
--	--	---	--	---	--

			Teniendo como uno de sus objetivos generales: -“generar en los alumnos con problemas de aprendizaje, un marco de desarrollo y potenciación de sus recursos cognitivos, emotivos e interpersonales, a través del aprendizaje y la práctica sostenida del juego de ajedrez”, y entre los específicos: “-aplicar en el grupo experimental, donde se encontrarán necesariamente alumnos con problemas de aprendizaje en cualquier área, la enseñanza del ajedrez con horas sostenidas de aplicación, juego y competencia”-, por ejemplo, previeron la inserción de la actividad en la escuela (grupo experimental: 5° grado Escuela N° 27 “Borrilla”) a través de tres modalidades posibles: • Modalidad 1: clases de ajedrez en las horas destinadas a Taller u horas análogas. • Modalidad 2: clases de ajedrez en una franja horaria que la escuela destinará Ad Hoc. • Modalidad 3: clases de ajedrez en una hora cedida por algún docente en días y horas rotativos, y con un tiempo de dictado de 80 minutos semanales. La actividad ajedrecística contó con una original dimensión “corporal” (PEONADAVIVIENTE), diseñada por el Lic. Juan Carlos Flores en colaboración con los integrantes de los Programas de Convivencia y Mediación, en momentos avanzados del aprendizaje de Ajedrez de los alumnos, con el fin de potenciar sus habilidades comunicacionales, espaciales, de liderazgo y resolución de problemas en equipo.		
--	--	--	---	--	--

			En cuanto a los análisis específicos, mirando el resultado del Protocolo de Prueba cognitiva, el proyecto muestra que, del total de 22 sujetos, el 40,9 % presenta una mejora en los resultados de la prueba con relación a los puntajes de base; es decir, a la prueba Tomada ANTES de la enseñanza de Ajedrez. Sin embargo, también denota que igual proporción (40,9 %) mantiene los puntajes idénticos en la prueba, aún después de la enseñanza del Ajedrez. En tanto, el 18 % de los alumnos, presenta una disminución del Puntaje. Analizados los porcentajes del rendimiento escolar área por área de los alumnos del grupo experimental, se probó con relación al primer promedio, en las cuatro áreas principales (Lengua 54,5 %, Matemáticas 50 %, Ciencias Naturales 72,7 % y Ciencias Sociales 68 %), que el grupo demostró una mejora en todas ellas desde el comienzo de la enseñanza del ajedrez, reflejada en el promedio total del grupo del segundo y tercer trimestre (solo un 22,7% presentó una disminución del rendimiento en algunas de las áreas DESPUÉS de la experiencia). Hemos desarrollado analíticamente como principal antecedente esta experiencia santiagueña (y no otras existentes a nivel internacional) por considerar que parece una experiencia realizada en contextos educativos actuales muy representativos de la escuela Primaria del interior de Argentina (condiciones materiales y		
--	--	--	--	--	--

			culturales), lo que le confiere un alto potencial de repetición y rediseño en otras escuelas del país. A nivel internacional destaca por su impacto en las primeras discusiones teóricas argentinas del Ajedrez Escolar (década del '90), el "PROYECTO AJEDREZ" desarrollado por el Ministerio de Educación de Venezuela bajo la gestión del Dr. Luis Alberto Machado. El proyecto³ Se desarrolló entre 1981 y 1983 bajo la coordinación de la Lic. María Edelmira García La Rosa y con un marco teórico basado en su trabajo: "La formación del Pensamiento Ajedrecista" (Universidad Central de Venezuela, García La Rosa 1979) que postula "una forma diferente de pensamiento que surge por intermedio de las vías de aprendizaje y práctica, que alcanza niveles de abstracción crecientes y evoluciona paralelamente al pensamiento habitual". Dicho pensamiento evolucionaría en un continuo de seis "edades"⁴ cada una conformada por una categoría de variables que respondería a los factores generales: 1. Nivel de interacción; 2. Función y formación de ideas; 3. Pensamiento estratégico; 4. Noción de espacio y 5. Noción de tiempo. Tras la consecución del ambicioso objetivo general de "desarrollar en los escolares venezolanos habilidades intelectuales a través de la transferencia de los procesos del pensamiento ajedrecista en la solución de otros problemas", el proyecto se llevó a cabo durante		
--	--	--	---	--	--

			cuatro años y arribó a la conclusión general de que “El ajedrez (un ejercicio mental de procesos estratégicos en forma de juego” según otra conclusión general de dicha investigación) metodológicamente impartido parece ser un sistema de incentivos suficiente para influir positivamente la evolución de la inteligencia humana normal. “Otras investigaciones internacionales (como la del argentino Compítela con el brasileño Gobén en 2006, referida a los niveles de consistencia y características de otras investigaciones de los últimos años basadas en el Ajedrez en la escuela) y nacionales (como la iniciada por la Dirección de Extensión Educativa y Recreativa de la Secretaría de Educación de la Ciudad de Buenos Aires en 2009, referida entre otros a los posibles efectos del Ajedrez como morigerado de situaciones de violencia en la escuela), completan un exiguo acervo de pesquisas recientes⁵ que intentan transitar desde lo excesivamente Sico médico lo didáctico, desde un perfil positivista hacia uno más cualitativo y social. Planificación: diseño del proyecto; aprobación en los ámbitos oficiales respectivos. Actividades preliminares de acreditación, etc. Recolección de información teórica vinculada al Ajedrez Escolar. Reconocimiento, recolección, organización y sistematización de información teórica nacional, referida a fundamentos pedagógicos del Ajedrez Escolar. Indagación,		
--	--	--	--	--	--

			recolección, organización y sistematización de opiniones y fundamentos pedagógicos y preferencias de Ajedrez Escolar de docentes, alumnos y especialistas Indagación y sistematización de perfiles de organización e implementación de eventos específicos de Ajedrez Escolar para alumnos (nacional y provincial). Elaboración y conformación de un corpus documental de Ajedrez Escolar para transferencia en el entorno propio. Evaluación y difusión.		
2011 Argentina	Aprendizaje, participación estudiantil y ajedrez	Durante el desarrollo del Programa de Ajedrez Escolar Inicial (AEI) promovido por la Universidad de la Punta de San Luis, Argentina en el 2011 se formuló una indagación sobre la participación de los estudiantes en las clases de ajedrez en una escuela rural en tres grupos de 1ª a 3er Grado (Primaria) de edades entre 7 a 11 años), otro grupo de 4to a 6to grado (Primaria) de edades de 11 a 14 años y el grupo secundario de edades entre 14 y 18 años. Registramos en cincuenta y dos alumnos de nivel primario y secundario de la Escuela N° 38 Gral. Pablo Lucero de la localidad de El Morro (San Luis), Argentina, la forma de participación en las clases, las actividades desarrolladas, las interacciones entre alumnos, entre alumnos y profesor, la participación verbal, la participación gestual y las actividades de participación en una escuela	La práctica dentro de las aulas y la realización de actividades y encuentros diversos en las escuelas contribuye a la interacción social de Los participantes que disfrutan de un esparcimiento sano, demostrando sus aptitudes. En la escuela no es intención formar niños ajedrecistas, Mi porta que todos, cualquiera sea su capacidad para dominar el juego, se vean beneficiados por su práctica. Asimismo, la formación ajedrecística para docentes tradicionalmente no busca transformar al maestro en ajedrecista, sino brindarle los elementos para conducir Actividades pedagógicas. En la asociación con otras áreas curriculares, el ajedrez actúa como elemento motivador, favoreciendo tanto la Comprensión de temas abstractos como la fijación de conocimientos. La enseñanza del ajedrez en las escuelas se constituye en una práctica de intervención educativa que se mueve en el contexto de las ciencias de la educación y que	Entendemos que la motivación para el estudio promovida por el docente hacia los estudiantes es relevante ya que lograr una preparación para un aprendizaje constante, durante toda la vida y debe constituirse En uno de los desafíos de la educación actual. Los mejores procedimientos docentes son los que invitan y promueven la participación De los estudiantes. La promoción de la participación en las clases favorece los aprendizajes significativos y la sociabilidad de los Estudiantes. Atendiendo al nuevo rol docente transformando el profesor su función de instructor para convertirse en un facilitador y coordinador de los aprendizajes grupales teniendo un rol activo multidireccional, en lugar de su rol pasivo de comunicación en una sola dirección, consideramos que el juego de ajedrez en las escuelas fomenta la participación de los estudiantes de todos los ciclos de forma verbal o gestual, estimula la curiosidad y el sentido crítico, los deseos de aprender Un juego nuevo. Un modelo didáctico centrado en las interacciones	Revistas.ufg.br/index.php/fef/articloe/view File/19839/15679

		rural del programa, usando la observación no participante registros estructurados a práctica del ajedrez favorece el pensamiento crítico, la memoria, La atención, la creatividad y la sociabilidad de los estudiantes. El ingreso incipiente del ajedrez en las escuelas de algunas provincias argentinas promueve entre los estudiantes la capacidad de pensamiento abstracto, la capacidad de distribuir la atención, la velocidad de razonamiento la concentración y el autocontrol El ajedrez se ha convertido en una herramienta puede ser de gran valor pedagógico, pero también un instrumento para el desarrollo del planeamiento estratégico La presencia del juego en las escuelas es la presencia del placer por el juego, de la diversión en el sentido de la Escuela griega, del tiempo liberado. El ajedrez por ser un juego complejo y entretenido se adapta plenamente a las escuelas como un socio jerarquizado de las disciplinas escolares, promoviendo la sociabilidad de los estudiantes, los esfuerzos de auto superación, la adquisición de valores y la formación de ciudadanos .El ajedrez ayuda al control de la atención y la concentración, la aplicación de un	requiere de docentes altamente capacitados por un lado, y por otro de profesores de cualquier asignatura debe ser capaz de poner en relación adecuando las condiciones temporales, espaciales Y materiales para que los estudiantes tengan las máximas oportunidades para aprender. El docente debe tener una triada de conjuntos de conocimientos sobre los contenidos de su asignatura (teóricos y prácticos), pedagógicos y del currículo (SHULMAN, 1986) En este trabajo, denominaremos a la práctica educativa lúdica que utiliza juegos de ajedrez o donde se aborden temáticas de ajedrez y en Donde participen docentes y estudiantes como “ajedrez escolar”. Se trata de la enseñanza sistemática, progresiva y permanente de los elementos fundamentales del juego de ajedrez asociado a las disciplinas del currículo escolar con una frecuencia de al menos ocho estímulos Cuatrimerales o dieciséis estímulos anuales. La docencia es una práctica social intencionada que implica un Proceso y que además espera un resultado. Entendemos a la acción educativa como voluntaria, involuntaria, consciente o inconsciente y explícita o implícita caracterizada como un proceso de interacción entre las personas – docentes y estudiantes – donde se establecen relaciones Con una singular dinámica. Para	entre estudiantes y profesor que promueva la participación de los estudiantes en las clases provoca avances que no sucederían de manera espontánea y es promotora del autoaprendizaje como capacidad estratégica De una educación para toda la vida. Interesarse como docente en los estudiantes atendiendo a sus logros intelectuales, sociales, morales y emocionales y teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y sus aprendizajes previos y su activa participación en las clases favorece los procesos de Enseñanza aprendizaje construye y promueve ciudadanía. La enseñanza del ajedrez en las escuelas en nuestro tiempo, con la participación estudiantil y el juego como participación, propicia y promueve la organización de experiencias educativas inéditas, ejercicios nuevos en la construcción de conocimiento, una experiencia áulica promotora del aprendizaje del juego como medio para la recreación, el placer lúdico, la interacción social y la vinculación con Las nuevas tecnologías.	
--	--	---	---	--	--

		razonamiento lógico, la intuición y la imaginación, la Organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de los problemas (meta cognición) y la toma de decisiones en situaciones complejas y variables acorde a la edad de los estudiantes En nuestro tiempo las NTCl permiten ampliar las posibilidades de enseñar y aprender y el ajedrez como juego, como cultura, como instrumento modelador del pensamiento, es una eficaz herramienta, plenamente adaptable a las transformaciones educativas. Uvencio Blanco (1996) ha destacado que el ajedrez tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en los niños de edad escolar y por las innumerables aplicaciones en situaciones de la vida diaria y por el desarrollo de pensamiento creativo, el juego ayuda decisivamente a la modelación de conductas positivas. El ajedrez ayuda al control de la atención y la concentración, la aplicación de un razonamiento lógico, la intuición y la imaginación, la organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de los problemas (meta cognición) y la toma de decisiones en situación es complejas y variables acorde a la edad de los estudiantes En nuestro tiempo las NTCl permiten ampliar las	estudiar la participación de los estudiantes en las clases a menudo los investigadores se han basado en la conducta y en la atención que ellos prestan hacia los temas expuestos a su posterior su rendimiento escolar. Carrol (1963) ha sugerido que el tiempo como competencia docente ha sido tenido en cuenta en el contexto de enseñanza aprendizaje y las indagaciones efectuadas a partir de que propuso un modelo referido al tiempo como variable Más importante para el aprendizaje escolar. Diferencia entre tiempo transcurrido entre el alumno en clase (relación existente entre oportunidad y perseverancia), del tiempo necesitado para el aprendizaje, como porcentaje de tiempo en el que los alumnos están implicados en el proceso de aprendizaje (CARROL 1963) Las formas de participación de los estudiantes según Tousignant yiedentop (1983) son: - Cooperación completa asociada a una conducta de aplicación. Los estudiantes escuchan atentamente la explicación del profesor, colaboran - En la organización de las actividades y realizan la tarea tal y como el profesor la ha diseñado. - Cooperación detallada asociada a conductas de transformación de la tarea. El estudiante modifica la situación de la tarea adaptándola a sus Capacidades (modificar la dificultad de una tarea hacia parámetros más complejos o más	
--	--	--	--	--

		posibilidades de Enseñar y aprender y el ajedrez como juego, como cultura, como instrumento modelador del pensamiento, es una eficaz herramienta, plenamente adaptable a las transformaciones educativas.	fáciles) y necesidades. - Cooperación simulada asociada a conductas de esquivo. Los estudiantes hábiles o, como Tousignant y Sediento (1983) los definen, "invisibles" son los que aparentemente están participando en la tarea pero que al observarlos con detenimiento se encuentran casi siempre alejados - Del lugar en el que se produce la tarea, realizando otra tarea al mismo tiempo. Fueron denominados "espectadores competentes". - No cooperación expresa asociada a conductas de desvío. El estudiante rechaza la tarea propuesta y se niega a cooperar, perturbando el desarrollo Normal de la clase. Según los autores, estos alumnos se pueden convertir en "invisibles" teniendo conductas de esquivo e incluso aplicar conductas de transformación para adaptar la tarea según las circunstancias, pero siempre con la intención de no participar en las - Actividades propuestas. La participación de los estudiantes en las clases de ajedrez Nos propusimos estudiar la participación de los alumnos en las clases de ajedrez ya que como educadores debemos obtener conocimientos que nos posibiliten saber cómo, de qué manera, participan los estudiantes en las clases Para poder profundizar en el conocimiento del proceso de enseñanza -aprendizaje y poder mejorar nuestra intervención		
--	--	--	---	--	--

			como docentes, es necesario, no solamente conocer qué tipo de intervención educativa debemos realizar los profesores, sino profundizar, También, en el conocimiento de los intereses, motivaciones, opiniones, etc., de nuestros alumnos. Nos propusimos conocer cuáles son los diferentes niveles de participación de los estudiantes de la escuela rural de El Morro, distante de Villa Mercedes (SL) a 50 ms y de La Toma (SL) a 25 kms que recibe alumnos de lugares cercanos como Las Postas, La Chichina, La Morena, El Guanaco y La Esquina. El docente para brindar clases debe realizar 100 km entre la ida y la vuelta a la escuela. La indagación se formuló usando las herramientas cualitativas: observación y registros estructurados en plantillas a los tres grupos de Estudiantes. Grupo Primer Ciclo (21 alumnos) 1^a a 3er Grado (Primaria) Edades: de 7 a 11 años Grupo 2do Ciclo (17 alumnos) 4to a 6to grado (Primaria) Edades de 11 a 14 años Grupo: Tercer ciclo (14 estudiantes) (Secundario) Edades: entre 14 y 18 años Total de estudiantes: 52 En el estudio inicial registramos usando la observación no participante y el cuaderno de notas, la cantidad de estudiantes y su participación en las clases, las actividades desarrolladas, las interacciones entre estudiantes, entre estudiantes y profesor, la participación verbal, la		
--	--	--	--	--	--

			participación gestual y las actividades de participación. Las primeras observaciones comenzaron a registrarse en mayo del 2011.		
Villa de Leyva, departamento de Boyacá, Colombia, en el año 2010	Desarrollo de las habilidades de pensamiento a través de la lúdica ” Una experiencia significativa"	Su 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 Marcano, a través de la implementación de actividades lúdicas, que incluían rompecabezas, crucigramas, maquetas, carteleros, juegos, danzas, dramatizaciones, murales, salidas de campo, como aporte a los docentes de básica primaria para mejorar las prácticas educativas.	En la investigación fue necesario formular preguntas orientadoras:¿Cuál es el estado de las habilidades de pensamiento en los Niños del grado 3? ¿Cuál es la metodología del docente en relación con la lúdica? ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los niños Respecto de los estándares curriculares que plantea el Ministerio de Educación Nacional? ¿Cuáles son las manifestaciones de motivación? ¿Qué escenarios y recursos posibilitan el trabajo lúdico con los estudiantes? ¿Cuál es la forma de evaluar respecto de las Habilidades de Pensamiento? El tipo de investigación es cualitativa con un método de investigación-acción que se adscribe al paradigma crítico, el cual postula la necesidad de investigar con la finalidad de superar las contradicciones de la acción social y de las instituciones sociales en cuanto a su racionalidad y justicia. La ciencia social crítica permite que los individuos ejecuten acciones de transformación social que se benefician a la colectividad, es un quehacer más ético que técnico La finalidad de este método es mejorar la acción. En el campo educativo es fundamental	Con el desarrollo de este proyecto , se incentivó el espíritu crítico reflexivo en los estudiantes de grado tercero, evidenciado en la participación activa Durante las clases. El diseño de una cartilla lúdica para las asignaturas de ciencias sociales y matemáticas contribuyo al fortalecimiento del desarrollo de las habilidades de pensamiento según la taxonomía de Robert Marzano, en los estudiantes de grado 3 , ya que fue el soporte para la implementación de las actividades. uno La alegría y motivación que fue observada en cada uno de los estudiante de en el desarrollo de las variadas actividades, manifiesta el cambio de actitud con respecto a las clases por parte de los estudiantes. Las actividades lúdicas en la clase produjo aspectos como el aumento de asistencia , la expectativa y la alegría de los estudiantes, el espíritu investigativo por los temas vistos, la toma de apuntes en sus cuadernos de forma comprensiva, el adiós a los miedos de hablar en público, expresarse con más tranquilidad a sus compañeros, compartir, valorar, respetar a los demás.	revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/bien/278

			orientar la investigación a mejorar la acción Y a resolver los problemas cotidianos con una visión dinámica de la realidad.		
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2. Formato de entrevista Docentes, Estudiantes

ENTREVISTA A DOCENTES

1. Recuerda usted el proyecto de ajedrez que se realizó en el Colegio Santiago de las Atalayas y que actualmente se está implementando?
2. ¿Qué características tenía el proyecto del ajedrez?
3. ¿Por qué escogieron a los niños del grado segundo para la aplicación de este proyecto?
- 4.- ¿Considera usted que el juego del ajedrez incidió de alguna manera en el desempeño escolar de los estudiantes?, ¿Cómo?
5. ¿Cómo fue la integración interdisciplinar de las áreas al proyecto?
6. ¿Y...Qué aspectos del juego del ajedrez usted recomendaría para el trabajo en su área?
7. ¿Cree usted que la edad en la que se encontraban los niños fue importante para el desarrollo del proyecto?
8. ¿Qué procesos observo en sus estudiantes con la práctica del juego del ajedrez?
9. En Qué factores considera que influyeron en el proyecto, para que fuera una experiencia reveladora y llevaran a la formación de aprendizajes significativos en los niños y niñas?
10. ¿Piensa usted que la metodología, que se utilizó en la experiencia del juego del ajedrez, contribuyo a mejorar sus prácticas educativas?
11. ¿Cree usted que el ajedrez puede generar hábitos intelectuales en los estudiantes?
12. ¿Y... Cómo se dieron las valoraciones en este proceso para los estudiantes?
13. ¿Cuál fue el apoyo de la institución para la implementación del proyecto del ajedrez en el aula?

ANEXO 2

ENTREVISTA A ESTUDIANTES

- 1.-En qué grado estabas en ese momento?
- 2.- ¿Qué recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?
- 3.- ¿Que actividades así en particular te acuerdas que te hayan gustado más?
- 4.- ¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez, todos los días? O cómo era?
- 5.- Crees que es bueno aprender a jugar el ajedrez?
- 6.- Que actividades te ayudo a mejorar?
- 7.- Crees que el juego del ajedrez te ayudo a razonar a mejorar?
- 8.- Crees que el juego del ajedrez te ayudo en tu comportamiento?
- 9.- ¿Cómo fue la experiencia del ajedrez?
- 10.- ¿Qué fue lo que más te llamo la atención de ese proyecto ‘?
- 11.- En el estudio te ayudo?

ANEXO 3

ENTREVISTA A GRUPO FOCAL

MADRES DE FAMILIA

1.-¿Que recuerdan ustedes del proyecto de ajedrez que se desarrolló acá en el colegio?

2.-¿Creen ustedes que el jugar este juego del ajedrez tuvo importancia en el rendimiento académico de sus hijos?

3.-¿CREE que ese apoyo que ustedes les brindaron a los niños fue importante?

4.-¿Recuerdan ustedes el festival que se realizó y que sus hijos participaron?

