

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD UPN 162

**EL JUEGO DE AJEDREZ Y OTRAS ESTRATEGÍAS, COMO
RECURSOS DIDÁCTICOS QUE COADYUVAN A
DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS
ADOLESCENTES DE PRIMER SEMESTRE DE
BACHILLERATO**

ALEJANDRA RODRÍGUEZ AVIÑA

**Licenciatura en
Intervención Educativa**

ZAMORA MICHOACÁN, SEPTIEMBRE DEL 2007

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD UPN 162

**EL JUEGO DE AJEDREZ Y OTRAS ESTRATEGÍAS, COMO
RECURSOS DIDÁCTICOS QUE COADYUVAN A
DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS
ADOLESCENTES DE PRIMER SEMESTRE DE
BACHILLERATO**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA,
PARA OBTENER TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Presenta:

ALEJANDRA RODRÍGUEZ AVIÑA

**Licenciatura en
Intervención Educativa**

ZAMORA, MICHOACÁN SEPTIEMBRE 2007



2002 - 2008

**Gobierno del Estado de Michoacán
Secretaría de Educación en el Estado**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162 ZAMORA, MICH.**

**SECCIÓN: ADMINISTRATIVA
MESA: C. TITULACIÓN
OFICIO: CT/277-07**

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 14 de septiembre de 2007.

**C. ALEJANDRA RODRÍGUEZ AVIÑA
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Proyecto de Intervención Socioeducativa; titulado **“EL JUEGO DE AJEDREZ Y OTRAS ESTRATEGIAS, COMO RECURSOS DIDÁCTICOS QUE COADYUVAN A DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ADOLESCENTES DE PRIMER SEMESTRE DE BACHILLERATO”**, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. Lorenzo Alberto Guzmán Barraza, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar cuatro ejemplares y dos discos compactos como parte de su expediente al solicitar el examen.

**ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**



**S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-162
ZAMORA**

PROFR. JUAN MANUEL OLIVO GUERRERO

DEDICATORIAS

A MI MADRE

Por haberme dado la vida y enseñado
los valores morales y espirituales
del ser humano como el dar
una sonrisa a cada amanecer.

A MIS HERMANAS

Que con cariño me ayudaron con su, apoyo,
en todo mi caminar,
con entusiasmo y dedicación
gracias.

A MI PADRE

Por haberme apoyado
en mis estudios y haberme enseñado,
los valores que día a día los tengo presente.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
--------------------	---

CAPÍTULO I LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

DIAGNÓSTICO.....	9
PROBLEMÁTICA	
PROBLEMA	
A) DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO.....	12
B) CROQUIS	16
C) TIPO DE PROYECTO	17
D) JUSTIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.....	18
F) OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.....	19

CAPÍTULO II EL AJEDREZ Y SU HISTORIA

A) EL AJEDREZ Y SU HISTORIA.....	22
B) IMPORTANCIA E IMPACTO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.....	32
C) MÉTODO PSICOLÓGICO	35
D) COMO SE LOGRA EL DESARROLLO COGNITIVO.....	41
E) MÉTODO PEDAGÓGICO.....	46
F) PROSPECTIVAS EDUCATIVAS AL TEMA.....	47
G) COMPETENCIAS.....	50

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

A) IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	56
B) IMPORTANCIA DE LA METODOLOGÍA	56
C) ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN	59
D) ¿CÓMO SE VAN APLICAR?	61

CAPÍTULO IV LA IMPLEMENTACIÓN

DURACIÓN DEL PROYECTO / CRONOGRAMA.....	63
PLANEACIÓN	65
RESULTADOS	85
CONCLUSIONES	105
BIBLIOGRAFÍA	106
ANEXOS.....	110

INTRODUCCIÓN

En este proyecto denominado de intervención socioeducativa, porque trata de analizar una situación de índole académico y que desde mi enfoque es de suma importancia, es ahí consecuencia de una visión de un sujeto (s), que ven más allá de sus horizontes áulicos (sobre todo por no tener una formación de docente exclusivamente) y van en busca de un bienestar social donde la formalidad y la informalidad se entrecruzan, dando origen a nuevas modalidades de atención con sus peculiares necesidades.

Dentro de la institución el colegio de bachilleres del estado de Michoacán plantel Jacona, uno de los problemas que existe, es un alto índice de reprobación en las materias que se imparten, por ejemplo: matemáticas, física, química, literatura, filosofía, etc. , por medio de encuestas me pude dar cuenta de la problemática que existe dentro del colegio, localizando que no hay interés en el estudio, por falta de motivación, desnutrición, y sobre todo no se acoplan a la institución de educación de nivel medio superior, esto implica que los alumnos no han desarrollado las habilidades cognitivas, es decir, no han desarrollado sus propias habilidades no les gusta razonar para poder resolver problemas de matemáticas, física, química, la falta de comprensión lectora hace que no tengan una atención adecuada en el tratamiento de cualquier tema, desarrollado estas habilidades puedan valerse para aumentar su rendimiento académico.

La situación de estas problemáticas me llevó a presentar el siguiente cuestionamiento para contribuir a apropiarse de un mejor aprendizaje significativo en los alumnos de primer semestre:

“EL JUEGO DE AJEDREZ Y OTRAS ESTRATEGÍAS, COMO RECURSOS DIDÁCTICOS QUE COADYUVAN A DESARROLLAR HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ADOLESCENTES DE PRIMER SEMESTRE DE BACHILLERATO”

El juego es el que nos da la facilidad de reflexionar ante determinadas situaciones, es decir el ajedrez es un juego de ingenio, nos ayuda y nos permite

poner en práctica todas las habilidades que tenemos para poder dar una posible solución, es uno que nos proporciona interés para así mismo tener la facilidad de proporcionar reflexión y aprender frente al mismo no solamente en el juego sino también en la vida diaria y en su vida escolar como alumnos adolescentes que se encuentran en dicha etapa de desarrollo.

Las habilidades todos las tenemos, pero muchas veces no nos ponemos a pensar que las podemos desarrollar, día a día por medio de nuestro propio ingenio...

Las necesidades de los alumnos de este plantel este proyecto se desarrollará tomando en cuenta muchos aspectos los cuales son una planeación muy bien estructurada, se da un bosquejo en donde se encuentra la institución y se habla de las instalaciones de bachilleres Jacona.

Ya denominado como una verdadera estructura dentro de este proyecto; en el capítulo I se hablará del diagnóstico que se realizó dentro de la institución para saber qué problemática que presentó de la institución así mismo los objetivos generales y específicos.

En el capítulo II se mencionará los referentes teóricos sobre el tema, de lo cuál su historia, el método psicológico, método pedagógico así como prospectivas educativas al tema.

En el Capítulo III se señala la metodología que se emplea dentro de este trabajo, las estrategias que se utilizan dentro del mismo.

En el Capítulo IV se nombra la implementación del proyecto, los resultados que se presentaron durante toda la aplicación, la redacción basada en los trabajos de los muchachos, fotos es decir todas las evidencias que se tienen para determinar los resultados.

Por último conclusiones, bibliografía y anexos los resultados obtenidos en evidencias como son fotografías de las actividades realizadas como trabajos entregados por los alumnos.

CAPÍTULO I



LA

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

CAPÍTULO I

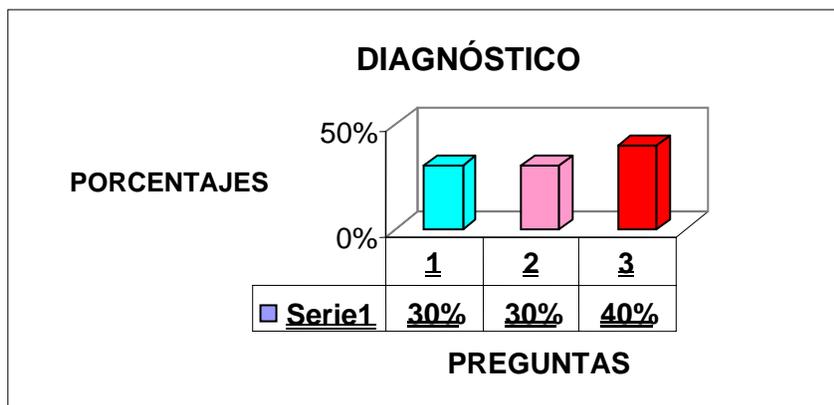
LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Estoy colaborando en la institución de Colegio de Bachilleres Plantel Jacona, ubicado en la calle Arista S/N de Jacona Michoacán, tengo a cargo el grupo 107 en la materia de Orientación Educativa con 22 hombres y 28 mujeres los cuales tienen ideas muy distintas.

El problema que existe dentro de esta institución el alto índice de reprobación y sobre todo que no se acoplan a la escuela como una educación de nivel medio superior, esto implica que los estudiantes no tengan las habilidades cognitivas desarrolladas es decir, que los adolescentes puedan llevar a cabo el conocimiento adquirido y lo sepan utilizar por medio de sus acciones en la vida diaria por lo tanto les pueda valer en su desempeño académico. Los educandos comienzan a tener un nuevo panorama de lo que es la preparatoria como un grado mas alto de escuela donde se dan cuenta que no tendrán la misma forma de trabajar como lo hacían en la secundaria, por medio de éste presentan un problema fuerte que es el alto índice de reprobación, la causa de esto que el adolescente no está acostumbrado a desarrollar sus habilidades por medio de una iniciativa de indagación o del pensar en una solución al problema que se le presente.

Apliqué una encuesta, preguntando tanto a los alumnos como a los maestros de la institución, en dichas cuestiones realizadas, ¿Cómo veían a los alumnos de nuevo ingreso? ¿Comprendes lo que lees? ¿Qué es lo que se dificulta al estudiar para un examen? ¿Qué haces cuando no comprendes un tema? sus respuestas fueron: 30 % no saben cómo estudiar en un examen, el otro 30 % no comprenden lo que leen y el 40 % les cuesta trabajo analizar cualquier tipo de actividad.

Éstas Preguntas que realicé me dio datos importantes para darme cuenta del problema que persiste dentro de la institución, en la siguiente tabla podemos apreciar los porcentajes de la encuesta.



En esta tabla se puede apreciar cuáles son los resultados arrojados a este cuestionario tomando en cuenta que no solamente se hicieron para los alumnos sino que también con los maestros de dicha institución.

Por medio de las encuestas realizadas con los maestros y alumnos de la institución y mis observaciones, me pude dar cuenta sus habilidades no las desarrollan, por esto existe un descontrol académico en los de primer semestre, es decir, como ya mencioné anterior se muestran con un poco de confusión cuando los maestros trabajan de diferentes formas como el evaluar, explicar, aplicación de examen, etc. Es aquí donde comienzo mi investigación teniendo un panorama más amplio de lo que son las destrezas puede interesar mucho más por el juego de ajedrez, es decir dicho juego les proporciona interés para poder tener un pensamiento más amplio sobre las jugadas posibles para ganar y así de la misma manera ellos podrán tener la facilidad de resolver problemas matemáticos o de cualquier tipo sin que cada alumno se cierre a las muchas posibilidades de resolver cada problema que se presente en su vida académica y social.

“El ajedrez es un juego que nos enseña a ejercitar nuestro máximo, la libertad de elección y por consiguiente la responsabilidad de nuestras acciones, en el juego de ajedrez, desde el primer movimiento el jugador se ve ante la necesidad de elegir entre múltiples posibilidades, cada una de ellas desencadenara una serie infinita de consecuencias por lo que además el juego nos ejercita en la reflexión y la estimulación, en la proyección de nuestro futuro mediato e inmediato”.¹

Como lo dice la cita anterior es un ejemplo claro de lo que nos puede proporcionar el ajedrez, es decir al estar jugando lo hace pensar en las posibles soluciones para poder ganar la partida, este razonamiento de dar solución a un juego los adolescentes lo pueden aplicar también en su vida cotidiana es decir cuando a un alumno se le presenta un problema, cómo resolver un asunto en su familia, que no piense sobre los problemas que hay en su casa de alguna pelea con sus padres o hermanos si no que piense sobre todo en las varias soluciones posibles que puede resolver la situación, no pensar en el problema si no en su mejor solución la más adecuada, al igual en sus estudios, que comience a tomar conciencia sobre lo importante que es estudiar para su mejor futuro.

A) DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO

La población a la que se destina este proyecto de intervención es JACONA, MICH, contando con una amplia historia.

“El colegio de bachilleres plantel jacona tiene una historia de 23 años de estar sirviendo a la comunidad Jaconence siendo la única preparatoria en esta ciudad con la misión de que a través de profesionales de la educación impartir e impulsar una educación media superior integral que asegure la formación de jóvenes comprometidos con el entorno con amplio sentido de responsabilidad, críticos y propósitos posibilitados”.²

En la institución hay una gran trayectoria en sus estudios, sobre todo para la mejor formación de adolescentes de media superior.

¹ **Pogliano A.**, Ajedrez en mi escuela, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1973 p. 3

² **TAPIA Méndez Aureliano**, “Nuestra Señora de Guadalupe”, Talleres Gráficos de cultura, México, 1995 p. 5

La historia de este colegio de bachilleres es amplia ya que se conoce desde hace 25 años de trayectoria como una escuela de buen nivel académico, por lo tanto la ubicación de dicho plantel se encuentra muy bien ubicada para mejoría de la comunidad, la ubicación es excelente como también el espacio que tiene cuentan con instalaciones muy completas, pero sobre todo una amplia trayectoria de dicho plantel.

Los alrededores donde se encuentra el colegio de bachilleres es un ambiente bueno, ya que por un lado podemos decir que este colegio es muy amplio para poder desarrollarse muy bien los alumnos, también al frente de la institución se encuentra una empacadora que apenas comenzará a funcionar, parcelas por el otro costado y por el otro costado casas de la misma colonia 20 de noviembre.