5.-¿Qué habilidades y fortalezas se desarrollaron en sus hijos con este proyecto?

6.-¿Qué aspectos debía mejorarse en el proyecto del ajedrez?

7.-¿Creen que los materiales utilizados fueron adecuados para el aprendizaje de los niños y niñas?

8.-¿Cómo les pareció la experiencia que vivieron sus hijos?

9.-¿Qué cambios notaron en sus hijos?

Muchas gracias por su colaboración, por compartir con nosotros esta experiencia que fue significativa para sus hijos y para ustedes

ANEXO 4. Análisis Documental

REGISTRO FOTOGRÁFICO

FORMATO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

FOTOGRAFIA N0 1



Fecha de la foto: abril del 2009

Lugar: Colegio Santiago de las Atalayas

Descripción de la situación	Esta fotografía, hace referencia a una de las etapas iniciales del juego del ajedrez, como se observar, los niños están llevando a cabo una partida utilizando las tres primeras fichas enseñadas, ya que este proceso se hace progresivamente; se inició con los peones, luego aprenden los movimientos de la torre y continúan con el del alfil, para facilitar y permitirle al niño interiorizar el movimiento de cada pieza.
Interpretación del investigador	Según la taxonomía de Marzano, los niños al desarrollar la partida de ajedrez, están ejercitando el sistema cognitivo desde el dominio del conocimiento. -Recuerdan la información exacta como fue almacenada. El niño, trae a su mente como debe realizar el movimiento de cada ficha. -comprensión: identifican en detalle la información importante. En el momento de la partida, el niño retoma la información que necesita recordar con relación a las fichas que está utilizando. -utilización del conocimiento: aplican el conocimiento en situaciones específicas. El estudiante aplica lo que sabe en la partida

	que se está llevando a cabo al mover la ficha correctamente. -utilizan el conocimiento para resolver problemas. Al encontrar en amenaza una ficha, puede utilizar diversas estrategias mirando el movimiento de otras fichas y amenazar a las del contrincante y así evitar perder la ficha que está en riesgo. También se aplica el “sistema de meta cognición al hacer un monitoreo de claridad donde el estudiante puede verificar hasta qué punto posee claridad en el conocimiento”.Marzano, citado (Herrera, Angarita, Martínez pág. 14) Esto, lo hace en el transcurso de la partida al realizar los movimientos de las fichas como también al finalizar la partida al perder o ganar.
--	---

FORMATO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

FOTOGRAFÍA No. 2



Fecha de la foto: Mayo del 2009 **Lugar:** Colegio Santiago de las Atalayas

Descripción de la situación	En esta actividad, se diseña un juego de escalera para reforzar el tema sobre las diferentes torres del mundo. Donde el niño, aprende cultura general, hace descripciones y aclara datos importante sobre cada torre famosa, como también resuelve situaciones problema; con este juego se quiere verificar el conocimiento aprendido y darle al niño la oportunidad de llegar al conocimiento de una manera divertida, relacionando la torre del juego del ajedrez con las torres más importantes. También se retroalimenta el movimiento de la ficha con este juego.
Interpretación del investigador	Esta actividad, permite llevar al aula de clase el aprendizaje de una manera lúdica, donde el niño estudia de una forma divertida, de ahí la importancia de incluir la lúdica como estrategia de aprendizaje .Según Roja 2010” la lúdica hace referencia a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse, y produce en él, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento y la diversión” al participar, del juego de la escalera el estudiante retroalimenta los temas vistos de una manera entretenida, expresa sentimientos al lograr avanzar o retroceder en el juego , haciéndolo con agrado porque está dentro de su zona de confort; en un ambiente agradable y donde compite de una manera sana, trayendo a la memoria datos

	importantes, solucionando situaciones problema, relacionados con cada una de las torres famosas del mundo; practicando el movimiento de la torre del ajedrez, en algunas situaciones que se les presentan en el cuadro sorpresa. Por medio de la lúdica, podemos interactuar en una sociedad donde cobrar gran importancia el juego para que el niño tome la vida con sentido.
--	--

FORMATO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

FOTOGRAFIA No. 3



Fecha de la foto: Septiembre del 2009

Lugar: Colegio Santiago de las Atalayas

Descripción de la situación	Como se puede observar, esta imagen hacer referencia a la personificación; la mujer que está mostrando la foto, es una mamita de un niño vestida de reina, por un día la persona que representa la ficha, va al salón de clase, comparte con los niños, realiza jugadas de ajedrez con ellos, y les cuenta como ha sido la experiencia de jugar ajedrez con su hijo y con su familia, ya que este juego es propicio para recrear tanto en el colegio como en la casa. Estas personificaciones se hacen con todas las fichas se disfrazan niños, profesores o invitados.
Interpretación del investigador	Al leer, la descripción de la foto toma gran importancia el vínculo que establecen los niños con diferentes personajes, que al personificar a cada una de las fichas, como en este caso, a la mamita que estaba vestida de reina; hace que los niños, mejoren las relaciones personales a través de un adulto, cuya razón de ser al estar en el aula de clase es que los estudiantes despierten gran interés por el juego y pueda intercambiar con ese personaje ejercicios, habilidades de pensamiento; por medio de la metacognición al recordar e intercambiar información que ya había aprendido anteriormente con dicho invitado.

FORMATO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

Fotografía No. 4



Fecha de la foto: Octubre del 2009

Lugar: Colegio Santiago de las Atalayas

Descripción de la situación	En esta foto, se observa a los niños del grupo en un torneo interno, para esta época del año, ya tienen claro el movimiento de cada una de las fichas, de tal manera que pueden participar en una competencia o torneo, donde aplican todos los conocimientos relacionados con el juego. El papel del docente, es verificar y aclarar dudas sobre cualquier inquietud que tengan los niños con relación a las jugadas, para obtener un buen desempeño; el estudiante debe estar concentrado, visualizando todas las jugadas, solucionando las situaciones problemas que se le presente y trayendo a la memoria el correcto movimiento de las fichas. Todo esto, se lleva a cabo dentro de las normas del respeto, aplicando las reglas del juego como son: no hablar durante la partida, saludar, desearle suerte al contrincante, aceptar el triunfo o la derrota y despedirse al finalizar el juego.
------------------------------------	---

Interpretación del investigador	La foto, muestra a los niños del grado segundo concentrados en el desarrollo o de una partida del juego del ajedrez, donde según la descripción de la foto, están en un torneo interno, el cual les permite mostrar y aplicar todos los conocimientos que tienen acerca de este juego. Al participar, en esta competencia el niño está poniendo en práctica el sistema cognitivo en relación con -Conocimiento/recuerdo: cuando trae a su mente los movimiento década una de las fichas. - Comprensión: identifica, la información relevante al crear estrategias para permitir avanzar en el juego. -Análisis: utiliza, lo aprendido para aplicarlo a su favor creando nuevas situaciones y poniendo en amenaza las fichas del otro competidor. -Utilización del conocimiento: en determinada situación, cuando en el juego toma decisiones con relación al movimiento y ubicación de cada pieza, y sabe sacar ventaja, corriendo las fichas que avanzan más rápido y tienen diferentes movimientos como: la torre, que se puede mover horizontal o verticalmente los espacio que quiera , el alfil con su movimiento en diagonal, que al saberlo correr se convierte en gran amenaza para el contrincante, lo mismo que la reina que es la ficha con más
---------------------------------	--

	poder ya que adquiere el movimiento de las dos anteriores. -resolución de problemas: Al estar concentrado, en la jugada verificando los movimientos del contrincante y analizando la jugada que realizara para defender sus fichas y poder atacar al otro. -investigación experimental: Al poner, una ficha en jaque mirar y generar hipótesis sobre las diferentes maneras de correr la ficha, sin que vuelva a quedar en jaque o al mirar estrategias para poner en jaque las ficha del otro competidor. En esta actividad, el docente Sirve de árbitro verificando que los niños estén aplicando las reglas del juego y los valores de la honradez, al no hacer trampa ni jugadas incorrectas, el respeto manejando siempre un clima de cordialidad y armonía, y la tolerancia, al aceptar la perdida de las fichas o la partida de una forma serena y teniendo en cuenta que a partir de la situación presentada, ya sea el triunfo o la derrota debe reflexionar.
--	---

FORMATO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

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

FOTOGRAFÍA No. 5



Fecha de la foto: Noviembre del 2009

Lugar: Colegio Santiago de las Atalayas

Descripción de la situación	Esta imagen, hace referencia al cierre o clausura del proyecto, donde se encuentran los niños de los cinco colegios de la Asociación Alianza educativa, que participaron en el proyecto. Para esta actividad, cada uno de los colegios presenta rondas, canciones, bailes poesías, adivinanzas. Todas las presentaciones, deben de ir relacionadas con el juego del ajedrez, también se les brinda la oportunidad de participar en torneos, enfrentarse a personas invitadas con gran experiencia, entrar a la sala de informática y competir con otros jugadores virtualmente.
Interpretación del investigador	Es interesante, el logro final que se obtiene al aplicar este proyecto, ya que no solo desarrolla habilidades del pensamiento, sino que presenta una gran gama de alternativas para los estudiantes en la cuales pueden mostrar sus habilidades y destrezas con relación a las artes, las danzas, las tecnologías. 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 que en un futuro asumir otros retos de valor, ya que en este festival es valorado y resaltado; por

	su participación, como también por el logro de haber aprendido el juego. El estudiante recibe un diploma que lo cataloga como un jugador exitoso de ajedrez, lo mismo que un distintivo para recordar su participación en el proyecto.
--	---

ANEXO . CUADERNO DEL AJEDREZ

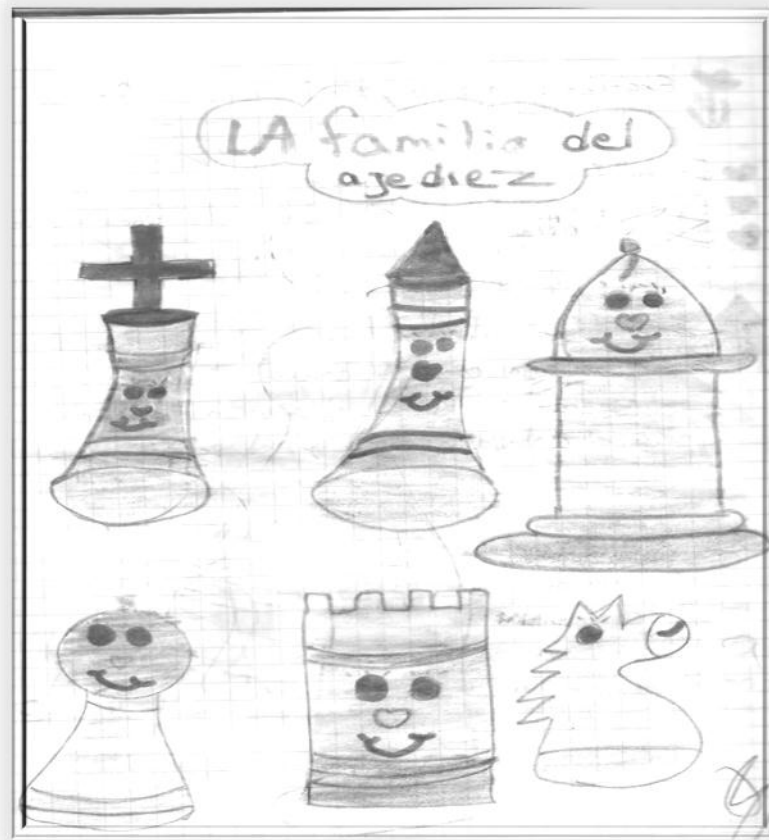
Colegio Santiago de las Atalayas.

Grado: Segundo C

Año: 2009







Categorías

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
Tema 1: Dibujo: Realiza de manera creativa el dibujo del rey. Temas 3: Mi Barrio: por medio del dibujo del tablero de ajedrez identifica calles y carreras. -Dibujo y plano del barrio. Guía para identificar con colores las filas y las columnas. -Dibujo de cada uno de los servicios públicos. - Hoja-Guía: "Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. -Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad con dicho trabajo.	Tema 1: El ajedrez: Descripción del juego del ajedrez: es un juego que ayuda a desarrollar el pensamiento. Es un juego de mesa conformado por un tablero que tiene 64 cuadros, la mitad (32) son blancas y la otra mitad (32) negras. ene 32 fichas : 6 peones (8 blancos y 8 negros). - 4 torres (2 blancas y 2 negras). - 4 caballos (2 blancos y 2 negros). - 4 alfiles (2 blancos y 2 negros). -2 damas (1 blanca y 1 negra). 2 reyes (1 blanco y 1 negro). Tema 2: Historia “Cuenta la leyenda” : Recuerda y contesta : comprensión lectora: • ¿Cómo se llamaba el reino de la historia? • ¿Cómo eran los hijos del rey? • ¿Qué paso cuando el rey se murió? • ¿Por qué peleaban el rey blanco y el rey negro? • ¿Cómo estaba dividido el reino? • ¿Con qué se puede relacionar las 64 provincias? • Dibujo el cuento.	1. El Respeto: Definición. - Conocen las normas de respeto en el juego de ajedrez. 2. Realizar el dibujo de una compañera (Luna), escribir sus características y cualidades. - . 3. Mi familia, realiza el dibujo de su familia, identificando y escribiendo los nombres de cada integrante. Escribe como se siente en la familia. (Sentimientos y emociones). • Mi familia y la familia del ajedrez: Relaciona la familia con la del ajedrez. • Relaciona al papá como autoridad de la casa y el alfil como autoridad en el ajedrez. • Resalta y reconoce los aspectos positivos de la familia, escribiendo oraciones relacionadas. • Dibuja la familia del ajedrez: Rey, damas, alfil, caballo, torre y peón. • . 2. Necesidades de la comunidad:

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
		escribe y dibuja las necesidades de la comunidad. • Propone dos o más alternativas de acción ante situaciones de conflicto. • Propone y realiza acciones de resolución de un conflicto
	Aprendiendo sobre el ajedrez: Recuerdo y Respondo.: ¿Qué es una fila?: Cuando nos tomamos de la mano varios. ¿Qué es una columna?: cuando va un niño detrás del otro. Cuál es la diferencia entre fila y columna?: En la fila van cogidos de la mano y en la columna uno detrás del otro.	3. Normas de Comportamiento: -Realiza el dibujo de normas de comportamiento en la familia. -Escribe 5 oraciones relacionadas con las normas de comportamiento en la casa, ubicando sujeto y predicado. - Lectura y análisis de la historia: “El niño súper Héroe”, destacando valores de Solidaridad, Respeto por las personas, animales y el planeta.
4. Encuentra en la sopa de letras cualidades que hacen que las personas nos parezcamos a Dios	Descripción del juego del ajedrez: Dibujo del tablero de ajedrez, conociendo su forma y fondo. Dibujo de una compañera (Luna), escribir las características y cualidades de la compañera.	6.El perdón: Representa el relato del perdón por medio de la historia “ de Jesús que enseña a Pedro a perdonar” - Encuentra en la sopa de letras cualidades que hacen que las personas nos parezcamos a Dios.

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
	Temas 3: Mi Barrio: Asocia por medio del dibujo del tablero de ajedrez calles y carreras y lugares importantes del barrio como: Centro médico, la estación de policía, el colegio, Mi casa, la estación de bomberos, el supermercado, la iglesia, el parque. -El comercio del barrio: Supermercado, panadería, carnicería, La pañalera, plaza de mercado. Actividad en clase: asociar por medio de preguntas relacionadas con el rey y el peón el comercio del barrio: El rey le pide el favor al peón que le compre manzanas, tomates, cebollas y verduras para la comida ¿en qué sitio encontraré esos productos?: Rta: En la plaza de mercado. Hoja-Guía: "Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. -Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad con dicho trabajo.	7. La prudencia y Trabajo en equipo: Comprensión lectora de la historia "María la Larga", 8. La creación -por medio del dibujo conoce la creación de Dios. - interpretación textual: "La alegría de tener amigos".
Tema 4: El soldado: Elaboración de un peón en plastilina. -Dibujo del tablero de ajedrez y ubicación de los peones en la fila 2 y 7.	Tema 4: El soldado: - funciones y características del soldado, - descripción del soldado. -Relación entre el soldado y el peón del ajedrez. - Funciones del soldado y funciones del peón.	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
- Canción: “El baile de los soldados”	-	
Tema 5: Los adjetivos -Sopa de letras encontrando 5 adjetivos que describan al peón. -Hoja –guía: *Tacha las letras repetidas más de una vez y podrás leer el nombre de un buen amigo. *Colorear al gran amigo Pepín. *Colorear los cuadros con letras y al nuevo amigo Pepín. (Peón). *Coloreando las flechas dibujadas en el tablero, descubre que es una fila, columna, una diagonal.	Tema 5: Los adjetivos: definición del concepto. -Dibujo de una compañera (Luna). - Características y cualidades de la compañera.	
Tema 6: La torre: -Rompecabezas del dibujo de la torre. -Realiza una torre creativa con manos, ojos y cabeza. - Poema: Buenas noches, dulces sueños.	Tema 6: La torre: -Interpretación textual: Cuento: “La torre”. -Dibujo del tablero de ajedrez identificando la posición de la torre. -Relación: torres famosas del mundo. Dibujo correspondiente a cada una de ellas: Torres gemelas, Torre Eiffel, Torre Colpatria, torre de pisa.	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
	- Escribe párrafos organizando lógicamente las ideas, sobre el texto de la torre Eiffel. -Describe cada una de las torres más famosas del mundo, con el dibujo correspondiente. - Realiza oraciones con sentido relacionadas con las torres vistas. -Combina las palabras en cada columna y forma oraciones. -ordena las oraciones y ubica sujeto y predicado, subrayando con verde el sujeto y con azul el predicado. - Describe la torre del ajedrez. - construye 5 oraciones relacionadas con las normas de comportamiento en la casa, ubicando sujeto y predicado	
Tema 7: Profesiones de los que trabajan en un castillo • Dibujo de algunas profesiones	Tema 7: Profesiones de los que trabajan en un castillo: -Escribe y relaciona con la profesión de la mamá y papá. -Dibujo de algunas profesiones.	
Tema 8: El Alfil - Frente a cada dibujo del ajedrez escribe	Tema 8: El Alfil: - Historia y dibujo del alfil. -Dibujo del tablero de ajedrez y del movimiento del alfil.	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
el nombre del sustantivo correspondiente. - Busca en la sopa de letras el nombre de 7 sustantivos. - Desarrolla el crucigrama siguiendo las pistas.	-Relaciona al papá como autoridad de la casa y el alfil como autoridad en el ajedrez. -Escribe 5 oraciones diciendo como es el papá. -Realiza el dibujo del papá escribiendo su nombre, estatura, color de piel, color de ojos, cabello, como viste, que le gusta. -Descripción de personas: - Dibuja la niña representante del salón, escribe 5 características físicas y de comportamiento. - Escribe oraciones con las características anteriores. - Hace el autorretrato, escribiendo sus características físicas y de comportamiento. - Realiza la descripción en un párrafo. - El sustantivo: - Reconoce el sustantivo correspondiente escribiendo el nombre frente a cada dibujo del ajedrez. - Construye oraciones con cada sustantivo. - Identifica y diferencia el sustantivo común y propio, escribiendo nombre frente a cada dibujo del ajedrez. - Construye oraciones con cada sustantivo.	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
	- Identifica y diferencia el sustantivo común y propio, escribiendo sustantivos propios frente a cada sustantivo común. - Clasifica los sustantivos en común y propios. - Identifica los sustantivos comunes y propios en el texto “Polo y Pepito”. - Reconoce el género en los sustantivos, dibujando la dama y el rey del ajedrez. - Reconoce en la lectura: “Los relámpagos” el género de los sustantivos. Reconoce el género en los sustantivos, dibujando la dama y el rey del ajedrez. - Reconoce en la lectura: “Los relámpagos” el género de los sustantivos. - Clasifica los sustantivos según el número: Singular y plural. - La anécdota - Identifica las claves para redactar una anécdota. - Realiza el mapa mental de las partes de la anécdota - Escribe una anécdota en el cuaderno y en cartulina con el dibujo, para pegar en el salón. - Analiza el movimiento de las figuras del ajedrez como:	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
	Caballo, peón, rey, dama, torre, alfil. -Escribe una oración mencionando el movimiento de cada ficha. -Relaciona cada acción y movimientos de las fichas con el verbo. - Aplica y conoce las acciones que realiza durante el día. Plasma cada acción en el dibujo y hace oraciones con cada acción que realiza.	
Tema 9: La Dama - Elabora con material reciclable la figura de la dama. - Encuentra en la sopa de letras cualidades que hacen que las personas nos parezcamos a Dios	Tema 9: La Dama -Por medio de la historia: “La dama Contorsionista” conoce la ficha del ajedrez de la dama. -Lee y comprende la historia, efectúa el dibujo y responde las preguntas correspondientes a la historia. - Reconoce la dama del ajedrez, y la dibuja en el tablero. -Investiga sobre la Reina Isabel de España, asociándola con la dama del ajedrez. -Por medio del cuento: “La dama de velo negro”, hace la descripción del personaje, identificando características físicas y de comportamiento. - Construye oraciones relacionadas con la	

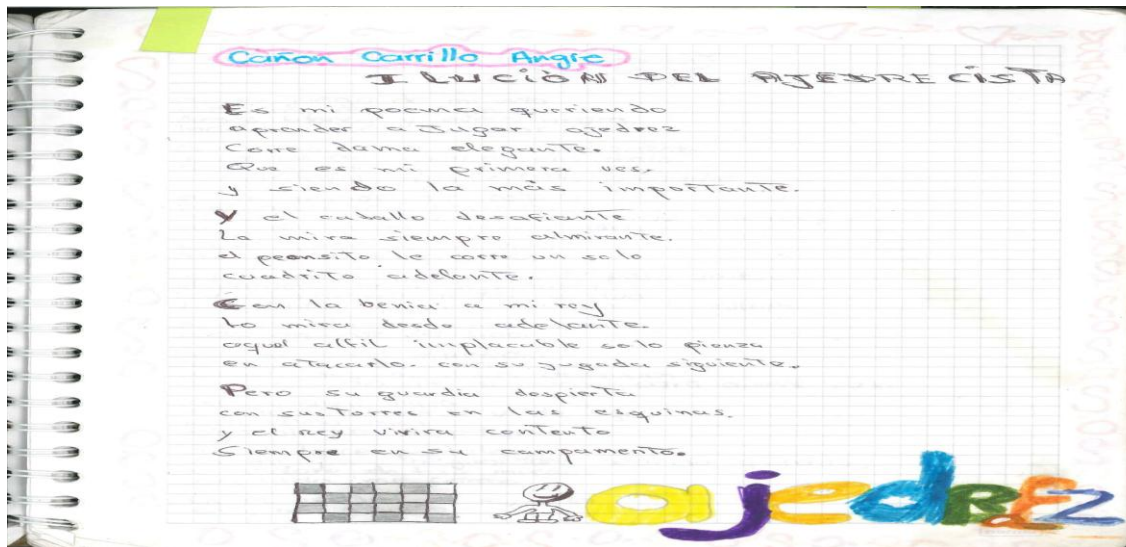
Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
	dama. -Realiza narraciones, teniendo en cuenta concordancia, tiempos verbales y ortografía. - Reconoce las diferentes formas de representación de la tierra. -Expresa la importancia de cuidar el planeta Tierra. - Conoce el sistema solar y explora como está formado. -Identifica los movimientos de la tierra y la gráfica.	
	Tema 10: El Caballo: - Identifica la figura del caballo del ajedrez, dibujándolo y elaborando una ficha del nombre y cualidades del animal. - Por medio de algunas fábulas como: “El pájaro y el caballo”, “El perro y la Ostra”, “El perro glotón”, identifica la ficha del caballo del ajedrez. - Desarrolla la ficha descriptiva del caballo. - En la gráfica del tablero de ajedrez identifica la posición del caballo.	
Tema 11: El Rey:	Tema 11: El Rey:	

Lúdica	Habilidades de pensamiento	Observaciones adicionales
- De forma creativa decora la figura del rey. - Elabora en material reciclable la figura del rey. - Elabora el cojín del ajedrez. - Resuelve la sopa de letras, encontrando los nombres de las figuras del ajedrez.	- Asocia los movimientos de la tierra con el sol astro rey, con el rey del ajedrez. - Ubica en el dibujo del tablero de ajedrez la figura del rey. - Reconoce los movimientos del rey en el juego de ajedrez. - Reconoce la narración de la leyenda. - Interpretación textual de la historia “El oficio del Payaso”. - Comprensión lectora: “El rey de Chocolate”. - Investiga y consulta la biografía y estilo de vida del rey Juan Carlos I de Borbón. - interpretación textual: “La alegría de tener amigos. - Explora y consulta el mito de Bachué.	

ANEXO . Cuaderno Viajero

ANALISIS DE DOCUMENTOS
COLEGIO SANTIAGO DE LAS ATALAYAS 2009
DESCRIPCION DOCUMENTOS... CUENTOS, POESIAS, ACROSTICOS

1.-En el Poema "ILUCION DEL AJEDRECISTA", escrito por ANGIE CAÑON CARRILLO , del grado segundo, describe la primera experiencia vivida en torno al juego del ajedrez, lo importante y desafiante que puede ser el juego , para ella y su contendor. (Ver anexo)



INTERPRETACION INVESTIGADOR

AL desarrollar estos ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, 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. Teniendo en cuenta, a Rojas (2010) la lúdica, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad que tiene el estudiante, de comunicar, sus sentimientos, de expresar y producir en sus escritos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los lleva a motivarse, reír, manifestar liderazgo, capacidad para relacionar lo que aprende con lo que está sucediendo en el contexto donde se está desarrollando.

DESCRIPCION

2.- Cuento de “ EL AJEDREZ MAGICO”, escrito por JOHAN DIAZ NUMPAQUE, narra como a un niño de corta edad le encanta jugar el ajedrez, como había participado en torneos, había ganado y lo feliz que llegó a sentirse. Aspira a llegar a los grandes records, comparte con gran ilusión las grandes colecciones de tableros de ajedrez, y las pocas piezas que a un tenía porque su perro se las había comido. Describe el apoyo y acompañamiento de la familia. Mezcla la fantasía en torno a un ajedrez mágico que lo lleva a vivir experiencias no muy agradables, que hacen valorar lo que él tiene y volver a su linda realidad con su familia y su perro. (Ver anexo)

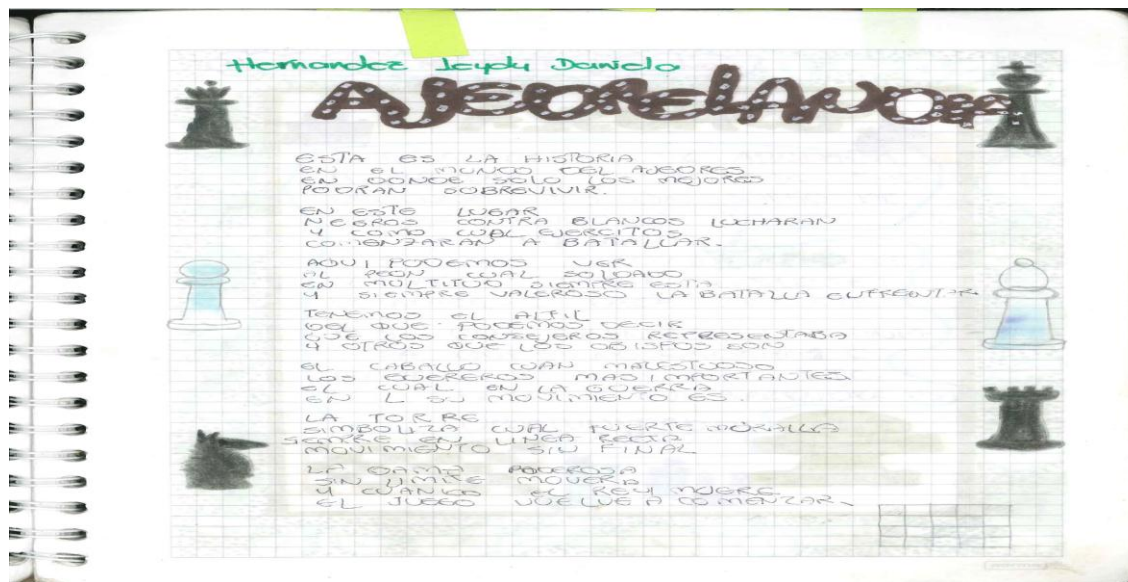


INTERPRETACION INVESTIGADOR

En este sentido, la lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el colegio, está inmersa en todo su ser, es algo innato a la existencia humana. Dentro de este contexto, podemos mencionar como la lúdica presenta diferentes categorías inherente al desarrollo humano en toda su 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 meta cognición. (Ramírez, 1998, p.3). Por otro lado, se evidencia lo planteado por Shaw citado por Ramírez (1998): "La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

DESCRIPCION

3.- En el cuento "AJEDRELANDIA" escrita por LEYDY DANIELA HERNANDEZ...nos describe la historia en el mundo del ajedrez, en donde solo los mejores podrán sobrevivir. En este lugar negros contra blancos lucharan y como cual ejercito comenzaran a batallar, aquí se puede ver al peón, al alfil, al caballo, la torre, la dama poderosa sin límite moverá y cuando el rey muere el juego vuelve a comenzar. (Ver anexo)



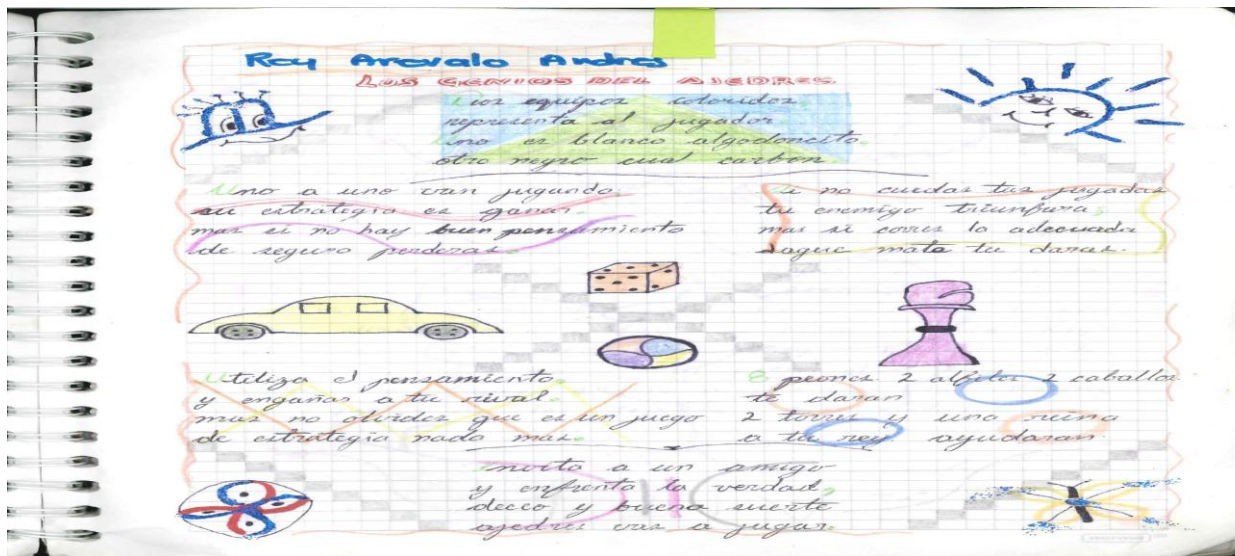
INTERPRETACION INVESTIGADOR

Esta estrategia busca la armonía consigo mismo, con los contextos de interacción social y el medio ambiente, encontrando formas creativas, asertivas para vivir y solucionar los conflictos, la diferencia, el trabajo en equipo, la habilidad interpersonal que se relaciona, desde el punto de vista cognitivo, con la capacidad de reconocer que hay puntos de vista distintos al propio,

la negociación, la creatividad para buscar soluciones y la toma de decisiones, asumiendo una postura de determinación frente al juego y a su contendor.

DESCRIPCION

4.-El “Los genios del Ajedrez” escrito por ANDRES REY AREVALO , rimando nos describe a dos equipos coloridos que representan a jugadores blancos cual algodones y negros jugadores como grandes carbones, su estrategia es ganar , más si no hay buen pensamiento de seguro perderán. Si no cuidan sus jugadas los enemigos triunfaran, este juego es de estrategia nada más. (Ver anexo)



INTERPRETACION INVESTIGADOR

Se evidencia como se realiza actividades de exploración, retos, concentración en tiempos determinados, análisis e implementación de estrategias de solución ante el fracaso.

ANEXO 5. CARTA RECTOR: COLEGIO SANTIAGO DE LAS ATALAYAS

Señor Rector:

Asdrúbal Arias

Colegio Santiago de las Atalayas

Por medio de la presente, nos dirigimos a usted para solicitarle nos pueda permitir realizar las entrevistas a cinco estudiantes, cinco padres de familia, tres docentes y un directivos que participaron del proyecto de ajedrez en el aula en el año 2009. Con el objetivo, de desarrollar la sistematización de experiencias como proyecto de grado de la Maestría de Educación que estamos cursando en la universidad Santo Tomás.

Anexamos las entrevistas y circulares.

Gracias por su valiosa colaboración y atención.

Cordialmente,

María Mónica Angarita D.

Carmenza Martínez Robayo

Consuelo Herrera Hernández

ANEXO 6. Transcripción de entrevistas.

2.- ENTREVISTAS: Docentes, Estudiantes.

DOCENTES

ENTREVISTA N°D1

D1.- Buenas tardes profesora ,queremos pedirle el favor darnos una entrevista acerca del proyecto de ajedrez que se realizó en el año 2009 ,en este colegio con el grado segundo

1. Recuerda usted el proyecto de ajedrez que se realizó en el Colegio Santiago de las Atalayas y que actualmente se está implementando?

D1.- Si lo recuerdo por que ha tenido un éxito total en la Alianza Educativa

2. ¿Qué características tenía el proyecto del ajedrez?

D1.- Que integraba a los estudiantes de los cinco colegios de la Alianza Educativa , les ayudaba a estimular las habilidades cognitivas y el desarrollo de las habilidades de pensamiento.

3. ¿Por qué escogieron a los niños del grado segundo para la aplicación de este proyecto?

D1.- Porque esta es la edad más apropiada para que los niños mejoren el desarrollo de sus Habilidades y les ayuda a las soluciones de problemas.

4.- ¿Considera usted que el juego del ajedrez incidió de alguna manera en el desempeño escolar de los estudiantes?, ¿Cómo?

D1.- Si aportando estrategias y herramientas para mejorar su desempeño académico y con vivencial

5. ¿Cómo fue la integración interdisciplinar de las áreas al proyecto?

D1.- Todas las áreas se trabajaban alrededor del juego del ajedrez para que los niños aprendieran más rápido

6. ¿Y...Qué aspectos del juego del ajedrez usted recomendaría para el trabajo en su área?

D1.- Mi área es Educación Física y recomiendo todos los aspectos porque se estimula el desarrollo de pensamiento, el manejo de reglas y de normas en el juego.

7. ¿Cree usted que la edad en la que se encontraban los niños fue importante para el desarrollo del proyecto?

D1.- Si porque en esta edad los niños aprenden a desarrollar el juego con más facilidad.

8. ¿Qué procesos observo en sus estudiantes con la práctica del juego del ajedrez?

D1.- Los estudiantes mejoraron el seguimiento de instrucciones, la agilidad mental, concentración, lateralidad y la coordinación.

9. En qué factores considera que influyeron en el proyecto, para que fuera una experiencia reveladora y llevaran a la formación de aprendizajes significativos en los niños y niñas?

D1.- Que el ambiente fue agradable por que se manejó desde el proyecto de aula y teníamos los suficientes elementos relacionados con el juego para poder aplicar las actividades de manera lúdica

10. ¿Piensa usted que la metodología, que se utilizó en la experiencia del juego del ajedrez, contribuyó a mejorar sus prácticas educativas?

D1.- Sí, porque también aprendí y amplí mis conocimientos en cuanto al desarrollo del juego

11. ¿Cree usted que el ajedrez puede generar hábitos intelectuales en los estudiantes?

D1.- Si porque estimula la agilidad y la habilidad mental y esto les sirve a los estudiantes para poder ser más rápidos en el desarrollo de las actividades en cuanto académicas y prácticas

12. ¿Y... Cómo se dieron las valoraciones en este proceso para los estudiantes?

D1.- Se hacía un diagnóstico al iniciar el proceso para observar como llegaban los estudiantes y al finalizar se evidenciaba el proceso en el desarrollo del juego y en las pruebas finales el desarrollo de sus habilidades lógicas y de concentración.

13. ¿Cuál fue el apoyo de la institución para la implementación del proyecto del ajedrez en el aula? **D1.-** El apoyo fue total, porque ellos dotaban a los niños y a los docentes con material didáctico para implementar las estrategias necesarias para el desarrollo de las actividades prácticas y educativas.

Gracias profesora Arelis por su entrevista....con mucho gusto profesora Consuelo.

ENTREVISTA N° D2

1. Recuerda usted el proyecto de ajedrez que se realizó en el Colegio Santiago de las Atalayas y que actualmente se está implementando?

D2.- Si, si, lo recuerdo ya que fue de gran éxito, e, los niños se apropiaron y participaron con gran entusiasmo del proyecto.

2. ¿Qué características tenía el proyecto del ajedrez?

D2.- 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.

3. ¿Por qué escogieron a los niños del grado segundo para la aplicación de este proyecto?

D2.- Porque es la edad más adecuada para que los niños desarrollen las habilidades de pensamiento ya que en esa edad entre siete y ocho años es en la que ellos poseen o está el cerebro más adecuado para adquirir estos conocimientos y poder desarrollar las habilidades de pensamiento.

4. Considera usted que el juego del ajedrez incidió de alguna manera en el desempeño escolar de los estudiantes?, ¿Cómo?

D2.- claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura , como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas , también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos.

5. ¿Cómo fue la integración interdisciplinar de las áreas al proyecto?

D2.- Como en el grado segundo se maneja el proyecto del ajedrez , se integraron las áreas de matemáticas, español , ciencias y sociales a partir de una temática que era el juego del ajedrez se iniciaba viendo cada una de las fichas, se iniciaba con el peón y terminando con el rey donde cada uno de los niños aprendían a describirla , hacían solución de problemas con las fichas , conocían el tablero del ajedrez , en ellos sumaban , restaban, multiplicaban , aprendieron las tablas de multiplicar, también se le facilito el desarrollo de problemas porque ellos tenían que encontrar la coordenadas donde se encontraba cada una de las jugadas o cada una de las fichas , ellos aprendían a visualizar y a desarrollar problemas con más facilidad . Se integraban con todas las áreas, español, matemáticas, ciencias, sociales, informática, educación física, artes y música. Se aprendían canciones, poesías , coplas,, bailaban , los niños cantaban y los bailes los apropiaban al juego del ajedrez y aplicaban las jugadas en dicho país. En informática aplicaban el programa del juego del ajedrez y competían entre ellos mismos.

6. ¿Y...Qué aspectos del juego del ajedrez usted recomendaría para el trabajo en su área?

D2.- Todos ya que los niños aprendieron cultura general, a partir de cada una de las fichas , conocían la historia de los reyes, conocían la historia de las diferentes clases de caballos, relacionaban el peón con los soldados del país , como un peón cuida al reino y lo relacionaban como los soldados cuidan al país y a partir de ahí se aprendía cultura general y se aplicaban en los diferentes temas. Se aprendía de la realidad y del contexto de los niños.

8. ¿Qué procesos observo en sus estudiantes con la práctica del juego del ajedrez?

D2.- La adquisición de hábitos y rutinas como también el seguimiento de instrucciones y el desarrollo de actividades con más ligereza.

9. En Qué factores considera que influyeron en el proyecto, para que fuera una experiencia reveladora y llevaran a la formación de aprendizajes significativos en los niños y niñas?

D2.- La Alianza Educativa le brinda todo a los docentes y al colegio, las capacitaciones fueron de gran apoyo, la capacitación que se dio inicialmente sobre el juego del ajedrez, se enseñó a jugar por que no se sabía jugar. Se brinda capacitación y material necesario para que el proyecto se realizara como los ajedrez de mesa, de pared y el ajedrez gigante, cartillas y la prueba inicial, que se hace al principio del año para ver el nivel con el que entran los niños, aplicando varias habilidades de pensamiento como visualización, memoria, solución de problemas y al final del año se vuelve hacer la misma prueba, y se ven los avances que los niños obtuvieron durante el año. Ellos mejoraron académicamente en todas las áreas, como también ya participaban en diferentes actividades como en galería escritor llevaban escritos relacionados con cada uno de las fichas, con cada juego, en el plan lector hacían cartas y las enviaba a niños de otros colegios para informarles en que parte del proyecto o en que ficha iban ellos.

10. ¿Piensa usted que la metodología, que se utilizó en la experiencia del juego del ajedrez, contribuyo a mejorar sus prácticas educativas?

D2.- si, se notó el resultado en las pruebas iniciales y finales como también en su comportamiento y la relación con los demás compañeros, como también sus procesos académicos, se vieron reflejados pasaron a ser uno de los mejores del colegio.

11. ¿Cree usted que el ajedrez puede generar hábitos intelectuales en los estudiantes?

D2.- si se notó el resultado por que los niños analizaban con más facilidad, desarrollaban los problemas matemáticos con más facilidad, comprendían los textos de lectura y escritura, se daba un análisis más profundo y ellos daban buenos resultados.

12. ¿Y... Cómo se dieron las valoraciones en este proceso para los estudiantes?

D2.- con la prueba inicial, la final y la participación en las diferentes actividades que se realizaban en las asignaturas.

13. ¿Cuál fue el apoyo de la institución para la implementación del proyecto del ajedrez en el aula?

D2.- Todo ya que en la Alianza educativa capacitan a los docentes, dotación del material necesario para la aplicación del proyecto, apoyo de los docentes de las diferentes áreas, como también de la parte administrativa, rector y coordinadores.

Gracias profesora.

ENTREVISTA N°3

D3. –

1. Recuerda usted el proyecto de ajedrez que se realizó en el Colegio Santiago de las Atalayas y que actualmente se está implementando?

D3. – Si , si lo recuerdo, porque fue un proyecto que llamo mucho la atención , tanto para estudiantes, docentes ,como familia . Pero actualmente se están dando las áreas separadas con mayor intensidad y en grados segundos se está dando una hora en la semana el proyecto del ajedrez

2. ¿Qué características tenía el proyecto del ajedrez?

D3. – Despertar ciertas habilidades en los niños, especialmente en los de segundo, como Son habilidades de concentración, Atención, memoria, cálculo matemático, integración Social y a la vez análisis matemático

3. ¿Por qué escogieron a los niños del grado segundo para la aplicación de este proyecto?

D3. – Porque es una edad en la que se le facilita a los niños desarrollar las habilidades Porque están en su mejor etapa de aprendizaje.

4. Considera usted que el juego del ajedrez incidió de alguna manera en el desempeño escolar de los estudiantes?, ¿Cómo?

D3. – Sí, claro por qué se evidencia el mayor avance en lectoescritura, análisis matemático, Y convivencia.

5. ¿Cómo fue la integración interdisciplinar de las áreas al proyecto?

D3. – Pues se apoyaba a las áreas con el proyecto del ajedrez, entonces de español se buscaba todo los temas de español y se relacionaban con el ajedrez y sus personajes, se aprende cultura general a través de este proyecto.