El plantel Jacona que es uno de los más completos en instalaciones y equipo del subsistema, cuenta con:

- Laboratorio de Idiomas
- Laboratorio de Cómputo
 - Con 65 equipos
 - Internet
 - Impresión láser
- Laboratorio de Biología
- Laboratorio de Físico-Química
- Taller de Alimentos
- 15 aulas materia
- Biblioteca
- Sala audiovisual
- Oficinas Administrativas
- Orientación educativa
- Canchas de fútbol, básquetbol, voleibol.
- Áreas verdes
- Tienda Escolar con área de esparcimiento.

a) **Aulas:** El plantel cuenta con 15 aulas que satisfacen la matrícula de alumnos inscritos en el periodo escolar 2006 - 2007. Actualmente se cuenta con 8 salones materia. Ya que se ve la importancia de las aulas para que se de una buena clase de la misma manera todos los maestros cuentan con su sala y los alumnos son los que cambian de salón.

b) **Laboratorios y Talleres:** Se cuenta con Laboratorios de Cómputo, Inglés, Química y de usos múltiples los cuales se encuentran equipados con lo necesario para la realización de prácticas. En los laboratorios de cómputo los alumnos cada uno tiene su computadora para recibir clases, además actualmente se formó otro equipo de computó para el mejor desempeño en la elaboración de sus prácticas y tener mejor nivel académico.

c) **Oficinas de servicio:** se cuenta con 7 oficinas e instalaciones apropiadas para dar servicio a la comunidad estudiantil y padres de familia que requieran información sobre la institución , planes de estudios o sobre los alumnos en particular, todas ella computarizadas para brindarles el mejor servicio, también una sala de maestros con 9 cubículos privados. Asimismo un departamento de contraloría donde se realizan todos los pagos que se requieren, conjuntamente las secretarias se encuentran preparadas para poder elaborar su trabajo con calidad.

d) **Biblioteca:** acondicionada y con espacio suficiente para consulta interna y préstamo externo, con 4,860 libros. La biblioteca cuenta con un adecuado espacio para el mejor rendimiento académico de los alumnos se les proporcionan libros para matemáticas, literatura, sociología, física, química, novelas, etc. Yade acuerdo a cada necesidad y también se les apoya con computadoras o máquinas de escribir.

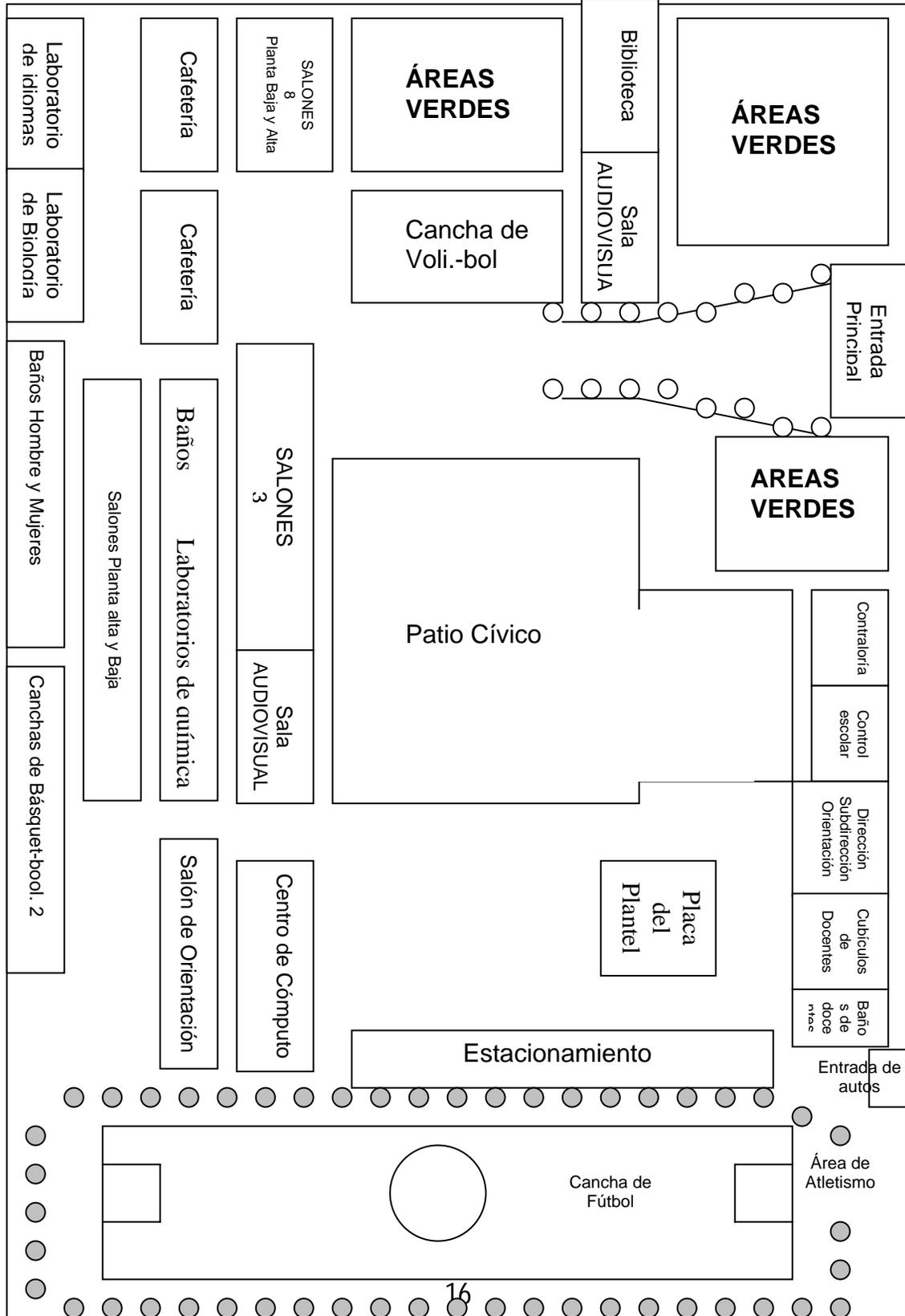
e) **Sala audiovisual** con 108 butacas fijas utilizada para exposición de conferencias o videos o simplemente para clases normales, se les exponen películas, proyecciones o simplemente para darles otro uso como ensayo. Esta sala audiovisual ya está más equipada, cuenta con computadora, cañón y también televisión dvd y vhs para cualquier uso que le den.

f) Áreas verdes, cancha de Fútbol, canchas de Básquetbol y Voleibol. Todas las canchas que los alumnos pueden usar, cada determinado tiempo les dan mantenimiento y así los educandos puedan desarrollarse físicamente.

Los alumnos cada 15 días les dan servicio a la comunidad, haciendo trabajo social como limpieza de áreas del pueblo, cada maestro de la institución apoya. Como se puede ver el colegio de bachilleres ofrece a la comunidad muchas alternativas a los jóvenes para poder desempeñarse posteriormente en un campo de trabajo. A continuación proporciono un pequeño diagrama de cómo están las instalaciones del colegio de bachilleres plantel jacona.

B) CROQUIS

BACHILLERES JACONA



C) TIPO DE PROYECTO

El proyecto que se realizará es de **intervención socioeducativa** pretende resolver un problema académico basado en las experiencias de aprendizaje, en los productos logrados en las prácticas profesionales, en el servicio y a lo largo de la licenciatura. La intervención socioeducativa va en busca de un bienestar social donde la formalidad y la informalidad se entrecruzan, dando origen a nuevas modalidades de atención con sus peculiares necesidades. Es ahí donde se comienza la intervención eso hace que uno como persona comience a ver horizontes más allá de lo que se pretende ver para poder dar una solución completa a una problemática.

En estas necesidades, surgen los procesos de autogestión individual y grupal, con la finalidad de lograr un desarrollo sociocultural a sus destinatarios; los agentes que promueven este tipo de espacios diferentes tendrán que valerse de metodologías participativas que generen esos procesos, para dar una solución o posible a un problema que sobresale dentro de una sociedad, institución que se encuentra en una problemática que afecta a sus individuos, por medio de este tipo de intervención me basé para poder dar una solución completa a la problemática que se presenta dando como solución al desarrollo de sus habilidades cognitivas por medio del juego de ajedrez y otras estrategias ya que este proyecto no solamente se presenta en el campo áulico sino también fuera de éste y en diferentes momentos. Por medio de la cual se presenta una planeación con diferentes actividades que ayudarán al educando a desarrollar las habilidades cognitivas ya que se toma en cuenta el juego de ajedrez, el cuento, sopa de letras, crucigramas, entre otras.

D) JUSTIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

Me incline por este proyecto de intervención socioeducativa del cual anterior especifique, ya que son habilidades que los educandos tienen y que pueden desarrollar muy bien para que puedan tener herramientas amplias como lo son los conocimientos que adquieren en la escuela y pensar diferentes alternativas para cualquier situación que se presente, es decir, por medio del conocimiento que tiene y que pueda adquirir.

Antes de hablar sobre habilidades cognitivas hay que definir lo que el término habilidad significa, en el diccionario de Encarta de Microsoft “habilidad es la capacidad para coordinar determinados movimientos, realizar ciertas tareas o resolver algún tipo de problemas. Ya que es muy importante conocer y determinar cuál es la idea del proyecto como tal. Una habilidad es eficaz cuando se ejecuta con exactitud, rapidez y economía; su flexibilidad permite dar una respuesta eficaz ante nuevas situaciones”.³

Las habilidades todas las personas las tenemos, pero muchas de las veces no nos ponemos a pensar que las podemos desarrollar, no hay que dejar fuera de contexto que toda habilidad requiere de practicarla, y hay que empezar a adquirirla a través de conocimientos propios o que se adquieren en forma documental o de otras personas. Ahora hablemos de que es cognitiva según el diccionario enciclopédico nos dice que:

“Cognitiva: Pertenece o relativo al conocimiento”.⁴

Cognitivo es conocimiento por lo tanto las habilidades cognitivas implican un acto inteligente, el cual te permite procesar la información necesaria en cada momento en las tareas, pueden ser más o menos complejas y ante ellas las capacidades van adquiriendo habilidad en la medida de su ejercitación.

³ Biblioteca de Consulta Microsoft, “Que es habilidad”, Encarta, 2005. p. 12

⁴ Diccionario Enciclopédico Microsoft Encarta, “Cognitiva”. 2006, p.9

Es muy importante realizar y aplicar un proyecto para los alumnos de este bachillerato, porque es una base importante para desarrollarse, todo ser humano como ser social, dentro de una vida que se quiere y se pretende mejorar día a día.

Las habilidades cognitivas nos permiten conocer que hay distintos modos de adquirir y representar el saber por lo que es necesario tomar en consideración las diferencias individuales para encontrar un modo más apropiado para aprender. Como concepto de habilidad cognitiva se dice que

“Es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no solo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que uso para hacerlo”.⁵

El individuo como se menciona en la cita no solamente adquiere los conocimientos sino también aprende el proceso para poder llevarlo a cabo. Con esto que he mencionado puedo decir que toda persona se debe interesar por el desarrollo del ser humano desde los primeros momentos de vida de cada ser humano. El mundo que nos rodea sus riquezas en sonidos, colores, olores, tamaños y temperaturas entre otras características es conocido por nosotros a través de los sentidos, es a través de ellos que nuestros organismos perciben en forma de sensaciones todo tipo de informaciones sobre nuestro medio ambiente.

El ajedrez y otras estrategias son un medio que permite al individuo la reflexión en razón de resolver opciones de situaciones para una posible solución dentro de lo que se vive, con esto no quiero decir que el ajedrez y las otras estrategias son un medio eficaz para que se puedan desarrollar las habilidades cognitivas por completo si no es una alternativa para la misma.

E) OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar las habilidades cognitivas por medio del ajedrez y otras estrategias para que los adolescentes tengan herramientas para pensar y puedan resolver cualquier problemáticas que se les presente en su vida diaria.

⁵ Biblioteca de Consulta Microsoft, “Que es habilidad”, Encarta, 2006.p. 28

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el alumno sepa resolver sus problemáticas en busca de soluciones.

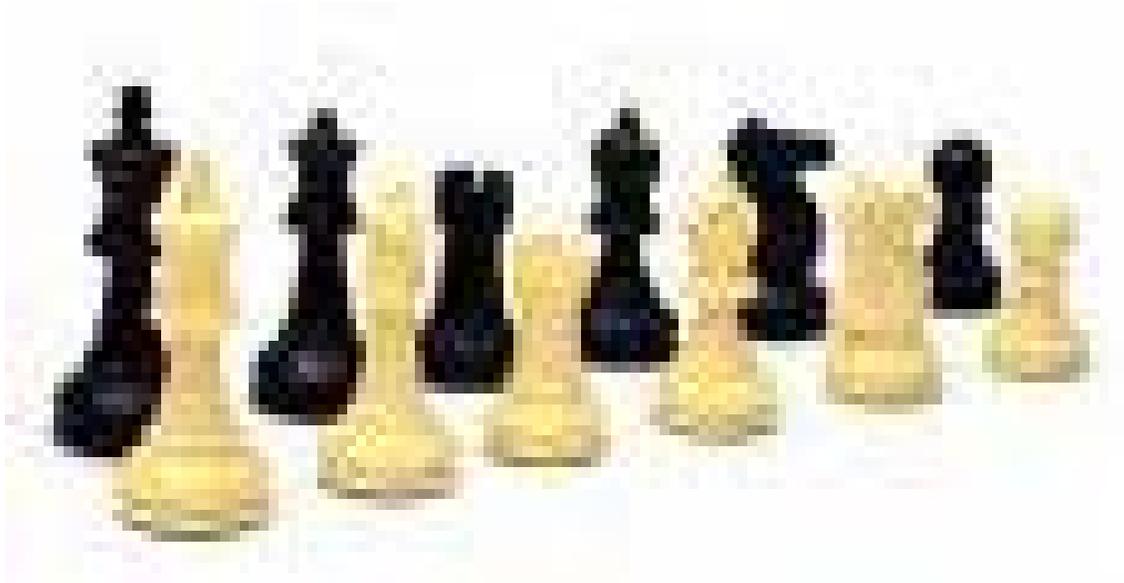
Que el alumno aprenda a pensar en soluciones ante los problemas de su vida.

Que el alumno tenga la capacidad de reconocer sus habilidades y darles el uso para su mejor rendimiento académico.

Metas

Que los adolescentes de primer semestre desarrollen las habilidades cognitivas por medio del juego de ajedrez.

CAPÍTULO II



EL AJEDREZ Y SU HISTORIA

CAPÍTULO II

EL AJEDREZ Y SU HISTORIA

A) ANTECEDENTES DEL AJEDREZ

En los tiempos actuales, el mundo acumula un enorme caudal de conocimientos y actualmente con el uso de las tic's su avance ha sido impresionante, los cuales hacen prácticamente imposible, que las personas podamos apropiarnos de todos ellos, por lo que se necesita formarnos y formar para saber dónde tomarlos y en qué momento.

“con un enfoque humanista activando una educación en y para la vida que se base en los cuatro pilares básicos “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser”.⁶

Aquí es donde surge la gran necesidad de poder trabajar con los jóvenes de primer semestre en el colegio de bachilleres sobre la importancia del ser humanista ya que para poder tener una verdadera competencia es poder desarrollarse y conocerse como seres humanos es decir, al implementar este proyecto para que los alumnos del COBAEM tengan la capacidad de poder desarrollar, para que ellos puedan y tengan capacidad de resolver sus problemas como también de otras personas y que no solo se enfoquen en una vida irreal dentro del juego de ajedrez o de las demás estrategias sino que también, conozcan la importancia de poder utilizar sus habilidades cognitivas de otra forma.

La importancia de que los docentes es que apoyen en la psicología humanista para comprender mejor lo que sucede en el hacer cotidiano, estriba esencialmente en asumir una postura crítica tanto en lo personal como en lo colectivo, en este sentido, es necesario saber interpretar las situaciones de

⁶ JACQUES Delors. “La educación encierra un tesoro”. Ediciones UNESCO México 2001
p. 102

aprendizaje que se están vivenciando en lugar de aceptarlo incondicionalmente y sin crítica alguna con el propósito de enriquecerlo. Por medio del ajedrez y las demás estrategias implementadas en conjunto con el juego como es cuento, crucigrama, etc. Es que se tenga una mejor decisión sobre dicho juego ya que las alternativas que nos muestra este tipo de estrategias son muy variadas pero sobre todo muy importantes para el desarrollo del adolescente.

La práctica en la solución de problemas estimula la reflexión, el cálculo, la creatividad e imaginación, funcionando como un reactor psíquico, además de incrementar el grado de concentración y abstracción. Al pensar los alumnos en los problemas que se presentan en el juego se relacionan con su vida diaria ya que las necesidades de que cada uno de ellos, comienzan a desarrollar sus habilidades por medio de dicho juego.

b) El ajedrez

Comienzo a redactar de cómo surgió este juego ya que las necesidades del ser humano comprende a saber más allá de este juego.

De su origen se encuentran antecedentes en Egipto hacia el año de 1178 a. C. en la antigua india se practicaba un juego similar al contemporáneo, llamado Chaturanga, este paso Persia y fue recogido por los árabes, quienes fueron los más apasionados por el juego. Se cree que durante la conquista a España estos propagaron el juego y de ahí se difundió por toda Europa.

Al principio del siglo V de la Era Cristiana, había en la India un monarca joven, muy poderoso, de excelente carácter, pero a quien sus aduladores corrompían de una manera extraordinaria. La lisonja le hizo olvidar que los reyes deben ser los padres de sus pueblos, que el amor de los súbditos para su rey es el único apoyo sólido del trono y del cual viene a éste toda su fuerza y su poder. Los brahmanes y rayals, es decir, los sacerdotes y los grandes, en vano le recordaban estas importantes máximas; el joven monarca, embriagado por su grandeza que creía inquebrantable, despreciaba aquellos sabios consejos. Entonces un brahmán o filósofo indio llamado Sisa, emprendió, aunque indirectamente, hacer abrir los ojos al joven monarca y para eso inventó el juego de ajedrez, en el cual el

rey, no obstante ser la pieza más importante del juego, no podía atacar, ni siquiera defenderse de sus enemigos, sin el auxilio de sus súbditos.

Muy pronto el nuevo juego se hizo célebre; el rey oyó hablar de él y quiso aprenderlo; y con este motivo. Sisa, al mismo tiempo que le explicaba las reglas, pudo darle importantes consejos. Reconocido el príncipe, escuchó por la primera vez aquellas advertencias, cambió de conducta y dejó al brahmán la elección de su recompensa. Este pidió una cantidad de trigo que se determinaría de la manera siguiente: un grano por la primera casilla del tablero, 2 por la segunda, 4 por la tercera y así sucesivamente, siempre doblando las cantidades, hasta la última. El Rey accedió al instante a la aparente pequeñez de aquella petición; pero cuando sus tesoreros hubieron hecho el cálculo, resultó que había aceptado un compromiso para satisfacer el cual, no bastaban todos sus tesoros. Entonces el brahmán se sirvió todavía de esta circunstancia para hacer comprender al príncipe cuánto importante es para los reyes guardarse bien de aquellos que los rodean y cuanto deben temer que se abuse de sus mejores intenciones. Un cálculo fácil nos revela que el número de granos pedido por el Brahmán era para formarse una idea aproximada de esta cifra tan monstruosa, baste saber que para reunir ese número de granos de trigo, sería necesario cultivar 76 veces el planeta Tierra, incluyendo los inmensos desiertos.⁷

Como poder entender y comprender que el juego de ajedrez comprende muchas cosas de las cuales a la persona practicante de este juego pone a pensar sin darse cuenta que sus habilidades cognitivas las está poniendo en práctica y comprende a su necesidad de búsqueda de soluciones dentro del juego y fuera del mismo, es decir en su entorno real.

La historia del ajedrez es bastante amplia y antigua ya que desde años y siglos atrás se ha conocido este juego del cual representa una gran historia y un buen conocimiento para nuestros tiempos.

⁷ RAMIREZ Rosales Fernando. "Ajedrez en mi escuela". Fundamentos, México 1999.

El juego de ajedrez es una de los más antiguos ya que desde tiempos muy remotos se ha conocido y se ha practicado claro que al paso del tiempo el juego ha ido evolucionado cada día más hasta en la actualidad.

Este juego no es uno solo más de los comunes sino que en diferentes ciudades se práctica éste como torneos de participantes es decir en la ciudad de Zamora cada mes se realizan torneos en la plaza principal de la ciudad, en Morelia en el mes de febrero se realizó una exposición y torneos de ajedrez, ya que afortunadamente este juego se ha estado practicando desde años atrás por ésta ciudad claro que las más cercanas a este proyecto no son las únicas si no hay muchas más ciudades de la República Mexicana.

Como ya he mencione anteriormente les hablaré del torneo y la gran exposición que se realizó en el mes de febrero en la ciudad de Morelia, a continuación les mostraré diferentes fotografías que fueron tomas por mi persona para los conocimientos de ajedrez en los años antiguos.

El torneo y la exposición fueron realizados en el palacio Clavijero de la ciudad de Morelia Michoacán, los días 19 al 25 de febrero del presente año.



Este ajedrez es llamado estaunton fue elaborado por un diseñador estadounidense en el siglo pasado.



Este ajedrez es el mismo que en la fotografía anterior en este juego se están manejando los colores de diferente manera no como los típicos que en la actualidad conocemos.



Este ajedrez es elaborado de cristal cortado donde se maneja 2 colores amarillo y verde al igual el tablero es de cristal, este juego fue elaborado en década de los 60's.



Este ajedrez es más antiguo que los 2 anteriores ya que se observa 2 colores diferentes a los que se conocen en la actualidad, el juego está hecho de pasta y por supuesto el tablero es de madera, no se sabe con exactitud quién fue el que lo elaboró.



Este juego es aún más antiguo que los que se han visto anteriormente, éste es elaborado totalmente de madera donde un hombre lo trabajó con sus propias manos, se puede observar que las piezas tienen la misma forma, lo único que cambia es el tamaño.



Este juego es también de la época del anterior no se sabe con exactitud pero también es realizado con madera y tallado a mano, aquí ya se distinguen los colores que se conocen en la actualidad.



Como se puede observar este juego de ajedrez es también de la época antigua cuando salieron los primeros juegos ya que se observa que es de madera y las piezas son casi todas parecidas y sin forma.



Este juego así como todos tiene su historia pero éste es laborado de hueso humano, un esclavo de la época pasada estaba preso dentro de la cárcel para pasar sus ratos elaboró este juego de ajedrez donde al saber los ricos y sabios le compraron este juego por casi 20 millones de pesos.



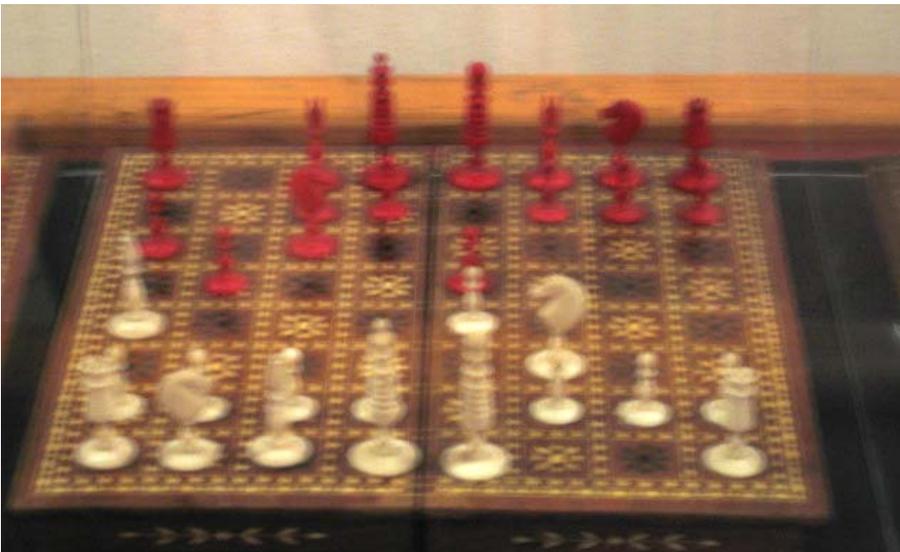
Este ajedrez es del siglo 19, se elaboró con metal y su tablero también ya que se observa que las piezas son muy diferentes a las anteriores, color es de blanco y negro como se conoce en la actualidad.



Este ajedrez es del siglo 19 se elaboró con plata y bronce el tablero es de pasta, este juego como se puede observar las piezas están muy bien elaboradas.



El ajedrez que se observa en la fotografía es del siglo 20 elaborado totalmente a mano, de madera con decoración de pintura.



El ajedrez que se muestra en la fotografía es más antiguo que el anterior si se observa las piezas están más detalladas y elaboradas como personajes de la antigüedad, guerreros que defendían su propiedad, este juego está elaborado con pasta y el tablero de madera.



Este ajedrez está elaborado de pasta, en la ilustración, se puede apreciar como cada una de las piezas también está detallado de acuerdo al papel que representa cada pieza, ajedrez fue elaborado en el siglo pasado por un estadounidense aficionado al juego.



Aquí se están mostrando libros de las historias de todos los ajedreces que se exhibieron dentro del Palacio Clavijero.



Este es otro ajedrez, así como la historia de los tiempos más remotos de la antigüedad sobre dichos juegos.



Este ajedrez grande fue uno de los que se utilizaron cuando se jugaba en el torneo.

Como se ha visto en las ilustraciones hay diferentes ajedreces de todos los tiempos donde tanto en la antigüedad y en la actualidad, se ha tomado en cuenta este juego como algo más que uno de mesa sino un instrumento para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Esta historia de los ajedreces en los tiempos antiguos nos podemos dar cuenta que este juego surgió años atrás y que día a día ha ido evolucionando, de lo cuál puede ser un instrumento que ayuda al desarrollo de las habilidades cognitivas, en las fotografías anteriores nos muestran un razonamiento por que es solo una pequeña historia sobre el, pero sin dejar fuera la idea de decir, que este juego surgió con la necesidad de un entretenimiento pasajero pero al paso del tiempo y de acuerdo a sus evoluciones se a formado como una estrategia para las personas en su desarrollo cognitivo.

Las reglas del ajedrez son una parte fundamental de cómo se juega este, es decir, el movimiento de las piezas y como puede atacar al oponente, una vez sabiendo como se mueven comienza el razonamiento para la persona, es decir inicia su desarrollo cognitivo por medio de lo ya conocido y analiza cada moviendo de las piezas en el juego es ahí donde este juego contribuye al razonamiento del quien lo juega.

B) IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

La importancia de mencionar esta propuesta como una estrategia para el desarrollo de las habilidades es importante en el ámbito educativo es decir, compartir la esencia de una práctica, como ayuda a las formas de resolver dificultades, de hallar respuestas inteligentes en los alumnos y de cumplir, en general, con los factores propios de todo proceso de aprendizaje: contar con un contexto social adecuado.

Son cada vez más, en distintos ámbitos, quiénes hablan del ajedrez como un medio eficaz de contención de los alumnos, es decir, la atención dentro de lo académico donde muchas de las veces los educandos no tienen interés por el conocimiento que se le proporciona y es ahí donde este no solamente motiva sino también le ayuda a que desarrolle sus capacidades al mismo tiempo permitiéndole la reflexión como parte importante de la resolución de situaciones problemáticas que se le presenten en la vida diaria.

El ajedrez ofrece, desde su propia práctica, un desarrollo constante de tales cualidades de pensar y razonar que tiene cada persona, es decir, el ser humano como tal tiene cualidades que se pueden desarrollar de una forma mas adecuada. Con el juego de mesa, y otras estrategias (cuento, acertijos, sopas de letras, etc.) se afirma, los intereses y ocupaciones de provecho intelectual y conductual aparecen por añadidura.

Los acertijos, juegos de palabras, de números, de imágenes y de otros pueden ser complementarios del ajedrez, especialmente cuando los usamos para verificar cualidades de pensamiento en los alumnos. Así como nos menciona uno de los tericos que nos a permitido saber mas de los seres humanos nos dice:

“Según Piaget la inteligencia es el resultado de una interacción del individuo con el medio. Gracias a ella, se produce por parte del individuo una asimilación de la realidad exterior que comparta una interpretación de la misma”.⁸

Es decir el adolescente organiza su comprensión del mundo circundante gracias a la posibilidad de realizar operaciones mentales de nivel que cada vez sean más complejas, convirtiendo el universo en operable y racionalizado de este modo es cuando se pretende que el adolescente se motive con un juego y que tambien le ayude a su desarrollo intelectual que lo ayuda a razonar y le proporcione las herramientas para que pueda resolver cualquier problemática que se le presente dentro de su vida y en el círculo escolar. Es ahí donde se presenta el dilema que la escuela no termina de dilucidar en las últimas décadas es si debe sumar conocimientos o desarrollar habilidades para una más efectiva formación del alumno que debe vivir y crecer en una sociedad compleja del tercer milenio, es cuando se cree que el aprendizaje se es significativo o no dentro de lo academico, es decir, cada aprendizaje debe ser significativo cuando los nuevos conocimientos pueden relacionarse de modo sustantivo, y no arbitrario, con los conocimientos previos ya existentes en el alumno. De esta forma, los nuevos conocimientos

⁸ Araujo Joao B. “La teoría de Piaget”. Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. U.P.N. México 1996 p. 105

quedan integrados en la estructura cognitiva que ya posee, única forma de que tengan sentido para él, cosa que no ocurre, por tanto, con el aprendizaje mecánico- memorístico.

Lo mencionado anteriormente es lo que pretendo dentro de este proyecto que el alumno desarrolle sus propias habilidades cognitivas para si mismo pueda tener un aprendizaje significativo dentro y fuera de su vida escolar. Es decir que el adolescente con el juego tenga una motivación sobre este y que tambien sepa la importancia de las estrategias que le ayudan a su persona y que los aprendizajes adquiridos dentro del aula lo sepan aprovechar y no se creen la idea de que reprobren si no que vean las alternativas para esto.

Para llegar a lo que menciono se necesitan estrategias para que de buenos resultados es decir, las estrategias que totalizan la mayoría del quehacer didáctico son tres: *métodos, técnicas y procedimientos*. “Etimológicamente la palabra «método» significa «camino para llegar a un fin”.⁹

Obrar con método es obrar de una manera ordenada y calculada para alcanzar unos objetivos previstos, o lo que es igual, es dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados. De acuerdo con lo expuesto, podría definirse el método didáctico como la organización racional y práctica de los medios y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados.