6. ¿Y...Qué aspectos del juego del ajedrez usted recomendaría para el trabajo en su área?

D3. Pues todos, porque todos aportan y favorecen en cada área, al igual que los niños que tienen dificultad de aprendizaje este juego les aporta muchísimo ya que se va a ver reflejada tanto académicamente como intelectual o familiarmente.

8. ¿Qué procesos observo en sus estudiantes con la práctica del juego del ajedrez?

D3. – Mejoraron sus relaciones interpersonales, especialmente aquellos niños que tenían dificultad de convivencia, entonces ya logran hacer y llevar algunos hábitos y rutinas para mejorar las relaciones con los chicos con los demás compañeros, también aspectos académicos y familiares.

9. En Qué factores considera que influyeron en el proyecto, para que fuera una experiencia reveladora y significativa en los niños y niñas?

D3. – Inicialmente la motivación, luego la integración con sus pares a la vez con la familia en el momento de jugar.

10. ¿Piensa usted que la metodología, que se utilizó en la experiencia del juego del ajedrez, contribuyó a mejorar sus prácticas educativas?

D3. - Si, porque es una metodología didáctica y motivante a la vez.

11. ¿Cree usted que el ajedrez puede generar hábitos intelectuales en los estudiantes?

D3. – Claro que si, en el momento de concentrarse, respetar turnos, aceptar derrotas, corregir hábitos y respeto por los demás compañeros. Aquí se trabaja mucho todos los valores por medio del ajedrez.

12. ¿Y... Cómo se dieron las valoraciones en este proceso para los estudiantes?

D3. – Pues cognitivamente se da una valoración de habilidades con una prueba inicial y otra final y académicamente por una valoración de escala de notas en cada una de las áreas

13. ¿Cuál fue el apoyo de la institución para la implementación del proyecto del ajedrez en el aula?

D3. – Inicialmente dar el material, luego capacitar a los docentes, buscar un espacio para integrarlo con las demás áreas, integrar también a las familias y de último hacíamos un cierre

Que se llama festival del ajedrez donde la institución aportaba económicamente para ello por medio de cuotas mensuales o semanales para los estudiantes o el mismo colegio hacia cooperativas, rifas etc., materiales como el ajedrez de mesa, ajedrez de tablero, las pruebas iniciales y también guías para trabajar en el aula.

Gracias profesora. Con gusto.

BUENAS TARDES Coordinadora , HOY VAMOS A REALIZAR UNA ENTREVISTA SOBRE EL PROYECTO del ajedrez en el aula , proyecto el cual se realizó en este colegio en el año 2009.

1.- Recuerda usted el proyecto del ajedrez que se realizó en este colegio y si actualmente se está llevando a cabo?

ED4.- SI, RECUERDO MUCHO ESE PROYECTO , EN ESE ENTONCES YO FUI LA COORDINADORA Del proyecto del ajedrez, y actualmente se sigue realizando en los cinco colegios de la Alianza Educativa.

2.- Cuéntenos que características tenía este proyecto?

ED4.-Bueno , en este proyecto básicamente se desarrollaba toda la parte de habilidades de pensamiento , habilidades cognitivas , aparte de eso la interacción social, valores como el respeto, autonomía, trabajo en equipo, la parte de análisis, escucha, y los niveles de ruido.

3.- ¿Cuáles habilidades de pensamiento se desarrollaron con este proyecto?

ED4.- Dentro de estas teníamos el análisis, todo lo de pensamiento lógico matemático, son casi todas las habilidades que tú puedas ver , porque el proyecto mirado desde una forma transversal te ayuda absolutamente en todo.

4.-¿Por qué escogieron a los niños de segundo para aplicar este proyecto , y no a otros niños de otro curso?

ED4.-Cuando la Alianza Educativa pensó en tomar el proyecto de ajedrez, pensó en este grado , básicamente por que los niños de segundo empiezan una edad escolar diferente , ellos venían con muchas dificultades , en términos generales de escucha, de tolerancia, de respeto, son muy agresivos, y también porque en ese momento considerábamos que era importante poder empezarlo a hacerlo con ellos. La Alianza Educativa si tomo la decisión y fue implementado inicialmente por un modelo que se dio en un jardín, que se llama talentos , y con Adriana Salazar que era la persona que en ese momento era la creadora digámoslo así , porque ella tuvo todo un proceso de un premio al maestro , compartir al maestro con estudiantes de grado cero , pero en el colegio se pensó pero no con niños de grado cero sino de segundo que era el nivel acertado.

5.-Considera usted que el juego del ajedrez insidido de alguna manera en el desempeño de los estudiantes?

ED4.- Si, claro ,muchísimo, porque en ese año se tiene un nuevo segundo, porque eran niños que venían de otros colegios diferentes , se tenía que empezar a adaptar todo el proceso académico al ritmo que traía la Alianza , que era un proceso muy diferente al que ellos traían se prestó para que ellos comenzaran a manejar el respeto, autonomía, responsabilidad, ellos empezaron a manejar la parte de atención, concentración, escucha activa, fue un proyecto que los enganchó muchísimo, y que hizo que también desde la mirada de la docente que quería mucho este proyecto , pudiera jalonar eso con los estudiantes y que esa misma emoción que sentía se la transmitiera a ellos.

6.-Como fue la integración interdisciplinar entre las áreas?

ED4.- Cuando se pensó en el proyecto , la Alianza Educativa estaba manejando los proyectos de aula, entonces empezamos a manejar con segundo el proyecto de ajedrez y los proyectos de aula lo que pretendían era que integraran todas las áreas. Entonces ellos

empezaron desde esa mirada a hablar por ejemplo de las torres, miraban todas las torres del mundo, toda la parte de medición, de historia y así lo relacionaban con todas las áreas, si estaban hablando de los caballos, lo relacionaban con la caballería, todas las antiguas cortes, con los reyes, las reina, la dama, y pues también se prestó para b que hablaran de cómo se debe comportar una dama, que cosas tiene como esas, el proyecto finalmente ellos no sentían en que momento estaban aprendiendo matemáticas, español o sociales, sino que hizo que desde el ajedrez fueran aprendiendo de todo, finalmente apoyaban a cumplir con toda la parte interdisciplinar que en este caso se necesitaba para este grupo de segundo.

7.-Que aspectos puede recomendar de este proyecto?

ED4.- Todos, en el juego del ajedrez los niños aprenden jugando, definitivamente a mí me parece que no se puede desligarse nada porque es un conjunto de cosas donde el juego del ajedrez en este momento se siga manejando en la alianza por que tiene mucha riqueza en ese proceso y que aun tú ves que los niños de bachillerato que pasaron por este grado y que están en octavo, en las horas de descanso traen sus ajedrez y juegan, es ver como eso si les marco la vida y uno pueda hablar con esos niños y ellos hablen con emoción, hay si yo me disfracé, no sé qué, hicimos no sé qué... esa parte me parece muy chévere.

8.-Que procesos observo en los estudiantes en general con la práctica del juego del ajedrez'?

ED4.- 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 he bueno que 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.

9.- ¿Qué factores considera que influyeron en el proyecto para que fuera una experiencia reveladora significativa en los niños y niñas?

ED4.-Yo creo que uno de los factores importantes de este proceso son las docentes porque es que en la medida que tú como docente este enganchado en un proyecto lo quieras te guste lo hagas con agrado amor va hacer y es de esta manera eso se lo transmita a los chicos y una de las cosas que uno veía en las docentes era eso y generalmente en las... e.... al final o sea la alianza aun lo hacen a final de cada uno de cada uno de cada año y hay un encuentro de ajedrez de los chicos con colegios de la alianza educativa para los niños esto era una motivación muy grande y de saber que iban a mostrar sus habilidades ellos tienen en ese momento la motivación que viene un experto a jugar con ellos hay diferentes

estaciones ese día ellos son los centro de atracción y están por todo el colegio en diferentes eventos muestra todo lo que han aprendido durante su año entonces yo pienso que esto ha sido como una de las grandes ganancias que tiene este proyecto día y que ha hecho que aún continúe en la alianza y que las profesoras aun lo quieran y cada vez le metan aún más la ficha hacer cosas diferentes específicamente de la Profesora que llevan el mismo grado segundo con este proyecto los nueve años que lleva el proyecto de ajedrez como nueve u ocho años y eso es muy rico claro verlas a ellas y con ese amor con esas ganas que tienen de ese proceso y no son sólo ellas a los Padres de familia también logran enganchar que es otra de las ventajas porque finalmente si sólo fuera de los niños o de los papas pues fuera diferente o sea que involucran a toda la comunidad educativa? Claro. E.

10.- ¿Cree que la metodología que se utilizó en la experiencia del juego del ajedrez contribuyo a mejorar las prácticas educativas si definitivamente?

ED4.- sí porque e... Finalmente puede ser que con los niños lo hubiéramos hecho clásico muy tradicional necesitábamos enganchar a estos niños y definitivamente se logró hoy en día específicamente los grados octavos manejan eso con mucha facilidad y de igual manera los grados anteriores. Claro

11.- ¿Cree usted que el ajedrez puede generar hábitos intelectuales en los estudiantes?

ED4.-Si claro que si definitivamente sí porque demuestra el proceso que hemos llevado y aquí en el colegio y es común un modelo específico de que es así hemos visto experiencias no solo de la alianza educativa de otros jardines y también vemos el jardín que estaba comentando los niñas de la alianza educativa de la alianza educativa segundo grado cero jugando ya ajedrez que bueno porque en claro, y eso se debe a su proceso a lo largo de su desempeño académico y qué por segundo porque nosotros queremos mucho del proyecto en ese año que yo era la coordinadora de y del proyecto, e , y , finalmente todo era un apoyo no solamente de la parte directiva sino de los mismos profesores fue muy chévere.

12.- ¿Cómo se dieron las valoraciones en este proceso la para los estudiantes, como evaluaban este proyecto?

ED4.-A estos estudiantes y sus valoraciones se manejaban exactamente igual cómo eran un proyecto de aula dentro del proyecto de aula, estaba cada una de las asignaturas y desempeños específicos y e... con toda la parte de metas de comprensión nosotros manejamos todo lo de enseñanza para la comprensión entonces había sus metas había sus desempeños y también teníamos la parte ACTITUDINAL de todo lo que era respecto, responsabilidad trabajo en equipo entonces la parte de valoración se manejaba exactamente igual.

13.- ¿Cuál fue el apoyo de la institución para la implementación del proyecto de ajedrez la en el aula?

ED4.-bueno la implementación toda la parte de la implementación fue total primero porque era un proyecto netamente de la alianza segundo porque nosotros queremos muchísimo el proyecto más ese año que yo era la coordinadora del proyecto, e. y finalmente aquí todos y la verdad no solo era el apoyo de la parte directiva y coordinadores sino también de los mismos profesores era muy chévere en el cierre del proyecto ver a todos ayudando a los profes de otros colegios que organizaran acomodarán e hicieran sí y al día siguiente ver a los niños aquí tan felices en este proceso ver los profes que sin que uno los obligaran a venir vinieran a ayudar a apoyar lo que necesitan en que estamos o sea definitivamente si la alianza en esa parte y como colegio pues les hemos brindado todo el apoyo al ajedrez se capacitan a los docentes nuevos porque así como hay docentes que en llevan mucho tiempo en el mismo nivel hay docente que llegan nuevos y la opción también es capacitar porque hay muchos que no sabe ni siquiera jugar ajedrez entonces hay que empezar desde ahí a perderle el miedo al ajedrez para que de esa forma le transmitan a los niños el gusto por jugar ajedrez.

14.- ¿Tengo entendido que también los Padres se involucran y colaboran muchísimo?

ED4.- los Padres de familia son súper importantes en este proceso ellos vienen participan e... lo que hacemos es que los profes también les dan capacitación a los Padres les enseñan a jugar para que los niños puedan jugar con sus papas, entonces claro lo practiquen y los papás también muchos de ellos en bien de lastimosamente un el cierre la que la del ajedrez es un cierre cerrado sólo es para los niños de la institución y los docentes a por la cantidad en niños que tenemos en este momento sería muy complicado atender 600 niños más sus padres ellos si quieren estar ahí los estar pendientes pero esta parte no la hemos podido manejar porque la opción de cantidad es muy difícil, pero ellos son sí ,yo hago, yo participo, yo ayudo, aprenden a querer el proyecto porque ven los avances en sus niños ,no solo jugando el ajedrez , sino en todas las habilidades adicionales que eso genera para que se de ese juego.

Coordinadora muchísimas gracias por su valioso tiempo su colaboración ha sido muy valiosa.

Entrevista a Estudiantes

Estudiantes 1

E1. EE1.-Buenas tardes, serias tan amable de contestarme algunas preguntas acerca del proyecto del ajedrez.

1.-En qué grado estabas en ese momento?

EE1.En segundo.

2.- ¿Qué recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?

EE1. Nosotros en ese tiempo estábamos con la profesora consuelo, ella nos llevaba a la biblioteca, en esta biblioteca teníamos unos tapetes que eran del ajedrez, si nos ponían en grupo, todos empezábamos a jugar con este, después a final de año nos hacían una evaluación de que habíamos aprendido de cada juego, fue chévere.

Todos los juegos eran relacionados con el ajedrez? Si, si señora.

3¿Que actividades así en particular te acuerdas que te hayan gustado más?

Te acuerdas de alguno en especial, que te haya gustado?

EE1.El de ajedrez gigante , es un tapete grandísimo, nos ponían a disfrazarnos, invitaban a los padres , venían todos los papas y los niños se disfrazaban y empezábamos a jugar, unos de reinas , peones , con cada una de las fichas del ajedrez.

4.- ¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez, todos los días? O cómo era?

EE.1. Pues cuando estamos en horas libres nos traen el ajedrez, parques, y si lo seguimos practicando.

5.- Crees que es bueno aprender a jugar el ajedrez?

EE1.Pues , si porque sirve para la estimulación del cerebro, es un juego muy chévere, uno se distrae mucho.

6.- Que actividades te ayudo a mejorar?

EE1.Pues, la concentración y además me divertía jugando.

7.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo a razono a mejorar?

EE1.Si, a pensar y analizar, es un juego que tiene que tener mucha concentración contra el otro oponente. Para hacer las jugadas limpias y a ganar.

8.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo en tu comportamiento?

EE1.Si, con mis compañeros compartíamos mucho.

9.- ¿Cómo fue la experiencia del ajedrez?

EE1.Bonita, agradable y muy divertida.

10.- ¿Qué fue lo que más te llamo la atención de ese proyecto ‘?

EE1.El ajedrez gigante, jugar, mover las fichas y hacer las jugadas.

11.-En el estudio te ayudo?

EE1.Me ayudo a mejorar la concentración

Estudiantes 2

Buenas tardes como estas bien?

EE2.Bien gracias.

¿Tú en qué grado estás en este momento?

EE2. En octavo b, aja. Bueno, e, e, e,

Te voy a preguntar acerca del proyecto del ajedrez.... Algunas cosas entonces que recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?....

EE2. En las actividades... Que con ciertas actividades, siempre nos mostraban específicamente los movimientos de una sola ficha y con estas actividades pues, nosotros entendíamos y comprendíamos más acerca del ajedrez.

¿Qué actividades en particular tú te acuerdas que te hayan gustado más?

EE2.-Aquí había un ajedrez grande y nosotros mismos he ramos las fichas.

¿Qué más hacían?

EE2. En el proyecto también nos daban unos forritos con las fichas y nosotros jugábamos en grupo de a cuatro personas, umm, ya, listo.

¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez? ¿Todos los días? O ¿cómo era?

EE2. Prácticamente era cada ocho días que veíamos la materia, del ajedrez,

¿Sólo había una sola materia específica o la relacionaba con las demás materias?

EE2. La relacionan con las demás materias por ejemplo entrábamos digamos a informática y en algunas clases nos hacían jugar el ajedrez pero virtual, a ya eso con informática.

¿Te acuerdas en matemáticas, como lo integraban, con el ajedrez?

EE2. No, no. De pronto aprendieron a sumar a restar o al contar de pronto, pero,... Sí tal vez a contar los movimientos, cuadritos de movimientos que se daba en las fichas, A, bueno,

¿Crees que es bueno aprender a jugar ajedrez?

EE2.- Sí porque eso mejorará la concentración, y como se debe estar concentrado en un solo tema y no despistarse con cualquier cosita, y la concentración.

¿Algo más que pudo mejorar en ti?

EE2.-La... por ejemplo para analizar, para mejorar la memoria sí, claro para analizar los movimientos, ósea que al yo realizar un movimiento no quede también contrario a mí, o quede también inverso, para beneficio del otro jugador...

O sea, ¿también se pensaban en el otro jugador?

EE2.- No se pensaba en uno, también en el otro jugador. Sí, claro, sí.

¿Crees que antes de mover una ficha, es importante analizar su movimiento? ¿sí, es muy importante porque al mover una ficha yo digamos que puedo es tarea dándole espacio al otro jugador para que me mate a mí o me coma las fichas. A, ya.

Crees que el juego del ajedrez te ayuda a razonar mejor?

EE2. Sí, hacer el bien que yo creo que sí puedes, uno da razones porque se movió esto, porque hizo esto, o las reglas digamos, o sea que debe pensar bien la jugada, antes de mover una ficha sí, sí Señora, si listo, e, e, como fue la experiencia en el juego del ajedrez? Fue buena?

Fue agradable ¿ si fue muy chévere, sí porque en el ajedrez no nos decían esto se mueve así sino que nos daban la explicación de cada ficha nos mostraban en eso , como se hacía esto, como se movían las fichas como se podía comer, que el peón solo puede comer en diagonal, que sólo se le puede correr al frente y sólo comía uno eran bien sólo comen en diagonal cosas así nos especificaban con cada uno y al final de esto probaba nuestros conocimientos con actividades divertidas. A ya, y por ejemplo, te acuerdas de alguna actividad divertida, que te haya gustado mucho en ese momento? E, si , la del parqueadero , hicimos una ajedrez grande en el arco rosado y después otra en el parqueadero , también con lo mismo y nosotros éramos las fichas , jugábamos y nos movíamos , pero teníamos que pensar todos en grupo, a no era individual sino en el grupo , si , para que todos ganaran ,si, o sea que aparte de poner la concentración , el análisis también ayudo como en las relaciones, sí, en el trabajo unánime entre varias personas, todas podíamos dar nuestro punto de vista, en nuestra opinión para que las cosas mejoren, a , ya sea respetamos ese punto de vista , si , se respetaba el punto de vista de cada uno , que bueno.

-Que fue lo que más le llamo la atención de este proyecto?

EE2. La atención que nos daban a nosotros para que aprendiéramos a concentrarnos y a mover las fichas y a trabajar en equipo.

- A, el trabajo en equipo. Y acá el colegio por ejemplo le daba todos los materiales?

EE2. Cómo era eso ,sí, e ellos en una época nos dieron una cartilla, los cuales traían así tallercitos , así con las fichitas , con los movimientos de las fichas, y todo específicamente en la cartilla, también teníamos un cuaderno, llevaban un cuaderno ,

Estudiantes 3

Buenas tardes Laura Natalia como estas bien?

EE3.Bien gracias.

1.- ¿Tú en qué grado éstas en este momento?

EE3.-En octavo b, aja. Bueno, e, e, e,

T e voy a preguntar acerca del proyecto del ajedrez.... Algunas cosas

2.- ¿Qué recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?....

EE3.- En las actividades... Que con ciertas actividades, siempre nos mostraban específicamente los movimientos de una sola ficha y con estas actividades pues, nosotros entendíamos y comprendíamos más acerca del ajedrez...

3.- ¿Qué actividades en particular tú te acuerdas que te hayan gustado más?

EE3.-Aquí había un ajedrez grande y nosotros mismos he ramos las fichas.

4.- ¿Que más hacían?

EE3.- en el proyecto también nos daban unos forritos con las fichas y nosotros jugábamos en grupo de a cuatro personas, un, ya, listo.

5.- ¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez? ¿Todos los días? O ¿cómo era?

EE3.-Prácticamente era cada ocho días que veíamos la materia, del ajedrez,

6.- ¿Sólo había una sola materia específica o la relacionaba con las demás materias?

EE3.- La relacionan con las demás materias por ejemplo entrábamos digamos a informática y en algunas clases nos hacían jugar el ajedrez pero virtual, a ya eso con informática.

7.- ¿Te acuerdas en matemáticas, como lo integraban, con el ajedrez?

EE3.- No, no. De pronto aprendieron a sumar a restar o al contar de pronto, pero,... Sí tal vez a contar los movimientos, cuadritos de movimientos que se daba en las fichas, A, bueno,

8.- ¿Crees que es bueno aprender a jugar ajedrez?

EE3.- Sí porque eso mejorará la concentración, y como se debe estar concentrado en un solo tema y no despistarse con cualquier cosita, y la concentración.

9.- ¿Algo más que pudo mejorar en ti?

EE3.-La... por ejemplo para analizar, para mejorar la memoria sí, claro para analizar los movimientos, ósea que al yo realizar un movimiento no quede también contrario a mí, o quede también inverso, para beneficio del otro jugador... O sea, ¿también se pensaban en el otro jugador?

EE3.- Si, claro, sí.

10.- ¿Crees que antes de mover una ficha, es importante analizar su movimiento?

EE3. sí, es muy importante porque al mover una ficha yo digamos que puedo estar dándole espacio al otro jugador para que me mate a mí o me coma las fichas. A, ya.

11.-Crees que el juego del ajedrez te ayuda a razonar mejor?

EE3.Sí, hacer el bien, yo creo que sí se puede, uno da razones porque se mueve así, porque se hizo esto, o las reglas, digamos, o sea que debe pensar bien la jugada, antes de mover una ficha sí, sí Señora.

12.- ¿Cómo fue la experiencia en el juego del ajedrez?