⁹ Bernardo Carrasco José. Hacia una enseñanza eficaz. Edición Raial. Madrid. 1997 p. 106

MÉTODO PSICOLÓGICO

TEORÍA COGNITIVA:

División del Desarrollo Cognitivo:

“ La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

PERÍODO	ESTADIO	EDAD
<u>Etapa Sensoriomotora</u> La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	a. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.	0 – 1 mes
	b. Estadio de las reacciones circulares primarias	1 - 4 meses
	c. Estadio de las reacciones circulares secundarias	4 - 8 meses
	d. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.	8 - 12 meses
	e. Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.	12 – 18 meses
	f. Estadio de las nuevas representaciones mentales.	18-24 meses
<u>Etapa Preoperacional</u> Es la etapa del	a. Estadio preconceptual.	2-4 años

<p>pensamiento y la del <u>lenguaje</u> que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, <u>juegos</u> simbólicos, <u>dibujos</u>, <u>imágenes</u> mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.</p>	<p>b. Estadio intuitivo.</p>	<p>4-7 años</p>
<p>Etapa de las Operaciones Concretas</p> <p>Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.</p>		<p>7-11 años</p>
<p>Etapa de las Operaciones Formales</p> <p>En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.</p>		<p>11 años en adelante</p>

Tipos de conocimientos:

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el educando manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

El conocimiento lógico-matemático es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos.

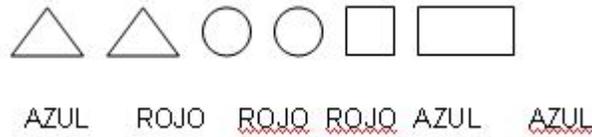
Por ejemplo, él diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar procesos que le permitan interactuar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

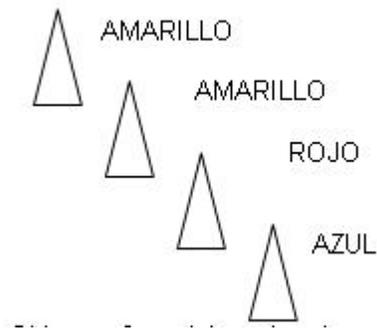
El pensamiento lógico matemático comprende:

1. Clasificación: constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases. En conclusión las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias, pertenencias (relación entre un elemento y la clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una subclases y la clase de la que forma parte). La clasificación en el niño pasa por varias etapas:

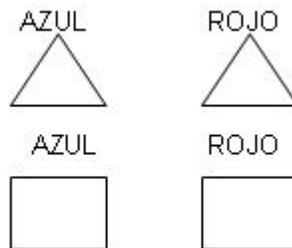
- a. Alineamiento: de una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.



b. Objetos colectivos: colecciones de dos o tres dimensiones, formadas por elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.



c. Objetos complejos: Iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variadas: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.



1. Número: es un concepto lógico de naturaleza distinta al conocimiento físico o social, ya que no se extraer directamente de las propiedades física de los objetos ni de las convenciones sociales, sino que se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre los conjuntos que expresan número. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación; por

ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término. Consta de las siguientes etapas:

Primera: (5 años): sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término.

Segunda (5 a 6 años): Establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.

Tercera: conservación del número.

El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo etc.

El conocimiento social es arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este saber se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas

(conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

CÓMO SE LOGRA EL DESARROLLO COGNITIVO:

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

La lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia, etc. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y ésto es válido tanto para conductas sensorias motrices hasta combinaciones lógicas-matemáticas.

Los esquemas más básicos que se asimilan son reflejos o instintos, en otras palabras, información hereditaria. A partir de nuestra conformación genética respondemos al medio en el que estamos inscritos; pero a medida que se incrementan los estímulos y conocimientos, ampliamos nuestra capacidad de respuesta; ya que asimilamos nuevas experiencias que influyen en nuestra percepción y forma de responder al entorno.

Las conductas adquiridas llevan consigo procesos auto-reguladores, que nos indican cómo debemos percibir las y aplicarlas. El conjunto de las operaciones del pensamiento, en especial las lógico-matemáticas, son un vasto sistema auto-regulador, que garantiza al pensamiento su autonomía y coherencia.

La regulación se divide, según las ideas de Piaget en dos niveles:

Regulaciones orgánicas, que tienen que ver con las hormonas, ciclos, metabolismo, información genética y sistema nervioso.

Regulaciones cognitivas, tienen su origen en los conocimientos adquiridos previamente por los individuos.

De manera general se puede decir que el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices. Si la experiencia física o social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje. El contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad. La experiencia escolar, por tanto, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendiz mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o proyectos retadores, etc.

La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente. Esta adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente. Mediante la asimilación el

organismo incorpora información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. Es decir, individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe. La segunda parte de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que Piaget denomina esquemas. Estos esquemas son representaciones interiorizadas de cierta clase de acciones o ejecuciones, como cuando se realiza algo mentalmente sin realizar la acción. Puede decirse que el esquema constituye un plan cognoscitivo que establece la secuencia de pasos que conducen a la solución de un problema.

Para Piaget el desarrollo cognitivo se desarrolla de dos formas: la primera, la más amplia, corresponde al propio desarrollo cognitivo, como un proceso adaptativo de asimilación y acomodación, el cual incluye maduración biológica, experiencia, transmisión social y equilibrio cognitivo. La segunda forma de desarrollo cognitivo se limita a la adquisición de nuevas respuestas para situaciones específicas o a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales específicas.

En el caso del aula de clases Piaget considera que los factores motivacionales de la situación del desarrollo cognitivo son inherentes al estudiante y no son, por lo tanto, manipulables directamente por el profesor. La motivación del estudiante se deriva de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La enseñanza debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales.

El desarrollo cognitivo, en resumen, ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendiz, de sus esquemas y estructuras

mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio”¹⁰.

Teoría de Bruner

“Bruner plantea que los profesores deberían variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Así, decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no lo entienden como quieren explicarlo los profesores.

Por tanto, las materias nuevas debieran en general enseñarse primero a través de la acción, avanzar luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del alumno, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico. En el fondo, conviene pasar un período de conocimiento “no-verbal”; es decir, primero descubrir y captar el concepto y luego darle el nombre. De este modo se hace avanzar el aprendizaje de manera continua en forma cíclica o en espiral. A esto se refiere las tantas veces citada frase de *Bruner* “Cualquier materia puede ser enseñada eficazmente en alguna forma honradamente intelectual a cualquier niño en cualquier fase de su desarrollo.

Además de esta característica en espiral o recurrencia, con el fin de retomar permanentemente y profundizar en los núcleos básicos de cada materia, el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por “**descubrimiento**”, por lo que es fundamental que el alumno aprenda a aprender. El profesor actúa como guía del alumno y poco a poco va retirando esas ayudas (*andamiajes*) hasta que el alumno pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía.

Un supuesto beneficio del descubrimiento es que fomenta el aprendizaje significativo.

¹⁰ Araujo Joao B. “La teoría de Piaget”. Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. U.P.N. México 1996 p.36-40

Ausubel fue influenciado por los aspectos cognitivos de la teoría de Piaget, y planteó su Teoría del Aprendizaje Significativo por Recepción, en la que afirma que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos. Desarrolló modelos instruccionales basados en estructuras cognitivas.

Se distingue de otros autores que destacan el hecho de que el aprendizaje debe construirse a partir de las relaciones sistemáticas que se establezcan entre conocimientos nuevos y previos. En efecto, Ausubel pone el acento en que la transmisión verbal es el vehículo normal y ordinario de proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para explicar su teoría, Ausubel clasifica los aprendizajes a partir de dos criterios: uno referido al producto del aprendizaje y otro referido al proceso de aprendizaje.

Respecto del producto del aprendizaje, destaca que éste va desde el aprendizaje memorístico repetitivo basado en puras asociaciones, hasta el aprendizaje significativo, basado en la construcción de los nuevos conocimientos integrándolos en los previamente adquiridos.

En cuanto al proceso de aprendizaje, se refiere a las estrategias por las que el alumno o recibe la información de otro o la descubre por sí mismo. Ninguna estrategia de instrucción lleva necesariamente a un tipo de aprendizaje, como defendió inicialmente Bruner al condicionar la significatividad al descubrimiento”¹¹.

Esta teoría nos ayuda al significado del aprendizaje basándose en los conocimientos previos a este por lo tanto también se relaciona con el método pedagógico del cual este proyecto esta basado y doy mención a continuación:

¹¹ DURKEIM, EMILIE “Teoría educativa la educación como socialización”. Buenos aires. Losada. 1995 p.41-48

MÉTODO PEDAGÓGICO

“Como indica Grappin¹ un método pedagógico puede definirse como «un conjunto de reglas y de principios normativos sobre los cuales descansa la enseñanza». En otras palabras, un método pedagógico consiste en una forma de ordenar la actividad docente para conseguir los objetivos que se han definido”.¹²

Es importante señalar la importancia que tiene un método pedagógico dentro de un proyecto de intervención de cualquier nivel ya que la importancia de éste es fundamental para el buen desarrollo de dicho proyecto.

Ya se ha mencionado anteriormente que este proyecto se basó en el método inductivo ya que es una de las mejores alternativas que presenta para este tipo de intervención,. psico social es decir este procedimiento los da mucha ayuda y enfoque para poder desarrollar cualquier actividad dentro y fuera de las aulas.

“Métodos inductivos: (como el método del caso o los juegos de empresa, por ejemplo) son más participativos ya que el profesor asume el rol de facilitador y ha de conseguir que los alumnos aprendan de su propia interacción. Estos métodos se basan sobre todo en la acción, en contraposición a los deductivos que se basan, como se ha indicado anteriormente, en la palabra del profesor. A diferencia de los métodos deductivos, los inductivos parten de las observaciones particulares para el establecimiento de los enunciados o reglas generales”.¹³

Pero hay que aclarar que aquí dentro de este método se habla del facilitador como docente pero en este proyecto se habla de la interventora en este caso mi persona como facilitador y guiadora de lo que sucede dentro del desarrollo académico de los alumnos.

¹² Amat Oriol. Aprender a enseñar. Edición Gestión 2000. España.1998. p. 82

¹³ Amat Oriol. Aprender a enseñar. Edición Gestión 2000. España. 1998. p.84

PROSPECTIVAS EDUCATIVAS AL TEMA

Sin duda alguna esta prospectiva sobre el tema de ajedrez es realmente importante y alentador para cualquier persona que desarrolle sus habilidades el ajedrez es uno de los juegos más completos sobre el desarrollo de habilidades cognitivas. Ya que sin duda esta propuesta ayudará a muchos jóvenes con problemas de aprendizaje

El ajedrez sería una herramienta básica para el entrenamiento solicitado por la necesidad de inteligencia que no puede cumplir el sistema educativo ante la complejidad.

Las capacidades cognitivas son habilidades del pensamiento que permiten el desarrollo gradual de la inteligencia. Las mismas se despliegan a través del entrenamiento sistemático y son condiciones esenciales para aprender a pensar.

“ Nickerson, Perkins y Smith –en “Enseñar a Pensar”- sostienen :”Con seguridad la capacidad de pensar eficazmente ha tenido siempre muchísima importancia. Las personas que la han tenido fueron, sin duda, más capaces de adaptarse y de prosperar que las que carecieron de ella. La supervivencia en medio de esos cambios acelerados va a exigir mucha capacidad de adaptación, de aprender las técnicas nuevas en seguida, y de aplicar los conocimientos antiguos de maneras nuevas. En síntesis, creemos que es primordial la necesidad de que se ponga un mayor énfasis educativo en las habilidades del pensamiento”.¹⁴

Algunas de esas capacidades, que el ajedrez entrena de manera continuada, son las que se pasan a explicar desde la experiencia que ha brindado la enseñanza durante más de cuatro décadas, el intercambio de experiencias.

¿POR MEDIO DE QUE VE EL AVANCE DE LOS ALUMNOS?

Las habilidades cognitivas forman parte de los seres humanos por lo tanto

¹⁴ CHERNEV Irving. “Ajedrez Lógico jugada a jugada”. Diana. México. 2002 p. 56

se dice que: “Las habilidades del pensamiento están directamente relacionadas con la cognición que se refiere a conocer, recoger, organizar y utilizar el conocimiento- la cognición se desarrolla con muchos otros procesos prácticamente en todos aquellos que involucren percepción memoria y aprendizaje, esto implica que todas las actividades derivadas del pensamiento tienen componentes cognitivos., pensar se ha asumido generalmente como un proceso cognitivo, un acto mental a través del cual es adquirido el conocimiento, sin embargo la cognición incluye diferentes formas de conocer algo incluyendo la percepción, el razonamiento y la intuición, de estas el razonamiento se considera como la habilidad mas importante del pensamiento”¹⁵.

Es ahí donde uno como interventor nos damos cuenta sobre como los alumnos desarrollan sus habilidades como dice en la cita anterior el alumno reconoce lo que se esta aprendiendo al igual lo esta organizando y después de este procedimiento de pensamiento utiliza el conocimiento adquirido y lo practica. Como podemos decir que las habilidades cognitivas ya han sido desarrolladas dentro de este proyecto pues por medio del cambio que cada uno de los alumnos va teniendo.

“Habilidades cognitivas.

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

1. *Atención*: Exploración, fragmentación, selección y contradistractoras.
2. *Comprensión* (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión)”.
 3. *Elaboración*: Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y

¹⁵ <http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/lhabilidades> Cognitivas monografía. 04/09/07

mnemotecnias.

4. *Memorización/Recuperación* (técnicas o habilidades de estudio):
Codificación y generación de respuestas”.¹⁶

A los alumno se les ha visto que tienen una comprensión más sobre lo que leen, es una de las maneras en las que me doy cuenta sobre esto, al igual el cambio que cada educando a tenido es realmente notorio ya que comprensión de los textos que se leen en clase se les facilita mucho mas que antes de la iniciación del proyecto, la creatividad que realizan cuando entregan trabajos con elaboración y dedicaron realmente notoria.

¹⁶ <http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/lhabilidades> Cognitivas monografía. 04/09/07

COMPETENCIAS

Las competencias es un tema importante dentro de este proyecto ya que la licenciatura en intervención educativa esta basa en competencias, este proyecto surgió de la necesidad de formar interventores en la educación en competencias.

“Hoy en día tiene hay lugar intenso debate sobre el significado, alcances y limitaciones del concepto de competencia como eje de nuevos modelos de educación y por supuesto también hay una variedad de perspectivas para definirla, desde aquellas que se centran más en el análisis de las demandas del exterior hacia el sujeto, que asocian la competencia directa con las exigencias de las demandas directas con las de una ocupación y que por tanto la descripción en términos de lo que debe demostrar el individuo hasta que privilegian el análisis de aquello que subyace en las respuestas de los sujetos, mas definida por los elementos cognitivos motores y socio afectivos implícitos en lo que el sujeto debe hacer”¹⁷.