EE3. fue buena, Fue agradable, si fue muy chévere, sí porque en el ajedrez no nos decían esto se mueve así sino que nos daban la explicación de cada ficha nos mostraban en eso, como se hacía esto, como se movían las fichas, como se podía comer, que el peón solo puede comer en diagonal, que sólo se le puede correr al frente y sólo comía en diagonal, cosas así nos especificaban con cada uno y al final de esto probaban nuestros conocimientos con actividades divertidas.

13.- ¿Te acuerdas de alguna actividad divertida, que te haya gustado mucho en ese momento?

EE3.Si , la del parqueadero , hicimos una ajedrez grande en el arco rosado y después otra en el parqueadero , también con lo mismo y nosotros éramos las fichas , jugábamos y nos movíamos , pero teníamos que pensar todos en grupo, a no era individual sino en el grupo , si , para que todos ganaran ,si, o sea que aparte de poner la concentración , el análisis también ayudo como en n las relaciones, sí, en el trabajo unánime entre varias personas, todas podíamos dar nuestro punto de vista, en nuestra opinión para que las cosas mejoren, a , ya sea respetamos ese punto de vista , si , se respetaba el punto de vista de cada uno , que bueno.

14.- ¿Qué fue lo que más le llamo la atención de este proyecto?

EE3. La atención que nos daban a nosotros para que aprendiéramos a concentrarnos y a mover las fichas y a trabajar en equipo. El colegio nos daba todos los materiales. Sí, ellos en una época nos dieron una cartilla, los cuales traían , talleres , con las fichas , con los movimientos de las fichas, todo específicamente estaba en la cartilla, también teníamos un cuaderno, donde realizábamos diferentes actividades. Era muy chévere, no debe cambiar.

Estudiantes 4

EE4.Buenas tardes, serias tan amable de contestarme algunas preguntas acerca del proyecto del ajedrez.

1.-En qué grado estabas en ese momento?

EE4.En segundo.

2.- ¿Qué recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?

EE4. Nosotros en ese tiempo estábamos con la profesora consuelo, ella nos llevaba a la biblioteca, en esta biblioteca teníamos unos tapetes que eran del ajedrez, si nos ponían en grupo, todos empezábamos a jugar con este, después a final de año nos hacían una evaluación de que habíamos aprendido de cada juego, fue chévere.

Todos los juegos eran relacionados con el ajedrez?

EE4. Si, si señora.

3¿Que actividades así en particular te acuerdas que te hayan gustado más?

Te acuerdas de alguno en especial, que te haya gustado?

EE4.El de ajedrez gigante , es un tapete grandísimo, nos ponían a disfrazarnos, invitaban a los padres , venían todos los papas y los niños se disfrazaban y empezábamos a jugar, unos de reinas , peones , con cada una de las fichas del ajedrez.

4.- ¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez, todos los días? O cómo era?

EE4. Pues cuando estamos en horas libres nos traen el ajedrez, parques, y si lo seguimos practicando.

5.- Crees que es bueno aprender a jugar el ajedrez?

EE4.Pues , si porque sirve para la estimulación del cerebro, es un juego muy chévere, uno se distrae mucho.

6.- Que actividades te ayudo a mejorar?

EE4.Pues, la concentración y además me divertía jugando.

7.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo a razono , mejor?

EE4.Si, a pensar y analizar, es un juego que tiene que tener mucha concentración contra el otro oponente. Para hacer las jugadas limpias y a ganar.

8.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo en tu comportamiento?

EE4.Si, con mis compañeros compartíamos mucho.

9.- ¿Cómo fue la experiencia del ajedrez?

EE4.Bonita, agradable y muy divertida.

10.- ¿Qué fue lo que más te llamo la atención de ese proyecto ‘?

EE4.El ajedrez gigante, jugar, mover las fichas y hacer las jugadas.

11.-En el estudio te ayudo?

Me ayudo a mejorar la concentración, más que todo.

12.-Crees que las actividades desarrolladas por la profesora te ayudo a entender mejor los conocimientos?

EE4.Si , si , señora ella nos explicaba muy bien , cada tema , todo era relacionado con el ajedrez, por ejemplo la cantidad de peones que se tenía , con la del oponente se sumaban , se cogen las fichas blancas y negras , se van contando , se van restando y así .

13.-Crees que al haber vivido la experiencia del ajedrez te aporto algo positivo en tu vida?

EE4. Si, mejore en todo, en lo académico como en el comportamiento. Porque en este juego se debe saber mucho de los movimientos de cada ficha , analizar las jugadas que está haciendo el otro oponente , para poder organizar mi jugada.

14.- ¿Te gusto haber aprendido este juego?

EE4.Si, si mucho, porque era muy chévere , compartíamos con todos , la pasábamos rico , teníamos toda una clase para eso.

15.- Crees que las actividades desarrolladas fueron de tu agrado?

EE4.Si , me gustaron mucho, no se deben cambiar las actividades fueron muy completas, los papas una vez participaron con el ajedrez gigante todos nos reuníamos en el aula múltiple, todos venían a ver a los niños y a participar h, había una reina , los peones de ahí se tomó la foto para la agenda.

16.- Recomendar el proyecto para que el colegio lo siguiera manejando?

EE4.Si, claro, es muy bueno. En el tapete que estaba en la pared podíamos jugar , ahí aprendimos a jugar , luego trabajábamos en el cuaderno del ajedrez , luego seguimos con los juegos .

Gracias , muy amable.

E4.- Buenas tardes, serías tan amable de contestarme algunas preguntas acerca del proyecto del ajedrez.

1.-En qué grado estabas en ese momento?

EE4.-En segundo.

2.- ¿Que recuerdas en este momento del proyecto del ajedrez?

EE4.... Nosotros en ese tiempo estábamos con la profesora consuelo, ella nos llevaba a la biblioteca, en esta biblioteca teníamos unos tapetes que eran del ajedrez, si nos ponían en grupo, todos empezábamos a jugar con este, después a final de año nos hacían una evaluación de que habíamos aprendido de cada juego, fue chévere.

Todos los juegos eran relacionados con el ajedrez?

EE4.- Si, si señora.

3¿Que actividades así en particular te acuerdas que te hayan gustado más?

Te acuerdas de alguno en especial, que te haya gustado?

EE4....El de ajedrez gigante , es un tapete grandísimo, nos ponían a disfrazarnos, invitaban a los padres , venían todos los papas y los niños se disfrazaban y empezábamos a jugar, unos de reinas , peones , con cada una de las fichas del ajedrez.

4.- ¿Con qué frecuencia practicaban el juego del ajedrez, todos los días? O cómo era?

EE 4.- Pues cuando estamos en horas libres nos traen el ajedrez, parques, y si lo seguimos practicando.

5.- Crees que es bueno aprender a jugar el ajedrez?

EE4.-Pues , si porque sirve para la estimulación del cerebro, es un juego muy chévere, uno se distrae mucho.

6.- Que actividades te ayudo a mejorar?

EE4.-Pues, la concentración y además me divertía jugando.

7.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo a razono , mejor?

EE4.-Si, a pensar y analizar, es un juego que tiene que tener mucha concentración contra el otro oponente. Para hacer las jugadas limpias y a ganar.

8.-Crees que el juego del ajedrez te ayudo en tu comportamiento?

EE4.-Si, con mis compañeros compartíamos mucho.

9.- ¿Cómo fue la experiencia del ajedrez?

EE4.-Bonita, agradable y muy divertida.

10.- ¿Qué fue lo que más te llamo la atención de ese proyecto ‘?

EE4.-El ajedrez gigante, jugar, mover las fichas y hacer las jugadas.

11.-En el estudio te ayudo?

Me ayudo a mejorar la concentración, más que todo.

12.-Crees que las actividades desarrolladas por la profesora te ayudo a entender mejor los conocimientos?

EE4.-Si, si, señora ella nos explicaba muy bien, cada tema, todo era relacionado con el ajedrez, por ejemplo la cantidad de peones que se tenía, con la del oponente se sumaban, se cogen las fichas blancas y negras, se van contando, se van restando y así.

13.-Crees que al haber vivido la experiencia del ajedrez te ayudo algo positivo en tu vida?

EE4.- si, mejore en todo, en lo académico como en el comportamiento. Porque en este juego se debe saber mucho de los movimientos de cada ficha, analizar las jugadas que está haciendo el otro oponente, para poder organizar mi jugada.

14.- ¿Te gusto haber aprendido este juego?

EE4.- Si, si mucho, porque era muy chévere, compartíamos con todos, la pasábamos rico, teníamos toda una clase para eso.

15.- Crees que las actividades desarrolladas fueron de tu agrado?

EE4.- Si, me gustaron mucho, no se deben cambiar las actividades fueron muy completas, los papas una vez participaron con el ajedrez gigante todos nos reuníamos en el aula múltiple, todos venían a ver a los niños y a participar, había una reina, los peones de ahí se tomó la foto para la agenda.

16.- Recomendar el proyecto para que el colegio lo siguiera manejando?

EE4.- sí, claro, es muy bueno. En el tapete que estaba en la pared podíamos jugar, ahí aprendimos a jugar, luego trabajábamos en el cuaderno del ajedrez, luego seguimos con los juegos.

Gracias, muy amable.

ANEXO 7 ENTREVISTA GRUPO FOCAL

ENTREVISTA GRUPO FOCAL

MADRES DE FAMILIA

1.-¿Que recuerdan ustedes del proyecto de ajedrez que se desarrolló acá en el colegio?

EGF1. 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, la niña ya se encuentra en decimo. Soy ELVIA ANDRADE me parece, que el juego del ajedrez, les sirvió mucho para su desarrollo, en cuanto al estudio, para hacer una jugada en el ajedrez ellos piensan, tienen autonomía, analizar, entonces para mí, me parece que es un gran aporte para ellos importante si, tener autonomía, y pensar cómo tiene que hacer la jugada y todo eso, y eso es una forma de ellos de expresar las cosas y de alistarlos. Con el juego del ajedrez se motivan mucho, otros juegos de mesa no los juegan, es muy bueno el ajedrez, necesitan aprender otras cosas.

-Ustedes conocieron, sabían cuál era el propósito del proyecto del ajedrez?

EGF1. Yo no sabía por qué el juego del ajedrez, éramos nuevos fue luego que entendimos, ella 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.

-¿Creen ustedes que el jugar este juego del ajedrez tuvo importancia en el rendimiento académico de sus hijos?

EGF1. Sí, mejoro, bastante, la niña lo implementó mucho en las matemáticas, en las sumas, restas que empezaban en esa época, para la escritura, ellos tenían que hacer mucha investigación, y eso les gustaba por ejemplo ahora le sigue gustando el ajedrez, le desarrollo esa habilidad para pensar rápidamente y por eso es muy bueno para matemáticas.

EGF1. Si fue muy bueno porque mejoro y es uno de los mejores en matemáticas,

-¿CREE que ese apoyo que ustedes les brindaron a los niños fue importante?

EGF 1.-Sí, claro, 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.

EGF1.Si ella fue aprendiendo , ella me enseñó y yo la apoyaba así ellos se sienten más seguros.

-¿Recuerdan ustedes el festival que se realizó y que sus hijos participaron?

EGF.1.-Según el sorteo se escoge el colegio, 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 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. 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.

-¿Qué habilidades y fortalezas se desarrollaron en sus hijos con este proyecto?

EGF 1.Bueno la habilidad del pensamiento , de ahí para acá ella capta con mayor facilidad, así mismo como ella va aprendiendo , iba mejorando su memoria, y le ayudo en todas las materias ,

EGF1.le ayudo a mejorar en sus habilidades , a pensar muy bien las cosas , en el momento iba muy bien en el colegio, los hacía pensar y motivarse.

EGF1.más habilidad para comprender, para entender las cosas, para pensar más rápido,

-¿Qué aspectos debía mejorarse en el proyecto del ajedrez?

EGF1.Yo creo que se debería seguir implementando en otros grados porque es muy bueno y ellos aprenden a ser más ágiles, y para varias áreas académicas, es muy bueno, importante porque ellos aprenden con más facilidad por ejemplo en matemáticas , español, no se debe dejar solo para unos grados , como se trabajó, se debe trabajar hasta once , como una materia más del nivel académico. Por qué se va olvidando si no se practica, se debe seguir desarrollando estas habilidades.

No se debe hacer la diferencia de edades, el juego permite que se pueda compartir con adultos, jóvenes y niños. No se debe hacer diferencia de géneros.

-¿Creen que los materiales utilizados fueron adecuados para el aprendizaje de los niños y niñas?

EGF1.Fue adecuado , ellos se motivaron mucho, porque por ejemplo en el caballo ellos se motivaban , les debía quedar bonito, esa es la forma como les llama más la atención a ellos , para aprender

-¿Cómo les pareció la experiencia que vivieron sus hijos?

EGF1.Mi hija estaba recién llegada, cuando teníamos que hacer el caballo , no sabíamos cómo hacerlo ,lo hicimos en tela con una botella eso se veía inmundito pero así lo trajo, para ella era importante traerlo estaba muy motivada., era muy feliz con su trabajo. Lo recuerdan con agrado, les dio mucha seguridad, estaba muy motivada.

EGF1. les dieron una cartilla del ajedrez donde trabajaban guías , de cómo se corre el caballo, como corre el alfil, la torre y así con todas las fichas, es un proyecto que les despertó agrado y mucha felicidad . Ya cuando el colegio les dio las fichas grandes al tamaño de ellos , se quitaban las medias y se gozaban el juego, ellos eran felices con sus fichas y a jugar.

-¿Qué cambios notaron en sus hijos?

EGF1.Pues. Mi hijo no se queda quieto , le sirvió por que se podía quedar quieto y se podía concentrar, a seguir instrucciones y a escuchar, a esperar que el compañero pensara para poder jugar, a esperar su turno, a perder la timidez , a ser más independientes para desenvolverse. El colegio debería seguir con el ajedrez en todos los cursos, así mejorarían más.

EGF1.al final tenían que preparar las actividades para el festival , ellos se emocionaban con los bailes, y poesías que tenían que presentar.

La experiencia fue para toda la familia, todos ayudaban y colaboraban para poder cumplir con las actividades, coplas, con todo. Esa época fue como , no se no había más que el ajedrez , aunque las otras materias eran importantes pero estaban más motivados por el ajedrez y todo lo que tenían que hacer.

Muchas gracias por su colaboración, por compartir con nosotros esta experiencia que fue significativa para sus hijos y para ustedes..

ANEXO 8 TRIANGULACIÓN DE LA INFORMACIÓN 1



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS VICERRECTORIA ABIERTA Y A DISTANCIA FACULTAD DE EDUCACION MAESTRIA EN EDUCACIÓN TRIANGULACION DE LA INFORMACION 1

ENTREVISTAS		ENTREVISTA ESTUDIANTES	ENTREVISTA DOCENTES	GRUPO FOCAL	DOCUMENTOS	CONCLUSIONES	TEORIA
	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	Si porque 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.- Si porque al jugar a uno le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, y eso ayuda al cerebro para que pueda aplicar en todas las materias y actividades.- Si porque nos ayuda en la mente, nos ayuda a que en la vida uno no debe dar pasos por darlos, sino pensarlos y después darlos. A pensar antes de actuar.- antes de mover, una ficha es importante analizar su movimiento, porque, después pasa algo y no es bueno repetir lo que hizo, debe mejorarlo.- Al jugar a uno le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, y eso ayuda	-Integraba a los estudiantes de los cinco colegios de la Alianza Educativa, les ayudaba a estimular las habilidades cognitivas y el desarrollo de las habilidades de pensamiento.-Porque esta es la edad más apropiada para que los niños mejoren el desarrollo de sus Habilidades y les ayuda a las soluciones de problemas.-Si aportando estrategias y herramientas para mejorar su desempeño académico y con vivencial.-Los estudiantes	Bueno yo recuerdo que ellos tenían su clase de ajedrez, aprendieron mucho, se implementó mucho en la 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	1- ANALISIS FOTOGRAFICO Según la taxonomía de Marzano, los niños al desarrollar la partida de ajedrez, están ejercitando el sistema cognitivo desde el dominio del conocimiento.- Recuerdan la información exacta como fue almacenada. El niño, trae a su mente como debe realizar el movimiento de cada ficha.-comprensión: identifican en detalle la información importante. En el momento de la partida, el niño retoma la información que necesita recordar con relación a las fichas que está utilizando.-utilización del conocimiento: aplican el conocimiento en situaciones específicas. El estudiante	Al observar y analizar las fotos, se encuentra gran riqueza en este proyecto. Ya que cada una de las situaciones muestra la metodología empleada, en la aplicación de las actividades que favorecer el desarrollo de las habilidades del pensamiento que son el eje central de la investigación; como se evidencia en la fotos uno, dos, tres, y cinco, donde el estudiante ejercita el sistema cognitivo en cuanto a	1.-El eje central, de este proyecto es el desarrollo de las habilidades de pensamiento, a través del juego lúdico del ajedrez, el cual permitió el estímulo y fomento de ellas, al observar en los niños el avance en sus procesos cognitivos como memoria, atención, visualización, análisis, solución de problemas y toma de decisiones, entre otras. Corroborando lo planteado por Bloom (1971), quien define el pensamiento como “un proceso que articula diferentes habilidades neurocognitivas”, según el autor existen unos niveles de pensamiento, en orden de jerarquización, del más simple, al más complejo como son: conocimiento o memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación”. Para el desarrollo de las habilidades de pensamiento se tiene en cuenta la taxonomía de Robert Marzano, q quien juega un papel importante estas son: a. Sistema cognitivo que comprende conocimiento recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de

		al cerebro para que pueda aplicarlo en otras materias y en otros juegos. -como por ejemplo , para matemáticas nos hacían juegos mentales, se desarrollaba la mente , la profesora comenzaba a decirnos tengo tres peones , más dos peones más , cuánto es ? y rápido decíamos cuál era el resultado.	mejoraron el seguimiento de instrucciones , la agilidad mental, concentración, lateralidad y la coordinación.-Si porque estimula la agilidad y la habilidad mental y esto les sirve a los estudiantes para poder ser más rápidos en el desarrollo de las actividades académicas y practicadas.- y en las pruebas finales s evidencia el desarrollo de sus habilidades lógicas y de concentración. Porque es la edad más adecuada para que los niños desarrollen las habilidades de pensamiento ya que en esa edad entre siete y ocho años es en la que ellos poseen o está el cerebro más adecuado, maduro, para adquirir estos conocimientos y poder desarrollar las habilidades de pensamiento.-claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura , como también en el	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.-Soy ELVIA ANDRADE me parece, que el juego del ajedrez , les sirvió mucho para su desarrollo , en cuanto al estudio , para hacer una jugada en el ajedrez ellos piensan ,tienen autonomía , analizar, entonces para mí , me parece que es un gran aporte para ellos importante si, tener autonomía, y pensar cómo tiene que hacer la jugada y todo eso , y eso es una forma de ellos de expresar las cosas y de alistarlos. -SI, mejoro ,	aplica lo que sabe en la partida que se está llevando a cabo al mover la ficha correctamente.- utilizan el conocimiento para resolver problemas. Al encontrar en amenaza una ficha, puede utilizar diversas estrategias mirando el movimiento de otras fichas y amenazar a las del contrincante y así evitar perder la ficha que está en riesgo. También se aplica el “sistema de meta cognición al hacer un monitoreo de claridad donde el estudiante puede verificar hasta qué punto posee claridad en el Conocimiento”. Marzano, citado (Herrera, Angarita, Martínez pág. 14) Esto, lo hace en el trascurso de la partida al realizar los movimientos de las fichas como también al finalizar la partida al perder o ganar.- 2.DESCRIPCION DOCUMENTOS CUENTOS , POESIAS , ACROSTICOS : 1.-En el Poema “ILUCION DEL AJEDRECISTA”, escrito por ANGIE CAÑON CARRILLO , del grado segundo, describe la primera experiencia vivida en torno al juego del ajedrez, lo importante y desafiante que puede	conocimiento- recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental, como también mejora 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 inteligencias múltiples. Ya que según Piaget citado por (Herrera, Angarita, Martínez, 2015. pag.16.) el niño, entre 7 y 9 años “es capaz de resolver problemas concretos (tangibles) en forma lógica. Comprender las leyes de conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la	problemas e investigación experimental. b .Sistema de meta cognición que se refiere al plan de acción: controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas. c. El sistema de conciencia del ser, que determina el grado de motivación al nuevo aprendizaje. -2.-Para, desarrollar estos ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, 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. Teniendo en cuenta, a Rojas (2010) la lúdica, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos 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. De tal manera que lo lúdico, en la medida que tenga una intencionalidad, conlleva a la adquisición de un nuevo conocimiento. 3-.. Tomando como referente a Oscar Jara, la sistematización del juego del ajedrez en el aula es tomada a partir de su ordenamiento y reconstrucción, se descubre la lógica del proceso vivido: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y la razón de ser del proyecto. La Sistematización de esta experiencia ha producido conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora.4.-Es de resaltar que la diversidad, en las formas de aprender surgen de manera
--	--	---	---	---	---	---	--

			análisis y desarrollo de situaciones problemas , también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos.-claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura , como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas , también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos.-Se integraban con todas las áreas, español, matemáticas, ciencias, sociales , informática, educación física, artes y música. Claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura, como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas, también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos. Este proyecto se caracterizaba por que era lúdico, jugábamos mucho, era interdisciplinar,	bastante , la niña lo implemento mucho en las matemáticas , en las sumas , restas que empezaban en esa época, para la escritura , ellos tenían que hacer mucha investigación, y eso les gustaba por ejemplo ahora le sigue gustando el ajedrez, le desarrollo esa habilidad para pensar rápidamente y por eso es muy bueno para matemáticas. AIDE...Si fue muy bueno porque mejoro y es uno de los mejores en matemáticas,- Bueno desarrolla la habilidad del pensamiento , de ahí para acá ella capta con mayor facilidad, así mismo como ella va aprendiendo , iba mejorando su memoria, y le ayudo en	ser el juego , para ella y su contendor. INTERPRETACION INVESTIGADOR AL desarrollar estos ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, 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. Teniendo en cuenta, a Rojas (2010) la lúdica, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad que tiene el estudiante , de comunicar, sus sentimientos, de expresar y producir en sus escritos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los lleva a motivarse, reír, manifestar liderazgo, capacidad para relacionar lo que aprende con lo que está sucediendo en el contexto donde se está desarrollando. 4.-El “Los genios del Ajedrez” escrito por ANDRES REY AREVALO , rimando nos describe a dos equipos coloridos que representan a jugadores blancos cual algodones	reversibilidad” en esta edad, el niño empieza a ligar su pensamiento con la acción y es lo que se evidencia en los alumnos que participan en el proyecto, donde se les enseña a pensar, adquieren hábitos y rutinas con metodologías pertinentes que se convierten en un estímulo que aligeran el incremento del cociente intelectual.	natural 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 enseñar 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. La construcción del conocimiento, no sucede por igual en todos los estudiantes como se puede evidenciar en la aplicación del proyecto del juego del ajedrez en el colegio de las Atalayas.
--	--	--	---	---	---	---	---

			despertó gran interés en los niños y ayudaba al desarrollo de las habilidades del pensamiento, como también a mejorar en el razonamiento, -	todas las materias ,AIDE.. le ayudo a mejorar en sus habilidades , a pensar muy bien las cosas , en el momento iba muy bien en el colegio, los hacía pensar y motivarse.-	y negros jugadores como grandes carbonos, su estrategia es ganar , más si no hay buen pensamiento de seguro perderán. Si no cuidan sus jugadas los enemigos triunfaran, este juego es de estrategia nada más. INTERPRETACIÓN Investigadores evidencia como se realiza actividades de exploración, retos, concentración en tiempos determinados, análisis e implementación de estrategias de solución ante el fracaso . 3. Cuaderno del ajedrez: Tema 1: El ajedrez: Descripción del juego del ajedrez: es un juego que ayuda a desarrollar el pensamiento. Es un juego de mesa conformado por un tablero que tiene 64 cuadros, la mitad (32) son blancas y la otra mitad (32) negras. Tiene 32 fichas: 16 peones (8 blancos y 8 negros). - 4 torres (2 blancas y 2 negras), 4 caballos (2 blancos y 2 negros). 4 alfiles (2 blancos y 2 negros).,2 damas (1 blanca y 1 negra).,2 reyes (1 blanco y 1 negro). Historia “Cuenta la leyenda”: Recuerda y contesta: comprensión lectora: ¿Cómo se	
--	--	--	--	--	--	--

					llamaba el reino de la historia? • ¿Cómo eran los hijos del rey? • ¿Qué paso cuando el rey se murió? • ¿Por qué peleaban el rey blanco y el rey negro? • ¿Cómo estaba dividido el reino? • ¿Con qué se puede relacionar las 64 provincias? • Dibujo el cuento. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR: sé 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. Como anota Villarini, Ángel (2007) “el		
--	--	--	--	--	--	--	--