Las competencias son exigencias que se deben cumplir con la licenciatura y de lo cual son relacionadas con las personas que se realizara labor para ser capaces de tener un buen desempeño en la vida laboral.

“La EBC intenta promover un saber funcional, dinámico que trascienda la pedagogía esencialmente teorizante y memorística. No debe limitarse a una visión pragmática o eficientista. En lo fundamental consiste más bien en conferirle una importancia mayor que la tradicional, otorgada a la enseñanza de contenidos procedimentales a desarrollo de capacidades de acción y actuación en su sentido extenso”¹⁸.

Fundamentación

Una característica de la LIE es la búsqueda de pertenencia social y educativa, para responder de manera adecuada a las especificidades socioculturales de los contextos donde se insertan las unidades UPN de los

¹⁷ DIAZ. Barriga Frida, Formación docente y educación basada en competencias, México. 1996. p. 78

¹⁸ DIAZ. Barriga Frida, Formación docente y educación basada en competencias, México. 1996. p. 80

estados y los problemas documentados en los diagnósticos socioeducativo que le sirven de base.

El licenciado en intervención educativa es un profesional de la educación que intervienen en problemáticas sociales y educativas que trasciende los límites de la escuela y es capaz de introducirse en otros ámbitos y plantear soluciones a los problemas derivados de los campos de intervención las líneas de formación específica son:

Educación inicial

Orientación educacional

Interculturalidad

Es un profesional que integra análisis de procesos sociales y educativos desde diversas disciplinas y de contextos particulares en lo que intervendrá eficazmente.

Ya siendo profesionista de la Licenciatura en Intervención Educativa puedo decir que estoy capacitada para intervenir no solamente en lo educativo si no también en el ámbito laboral ya que esta licenciatura se diseño para que el egresado así como mi persona fuera capaz de intervenir en los problemas que puede tener una empresa, así como cada una de las materias que durante los 4 años de mi estancia de estudios me proporcionaron conocimientos propios para poder tener un desempeño laboral eficaz.

La pregunta es ¿De verdad los egresados somos capaces de tener un buen desempeño laboral? El objetivo que se plantearon al inicio de esta licenciatura se cumple sin duda alguna, ya que mi persona estudio en la línea específica de Orientación Educacional, lo que esta es ser capaces de saber como proporcionar ayuda a las instituciones, capaces de dar tutoría a quienes necesitan de nuestros servicios.

Dimensión epistemológica

La idea de competencia involucra un replanteamiento acerca de la producción del conocimiento y del aprendizaje.

Dimensión psicopedagógica

Los profesionistas experimentan varios cambios como responsables de la formación de profesionales donde están desarrollando nuevos enfoques curriculares.

La licenciatura en intervención educativa está basada en competencias en tanto procura la formación pertinente de un profesional competente que responda a la atención de las necesidades planteadas, pero considera la aplicación de la noción de competencia profesional en lugar de competencia laboral.

A diferencia de las competencias laborales que se introducen en un conjunto de tareas independientes y puntuales donde encienden la riqueza de la práctica profesional, las competencias profesionales tienen como fuente las necesidades de formación y los problemas socioeducativo detectados. en este sentido están referidas a la capacidad de intervenir en los problemas socioeducativos y psicopedagógicos en contextos diversos.

En la LIE las competencias profesionales son concebidas en forma holística e integral y se presentan de manera compleja y dinámica por que:

Proporcionan contextos específicos, la capacidad interpretativa y la consiguiente toma de decisiones.

Integran y relacionan contextos específicos.

Rescatan como claves un desempeño competente, la ética y los valores.

Facilitan el desempeño en situaciones específicas.

En el modelo desarrollado para la licenciatura el enfoque se ha concretado en los siguientes niveles:

Competencias generales: que agrupan las capacidades, destrezas, habilidades valores y actividades del ser, del saber y del hacer profesional; se definen por la integración cognoscitiva, metodología y técnica, que conforman un perfil profesional reflejadas en las 8 competencias propuestas por el modelo.

En estas competencias mi persona adquirí la capacidad, destrezas y habilidades de poder ser profesional, todo esto lo fui adquiriendo al paso de mis estudios y al igual cada materia impartida esta basada en competencias de las cual las fui cumpliendo como formadora de profesionista.

Competencias específicas: reúnen los conocimientos aptitudes y actitudes propuestas de un perfil ocupacional expresadas en las seis líneas profesionalizantes.

Competencias particulares: son aquellas que corresponden a cada uno de los programas de estudio y se construyen a partir de una división teórica-práctica.

Orientación educacional

El egresado de la línea será capaz de realizar diagnósticos, diseñar implementar y evaluar proyectos, propuestas y programas de orientación educacional en sus modalidades individual, grupal, institucional e interinstitucional para intervenir mediante asesorías, tutorías y consultorías en problemas identificados en el desarrollo personal, laboral y profesional de estudiantes, padres de familia, docentes y trabajadores en ámbitos educativos profesional y laboral con una actitud de tolerancia, respeto y una intención preactiva, preventiva y correctiva.¹⁹

Mi persona es capaz de poder realizar un diagnostico completo de alguna institución a la cual quiera intervenir como profesionista, puedo diseñar y evaluar

¹⁹ DIAZ. Barriga Frida, Formación docente y educación basada en competencias, México. 1996. p. 78-96

proyectos así como este que presento, diseñar programas de orientación tanto individual, grupal, institucional todo esto mediante asesoramientos de tutorías y consultorías, al igual también identificar alguna problemática en personas o en grupos.

CAPÍTULO III



METODOLOGÍA

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

“La investigación es la actividad de mirar la realidad a través de procedimientos que garanticen objetividad para descubrir los problemas e incrementar la comprensión sobre sus causas. El objetivo de la investigación en la actualidad no es solo la generación de teoría que permite comprender el fenómeno, si no también la búsqueda de su aplicabilidad para la solución de problemas. Investigar es entonces, preguntarse por la realidad, para transformarla”.²⁰

La investigación es fundamental para el estudiante y para el profesional, ésta forma parte del camino profesional antes, durante y después de lograr la profesión; ella nos acompaña desde el principio de los estudios y la vida misma.

La investigación nos ayuda a mejorar el estudio porque nos permite establecer contacto con la realidad a fin de que la conozcamos mejor, la finalidad de ésta radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos.

IMPORTANCIA DE LA METODOLOGÍA

Este apartado es realmente importante dentro de un proyecto a desarrollar dado que el método es el camino para llegar a un fin, los métodos de investigación constituyen el camino para llegar al conocimiento, o a encontrar alternativas de solución en una problemática que se analiza, es un procedimiento sistemático que sirve de instrumento para alcanzar los fines de la misma. Los distintos métodos de investigación son aproximaciones a la realidad para la recogida y el análisis de datos que conducirán a conclusiones, las técnicas son también medios auxiliares que recurren a la misma finalidad.

²⁰ [http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación educativa monografía](http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación%20educativa%20monografía). 09/06/07

“La metodología es la que forma parte de un proyecto de intervención ya que es la descripción y análisis de los métodos que se utilizaron en este trabajo de investigación”²¹.

La investigación que se tomó en cuenta durante este trabajo, es la investigación acción, ya que este trabajo tiene la finalidad de transformar y de la misma manera que es fundamental para el análisis de la situación donde se está presentando este proyecto.

“el objetivo esta en producir cambios en la realidad estudiada, mas que llegar a conclusiones de carácter teórico, pretende superar el divorcio actual entre investigación y practica educativa, se preocupa mas por el perfeccionamiento que por aumentar los conocimientos. Es una investigación aplicada, orientada a decisiones y de carácter ideográfico”²²

En esta investigación acción el investigador ayuda a los educadores a resolver problemas específicos utilizando una sistemática donde se tienen un sentido dinámico, donde las hipótesis se convierten en las metas a alcanzar.

Es decir la investigación acción se pretende resolver un problema real en el lugar donde se está dando, al igual se pueda dar una intervención adecuada en base a las necesidades de la institución, el objeto de la investigación se reconoce situado en su contexto espacio temporal.

Se trata de un proceso planeado de acción, observación, reflexión y evaluación de carácter cíclico, conducido y negociado por los agentes implicados, con el propósito de intervenir en su práctica educativa para mejorarla, o modificarla hacia la innovación educativa. La planificación del proceso ha de ser lo suficientemente flexible para poderlo modificar cuando se aparezcan elementos relevantes no previstos.

Como ya se menciona en el párrafo anterior este tipo de metodología ayuda dentro del proyecto a poder buscar alternativas de solución para la problemática

²¹ [http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación educativa monografía](http://www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación_educativa_monografía). 09/06/07

²² **BISQUERRA** Rafael. “Métodos de investigación educativa guía practica”. Ceac. España 1989 p. 63

que se esta planteando, ya que es importante contar con una metodología propia para darle forma al proyecto. El proceso que se ha realizado durante estos meses en este proyecto se ha observa en los resultados así como en los anexos, sobre el desarrollo de las habilidades de los educandos por medio de diferentes estrategias.

Al igual que la metodología investigación acción se utilizará el método inductivo que se llevará a cabo encaminado con la misma, se basa en la observación y experimentación, al igual las técnicas a utilizar serian prioritariamente cualitativas y cuantitativas son de mucha ayuda tener una muy buena base para poder desarrollar este proyecto de intervención encaminado a superar problemas de tipo psicosocial, con estrategias de acción, entrevistas, anotaciones de campo, la descripción ecológica del comportamiento de la situación, etc.

Es por ello que se toma en cuenta este método ya que se pretende hacer una mejor intervención y dar una mejor alternativa a cada trabajo, es decir la importancia de saber y explorar las necesidades de la población estudiada.

Es decir hay que transformar la realidad que se presenta en dichas institución, ya que para poder saber y conocer se necesita tener muy en cuenta que la situación analizada está dentro de la realidad, y que por lo tanto se pretende dar una nueva alternativa de intervención para la resolución de sus problemas.

En un proyecto se debe de tomar como base una metodología y un método tanto psicológico como pedagógico, es ahí donde la investigación acción el método inductivo con un completo entre si para la investigación.

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

“**Estrategia** puede definirse como las acciones que se emprenden es decir la mejor forma de alcanzar los objetivos buscados al inicio de una situación conflictiva. Conflicto no implica necesariamente una pelea sino la lucha por obtener una de dos o más situaciones hipotéticas que no pueden darse simultáneamente. La estrategia puede verse como un plan que debería permitir la mejor distribución de los recursos y medios disponibles a efectos de poder obtener aquellos objetivos deseados.”²³

Una de las principales estrategias dentro de este proyecto es un taller de ajedrez. Pero de la misma manera tomar en cuenta las diferentes estrategias que se relacionaron dentro de este proyecto de intervención cada una se manejó de diferente manera todo de acuerdo a las actividades establecidas.

Las estrategias que se utilicen dentro de un proyecto de intervención será parte de las necesidades de cada alumno ya que ellas serán definidas solamente para beneficio de ellos. Uno de los elementos importantes dentro de la planeación para poder tener más herramientas de trabajo, son las estrategias que se van a desarrollar.

¿En qué consisten?

Las estrategias para la mejora de dicho proyecto de intervención, las cuales mencionaré en el siguiente orden:

** Investigar todo lo referente a lo que se está hablando de dicho juego por medio de diferentes medios, es decir en libros, revistas, eventos que han surgido en base a las alternativas que presentan dichas competencias, concursos y, que no solo lo hagan las personas que puedan estar capacitadas para poder desarrollar este proyecto, es decir los maestros, orientadora, interventora sino que también los alumnos comprendan muy bien y puedan jugar en base a competencias con sus demás compañeros.

²³ <http://www.estrategia.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml>

**Implementación de juegos, es decir que los alumnos se integren más a sus compañeros, para que pueda surgir una verdadera confianza y un buen ambiente de clase, como se realizaría dicha estrategia de distintas maneras competencias para alcanzar entre ellos mismos de compañeros de clase, y también entre los demás grupos de primer semestre. No solo de esa manera si no jugar en trabajos que ellos puedan desarrollar en base un tiempo determinado, así como sopas de letras, crucigramas, acrósticos, cuentos etc. en base misma del juego

** Innovación, esta estrategia se tomará en cuenta con los alumnos, es decir en base a su creatividad elaborarán su propio juego de ajedrez, ya que en base a sus ideas podrán realizar dichas actividades, también de la misma manera tendrán la libertad de elegir diferentes alternativas para poder ganar.

** La entrevista, esta estrategia se implementará con los alumnos y maestros para saber qué tan importante es para ellos y de que les deja saber sobre el cómo jugar el ajedrez, así como sus diferentes alternativas que cada uno sabe, sobre lo que sucede al jugar.

** Convocar a que los alumnos y maestros puedan tener un contacto mejor para la aplicación del proyecto.

** Organizar a todos los alumnos que quieran y estén motivados para que tengan una verdadera competencia entre ellos, para una mejor comprensión de lo complejo emocionante que es el jugar ajedrez.

** Coordinar diferentes actividades planteadas en el proyecto para que los alumnos quieran y puedan tener bien desarrolladas sus habilidades, ya que para ésto se necesita tener un buen comportamiento y disciplina para su ejecución.

Cada una de las estrategias mencionadas debe tener un propósito claro con metas preestablecidas.

¿Cómo se van aplicar?

Todas las estrategias se aplicaron de acuerdo a las actividades y tiempos determinados. Dichas actividades se desarrollaron dependiendo de las fechas que se acordaron y de la misma manera constituyeron los tiempos para cada tipo de acciones.

Como se realizaron las clases y planearon recursos pedagógicos para su mayor y mejor aplicación de la misma manera se tomaron en cuenta distintas estrategias para cada acción, es decir, en cada una de este proyecto formó el taller y ejercicios de competencias, u así tuvieron la facilidad y la fluidez para el logro de los objetivos.

Siempre hay que tomar en cuenta que cada actividad se desarrolló en base a las clases que se asignaron en la materia de orientación educativa, ya que es de suma importancia determinar como se establecerán las tareas.

CAPÍTULO IV

LA



AJEDREZ

IMPLEMENTACIÓN

CAPÍTULO IV

LA IMPLEMENTACIÓN

OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar las habilidades cognitivas por medio del ajedrez para que los adolescentes tengan herramientas para pensar y ayude a resolver cualquier problemática que se les presente en su vida diaria.

Objetivos específicos

Que el alumno sepa resolver sus problemáticas buscando soluciones.

Que el alumno aprenda a pensar soluciones ante los problemas de su vida.

Que el alumno tenga la capacidad de reconocer sus habilidades y darles el uso para su mejor rendimiento académico.

Metas

Que los adolescentes de primer semestre desarrollen las habilidades cognitivas por medio del juego de ajedrez.