					Pensamiento lógico, creativo y crítico: procesa representaciones mentales, datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas, construir conocimiento, tomar decisiones, argumentar posturas, abordar la realidad desde perspectivas no convencionales, establecer metas y medios creativos para lograrlas y examinar la validez de los juicios y opiniones”. 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. Tema 2:Aprendiendo sobre el ajedrez: Recuerdo y Respondo.: ¿Qué es una fila?: Cuando nos tomamos de la mano varios. , ¿Qué es una columna?: cuando va un niño detrás del otro. ¿Cuál es la diferencia entre fila y columna?: En la fila van cogidos de la mano y en la columna uno detrás del otro. Descripción del juego del ajedrez: Dibujo del tablero de ajedrez, conociendo su forma y fondo.	
--	--	--	--	--	---	--

					Dibujo de una compañera (Luna y), escribir las características y cualidades de la compañera. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR: sé evidencia el desarrollo de habilidades de pensamiento tales como: -La memoria, al observar, las características de cada ficha, recordar cada movimiento y posición de la ficha. - Atención: Estar atento a la información dada y a cada jugada. - 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 alfil como autoridad en el ajedrez. -Visualización, cuando el niño/a con las imágenes mentales hacían un movimiento y proyectaban la secuencia de las jugadas, la memoria visual al recordar y relacionar las posiciones y ubicaciones iniciales de las fichas y las que va adquiriendo a través de las diferentes estrategias que se utiliza en el juego. - Lenguaje, al escribir poemas, canciones referentes al juego del ajedrez, interpretación textual al comprender		
--	--	--	--	--	---	--	--

					historias relacionadas con cada una de las fichas del juego, se fomentó la habilidad argumentativa, el proceso lecto-escrito al crear narraciones, anécdotas, descripciones, todas en relación al ajedrez. -Toma de decisiones: la determinación al realizar un movimiento, incluyendo el poder cambiar de decisión en el momento que así lo considere, esto es la capacidad del pensamiento flexible que exige el poder pasar de una determinación a otra que permita lograr el objetivo, que acceda a ganar la partida. Temas 3: Mi Barrio: Asocia por medio del dibujo del tablero de ajedrez calles y carreras y lugares importantes del barrio como: Centro médico, la estación de policía, el colegio, Mi casa, la estación de bomberos, el supermercado, la iglesia, el parque. -El comercio del barrio: Supermercado, panadería, carnicería, La pañalera, plaza de mercado. Actividad en clase: asociar por medio de preguntas relacionadas con el rey y el peón el comercio del barrio: El rey le pide el favor al		
--	--	--	--	--	---	--	--

					peón que le compre manzanas, tomates, cebollas y verduras para la comida ¿en qué sitio encontraré esos productos?: Rta: En la plaza de mercado. Hoja-Guía: "Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad con dicho trabajo. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR: Dé acuerdo, con la taxonomía de Robert Marzano (2002) citado por (Angarita, Herrera, Martínez, 2014,pàg 14), en el desarrollo de habilidades de pensamiento, se observa en las actividades los siguientes aspectos como son: 1. Sistema Cognitivo: los estudiantes adquieren la información y la recuerdan y evocan como en el caso del conocimiento, función y movimiento de cada una de las fichas del ajedrez: al igual se desarrollaron en los estudiantes cuatro procesos en este primer aspecto que son:		
--	--	--	--	--	--	--	--

					*la comprensión de los estudiantes al identificar los detalles de la información que son importantes, como al reconocer las características y los movimientos de las fichas, creación y comprensión de textos. * El análisis, al usar esos conocimientos y aplicarlos en las diferentes jugadas y situaciones de su diario vivir. * La utilización del conocimiento, al tomar decisiones en las diferentes jugadas y circunstancias de su entorno escolar y familiar. Sistema de Meta cognición: Cuando los estudiantes toma decisiones acerca de que conocimiento e información es la adecuada y necesaria para cada caso, es decir, al analizar el movimiento de cada ficha en el juego, y al ubicarla en el tablero de ajedrez, asociando los movimientos de la tierra con el sol astro rey, con el rey del ajedrez. En este aspecto es clave establecer un plan de metas relacionadas con el conocimiento como: *Monitoreo de procesos: los estudiantes monitorean la ejecución del conocimiento, al		
--	--	--	--	--	---	--	--

					realizar una jugada en el tablero de ajedrez debían tener presente cada posición y movimiento. *Monitoreo de claridad: Los niños y niñas debían conocer con precisión y claridad cada figura y su función. *Monitoreo de precisión: En cada jugada realizada ponen en práctica cada conocimiento de las fichas, su ubicación en el tablero, normas y reglas del juego. De la misma forma, la docente tiene con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes. Sistema de conciencia del ser: en cada una de los ejercicios planteados se evidencia claramente la motivación por el nuevo aprendizaje, al participar activamente de cada acción, el estudiante encuentra significado e interés por lo aprendido, se percibe agrado, esfuerzo y dedicación en el desarrollo de cada actividad.		
CATEGORIA PENSAMIENTO	LÚDICA	Que la profesora nos comenzaba a decir, a enseñar, como se jugaba con las fichas, y nos enseñó una canción del ajedrez, y nos colocaba en parejas para jugar entre todos, a ya, El ajedrez se juega como se escucha, dore fa, dore fa, como vas a escuchar, el	Se aprendían canciones, poesías , coplas, bailaban , los niños cantaban y los bailes los apropiaban al juego del ajedrez y aplicaban las jugadas en dicho país. En informática aplicaban el	Aprendieron hacer cuentos, coplas, canciones. También les tocaba elaborar la ficha de cada uno , o el disfraz o lo que quisieran, mi	En esta actividad, se diseña un juego de escalera para Reforzar el tema sobre las diferentes torres del mundo. Donde el niño aprende cultura general, hace descripciones y aclaro datos importante sobre cada torre famosa, como también resuelve	De ahí, la importancia de empoderar al niño a través de un proyecto tan enriquecedor, que aporta gran riqueza al estudiante ya que mejora su autoestima,	1.--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 , acompaña este proceso activo , transformador que se evidencian en el desarrollo integral de cada uno y sus familias.- En este sentido, la lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el

		peón se mueve hacia a delante, nunca retrocede y come en diagonal, dore fa , dore fa , y así con todas las fichas.-Si porque al jugar a uno 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.-	programa del juego del ajedrez y competían entre ellos mismos. Todas las áreas se trabajan alrededor del juego del ajedrez para que los niños aprendieran más rápido. -Mi área es Educación Física y recomiendo todos los aspectos porque se estimula el desarrollo de pensamiento, el manejo de reglas y de normas en el juego.-Si porque en esta edad los niños aprenden a desarrollar el juego con más facilidad y agilidad.-Que el ambiente fue agradable por que se manejó desde el proyecto de aula y teníamos los suficientes elementos relacionados con el juego para poder aplicar las actividades de manera lúdica.-Sí , porque también aprendí amplie mis conocimientos en cuanto al desarrollo del juego.-Se hacía diagnóstico al iniciar el proceso para observar como llegaban los estudiantes y al	hija aprendió mucho con el proyecto, se le facilito 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. -Con el juego del ajedrez se motivan mucho, otros juegos de mesa no los juegan , es muy bueno el ajedrez, necesitan aprender otras cosas.-Según el sorteo se escoge el colegio, 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	situaciones problema; con este juego se quiere verificar el conocimiento aprendido y darles a los niños la oportunidad de aprender de una manera divertida, relacionando la importancia de la torre del juego del ajedrez con torres importantes. También se retroalimenta el movimiento de la ficha con este juego. -Esta actividad, permite llevar al aula de clase el aprendizaje de una manera lúdica, donde el niño aprende de una manera divertida, de ahí la importancia de incluir la lúdica como estrategia de aprendizaje .Según Roja 2010” la lúdica hace referencia a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse, y produce en él, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento y la diversión”. Al participar, del juego de la escalera el estudiante retroalimenta los temas vistos de una manera entretenida, expresa sentimientos al lograr avanzar o retroceder en el juego , haciéndolo con agrado porque está dentro de su zona de confort; en un ambiente agradable y donde compite de una manera sana, trayendo a la	porque al participar en las actividades, se siente importante y toma fuerza para en un futuro asumir otros retos de valor, ya que en este festival es valorado y resaltado, 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 .Porque según (Ramírez,1998. pág. 3 citado por herrera, Angarita, Martínez pág. 6), “ la lúdica debe ser comprendida como experiencia cultural, es un	colegio, está inmersa en todo nuestro ser, es algo innato a la existencia humana. Dentro de este contexto, podemos mencionar como la lúdica presenta diferentes categorías inherente al desarrollo humano en toda su dimensional dad 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 meta cognición. (Ramírez, 1998,p.3).Por otro lado, se evidencia lo planteado por Shaw citado por Ramírez (1998): “La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.-
--	--	--	--	--	--	---	--

			finalizar se evidenciaba el proceso en el desarrollo del juego y desarrollo de sus habilidades.-La Alianza Educativa le brinda todo a los docentes y al colegio , las capacitaciones fueron de gran apoyo, la capacitación que se dio inicialmente sobre el juego del ajedrez , se enseñó a jugar por que no todos sabíamos jugar. Se brinda capacitación y material necesario para que el proyecto se realizara como los ajedrez de mesa, de pared y el ajedrez gigante. -ste proyecto se caracterizaba por que era lúdico, interdisciplinar,	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 las fichas y ellos felices se iban a practicar, nosotros aprendimos a jugar, hacer los cuentos , coplas ,adivinanzas, en el cuaderno del proyecto, No se debe hacer la diferencia de edades, el juego permite que se pueda compartir con adultos, jóvenes y niños. No se debe hacer diferencia de géneros.-es un proyecto que les despertó agrado y mucha felicidad . Ya cuando el	memoria datos importantes, solucionando situaciones problema, relacionados con cada una de las torres famosas del mundo; practicando el movimiento de la torre del ajedrez, en algunas situaciones que se les presentan en el cuadro sorpresa. Por medio de la lúdica, podemos interactuar en una sociedad donde cobrar gran importancia el juego para que el niño tome la vida con sentido. DESCRIPCIÓN 2.- Cuento de “ EL AJEDREZ MAGICO”, escrito por JOHAN DIAZ NUMPAQUE, narra como a un niño de corta edad le encanta jugar el ajedrez, como había participado en torneos , había ganado y lo feliz que llego a sentirse. Aspira a llegar a los giines records ,comparte con gran ilusión las grandes colecciones de tableros de ajedrez, y las pocas piezas que a un tenia porque su perro se las había comido. Describe el apoyo y acompañamiento de la familia. Mescla la fantasía en torno a un l ajedrez mágico que lo lleva a vivir experiencias no muy agradables , que hacen valorar lo que él tiene	proceso inherente al desarrollo en todas sus dimensional dad, 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 meta cognición”. 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 foto dos y cinco; donde un juego de escalera y las diferentes actividades desarrolladas en el cierre del proyecto, retroalimentan los conocimientos vistos en clase, llevando al estudiante a
--	--	--	--	---	---	---

				colegio les dio las fichas grandes al tamaño de ellos , se quitaban las medias y se gozaban el juego, ellos eran felices con sus fichas y a jugar.	y volver a su linda realidad con su familia y su perro. INTERPRETACION INVESTIGADOR En este sentido, la lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el colegio, está inmersa en todo su ser, es algo innato a la existencia humana. Dentro de este contexto, podemos mencionar como la lúdica presenta diferentes categorías inherente al desarrollo humano en toda su 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 meta cognición. (Ramírez, 1998,p.3).Por otro lado, se evidencia lo planteado por Shaw citado por Ramírez (1998): “La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Cuaderno del Ajedrez: Realiza de manera creativa el dibujo del rey. - Mi Barrio: por medio	aplicar la meta cognición al recordar y traer a la mente temas enseñados para competir y aprender.	
--	--	--	--	---	--	---	--

					del dibujo del tablero de ajedrez identifica calles y carreras. -Dibujo y plano del barrio. - Guía para identificar con colores las filas y las columnas. -Dibujo de cada uno de los servicios públicos. - Hoja-Guía: "Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. -Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad con dicho trabajo. El soldado: Elaboración de un peón en plastilina. -Dibujo del tablero de ajedrez y ubicación de los peones en la fila 2 y 7. - Canción: "El baile de los soldados". La torre: Rompecabezas del dibujo de la torre. -Realiza una torre creativa con manos, ojos y cabeza. - Poema: Buenas noches, dulces sueños. INTERPRETACIÓN DEL INVESTIGADOR: las actividades lúdicas como: sopas de letras, rompecabezas, dibujos, crucigrama, elaboración de fichas con material	
--	--	--	--	--	---	--

					reciclable, decorado con plastilina; 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. Este, es un factor importante como anota Ramírez, (1998) citado por (Angarita, Herrera y Martínez, 2014. Pág. 6): “la lúdica debe entenderse, como instrumento de enseñanza, un proceso inherente al ser humano en todas las dimensiones, por lo tanto está ligada a la cotidianidad, a la búsqueda de sentido de la vida, de la creatividad y metacognición”. De tal modo, que en el proyecto de ajedrez, las actividades lúdicas son acciones que ayudaron al desarrollo de habilidades y capacidades que los alumnos necesitan para apropiarse del saber, es un espacio destinado para el aprendizaje.		
CATEGORIA EMERGENTE	VALORES	Compartían con los compañeros, Aplicamos las reglas del juego como saludar a nuestros compañeros antes de iniciar la partida,	se desarrollaba toda la parte de habilidades de pensamiento , habilidades cognitivas , aparte	Mi hijo no se queda quieto , le sirvió por que se podía quedar quieto y se podía	Como podemos observar, en esta imagen podemos hacer referencia a la personificación; la mujer que está	Al analizar, las fotos surge una categoría emergente que es la formación en valores, lo	

		permanecer en silencio, respetar y aceptar la decisión tomada y sabere perder y ganar.	de eso la interacción social, valores como el respeto, autonomía, trabajo en equipo, la parte de análisis, escucha, y los niveles de ruido. 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 los docentes, para manejar la convivencia y los niveles de ruido. los estudiantes y sus valoraciones se manejaban exactamente igual cómo eran un proyecto de aula, estaba cada una de las asignaturas y desempeños específicos y e... con toda la parte de metas de comprensión nosotros manejamos todo lo de enseñanza para la	concentrar, a seguir instrucciones y a escuchar, a esperar que el compañero pensara para poder jugar, a esperar su turno, a perder la timidez, a ser más independientes para desenvolverse. El colegio debería seguir con el ajedrez en todos los cursos, así mejorarían más.- -La experiencia fue para toda la familia, todos ayudaban y colaboraban para poder cumplir con las actividades, coplas, con todo. Esa época fue como, no se no había más que el ajedrez, a un que las otras materias eran importantes pero estaban más motivados por el ajedrez y todo lo que tenían que hacer.	mostrando la foto, es una mamita de un niño vestida de reina, donde por un día la persona que representa la ficha, va al salón de clase, comparte con los niños, realiza jugadas de ajedrez con ellos, y les cuesta como ha sido la experiencia de jugar ajedrez con su hijo y con su familia, ya que este juego es propicio para recrear tanto en el colegio como en la casa. Para aclarar, estas personificaciones se hacen con todas las fichas donde se disfrazan niños, profesores o invitados.- Al leer, la descripción de la foto toma gran importancia el vínculo que establecen los niños con diferentes personajes, que al personificar a cada una de las fichas, como en este caso, a la mamita que estaba vestida de reina; hace que los niños, mejoren las relaciones personales a través de un adulto, cuya razón de ser, al estar en el aula de clase, es que el niño, despierte gran interés por el juego y pueda intercambiar con ese personaje ejercicios, habilidades de pensamiento en cuanto a que hace una meta cognición, al recordar e intercambiar información que ya había aprendido	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 función 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, genera cambios positivos en el comportamiento del niño, levándolo a mejorar su	
--	--	---	---	--	---	--	--

			comprensión entonces había sus metas había sus desempeños y también teníamos la parte ACTITUDINAL de todo lo que era respeto, responsabilidad trabajo en equipo entonces la parte de valoración se manejaba exactamente igual		anteriormente con dicho invitado. Cuaderno del ajedrez:1. El Respeto: Definición. - Conocen las normas de respeto en el juego de ajedrez. 2. Realizar el dibujo de una compañera (Lunay), escribir sus características y cualidades. 3. Mi familia , realiza el dibujo de su familia, identificando y escribiendo los nombres de cada integrante. Escribe como se siente en la familia. (Sentimientos y emociones). -Mi familia y la familia del ajedrez: Relaciona la familia con la del ajedrez. - Relaciona al papá como autoridad de la casa y el alfil como autoridad en el ajedrez. - Resalta y reconoce los aspectos positivos de la familia, escribiendo oraciones relacionadas. . Normas de Comportamiento: -Realiza el dibujo de normas de comportamiento en la familia. -Escribe 5 oraciones relacionadas con las normas de comportamiento en la casa, ubicando sujeto y predicado. - Lectura y análisis de la historia: "El niño súper	autoestima y a creer en lo que hace, ya que ellos mismos se sorprenden con todas las capacidades que desarrollan y la transformación que se da en su vida. Los niños, en esta edad nos asombran con sus potencialidades; que desarrolladas en la medida en que se implementen proyectos pedagógicos innovadores, lúdicos, transformadores, que generen ambientes de aprendizaje agradables y motivadores como también brindando herramientas que permitan mejorar y dar solución a las diferentes problemáticas que se les presenten en el diario vivir se lograra formar seres talentoso y únicos. Por lo tanto, el docente de hoy en día debe ser inquieto, participativo, curioso, investigador, reflexivo y	
--	--	--	--	--	---	--	--

					Héroe”, destacando valores de Solidaridad, Respeto por las personas, animales y el planeta. El perdón: Representa el relato del perdón por medio de la historia “ de Jesús que enseña a Pedro a perdonar” - Encuentra en la sopa de letras cualidades que hacen que las personas nos parezcamos a Dios.. La prudencia y Trabajo en equipo: Comprensión lectora de la historia “María la Larga”, 8. La creación -por medio del dibujo conoce la creación de Dios. - interpretación textual: “La alegría de tener amigos”. En estas actividades se da una modelo fundamental para la adquisición de valores morales, enriqueciendo la personalidad y carácter en cada uno de los niños y niñas, 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.	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.- Respecto a los documentos analizados se observa el surgimiento de otra variable en el análisis de las actividades del cuaderno de ajedrez como son las relacionadas con los valores en el trabajo de las normas, que se debe tener en el juego de ajedrez 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, respeto por las personas y todos los seres vivos 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 niños y niñas, 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.	
CATEGORIA EMERGENTE	PEDAGOGICA		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 si mismo, el establecimiento de relaciones con los demás y la expresión narrativa		. El papel del docente, es verificar y aclarar dudas sobre Cualquier inquietud que tengan los niños con relación a las jugadas, para obtener un buen desempeño en el juego; el estudiante debe estar concentrado, visualizando todas las jugadas, solucionando las situaciones problemas que se le presente y trayendo a la memoria el correcto movimiento de las		

			de los fenómenos que ocurren en los diferentes contextos en que se desarrolla toda la comunidad educativa.		fichas. Todo esto, se lleva a cabo dentro de las normas del respeto, aplicando las reglas del juego como son: no hablar durante la partida, saludar desearle suerte al contrincante, aceptar el triunfo a la derrota, despedirse. - el docente Sirve de árbitro verificando que los niños estén aplicando las reglas del juego y los valores de la honradez, al no hacer trampa ni jugadas incorrectas, el respeto manejando siempre un clima de cordialidad y armonía, y la tolerancia al aceptar la pérdida de las fichas o la partida de una forma serena y teniendo en cuenta que a partir de la situación presentada, ya sea el triunfo o la derrota debe reflexionar.		
--	--	--	--	--	---	--	--

ANEXO 9 MATRIZ ANÁLISIS DE DOCUMENTOS 1-2



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS VICERRECTORIA ABIERTA Y A DISTANCIA FACULTAD DE EDUCACION MAESTRIA EN EDUCACIÓN MATRIZ ANÁLISIS DE DOCUMENTOS 1-2

ENTREVISTA CATEGORÍAS		ENTREVISTAS ESTUDIANTES	ENTREVISTAS DOCENTES	GRUPO FOCAL	DOCUMENTOS	CONCLUSIONES	TEORIAS
PENSAMIENTO	HABILIDADES DE PENSAMIENTO	-Si porque nos ayuda en la mente, nos ayuda a que en la vida -uno debe dar paso por paso, y no darlos, sin pensarlos. - A pensar antes de actuar .- Si porque al jugar a uno le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, y eso ayuda al cerebro para que pueda aplicar en todas las materias y actividades.- Si porque nos ayuda en la mente, nos ayuda a que en la vida uno no debe dar pasos por darlos, sino pensarlos y después darlos. A pensar antes de actuar.- antes de mover, una ficha es importante	-Integraba a los estudiantes de los cinco colegios de la Alianza Educativa , les ayudaba a estimular las habilidades cognitivas y el desarrollo de las habilidades de pensamiento. -Porque esta es la edad más apropiada para que los niños mejoren el desarrollo de sus Habilidades y les ayuda a las soluciones de problemas.-Si aportando estrategias y herramientas para mejorar su desempeño académico y con vivencial.-Los estudiantes	Bueno yo recuerdo que ellos tenían su clase de ajedrez, aprendieron mucho, se implementó mucho en la materia de matemáticas, una agilidad mental muy buena , ellos aprendieron a escribir por medio del ajedrez ,mucho vocabulario, me acuerdo tanto que tocaba hacer copias 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.-Soy ELVIA ANDRADE me parece, que el juego del ajedrez , les sirvió mucho para su desarrollo , en cuanto al estudio , para hacer una jugada en el ajedrez ellos piensan ,tienen autonomía , analizar, entonces para mí , me parece que es un gran aporte	1- ANALISIS FOTOGRAFICO Según la taxonomía de Marzano, los niños al desarrollar la partida de ajedrez, están ejercitando el sistema cognitivo desde el dominio del conocimiento.-Recuerdan la información exacta como fue almacenada. El niño, trae a su mente como debe realizar el movimiento de cada ficha.- comprensión: identifican en detalle la información importante. En el momento de la partida, el niño retoma la información que necesita recordar con relación a las fichas que está utilizando.-utilización del conocimiento: aplican el conocimiento en situaciones específicas. El estudiante aplica lo que sabe en la partida que se está llevando a cabo al mover la ficha correctamente.-utilizan el conocimiento para resolver problemas. Al encontrar en amenaza una ficha, puede utilizar diversas estrategias mirando el movimiento de otras fichas y	Al observar y analizar las fotos, se encuentra gran riqueza en este proyecto. Ya que cada una de las situaciones muestra la metodología empleada, en la aplicación de las actividades que favorecer el desarrollo de las habilidades del pensamiento que son el eje central de la investigación; como se evidencia en la fotos uno, dos, tres, y cinco, donde el estudiante ejercita el sistema cognitivo en cuanto a conocimiento- recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental, como también mejora 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 inteligencias múltiples. Ya que según Piaget citado por (Herrera, Angarita, Martínez, 2015. pag.16.) el niño, entre 7 y 9 años "es capaz de resolver problemas concretos (tangibles) en forma lógica. Comprender las leyes de conservación	1.-El eje central, de este proyecto es el desarrollo de las habilidades de pensamiento, a través del juego lúdico del ajedrez, el cual permitió el estímulo y fomento de ellas, al observar en los niños el avance en sus procesos cognitivos como memoria, atención, visualización, análisis, solución de problemas y toma de decisiones, entre otras. Corroborando lo planteado por Bloom (1971), quien define el pensamiento como "un proceso que articula diferentes habilidades neurocognitivas", según el autor existen unos niveles de pensamiento, en orden de jerarquización, del más simple, al más complejo como son: conocimiento o memoria, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación". Para el desarrollo de las habilidades de pensamiento se tiene en cuenta la taxonomía de Robert Marzano, q quien juega un papel importante estas son: a. Sistema cognitivo que comprende conocimiento recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental.

		analizar su movimiento, porque, después pasa algo y no es bueno repetir lo que hizo, debe mejorarlo.-Al jugar a uno le ayuda a pensar, a mentalizar los movimientos, y eso ayuda al cerebro para que pueda aplicarlo en otras materias y en otros juegos. -como por ejemplo, para matemáticas nos hacían juegos mentales, se desarrollaba la mente, la profesora comenzaba a decirnos tengo tres peones, más dos peones más, cuánto es? y rápido decíamos cuál era el resultado.	mejoraron el seguimiento de instrucciones, la agilidad mental, concentración, lateralidad y la coordinación.-Si porque estimula la agilidad y la habilidad mental y esto les sirve a los estudiantes para poder ser más rápidos en el desarrollo de las actividades académicas y practicadas.- y en las pruebas finales se evidencia el desarrollo de sus habilidades lógicas y de concentración .Porque es la edad más adecuada para que los niños desarrollen las habilidades de pensamiento ya que en esa edad entre siete y ocho años es en la que ellos poseen o esta el cerebro más adecuado, maduro, para adquirir estos conocimientos y poder desarrollar las habilidades de pensamiento.-claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura, como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas, también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos.-claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el	para ellos importante si, tener autonomía, y pensar cómo tiene que hacer la jugada y todo eso, y eso es una forma de ellos de expresar las cosas y de listarlos. -Si, mejoro, bastante, la niña lo implemento mucho en las matemáticas, en las sumas, restas que empezaban en esa época, para la escritura, ellos tenían que hacer mucha investigación, y eso les gustaba por ejemplo ahora le sigue gustando el ajedrez, le desarrollo esa habilidad para pensar rápidamente y por eso es muy bueno para matemáticas. AIDE...Si fue muy bueno porque mejoro y es uno de los mejores en matemáticas.- Bueno desarrolla la habilidad del pensamiento, de ahí para acá ella capta con mayor facilidad, así mismo como ella va aprendiendo, iba mejorando su memoria, y le ayudo en todas las materias, AIDE.. le ayudo a mejorar en sus habilidades, a pensar muy bien las cosas, en el momento iba muy bien en el colegio, los hacía pensar y motivarse.-	amenazar a las del contrincante y así evitar perder la ficha que está en riesgo. También se aplica el "sistema de meta cognición al hacer un monitoreo de claridad donde el estudiante puede verificar hasta qué punto posee claridad en el Conocimiento".Marzano, citado (Herrera, Angarita, Martínez pág. 14) Esto, lo hace en el transcurso de la partida al realizar los movimientos de las fichas como también al finalizar la partida al perder o ganar.- 2.DESCRIPCION DOCUMENTOS CUENTOS, POESIAS, ACROSTICOS : 1.-En el Poema "ILUCION DEL AJEDRECISTA", escrito por ANGIE CAÑON CARRILLO, del grado segundo, describe la primera experiencia vivida en torno al juego del ajedrez, lo importante y desafiante que puede ser el juego, para ella y su contendor. INTERPRETACION INVESTIGADOR AL desarrollar estos ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, 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. Teniendo en cuenta, a Rojas (2010) la lúdica, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad que tiene el estudiante, de comunicar, sus sentimientos, de expresar y producir en sus escritos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los lleva a motivarse, reír, manifestar liderazgo, capacidad para relacionar lo que aprende con lo que está sucediendo en el contexto donde se está desarrollando. 4.-El "Los genios del Ajedrez" escrito por ANDRES REY AREVALO, rimando nos describe a dos equipos coloridos que representan a jugadores blancos cual algodones y negros jugadores como grandes carbones, su estrategia es ganar, más si no hay buen pensamiento de seguro perderán. Si no cuidan sus jugadas los enemigos triunfarán, este juego es de	y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad" en esta edad, el niño empieza a ligar su pensamiento con la acción y es lo que se evidencia en los alumnos que participan en el proyecto, donde se les enseña a pensar, adquieren hábitos y rutinas con metodologías pertinentes que se convierten en un estímulo que aligeran el incremento del cociente intelectual.	b Sistema de meta cognición que se refiere al plan de acción: controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas. c. El sistema de conciencia del ser, que determina el grado de motivación al nuevo aprendizaje. -2.-Para, desarrollar estos ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, 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. Teniendo en cuenta, a Rojas (2010) la lúdica, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos 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. De tal manera que lo lúdico, en la medida que tenga una intencionalidad, conlleva a la adquisición de un nuevo conocimiento. 3... Tomando como referente a Oscar Jara, la sistematización del juego del ajedrez en el aula es tomada a partir de su ordenamiento y reconstrucción, se descubre la lógica del proceso vivido: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y la razón de ser del proyecto. La Sistematización de esta experiencia ha producido conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora.4.-Es de resaltar que la diversidad, en las formas de aprender surgen de manera natural 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 enseñar 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. La construcción del conocimiento, no sucede por igual en todos los estudiantes como se puede evidenciar en la aplicación del proyecto
--	--	---	--	---	--	---	--

			proceso de lectura y escritura , como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas , también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos.-Se integraban con todas las áreas, español, matemáticas, ciencias, sociales , informática, educación física, artes y música.claro si mejoro notablemente ya que algunos superaron algunas dificultades en el proceso de lectura y escritura , como también en el análisis y desarrollo de situaciones problemas , también facilito el desarrollo de nuevas temáticas y procesos matemáticos. Este proyecto se caracterizaba por que era lúdico, jugábamos mucho ,era interdisciplinar, despertó gran interés en los niños y ayudaba al desarrollo de las habilidades del pensamiento, como también a mejorar en el razonamiento, -		estrategia nada más. INTERPRETACIÓN INVESTIGADORES evidencia como se realiza actividades de exploración, retos, concentración en tiempos determinados, análisis e implementación de estrategias de solución ante el fracaso . 3.Cuaderno del ajedrez: Tema 1: El ajedrez: Descripción del juego del ajedrez: es un juego que ayuda a desarrollar el pensamiento. Es un juego de mesa conformado por un tablero que tiene 64 cuadros, la mitad (32) son blancas y la otra mitad (32) negras. Tiene 32 fichas : 16 peones (8 blancos y 8 negros). - 4 torres (2 blancas y 2 negras), 4 caballos (2 blancos y 2 negros), 4 alfiles (2 blancos y 2 negros), 2 damas (1 blanca y 1 negra), 2 reyes (1 blanco y 1 negro). Historia "Cuenta la leyenda" : Recuerda y contesta : comprensión lectora: ¿Cómo se llamaba el reino de la historia? • ¿Cómo eran los hijos del rey? • ¿Qué paso cuando el rey se murió? • ¿Por qué peleaban el rey blanco y el rey negro? • ¿Cómo estaba dividido el reino? • ¿Con qué se puede relacionar las 64 provincias? • Dibuja el cuento. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR: 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. Como anota Villarini, Ángel (2007) "el Pensamiento lógico, creativo y crítico: procesa representaciones mentales, datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas, construir	del juego del ajedrez en el colegio de las Atalayas.
--	--	--	---	--	---	---

					conocimiento, tomar decisiones, argumentar posturas, abordar la realidad desde perspectivas no convencionales, establecer metas y medios creativos para lograrlas y examinar la validez de los juicios y opiniones". 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. Tema 2: Aprendiendo sobre el ajedrez: Recuerdo y Respondo.: ¿Qué es una fila?: Cuando nos tomamos de la mano varios. , ¿Qué es una columna?: cuando va un niño detrás del otro. ¿Cuál es la diferencia entre fila y columna?: En la fila van cogidos de la mano y en la columna uno detrás del otro. Descripción del juego del ajedrez: Dibujo del tablero de ajedrez, conociendo su forma y fondo. Dibujo de una compañera (Lunay), escribir las características y cualidades de la compañera. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR :se evidencia el desarrollo de habilidades de pensamiento tales como: -La memoria, al observar, las características de cada ficha, recordar cada movimiento y posición de la ficha. - Atención: Estar atento a la información dada y a cada jugada. - 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 alfil como autoridad en el ajedrez. -Visualización, cuando el niño/a con las imágenes mentales hacían un movimiento y proyectaban la secuencia de las jugadas, la memoria visual al recordar y relacionar las posiciones y ubicaciones iniciales de las fichas y las que va adquiriendo a través de las diferentes estrategias que se utiliza en el juego. - Lenguaje, al escribir poemas, canciones referentes al juego del ajedrez, interpretación textual al comprender historias relacionadas con cada una de las fichas del juego,	
--	--	--	--	--	--	--

					se fomentó la habilidad argumentativa, el proceso lecto-escrito al crear narraciones, anécdotas, descripciones, todas en relación al ajedrez. -Toma de decisiones: la determinación al realizar un movimiento, incluyendo el poder cambiar de decisión en el momento que así lo considere, esto es la capacidad del pensamiento flexible que exige el poder pasar de una determinación a otra que permita lograr el objetivo, que acceda a ganar la partida. Temas 3: Mi Barrio: Asocia por medio del dibujo del tablero de ajedrez calles y carreras y lugares importantes del barrio como: Centro médico, la estación de policía, el colegio, Mi casa, la estación de bomberos, el supermercado, la iglesia, el parque. -El comercio del barrio: Supermercado, panadería, carnicería, La pañalera, plaza de mercado. Actividad en clase: asociar por medio de preguntas relacionadas con el rey y el peón el comercio del barrio: El rey le pide el favor al peón que le compre manzanas, tomates, cebollas y verduras para la comida ¿en qué sitio encontraré esos productos?: Rta: En la plaza de mercado. Hoja-Guía: "Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad con dicho trabajo. INTERPRETACIÓN INVESTIGADOR: De acuerdo, con la taxonomía de Robert Marzano (2002) citado por (Angarita, Herrera, Martínez, 2014.pàg 14), en el desarrollo de habilidades de pensamiento, se observa en las actividades los siguientes aspectos como son: 1. Sistema Cognitivo: los estudiantes adquieren la información y la recuerdan y evocan como en el caso del conocimiento, función y movimiento de cada una de las fichas del ajedrez: al igual se		
--	--	--	--	--	---	--	--

					desarrollaron en los estudiantes cuatro procesos en este primer aspecto que son: *la comprensión de los estudiantes al identificar los detalles de la información que son importantes, como al reconocer las características y los movimientos de las fichas, creación y comprensión de textos. * El análisis, al usar esos conocimientos y aplicarlos en las diferentes jugadas y situaciones de su diario vivir. * La utilización del conocimiento, al tomar decisiones en las diferentes jugadas y circunstancias de su entorno escolar y familiar. Sistema de Meta cognición: Cuando los estudiantes toma decisiones acerca de que conocimiento e información es la adecuada y necesaria para cada caso, es decir, al analizar el movimiento de cada ficha en el juego, y al ubicarla en el tablero de ajedrez, asociando los movimientos de la tierra con el sol astro rey, con el rey del ajedrez. En este aspecto es clave establecer un plan de metas relacionadas con el conocimiento como: *Monitoreo de procesos: los estudiantes monitorean la ejecución del conocimiento, al realizar una jugada en el tablero de ajedrez debían tener presente cada posición y movimiento. *Monitoreo de claridad: Los niños y niñas debían conocer con precisión y claridad cada figura y su función. *Monitoreo de precisión: En cada jugada realizada ponen en práctica cada conocimiento de las fichas, su ubicación en el tablero, normas y reglas del juego. De la misma forma, la docente tiene con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes. Sistema de conciencia del ser: en cada una de los ejercicios planteados se evidencia claramente la motivación por el nuevo aprendizaje, al participar activamente de cada acción, el estudiante encuentra significado e interés por lo aprendido, se percibe agrado, esfuerzo y dedicación en el desarrollo de cada actividad.	
--	--	--	--	--	--	--

	LUDICA	Que la profesora nos comenzaba a decir, a enseñar, como se jugaba con las fichas, y nos enseñó una canción del ajedrez, y nos colocaba en parejas para jugar entre todos, a ya, 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.-Si porque al jugar a uno 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.-	Se aprendían canciones, poesías, coplas, bailaban, los niños cantaban y los bailes los apropiaban al juego del ajedrez y aplicaban las jugadas en dicho país. En informática aplicaban el programa del juego del ajedrez y competían entre ellos mismos. Todas las áreas se trabajan alrededor del juego del ajedrez para que los niños aprendieran más rápido. -Mi área es Educación Física y recomiendo todos los aspectos porque se estimula el desarrollo de pensamiento, el manejo de reglas y de normas en el juego.-Si porque en esta edad los niños aprenden a desarrollar el juego con más facilidad y agilidad.-Que el ambiente fue agradable por que se manejó desde el proyecto de aula y teníamos los suficientes elementos relacionados con el juego para poder aplicar las actividades de manera lúdica.-Sí, porque también aprendí amplíe mis conocimientos en cuanto al desarrollo del juego.-Se hacía diagnóstico al iniciar el proceso para observar como llegaban los estudiantes y al finalizar se evidenciaba el	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.-Con el juego del ajedrez se motivan mucho, otros juegos de mesa no los juegan, es muy bueno el ajedrez, necesitan aprender otras cosas.-Según el sorteo se escoge el colegio, 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 las fichas y ellos felices se iban a practicar, nosotros aprendimos a jugar, hacer los cuentos, coplas, adivinanzas, en el cuaderno del proyecto, No se debe hacer la diferencia de edades, el juego permite que se pueda compartir con adultos, jóvenes y niños. No se debe hacer diferencia de géneros.-es un proyecto que les despertó agrado y mucha felicidad. Ya cuando el colegio les dio las fichas grandes al tamaño de ellos, se quitaban las medias y se gozaban el juego, ellos eran felices con sus fichas y a jugar.	En esta actividad, se diseña un juego de escalera para reforzar el tema sobre las diferentes torres del mundo. Donde el niño aprende cultura general, hace descripciones y aclaro datos importante sobre cada torre famosa, como también resuelve situaciones problema; con este juego se quiere verificar el conocimiento aprendido y darles a los niños la oportunidad de aprender de una manera divertida, relacionando la importancia de la torre del juego del ajedrez con torres importantes. También se retroalimenta el movimiento de la ficha con este juego. -Esta actividad, permite llevar al aula de clase el aprendizaje de una manera lúdica, donde el niño aprende de una manera divertida, de ahí la importancia de incluir la lúdica como estrategia de aprendizaje. Según Roja 2010" la lúdica hace referencia a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse, y produce en él, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento y la diversión". Al participar, del juego de la escalera el estudiante retroalimenta los temas vistos de una manera entretenida, expresa sentimientos al lograr avanzar o retroceder en el juego, haciéndolo con agrado porque está dentro de su zona de confort; en un ambiente agradable y donde compite de una manera sana, trayendo a la memoria datos importantes, solucionando situaciones problema, relacionados con cada una de las torres famosas del mundo; practicando el movimiento de la torre del ajedrez, en algunas situaciones que se les presentan en el cuadro sorpresa. Por medio de la lúdica, podemos interactuar en una sociedad donde cobrar gran importancia el juego para que el niño tome la vida con sentido. DESCRIPCION 2.- Cuento de " EL AJEDREZ MAGICO", escrito por JOHAN DIAZ NUNPAQUE, narra como a un niño de corta edad le encanta jugar el ajedrez, como había participado en torneos, había ganado y lo feliz que llevo a sentirse. Aspira a	De ahí, la importancia de empoderar al niño a través de un proyecto tan 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 este festival es valorado y resaltado, 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. Porque según (Ramírez, 1998. pág. 3 citado por herrera, Angarita, Martínez pág. 6), " 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 meta cognición". 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 y cinco; donde un juego de escalera y las diferentes actividades desarrolladas en el cierre del proyecto, retroalimentan los conocimientos vistos en clase, llevando al estudiante a aplicar la meta cognición al recordar y traer a la mente temas enseñados para competir y aprender.	1.--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, acompaña este proceso activo, transformador que se evidencian en el desarrollo integral de cada uno y sus familias.-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. Dentro de este contexto, podemos mencionar como la lúdica presenta diferentes categorías inherente al desarrollo humano en toda su 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 meta cognición. (Ramírez, 1998,p.3). Por otro lado, se evidencia lo planteado por Shaw citado por Ramírez (1998): "La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.-
--	--------	---	--	--	---	--	---