DURACIÓN DEL PROYECTO / CRONOGRAMA

La duración del proyecto será de 6 meses. Es decir cada actividad se establecerá específicamente de acuerdo a las actividades, todo esto se formará por medio de planeaciones bien estructuradas marcando muy bien los objetivos de cada

actividad para poder llevar muy bien lo que se pretende hacer, los tiempos marcados por actividad y qué tipo de acciones se realizará de la misma, manera cómo se evaluará cada actividad.

Lo principal de este proyecto de intervención que tenga una planeación buena, ya que es la principal herramienta para poder llevar a cabo actividades con mejor rendimiento y obtener objetivos establecidos. “La planeación es una organización que intervienen en el proceso de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de las habilidades y los cambio de actitud en el alumno”²⁴.

Se entiende por planeación el quehacer en constante replanteamiento, susceptibles de continuas modificaciones para poder ayudar a los adolescentes a que puedan desarrollar sus habilidades; se toma en cuenta la planeación como un plan de actividades para realizar, a continuación muestro una planeación de las actividades a desarrollar durante este proyecto de intervención.

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

Las estrategias de intervención se realizarán de acuerdo a las actividades establecidas dentro de la planeación, INNOVACIÓN, IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS, INVESTIGACIÓN, CAPACITACIÓN.

²⁴ GONZALEZ, Pansa Margarita, “Instrumentación didáctica conceptos generales en: planeación, comunicación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje”, UPN, México 1994, p. 10.

PLANEACIÓN

FECHA 21 DE SEPTIEMBRE DE 2006						
ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De investigación; para que los alumnos comiencen a desarrollar la investigación como parte de su habilidad	Que los alumnos comiencen a conocer qué son las habilidades cognitivas	Los adolescentes del colegio de bachilleres comenzarán a conocer qué son las habilidades cognitivas, cómo podemos desarrollarlas, pero sobre todo qu provecho le sacaríamos al desarrollarlas.	A los alumnos se les explicará sobre ¿Qué son las habilidades cognitivas? para que ellos comiencen a familiarizarse sobre dicho tema. Posteriormente se trasladarán a la biblioteca para investigar sobre dicho tema.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Libros Instalaciones de la biblioteca	Que los alumnos comiencen a entender cuáles son las habilidades Y cuál es la importancia de poder desarrollarlas. Trabajo entregado de su investigación.	50 min. 1 clases

FECHA: 28 DE SEPTIEMBRE DE 2006

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
Innovación sobre el tema.	Que los alumnos conozcan qué son las habilidades cognitivas por medio de su investigación	Conocimientos de las habilidades cognitivas	Se socializará la investigación que los alumnos realizaron, primero, se preguntará, en grupo que fue lo que investigaron y después ellos se juntarán en equipos de 4 personas para que realicen un resumen de toda la investigación que tienen reunida para que posteriormente lo entreguen.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Libros Aula	Se evaluará la participación de cada alumno así como los trabajos que se entreguen al final de la clase.	50 min. 1 clases

FECHA: 05 DE OCTUBRE DE 2006

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACION	TIEMPO
Investigación acerca del tema del ajedrez.	Que los alumnos comiencen a conocer qué es el juego de ajedrez y cómo se relaciona con las habilidades cognitivas	Realizarán una investigación sobre dicho juego.	A los alumnos se les llevará a la biblioteca para que investiguen sobre el juego y lo conozcan.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Libros Instalaciones de la biblioteca	Que los alumnos comprendan cuáles son las habilidades Y cuál es la importancia de desarrollarlas. Así también la investigación que entregarán individualmente.	50 min. 1 clase

FECHA: 12 DE OCTUBRE DE 2006

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
Socializar por medio de la investigación realizada en base al tema abordado	Que los alumnos conozcan qué es el ajedrez por medio de su investigación.	Que el alumno comprendan qué es el juego de ajedrez y lo relacionen con las habilidades cognitivas	Se socializará la investigación que los alumnos realizaron, por medio de preguntas, se organizaran equipos de 4 personas para que realicen un resumen de toda la investigación y por ultimo entrega de trabajo resumido.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Libros Instalaciones de la biblioteca	Se evaluará la participación de cada uno de los alumnos así mismo la investigación realizada y su producto final.	50 min. 1 clases

FECHA: 19 DE OCTUBRE DE 2006

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
Desarrollo de su habilidad de pensamiento.	Que los alumnos comiencen a desarrollar sus habilidades cognitivas.	Que los alumnos desarrollen sus habilidades cognitivas por medio de la sopa de letras.	A los alumnos se les proporcionará un ejercicio de sopa de letras donde localizaran las piezas ya que los educandos tienen conocimientos de éstas.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Aula Hojas blancas Copias fotostáticas.	La participación de cada uno de los alumnos así como la elaboración de sus trabajos.	100 min. 2 clases

FECHA: 26 DE OCTUBRE DE 2006 Y 23 DE NOVIEMBRE DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
desarrollo de su habilidad de ser ágil.	Que los alumnos logren desarrollar sus habilidades cognitivas por medio de crucigramas.	Que los alumnos sepan desarrollar sus habilidades por medio de los crucigramas.	A los alumnos se les dará copias fotostáticas de crucigramas en distintas formas, donde aquí se les tomará el tiempo que tarden en resolver cada uno.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Aula Hojas blancas Copias Fotostáticas	La disponibilidad de realizar las actividades, así como la rapidez que tengan en poder resolver el ejercicio.	100 min. 3 clases

FECHA: 30 DE NOVIEMBRE DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad de pensar	Que desarrollen sus habilidades cognitivas por medio de la creatividad de cada alumno.	La elaboración de su propio crucigrama con base a lo que ya conocen sobre el juego de ajedrez.	Los educandos elaborarán su propio crucigrama acuerdo a su creatividad y lo entregaran resultado.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Aula Hojas blancas Copias Fotostáticas	La elaboración de su propio crucigrama, y que se haya logrado el objetivo de esta actividad.	50 min. 1 clase

FECHA: 07 Y 14 DE DICIEMBRE DE 2006

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad de pensamiento.	Que los alumnos usen su habilidad del pensar para que puedan elaborar su trabajo.	El desarrollo de su habilidad por medio del acróstico.	A los alumnos se les dará una pequeña explicación de lo que es un acróstico y de los diferentes tipos que hay para que posteriormente puedan elaborar su propio juego de ajedrez con base a todas las piezas.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Aula Hojas blancas Copias Fotostáticas	La elaboración de su acróstico, así como la rapidez de desarrollar su habilidad.	100 min. 2 clases

FECHA: 11 DE ENERO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su creatividad.	Que los alumnos conozcan qué es un cuento y lo relacionen con las piezas de ajedrez.	Desarrollo de su habilidad por medio de su imaginación.	A los alumnos se les dará una pequeña explicación de lo que es un cuento y los tipos de cuentos que hay, para que posteriormente se trasladen a la biblioteca de la escuela para que investiguen los tipos de cuentos que existen. Literario de prosa y de verso.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Juego Instalaciones de la biblioteca	El objetivo se lleve a cabo como se estableció, así la elaboración de cuento por cada alumno.	50 min. 1 clases

FECHA: 19 Y 25 DE ENERO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su creatividad.	Que los alumnos conozcan los diferentes tipos de cuentos para que posteriormente puedan elaborar su propio cuento con base en el juego de ajedrez.	Socialización de la investigación y su relación con el juego.	Lo que los alumnos inventarán es un cuento donde ellos tomarán como protagonistas las piezas del ajedrez, ellos elaborarán su propio cuento donde podrán en marcha su creatividad e imaginación. Pero antes de esta actividad se les leería una lectura acerca del mismo juego	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas aula	El objetivo se lleve a cabo como se estableció, así su elaboración de cuento por cada alumno.	100 min. 2 clases

FECHA: 01 DE FEBRERO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad cognitiva por medio de la investigación.	Que los alumnos comiencen a conocer el juego de ajedrez las reglas básicas de este juego.	Los adolescentes del Colegio de Bachilleres, comenzarán a conocer las partes del juego de ajedrez por medio de ilustraciones.	A los alumnos se les explicará sobre ¿Qué es ajedrez? para que ellos comiencen a familiarizarse sobre este juego. Posteriormente ilustrarán el tablero que se necesita para jugar.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Cartulinas Marcadores Computadora Canon	Que los alumnos hayan podido entender bien cuales son las partes del juego así como sus nombres.	50 min. 1 clase

FECHA: 08 Y 15 DE FEBRERO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De conocimiento y capacitación para el desarrollo de habilidad de pensamiento.	Que los alumnos comiencen a conocer las reglas básicas del ajedrez	Las reglas básicas para poder jugar.	Los alumnos conocerán las reglas básicas de este juego, se les dará la explicación sobre los movimientos de las piezas ya que se toma en cuenta los conocimientos previos de la investigación que realizaron.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Cartulinas Marcadores Computadora Juego de ajedrez	Que los alumnos hayan podido entender los movimientos de las piezas, así como los nombres.	100 min. 2 clases

FECHA: 22 DE FEBRERO DE 2007 Y 01 DE MARZO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACION	TIEMPO
<p>La innovación de su propio juego de ajedrez por medio de la creatividad de cada uno de ellos.</p>	<p>Que los alumnos puedan desarrollar su habilidad de imaginar y crear su propio juego de ajedrez.</p>	<p>Elaboración de su propio juego de ajedrez.</p>	<p>Los alumnos elaborarán su propio juego de ajedrez en parejas, ya que se les dejará libre para quien elabore.</p>	<p>Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Cartulinas Marcadores Computadora Juego de ajedrez Plastilina Depende de la creatividad de cada alumno.</p>	<p>La elaboración de su propio juego donde se tomara en cuenta que hayan entendido que es lo que conforma el juego.</p>	<p>100 min. 3 clases</p>

FECHA: 08 DE MARZO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad cognitiva	Que los alumnos comiencen a jugar el juego con base a las reglas básicas.	Juego en movimientos de las piezas.	Los alumnos jugarán en binas para que continúen desarrollando su habilidad, jugaran por medio de los movimientos básicos de las piezas sin que por esta vez conozcan alguna jugada.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas Biblioteca Juego de ajedrez	Se evaluará el desarrollo de cada alumno ya que se debe de observar el avance de cada uno de ellos.	50 min. 1 clase

FECHA: 15 Y 22 DE MARZO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad cognitiva	Que el alumno conozca movimientos y jugadas muy conocidas sobre el juego.	Conocimiento de jugadas básicas y movimientos	Se les dará una explicación breve sobre las diferentes jugadas que se presentan en el juego de ajedrez, por ejemplo el enroque y jugada al pastor donde pondrán en práctica éstas con la intención de ganarle a su oponente.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas Biblioteca Juego de ajedrez	Que entiendan estas jugadas donde por medio de la observación cuando los alumnos estén jugando, se evaluará que hayan podido entender cuales son los movimientos.	100 min. 2 clases

FECHA 29 DE MARZO DEL 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De desarrollo de su habilidad cognitiva	Que el alumno continúe desarrollando su habilidad cognitiva por medio de las explicaciones que se le dan y las ponga en práctica.	La explicación de otras jugadas para que los alumnos comprendan y entiendan que el juego no se debe de jugar nada más de alguna forma si no que hay diferentes estrategias de las cuales ellos ahí desarrollarán su habilidad.	A los alumnos primero se les pondrá un ejercicio consiste en que un tablero dibujado en su libreta coloquen 8 reinas de las cuales las tendrán que colocar sin que choque una con la otra. Después de un determinado tiempo se les explicará la captura al paso así como los enroques largo y corto son jugadas para dar jacket mate y para que se tiene ventaja utilizarlos para que después lo pongan en practica.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas Biblioteca Juego de ajedrez	Se evaluará por medio de la observación tomando en cuenta que los alumnos puedan desarrollar sus jugadas adecuadamente y que sepan y tengan iniciativa propia de pensar y ganarle al oponente.	50 min. 1 clase

FECHA: 17 DE ABRIL DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO
De análisis y comprensión para el desarrollo de la habilidad cognitiva	Que el alumno sepa analizar y reflexionar sobre situaciones que se le presentan dentro del juego.	Que el alumno realice las actividades que se tienen para esta clase.	Realizar una serie de ejercicios 1 consta de hacer 64 movimientos en el tablero con la única pieza que será un caballo donde no se volverá a repetir si ya pasó por una casilla. Analizar en el juego como dar diferentes formas de cómo dar jacke al rey. Conocer cuál es un empate dentro del juego. Análisis de otra jugada, pero esta ya establecida.	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas Biblioteca Juego de ajedrez	Se evaluará la realización de los ejercicios, así como la participación de cada alumno.	1 clase 60 min.

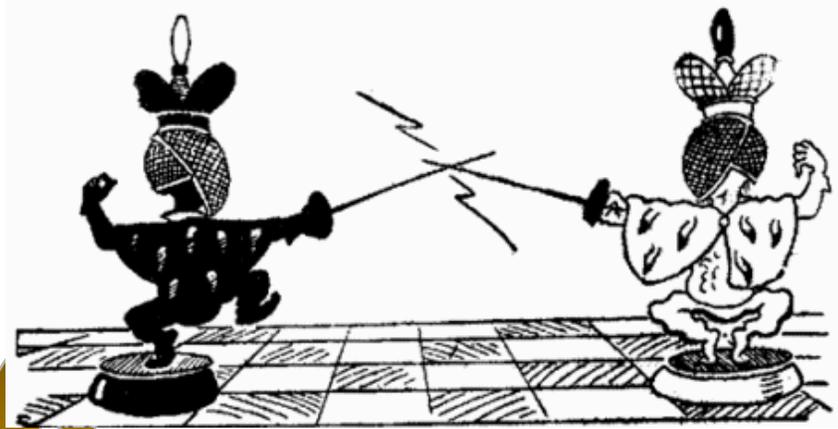
FECHA: 24 DE ABRIL DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACION	TIEMPO
Desarrollo de su habilidad de pensamiento y razonamiento por medio de diferentes estrategias de juego.	Que el alumno aprenda a realizar las diferentes jugadas por medio de su análisis.	Conocimiento sobre diferentes estrategias, y análisis de ejercicios.	Se retomará nuevamente lo que vio la semana pasada, ya que ellos por medio de su análisis darán diferentes alternativas para la escapatoria de la jugada analizada. Ellos también darán 2 ejemplos de cómo hacer un escape, del como poder hacer jacke mate. Pondrán practicar todo lo analizado y socializado.	<p>Humanos</p> <p>Alumnos</p> <p>Orientadora</p> <p>Interventora</p> <p>Materiales</p> <p>Libreta</p> <p>Lápiz</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Biblioteca</p> <p>Juego de ajedrez</p>	La entrega de trabajos establecidos así como el análisis y la participación de cada compañero.	1 clase 50 min.