			proceso en el desarrollo del juego y desarrollo de sus habilidades.-La Alianza Educativa le brinda todo a los docentes y al colegio , las capacitaciones fueron de gran apoyo, la capacitación que se dio inicialmente sobre el juego del ajedrez , se enseñó a jugar por que no todos sabíamos jugar. Se brinda capacitación y material necesario para que el proyecto se realizara como los ajedrez de mesa, de pared y el ajedrez gigante. -ste proyecto se caracterizaba por que era lúdico, interdisciplinar,		llegar a los güines records ,comparte con gran ilusión las grandes colecciones de tableros de ajedrez, y las pocas piezas que a un tenia porque su perro se las había comido. Describe el apoyo y acompañamiento de la familia. Mezcla la fantasía en torno a un l ajedrez mágico que lo lleva a vivir experiencias no muy agradables , que hacen valorar lo que él tiene y volver a su linda realidad con su familia y su perro. INTERPRETACION INVESTIGADOREn este sentido, la lúdica hace parte de la vida del estudiante, la familia y el colegio, está inmersa en todo su ser, es algo innato a la existencia humana. Dentro de este contexto, podemos mencionar como la lúdica presenta diferentes categorías inherente al desarrollo humano en toda su 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 meta cognición. (Ramírez, 1998,p.3).Por otro lado, se evidencia lo planteado por Shaw citado por Ramírez (1998): “La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.Cuaderno del Ajedrez:Realiza de manera creativa el dibujo del rey. - Mi Barrio: por medio del dibujo del tablero de ajedrez identifica calles y carreras. -Dibujo y plano del barrio. - Guía para identificar con colores las filas y las columnas. -Dibujo de cada uno de los servicios públicos. - Hoja-Guía: “Sitios importantes de mi barrio: Escribe actividades que se realizan en cada sitio del barrio. -Encuentra en la sopa de letras el nombre de cinco personas que trabajan en la comunidad. - Escribe en qué te gustaría trabajar cuando sea mayor y explica cómo podrías colaborar en la comunidad	
--	--	--	--	--	---	--

					con dicho trabajo.El soldado: Elaboración de un peón en plastilina. -Dibujo del tablero de ajedrez y ubicación de los peones en la fila 2 y 7. - Canción: “El baile de los soldados”. La torre: Rompecabezas del dibujo de la torre. -Realiza una torre creativa con manos, ojos y cabeza. - Poema: Buenas noches, dulces sueños. INTERPRETACIÓN DEL INVESTIGADOR:las actividades lúdicas como: sopas de letras, rompecabezas, dibujos, crucigrama, elaboración de fichas con material reciclable, decorado con plastilina; 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. Este, es un factor importante como anota Ramírez, (1998) citado por (Angarita, Herrera y Martínez, 2014. Pág. 6): “la lúdica debe entenderse, como instrumento de enseñanza, un proceso inherente al ser humano en todas las dimensiones, por lo tanto está ligada a la cotidianidad, a la búsqueda de sentido de la vida, de la creatividad y metacognición”.De tal modo, que en el proyecto de ajedrez, las actividades lúdicas son acciones que ayudaron al desarrollo de habilidades y capacidades que los alumnos necesitan para apropiarse del saber, es un espacio destinado para el aprendizaje.		
EMERGENTES	VALORES	Compartían con los compañeros ,Aplicamos las reglas del juego como saludar a nuestros compañeros antes de iniciar la partida, permanecer en silencio, respetar y aceptar la decisión tomada y saber perder y ganar.	se desarrollaba toda la parte de habilidades de pensamiento , habilidades cognitivas , aparte de eso la interacción social, valores como el respeto, autonomía, trabajo en equipo, la parte de análisis,escucha, y los niveles de ruido. Este juego nos	Mi hijo no se queda quieto , le sirvió por que se podía quedar quieto y se podía concentrar, a seguir instrucciones y a escuchar, a esperar que el compañero pensara para poder jugar, a esperar su turno, a perder la timidez , a ser más independientes para desenvolverse. El colegio debería seguir con el ajedrez en todos los cursos, así mejorarían más.- -La experiencia fue para toda la	Como podemos observar, en esta imagen podemos hacer referencia a la personificación; la mujer que está mostrando la foto, es una mamita de un niño vestida de reina, donde por un día la persona que representa la ficha, va al salón de clase, comparte con los niños, realiza jugadas de ajedrez con ellos, y les cuesta como ha sido la experiencia de jugar ajedrez con su hijo y con su familia, ya que este juego es propicio para recrear tanto en el colegio como en la casa. Para aclarar, estas personificaciones	Al analizar, las fotos surge una categoría emergente que es la formación en valores, lo 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 función que realiza el personaje invitado que personifica las diferentes fichas, y los jugadores expertos que interactúan con los	

			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 los docentes, para manejar la convivencia y los niveles de ruido. los estudiantes y sus valoraciones se manejaban exactamente igual cómo eran un proyecto de aula, estaba cada una de las asignaturas y desempeños específicos y e... con toda la parte de metas de comprensión nosotros manejamos todo lo de enseñanza para la comprensión entonces había sus metas había sus desempeños y también teníamos la parte ACTITUDINAL de todo lo que era respeto, responsabilidad trabajo en equipo entonces la parte de valoración se manejaba exactamente igual.	familia, todos ayudaban y colaboraban para poder cumplir con las actividades, coplas, con todo. Esa época fue como, no se no había más que el ajedrez, a un que las otras materias eran importantes pero estaban más motivados por el ajedrez y todo lo que tenían que hacer	se hacer con todas las fichas donde se disfrazan niños, profesores o invitados.-Al leer, la descripción de la foto toma gran importancia el vínculo que establecen los niños con diferentes personajes, que al personificar a cada una de las fichas, como en este caso, a la mamita que estaba vertida de reina; hace que los niños, mejoren las relaciones personales a través de un adulto, cuya razón de ser, al estar en el aula de clase, es que el niño, despierte gran interés por el juego y pueda intercambiar con ese personaje ejercicios, habilidades de pensamiento en cuanto a que hace una meta cognición, al recordar e intercambiar información que ya había aprendido anteriormente con dicho invitado. Cuaderno del ajedrez:1. El Respeto: Definición. - Conocen las normas de respeto en el juego de ajedrez. 2. Realizar el dibujo de una compañera (Lunay), escribir sus características y cualidades. 3. Mi familia, realiza el dibujo de su familia, identificando y escribiendo los nombres de cada integrante. Escribe como se siente en la familia. (Sentimientos y emociones). -Mi familia y la familia del ajedrez: Relaciona la familia con la del ajedrez. - Relaciona al papá como autoridad de la casa y el alfil como autoridad en el ajedrez. - Resalta y reconoce los aspectos positivos de la familia, escribiendo oraciones relacionadas. . Normas de Comportamiento: -Realiza el dibujo de normas de comportamiento en la familia. -Escribe 5 oraciones relacionadas con las normas de comportamiento en la casa, ubicando sujeto y predicado. - Lectura y análisis de la historia: "El niño súper Héroe", destacando valores de Solidaridad, Respeto por las personas, animales y el planeta. El perdón: Representa el relato del perdón por medio de la historia " de Jesús que enseña a Pedro a perdonar" - Encuentra en la sopa de letras cualidades que hacen que las personas nos parezcamos a Dios..	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, genera cambios positivos en el comportamiento del niño, levándolo a mejorar su autoestima y a creer en lo que hace, ya que ellos mismos se sorprenden con todas las capacidades que desarrollan y la transformación que se da en su vida. Los niños, en esta edad nos asombran con sus potencialidades; que desarrolladas en la medida en que se implementen proyectos pedagógicos innovadores, lúdicos, transformadores, que generen ambientes de aprendizaje agradables y motivadores como también brindando herramientas que permitan mejorar y dar solución a las diferentes problemáticas que se les presenten en el diario vivir se lograra formar seres talentoso y únicos. Por lo tanto, el docente 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.-Respecto a los documentos analizados se observa el surgimiento de otra variable en el análisis de las actividades del cuaderno de ajedrez como son las relacionadas con los valores en el trabajo de las normas, que se debe tener en el juego de ajedrez 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, respeto por las personas y todos los seres vivos animales y	
--	--	--	---	---	---	---	--

					La prudencia y Trabajo en equipo: Comprensión lectora de la historia "María la Larga", 8. La creación -por medio del dibujo conoce la creación de Dios. - interpretación textual: "La alegría de tener amigos". En estas actividades se da una modelo fundamental para la adquisición de valores morales, enriqueciendo la personalidad y carácter en cada uno de los niños y niñas, 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.	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 niños y niñas, 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.	
	PEDAGOGICAS		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 mismo, 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.		. El papel del docente, es verificar y aclarar dudas sobre cualquier inquietud que tengan los niños con relación a las jugadas, para obtener un buen desempeño en el juego; el estudiante debe estar concentrado, visualizando todas las jugadas, solucionando las situaciones problemas que se le presente y trayendo a la memoria el correcto movimiento de las fichas. Todo esto, se lleva a cabo dentro de las normas del respeto, aplicando las reglas del juego como son: no hablar durante la partida, saludar desearle suerte al contrincante, aceptar el triunfo a la derrota, despedirse. - el docente Sirve de árbitro verificando que los niños estén aplicando las reglas del juego y los valores de la honradez, al no hacer trampa ni jugadas incorrectas, el respeto manejando siempre un clima de cordialidad y armonía, y la tolerancia al aceptar la pérdida de las fichas o la partida de una forma serena y teniendo en cuenta que a partir de la situación presentada, ya sea el triunfo o la derrota debe reflexionar.		

ANEXO 10 MATRIZ FINAL ANALISIS DE RESULTADOS



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORIA ABIERTA Y A DISTANCIA FACULTAD DE EDUCACION
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MATRIZ FINAL ANALISIS DE RESULTADOS

CATEGORIAS	ENTREVISTA DOCENTES	ENTREVISTA ESTUDIANTES	G. FOCAL PADRES	ANALISIS DOCUMENTOS CUADERNO NIÑOS	ANALISIS CUADERNO VIAJERO	ANALISIS FOTOS
HABILIDADES PENSAMIENTO	De acuerdo a esta categoría, los docentes manifestaban que el proyecto les ayudó a estimular y fomentar las habilidades cognitivas y las habilidades de pensamiento. La edad en que se aplicó el proyecto, (7-8 años) fue la más apropiada porque además, favoreció el su desempeño académico y convivencia. Los estudiantes mejoraron su ubicación al igual les ayudó a superar	Los estudiantes mencionaban que el juego del ajedrez les ayudaba a "pensar antes de actuar", para evitar equivocarse y aplicarlo tanto en la vida escolar como en el diario vivir. Mencionaban que de acuerdo al valor de cada ficha, aprendían a sumar, restar y multiplicar. Por ejemplo con la pieza de peón cuyo valor es tres aprendían la tabla de multiplicar	Los padres de familia manifestaban, que el juego del ajedrez les ayudó a sus hijos e hijas para mejorar la agilidad mental sobre todo en la clase de matemáticas, al igual en las otras asignaturas como español donde afianzaban su proceso lecto- escrito mejorándolo notablemente, a través de cuentos, coplas con cada una de las piezas, poesías, canciones, estos les servía para analizar y pensar mejor. Este juego aportaba herramientas y estrategias para	Se observa en el desarrollo de las actividades realizadas por los estudiantes, el estímulo y fomento de las diferentes formas de pensamiento concreto, lógico, crítico, y creativo, al estimular en los alumnos 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. 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	Al plasmar las coplas, canciones, retahílas, acrósticos, trabalenguas, en el cuaderno viajero los niños y niñas interactuaban con su familia y entorno, mejorando sus habilidad de construcción, composición, comprensión, coherencia y asociación, evidenciadas en cada uno de sus escritos y por consiguiente mejorando su proceso lecto-escrito, el cual se verificaba en el desempeño académico en cada una de su áreas. Además realizaban actividades de exploración, e investigación, retos, concentración en tiempos determinados, análisis e implementación de estrategias de solución	Al observar y analizar las fotos se encuentra gran riqueza en este proyecto; como se evidencia en la fotos, donde el estudiante ejercita el sistema cognitivo en cuanto a conocimiento- recuerdo, comprensión, análisis, utilización del conocimiento, resolución de problemas e investigación experimental, como también mejora su atención, memoria, concentración y visualización. Los alumnos, hallan en este juego la estrategia propicia para obtener una base de conocimiento, e l niño empieza a ligar su pensamiento con la acción

	dificultades, espacial, lateralidad, en su proceso de lecto-escritura, como también en la solución y análisis de problemas. Facilitó el desarrollo de nuevas temáticas y procesos en todas las áreas, por ser un proyecto transversal. Manifestaron la importancia de prueba diagnóstica, que era aplicada al inicio y final del año escolar, para comprobar los avances obtenidos con el juego lúdico del ajedrez.	correspondiente. Conocían el movimiento de cada ficha y analizaban cada movimiento según la jugada que se presentara.	mejorar su desempeño académico y convivencial. Desarrolla la capacidad de aprendizaje, memoria, logrando la identificación y clasificación de la información proveniente de su entorno. Desarrollo de toma de decisiones, con respecto a conocimientos adquiridos y conclusiones elaboradas por ellos mismos, como también ampliaron su proceso investigativo al consultar todo lo relacionado con cada una de las fichas. Del mismo modo, se manifiestan como niños despiertos, vivaces y extrovertidos, donde crean su propio mundo, establecen sus propias reglas y situaciones, donde proyectan su sentir y su ser. Desarrollan y fortalecen su campo experiencial, su motivación y expectativa se mantienen y se centran en el aprendizaje significativo	mismo modo, se evidencia el desarrollo de habilidades de pensamiento tales como: -La memoria, al observar, las características de cada ficha, recordar cada movimiento y posición de la pieza.- Atención: Estar atento a la información dada y a cada jugada. - 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, cuando el niño/a con las imágenes mentales hacían un movimiento y proyectaban la secuencia de las jugadas, la memoria visual al recordar y relacionar las posiciones y ubicaciones iniciales de las fichas y las que va adquiriendo a través de las diferentes estrategias que se utiliza en el juego. - Lenguaje, al escribir poemas, canciones referentes al juego del ajedrez, interpretación textual al comprender historias relacionadas con cada una de las fichas del juego, se fomentó la habilidad argumentativa, el proceso lecto-escrito al crear narraciones, anécdotas, descripciones, todas en relación al ajedrez. -Toma de decisiones: la determinación al realizar un movimiento, incluyendo el poder cambiar de decisión en el momento que así lo considere, esto es la capacidad del pensamiento flexible que exige el poder pasar de una	ante el fracaso. Posteriormente en el aula de clase socializaban sus escritos obteniendo un estímulo por su buen desempeño en cada una de sus actividades	y es lo que se evidencia en los alumnos que participan en el proyecto, donde se les enseñado a pensar, adquirieron hábitos y rutinas con metodologías pertinentes que se convierten en un estímulo que aligeran el incremento del cociente intelectual. También se aplica el “sistema de meta cognición al hacer un monitoreo de claridad donde el estudiante puede verificar hasta qué punto posee claridad en el Conocimiento”. Marzano, citado (Herrera, Angarita, Martínez pág. 14) Esto, lo hace en el transcurso de la partida al realizar los movimientos de las fichas como también al finalizar la partida al perder o ganar.
--	--	--	--	---	--	---

				determinación a otra que permita lograr el objetivo, que acceda a ganar la partida. 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.		
LUDICA	En cuanto a la lúdica los docentes mencionaban que en el proyecto se realizaban actividades todas relacionadas con el juego como: cuentos, canciones, poesías, historias, dramatizaciones, bailes, entre otros y fomento la creatividad e imaginación al elaborar cada una de las piezas con material reciclable.	Las alumnas mencionaban, que el proyecto les gustó mucho porque en todas las materias y asignaturas realizaban actividades de juego y entretenimiento como la canción del "Himno del ajedrez", cuentos, sopas de letras, crucigramas, al igual recuerdan con agrado la participación de sus padres al participar en el proyecto, representando la pieza que se estuviera conociendo y aprendiendo.	Desarrolla la capacidad creadora, donde elaboraban cada una de las fichas en material reciclable y clasificándose como estudiantes innovadores, curiosos y talentosos. En el cierre del ajedrez los estudiantes mostraban sus logros en las diferentes actividades como bailes, canciones, coplas, dramatizaciones llevándolos a adquirir seguridad y confianza en lo que hacían, ya que sus logros eran reconocidos por toda la comunidad educativa.	En las actividades lúdicas mencionadas como: sopas de letras, rompecabezas, dibujos, crucigrama, elaboración de fichas con material reciclable, decorado con plastilina; 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. Este, es un factor importante como anota Ramírez, (1998) citado por (Angarita, Herrera y Martínez, 2014. Pág. 6): "la lúdica debe entenderse, como instrumento de enseñanza, un proceso inherente al ser humano en todas las dimensiones, por lo tanto está ligada a la cotidianidad, a la búsqueda de sentido de la vida, de la creatividad y meta cognición". De tal modo, que en el proyecto de ajedrez, las actividades lúdicas son acciones que ayudaron al desarrollo de habilidades y capacidades que los alumnos necesitan para	Al observar las diferentes actividades del cuaderno viajero que realizaban los estudiantes junto con sus padres de familia, se evidencia como desarrollaban estrategias y aplicaban ambientes de aprendizajes reveladores e interesantes, donde mostraban gran capacidad creativa, dándole animación y vida a sus escritos como se observa en todas las actividades específicamente en "los genios del ajedrez", escrito por Andrés Rey Arévalo, donde rimando nos describe a dos equipos coloridos que representan a jugadores blancos cual algodones y negros jugadores como grandes carbones, su estrategia es ganar, mas sino hay buen pensamiento de seguro perderán.. Si no cuidan sus jugadas los enemigos triunfarán, este juego es de estrategia nada más. Esto se refiere a la necesidad que tiene el estudiante, de	En la cotidianidad educativa innovadora, creativa y lúdica tiene como objetivo central el niño, su goce, disfrute y construcción de su propio aprendizaje, donde se orientan, acompañan en este proceso activo, transformador que se evidencian en el desarrollo integral de cada uno y de sus familias.-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. En las fotos se observa como los estudiantes, creaban rompecabezas gigantes, juegos de escalar, rompecabezas que hacían con las diferentes figuras para interactuar con sus compañeros, como también cuando representaban las piezas del ajedrez, disfrazándose y viviendo cada una de las

				apropiarse del saber, es un espacio destinado para el aprendizaje. Además, se creó en el aula de clase una pedagogía activa, dinámica, facilitando la adquisición de aprendizajes significativos de una manera atractiva y divertida. De acuerdo a lo anterior, las actividades desarrolladas tenían una intencionalidad la adquisición de un nuevo conocimiento, de fácil comprensión para las y los niños, , favoreciendo un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, permitiendo detectar las dificultades y los progresos, valorando y realizando los ajustes convenientes.	comunicar, sus sentimientos, de expresar y producir en sus escritos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que los lleva a motivarse, reír, manifestar liderazgo, capacidad para relacionar lo que aprende con lo que está sucediendo en el contexto donde se está desarrollando.	jugadas. En el cierre del proyecto mostraban todo el trabajo realizado o durante el año escolar (coplas, canciones, bailes, poesías, cuentos, etc.) , donde invitaban a personas expertas en el juego para competir con ellas. Caracterizándose como un proyecto lúdico e interdisciplinar.
EMERGENTES	En el proyecto los docentes manifiestan, que los estudiantes adquirieron autonomía, respeto, tolerancia, aprendieron a tomar decisiones, manejar el silencio, orden y disciplina en el aula y en otros espacios .Fortalecieron el trabajo en equipo y la responsabilidad. De la misma manera, se evidenció el manejo de una pedagogía dinámica y lúdica que favoreció el logro de los resultados	Los estudiantes afirmaban que al analizar y reflexionar sobre cada jugaba les ayudaba en la toma de decisiones a elegir correctamente cada paso que se da en la vida y elegir pensando en las consecuencias de sus actos. Desarrollaron el conocimiento de si mismo, el establecimiento de relaciones con los demás y la expresión de todos los fenómenos que ocurren en los	La autoestima en los niños y niñas mejoró en la medida en que fortalecían su amor propio, dominio de sí mismo, seguridad, valores como la autonomía, colaboración, solidaridad, responsabilidad, cooperación y trabajo en equipo tanto de los estudiantes como de los padres de familia, establecían reglas generadas por la reflexión frente a una decisión a tomar, ser independientes y consecuentes con sus actos, al igual se les facilitó el seguimiento de instrucciones y de escucha. El ajedrez se	Se observa el surgimiento de otra variable en el análisis de las actividades del cuaderno de ajedrez como son las relacionadas con los valores en el trabajo de las normas, que se debe tener en el juego de ajedrez 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	Estas actividades logró la integración familiar, el trabajo en equipo , el fortalecer Los niños establecen un vínculo directo con los personajes, personificándolos como en la imagen donde la madre esta vestida de reina; hacen que los niños mejore las relaciones personales a través de un adulto, y aprendan de este , cuya razón de ser es que , el estudiante despierte gran interés por aprender , mejorando todas sus habilidades cognitivas y comportamentales el conocimiento de valores como la unión, responsabilidad, el respeto, la perseverancia, tolerancia y liderazgo. Del mismo modo, se generó un espacio y	Los niños establecen un vínculo directo con los personajes, personificándolos como en la imagen donde la madre esta vestida de reina; hacen que los niños mejore las relaciones personales a través de un adulto, y aprendan de este, cuya razón de ser es que, el estudiante despierte gran interés por aprender, mejorando todas sus habilidades cognitivas y comportamentales.

	obtenidos en el proyecto.	diferentes contextos en que se encuentra toda la comunidad educativa.	convirtió e el centro del aprendizaje y la motivación para alcanzar sus logros.	comportamiento en familia, colegio, comprendiendo por medio de historias, cuentos, principios como la solidaridad, respeto por las personas y todos los seres vivos 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 niños y niñas, 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.	ambiente familiar agradable y motivante favoreciendo el aprendizaje del niño, al sentirse apoyado por su familia. Fortaleciendo su autoestima y llevándolos a ser personas seguras y felices.	
--	---------------------------	---	---	--	---	--

Anexo 11 REGISTRO FOTOGRAFICO