FECHA: 08 DE MAYO DE 2007

ESTRATEGIA	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACION	TIEMPO
De innovación por medio del juego y en cada jugada que se le presenta	Que los alumnos desarrollen su capacidad por medio del juego y en base a las estrategias que el oponente tiene.	Los alumnos deberán jugar con sus compañeros para poder desarrollar sus jugadas.	Los alumnos desarrollarán todas las jugadas conocidas por medio de que jueguen con sus compañeros, ya que eso les servirá para que se sientan obligados a poder pensar sobre las jugadas que desarrolle y le ayude a saber ganarle al oponente. Y así poner en práctica su habilidad cognitiva	Humanos Alumnos Orientadora Interventora Materiales Libreta Lápiz Hojas blancas Biblioteca Juego de ajedrez	Por medio de la observación ya que el alumnos pondrá en práctica sus conocimientos en las jugadas para ganarle al oponente	1 clase de 50 min.

Resultados



RESULTADOS

ACTIVIDAD 1

FECHA: 21 DE SEPTIEMBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos comiencen a conocer qué son las habilidades cognitivas

Estrategia: de investigación para que los alumnos comiencen a desarrollar la investigación como parte de su habilidad.

La primera vez que se presentó en las actividades planeadas dentro del aula y con el grupo se dio de la siguiente manera:

La actividad que se llevó a cabo fue que se les dio una explicación sobre ¿Qué son las habilidades cognitivas? para que los alumnos comenzaran a darse cuenta que todos los seres humanos poseemos muchas cualidades de las cuales podemos darle utilidad para beneficio de uno mismo, posteriormente de ver el poco interés que tenían sobre el tema, comencé a preguntarles para poder saber también qué tanto conocían el tema, después de la aplicación a los educandos se les pidió que los apuntes los anotaran en su libreta, ya que se les dio las indicaciones que realizarían posteriormente. Dentro de esta clase se observó que los alumnos no tenían interés por conocer el tema ya que también se mostraban muy inquietos dentro de la clase.

VER ANEXO No. 1

ACTIVIDAD 2

FECHA: 28 DE SEPTIEMBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos conozcan qué son las habilidades cognitivas por medio de su investigación

Estrategia: de investigación para que los alumnos comiencen a desarrollar la investigación como parte de su habilidad.

A los jóvenes les pedí que en la biblioteca de la escuela comenzaran a investigar ¿Qué son las habilidades cognitivas? así como también, para qué nos sirve desarrollarlas y por medio de qué se pueden desarrollar, dentro de esta clase se les observó que se mostraban interesados por investigar, ya que en equipos realizarían la investigación y posteriormente antes del término de la actividad me entregaron su trabajo.

VER ANEXO No. 2

ACTIVIDAD 3

FECHA: 05 DE OCTUBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos comiencen a conocer qué es el juego de ajedrez y cómo se relaciona con las habilidades cognitivas

Estrategia: la investigación acerca del tema que se plantea.

La actividad realizada esta semana fue que los alumnos se trasladaron a la biblioteca de la escuela para que investigaran qué es el juego de ajedrez, así como sus piezas y los dibujarían en forma individual.

En esta actividad los muchachos se mostraron muy interesados desde el inicio les gustó la idea de saber más acerca de este juego, desde que comenzaron su investigación realizaron anotaciones en su cuaderno y su dibujo.

VER ANEXO No. 3

ACTIVIDAD 4

FECHA: 12 DE OCTUBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos conozcan qué es el ajedrez por medio de su investigación.

Estrategia: de socializar su investigación realizada sobre el juego de ajedrez.

Dentro de esta actividad realizada con los alumnos se mostraron muy interesados de saber que otros compañeros investigaron sobre el juego, se socializó la información por medio de esta actividad aunque se mostraban interesados también se presentaban algunos muchachos inquietos eso por un momento se mostró como elemento de distracción para los demás, pero aún a pesar de que solo un momento se encontraban inquietos se llevó a cabo el objetivo de esta actividad.

ANEXO No. 4

ACTIVIDAD 5

FECHA: 19 DE OCTUBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos comience a desarrollar sus habilidades cognitivas.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

Al inicio de la clase a los alumnos se les dio una explicación de la actividad que realizarían cuando les proporcione el material que fue una hoja para resolver sopas de letras que hablaba de las piezas de ajedrez, pues al inicio mostraban poco interés, pero cuando se fue llevando más la actividad; ellos mostraban una motivación muy buena para realizar la actividad ya que el tiempo que se les dio para resolver la tarea fue bueno y aunque no todos terminaron en el tiempo indicado, fue satisfactorio para los alumnos, el objetivo de esta clase se dio muy bien iniciaron el desarrollo de su habilidad de pensamiento.

VER ANEXO No. 5

ACTIVIDAD 6

FECHA: 26 DE OCTUBRE DE 2006 Y 23 DE NOVIEMBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos logren desarrollar sus habilidades cognitivas por medio de crucigramas.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva.

Al inicio de estas actividades cuando comenzaron la clase les di las indicaciones los observé con un poco de interés pero así como iban realizando las actividades se les mostró interés al contestar las actividades ya que se les notaba que les gustaba cómo contestar los ejercicios, además los alumnos se mostraron muy emotivos al realizar los ejercicios, al inicio de la primera actividad el tiempo contemplado fue un poco más de lo que se marcó, pero posteriormente al realizar los demás ejercicios se comenzó a ver que el tiempo les sobraba y eso fue muy motivante, tanto para ellos como para mi al ver el avance de las actividades y los ejercicios entregados de los alumnos, en estas actividades el objetivo se cumplió tal como se plateó.

VER ANEXO No. 6

ACTIVIDAD 7

FECHA: 30 DE NOVIEMBRE DE 2006

Objetivo: que desarrollen sus habilidades cognitivas por medio de la creatividad de cada alumno.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

Cuando iniciaron su actividad para elaborar su propio crucigrama se notaron los alumnos muy motivados, se observó que cuando se dieron las indicaciones pensaron que la actividad sería aburrida y fastidiosa, pero cuando se dieron las indicaciones completas se mostraron motivados y también ansiosos por comenzar la actividad.

VER ANEXO No. 7

ACTIVIDAD 8

FECHA: 07 Y 14 DE DICIEMBRE DE 2006

Objetivo: que los alumnos usen su habilidad del pensar para que puedan elaborar su trabajo.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

A los alumnos cuando se les dio una pequeña explicación de lo qué es un acróstico se notaron muy interesados de saber qué era y de la misma manera también poder realizar el propio, se mostró mucha creatividad para elaborarlo.

En esta actividad se mostró mucho interés y también se logro el objetivo específico de la actividad.

VER ANEXO No. 8

ACTIVIDAD 9

FECHA: 11 DE ENERO DE 2007

Objetivo: que los alumnos conozcan qué es un cuento y lo relacionen con las piezas de ajedrez.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

Después de que se les dio la explicación de lo que era un cuento, se les leyó una pequeña lectura sobre el juego de ajedrez, ya que la lectura la relacionarían con su cuento, fue así como los alumnos escucharon cuando les di las indicaciones de lo que realizarían esa clase sobre su propio cuento tomando en cuenta de personajes de las piezas de ajedrez así que comenzaron a poner en práctica su habilidad y su creatividad.

En esta actividad se llevó a cabo como lo esperaba y también el objetivo se logró con mucha satisfacción ya que los alumnos mostraron una gran disponibilidad de hacer sus cuentos con un gran interés.

VER ANEXO No. 9

ACTIVIDAD 10 Y 11

FECHA: 19 Y 25 DE ENERO DE 2007

Objetivo: que los alumnos conozcan los diferentes tipos de cuentos para que posteriormente puedan elaborar el propio con base del juego de ajedrez.

Estrategia: de observación de cómo desarrollan su habilidad cognitiva.

Los alumnos realizarían su propio cuento como parte del desarrollo de su habilidad cognitiva ya que es una forma de haber visto su creatividad e imaginación ante tal actividad, los muchachos se mostraron muy interesados del poder realizar un cuento propio, ya que como protagonistas tomaron los personas que se representa en el juego de ajedrez. Esta actividad se realizó satisfactoriamente y el objetivo se cumplió como se estableció al principio. Para esta actividad se tomó como tiempo 2 clases de 50 minutos ya que a los educandos en la primera clase se les dio una explicación y en la siguiente comenzaron a realizar su cuento y dibujos por supuesto como parte del cuento.

VER ANEXO No. 10 Y 11

ACTIVIDAD 12

FECHA: 01 DE FEBRERO DE 2007

Objetivo: que los alumnos comiencen a conocer de lleno sobre el juego de ajedrez las reglas básicas de este juego.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva por medio de la investigación.

En esta actividad los alumnos se mostraron interesados con la explicación de lo que es el ajedrez ya que anteriormente los alumnos ya sabían por medio de su investigación y por supuesto se mostraron participativos con las preguntas que se realizaron dentro de la clase de la cuál son las partes del juego de ajedrez y la historia sobre dicho juego. El objetivo se cumplió como se estableció.

VER ANEXO No. 12

ACTIVIDAD 13 Y 14

FECHA: 08 Y 15 DE FEBRERO DE 2007

Objetivo: que los alumnos comiencen a conocer las reglas básicas del ajedrez

Estrategia: de conocimiento y capacitación para el desarrollo de sus habilidades.

Cuando se inició esta actividad de hacer práctico sobre el juego de ajedrez los alumnos se mostraron interesados y motivados de poder hacer práctico y saber las reglas básicas de lo que es el juego de ajedrez, así como los movimientos que cada pieza representa y cómo se juega y cómo se mata a las piezas, esta actividad se realizó en 2 clases de 50 minutos ya que es un poco extensa y se necesita más tiempo que solo una clase practicaron un poco sobre los movimientos que se les enseñó y se mostraron muy interesados por conocer un juego nuevo que les ayudaría a desarrollar sus habilidades cognitivas.

VER ANEXO No. 13 Y 14

ACTIVIDAD 15 Y 16

FECHA: 22 DE FEBRERO Y 01 DE MARZO DE 2007

Objetivo: que los alumnos puedan desarrollar su habilidad de imaginar y crear su propio juego de ajedrez.

Estrategia: la innovación de su propio juego de ajedrez por medio de la creatividad de cada uno de ellos.

Cuando a los alumnos se les pidió el material para que pudieran elaborar su propio juego de ajedrez se vieron muy interesados y por su puesto motivados por la actividad que realizarían, ya que en estas 2 clases desarrollarían su creatividad e innovación dentro del juego para su elaboración, es así como se inició la actividad en la primer clase. Esta actividad se realizó en 2 clases ya que se tomó en cuenta que era muy poco tiempo para la elaboración de su juego y por su puesto el objetivo se cumplió como se había establecido al inicio de la clase.

VER ANEXO No. 15 Y 16

ACTIVIDAD 17

FECHA: 08 DE MARZO DE 2007

Objetivo: que los alumnos comiencen a jugar el juego con base a las reglas básicas.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

Cuando los alumnos terminaron la elaboración de su propio ajedrez, la actividad que realizarían sería comenzar a practicar los movimientos básicos por medio y de las reglas básicas, cuando iniciaron se observó que se encontraban contentos por comenzar a desarrollar su habilidad por el juego, ya que ellos lo tomaban con mucho interés e importancia de poder jugar el ajedrez y tomar otro tipo de expectativa sobre el juego. por su puesto se observó que los alumnos habían entendido muy bien las reglas básicas y que por supuesto el objetivo se cumplió.

VER ANEXO No. 17

ACTIVIDAD 18 Y 19

FECHA: 15 Y 22 DE MARZO DE 2007

Objetivo: que el alumno conozca movimientos y jugadas muy conocidas sobre el juego.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva.

Los alumnos se mostraron muy interesados y motivados porque al paso del tiempo comenzaban cada vez más a conocer los diferentes movimientos del ajedrez, así como las jugadas más comunes que se pueden realizar cuando ellos comenzaban a tener un interés muy bueno sobre el juego, estas clases conocieron y practicaron los movimientos enseñados sobre el juego ya que mostraron una muy buena participación dentro de las clases.

VER ANEXO No. 18 Y 19

ACTIVIDAD 20

FECHA: 29 DE MARZO DE 2007

Objetivo: que el alumno continúe desarrollando su habilidad cognitiva por medio del ejercicio establecido.

Estrategia: de desarrollo de su habilidad cognitiva

La actividad realizada en esta clase fue el colocar dentro del tablero 8 reinas que no chocaran entre ellas, tomando en cuenta que cada reina tendría el espacio libre para poder pasar por cualquier casilla, los muchachos mostraron interés ya que se observó que la mayoría pueden realizar la actividad aunque hay que mencionar que el tiempo determinado para realizar esta tarea fue un poco más de lo establecido, pero aún así los alumnos completaron el ejercicio y lo realizaron exitosamente.

VER ANEXO No. 20

ACTIVIDAD 21

FECHA: 17 DE ABRIL DE 2007

Objetivo: que el alumno sepa analizar y reflexionar sobre situaciones que se le presentan dentro del juego.

Estrategia: de análisis y comprensión para el desarrollo de la habilidad cognitiva

En esta clase los alumnos realizaron una serie de ejercicios, uno de ellos fue que dentro del tablero realizaran 64 movimientos con la única pieza que sería el caballo sin que se repita este en alguna casilla, después de haber terminado esta actividad los alumnos analizaron una serie de jugadas que se les presentó dentro del tablero y analizarían cómo darle jacke mate al rey de acuerdo a la jugada que se presenta en el juego y saber cómo sería un empate dentro del juego. Los alumnos se mostraban más interesados cada vez que conocían más jugadas y tendrían que analizar sobre dicho juego, se observaba el interés de los educandos el objetivo se cumplió tal cual se estableció.

VER ANEXO No. 21

ACTIVIDAD 22

FECHA: 24 DE ABRIL DE 2007

Objetivo: que el alumno aprenda a realizar las diferentes jugadas por medio de su análisis.

Estrategia: desarrollo de su habilidad cognitiva por medio de diferentes estrategias de juego.

Los alumnos practicaron lo que se conoció la clase pasada con el análisis de las jugadas ya que la actividad de esta sesión fue dar por medio de un análisis diferentes estrategias de ellos mismos para saber cómo darle jacke mate al rey y también poner en práctica lo que conocían hasta ahora, cuando comenzaron a jugar fue muy motivante y alentador para todos por que jugaban y mi persona observó los avances que tenían cada vez más.

VER ANEXO No. 22

ACTIVIDAD 23

FECHA: 08 DE MAYO DE 2007

Objetivo: que los alumnos desarrollen su capacidad por medio del juego y en base a las estrategias que el oponente tiene.

Estrategia: de innovación por medio del juego y en cada jugada que se le presenta

Cuando los alumnos realizaron esta actividad de todos contra todos fue muy buena, ya que se mostró que los alumnos tomaban interés hacia la tarea y se mostraban muy concentrados al realizarlas, además se mostró que todas las actividades que se realizaron dentro de estas clases para el desarrollo de su habilidad se vio resultados muy notorios del cual el juego es interesante y además muy entretenido para detenerse a pensar.

VER ANEXO No. 23

CONCLUSIONES

El alto índice de reprobación es un tema que se presenta día a día en las escuelas ya que los alumnos por diferentes situaciones reprueban, la necesidad de intervenir con ellos dentro de las instituciones es un elemento fundamental para que se puedan desarrollar como estudiantes.

El ajedrez como instrumento para el desarrollo de habilidades cognitivas dentro del bachilleres de jacona jugó un papel importante para el desarrollo de cada uno de los estudiantes, ya que por medio de éste me di cuenta que los alumnos desarrollaron sus habilidades y por consiguiente el índice de reprobación bajó a un grado muy notorio.

El juego de ajedrez como papel importante en el aula no como un simple juego de mesa, gracias a esta intervención me pude dar cuenta que este instrumento es no solo un juego sino una estrategia importante para que los alumnos desarrollen sus habilidades cognitivas por medio del juego y sin la necesidad de memorizar nada, sino todo ponerlo en práctica día a día por medio de su pensamiento activo.

Los resultados que obtuve dentro de esta aplicación de proyecto fueron muy alentadores, los alumnos entendieron que el juego es parte de la forma de tener un mejor desarrollo académico.

Desde el inicio de la aplicación sobre la metodología que fue utilizada como investigación acción, el método inductivo y con las teorías que me pude basar noté desde un inicio que se notaba la diferencia desde un inicio hasta ahora que se terminó.

BIBLIOGRAFÍA

A. Pogliano, “Ajedrez en mi escuela”, Kapelusz, Buenos Aires, 1973

DE LA CABADA, Aguilar, “El ajedrez como una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje”, kapelusz, México 1999.

RAMÍREZ. Rosales Fernando. “Ajedrez en mi escuela”, Fundamentos, México, 1999

GONZÁLEZ, Pansza Margarita, “Instrumentación didáctica conceptos generales en: planeación, comunicación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje”, UPN, México 1994.

KASPAROV Garri. “El campeón enseña ajedrez”. Tauros. México. 2000

K. PERRY Susan. ” Piensa Rápido”. Tauros. México. 2002

BISQUERRA Rafael. “Métodos de investigación educativa guía práctica”. Edición Ceac. España 1989

CHERNEV Irving. “Ajedrez Lógico jugada a jugada”. Diana. México. 2002

JACQUES Delors. “La educación encierra un tesoro”. Ediciones UNESCO México 2001

RAMÍREZ Rosales Fernando. “Ajedrez en mi escuela”. Fundamentos, México 1985.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

OSORIO Sergio. “Ajedrez Súper fácil”. Tauros, México. Mayo 2006

GREIF Martín. “Ejercicios clásicos de Ajedrez”. Tauros. México. 2002

Araujo Joao B. “La teoría de Piaget”. Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. U.P.N. México 1996

<http://www.estrategia.com/15/10/06>

HERNÁNDEZ. Alvidrez Elizabeth, El aprendizaje de la lengua en la escuela. UPN plan 94

<Http://www.opinar.net/2004/noviembre/ccys07.htm> 25-sep-2006

<http.www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902>

[http.www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación educativa monografía. 09/06/07](http.www.liberiapaidos.com/libros/8/95074902/investigación_educativa_monografía.09/06/07)

MONTANER Carlos Alberto. No perdamos también el siglo XXI. Plaza y janes. México 1997.

VALLIN Sánchez Teresa de Jesús .Consultoría psicopedagógica. UPN.México. 2005

V MATEO. Bases conceptuales, metodológicas y epistemológicas en el estudio de proceso motivacional. Mankeliunas. México. 1995

DURKEIM, EMILIE “Teoría educativa la educación como socialización”. Buenos aires. Losada. 1995

CARREÑO H Fernando. 5 enfoques y principios teóricos de la evaluación. Trillas. México. 1998

Introducción a la epistemología. Plan 2002 UPN unidad 164.

BLEVER José Psicología contemporánea. Nueva visión Buenos Aires.2000

Homo videns. La sociedad Teledirigida. Santillana Madrid España. 2000

Antonijevic, N. y Chadwick, C. Estrategias cognitivas y metacognición. México. 1982.

McCary James Leslie. Sexualidad Humana de McCary. El manual moderno 5ª. Edición. V. México. 2000

ACEVES Lozano Jorge E. Historia oral e historias de vida. Ciesas. México 1996.

CASANOVA Maria Antonia. La evaluación educativa. Muralla. México 1998.

CARRETERO Mario. Teorías de la adolescencia. UPN. México. 2000

Compiladores Prof. Alfonso Bravo Serrato, Lorenzo Alberto Guzmán Barraza. Antología: Modelos de orientación educacional. UPN. México.

GÓMEZ Cervantes Teresa, Prevención e intervención en las adicciones. Mexico 1998.

H. Morgan Henry, Dr. John W. Cogger. El manual del entrevistador. El manual moderno. Santafe de Bogotá. 2001

MORIN Edgar. Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO. México 1999.

LATAPÍ SARRE Pablo. Tiempo Educativo mexicano. Vol. 1. U:A.A: Aguascalientes. 1996

SANDOVAL Carlos A. Casilimas. INSTITUTO COLOMBIANO PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR, ICFES Bogotá, Colombia. 2002.

TAPIA Méndez Aureliano, "Nuestra Señora de Guadalupe", Talleres Gráficos de cultura, México, 1995

CARRASCO Bernardo José. Hacia una enseñanza eficaz. Edición Raial. Madrid. 1997

AMAT Oriol. Aprender a enseñar. Edición Gestión 2000. España. 1998.

DIAZ. Barriga Frida, Formación docente y educación basada en competencias. México. 1996.

ANIMOS



SUBÍNDICE DE ANEXOS

Anexo No. 1 Presentación en el grupo (Fotografía)	12
Anexo No. 2 Actividades (Fotografías).....	13
Anexo No. 3 Actividad (Fotografía)	114
Anexo No. 4 Actividad (Fotografía)	115
Anexo No. 5 Actividad (Fotografía y Ejercicio)	116
Anexo No. 6 Actividad (Fotografía y ejercicio).....	118
Anexo No. 7 Actividad (Fotografía y ejercicio).....	122
Anexo No. 8 Ejercicio	124
Anexo No. 9 Ejercicio	125
Anexo No. 10 y 11 Fotografías.....	126
Anexo No. 12 Fotografía	127
Anexo No. 13 y 14 Fotografías y Ejercicios.....	128
Anexo No. 15 y 16 Fotografías.....	131
Anexo No. 17 Fotografías	134
Anexo No. 18 y 19 Fotografías.....	136
Anexo No. 20 Ejercicios	137
Anexo No. 21 Ejercicios	140
Anexo No. 22 Ejercicios	142
Anexo No. 23 Fotografía	143

ANEXOS

ANEXO No. 1



Aquí es la presentación con el grupo

ANEXO No. 2



En esta foto se muestran como a los muchachos les daba las indicaciones



y muy atentos están escuchando.

ANEXO No. 3



Los educandos están tomando apuntes de lo que se les estaba explicando

ANEXO No. 4

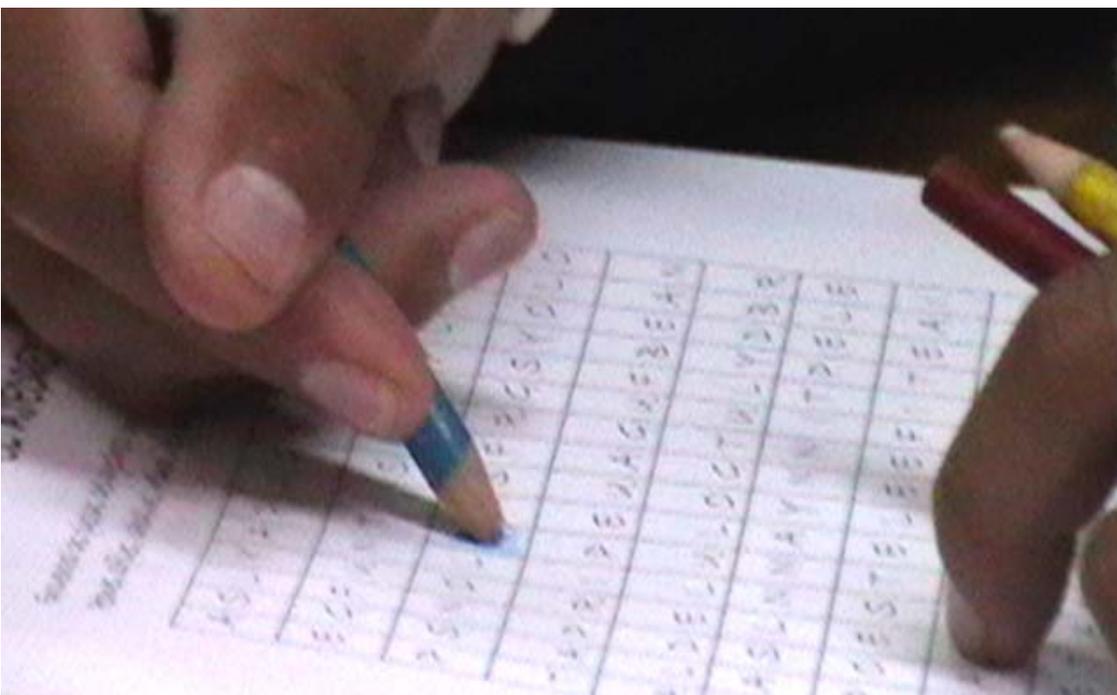


En esta foto se muestra como están anotando lo que se les pidió en la actividad

ANEXO No. 5



Los alumnos se encuentran muy motivados al contestar sus ejercicios



Aquí un alumno se encuentra contestando los ejercicios con colores.

ANEXO No. 5

Maria de los Angeles

Este es uno de los trabajos que los alumnos realizaron.

EL AJEDREZ

Encuentra las piezas del ajedrez en esta sopa de letras:
Peones, alfiles, caballos, reina, rey, torres y tablero.

A	S	L	Y	A	P	A	P	E	A	N	G	U	E	O	N
E	G	F	U	N	T	I	S	E	L	I	F	L	A	R	S
P	S	N	O	L	P	L	S	F	R	G	S	Y	O	L	O
T	A	P	R	I	P	E	U	A	G	U	F	B	E	A	N
A	L	D	E	L	U	L	O	G	T	U	L	Y	D	B	R
B	A	S	L	N	N	A	Y	N	N	I	T	P	E	L	E
L	P	O	E	S	T	E	L	E	F	I	T	E	A	I	I
E	B	A	O	F	T	I	O	I	Y	S	I	Y	O	O	N
R	R	E	T	A	N	A	L	P	B	A	N	A	I	R	A
O	R	O	L	O	N	P	R	F	N	B	N	P	I	O	A
U	T	O	R	R	E	S	F	R	Y	E	O	I	A	R	T
S	O	L	O	A	A	A	Y	S	B	L	I	B	Y	R	L
F	F	R	O	S	E	E	N	C	T	R	A	C	P	R	P
P	B	R	I	B	E	A	A	Y	R	L	A	R	O	S	E
R	E	N	T	C	L	Y	P	O	L	C	R	O	C	B	R
N	R	P	O	R	S	I	S	O	Y	S	I	T	E	N	A
S	T	A	I	T	R	P	S	E	T	R	O	I	R	E	Y

ANEXO No. 6



Aquí los alumnos están muy interesados en el tema

SOPA DE LETRAS

PERIQUETE 1984

RESUELVE :

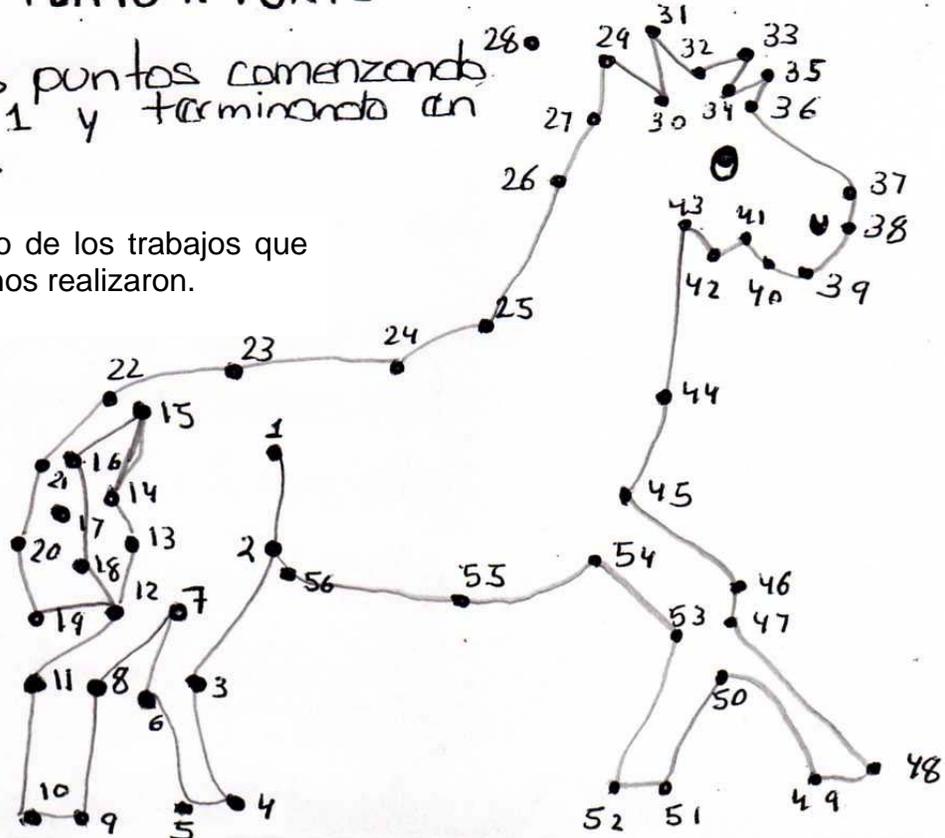
- MANZANA
- PERA
- DURAZNO
- MANGO
- PiÑA
- MELÓN
- FRESA
- PLATANO
- JICAMA
- SANDIA

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
M	E	L	O	N	A	H	P	P	V
P	A	R	E	P	N	I	O	I	U
I	S	N	Ñ	I	S	G	A	Ñ	I
A	A	D	Z	J	N	J	E	A	R
T	N	R	A	A	S	E	R	F	A
A	D	I	M	M	N	D	A	D	C
N	I	C	D	U	R	A	Z	N	O
O	A	S	O	A	M	A	C	I	J

PUNTO A PUNTO

Une los puntos comenzando por el 1 y terminando en el 56.

Resultado de los trabajos que los alumnos realizaron.



ANEXO No. 6

Hernández Garibay Jorge

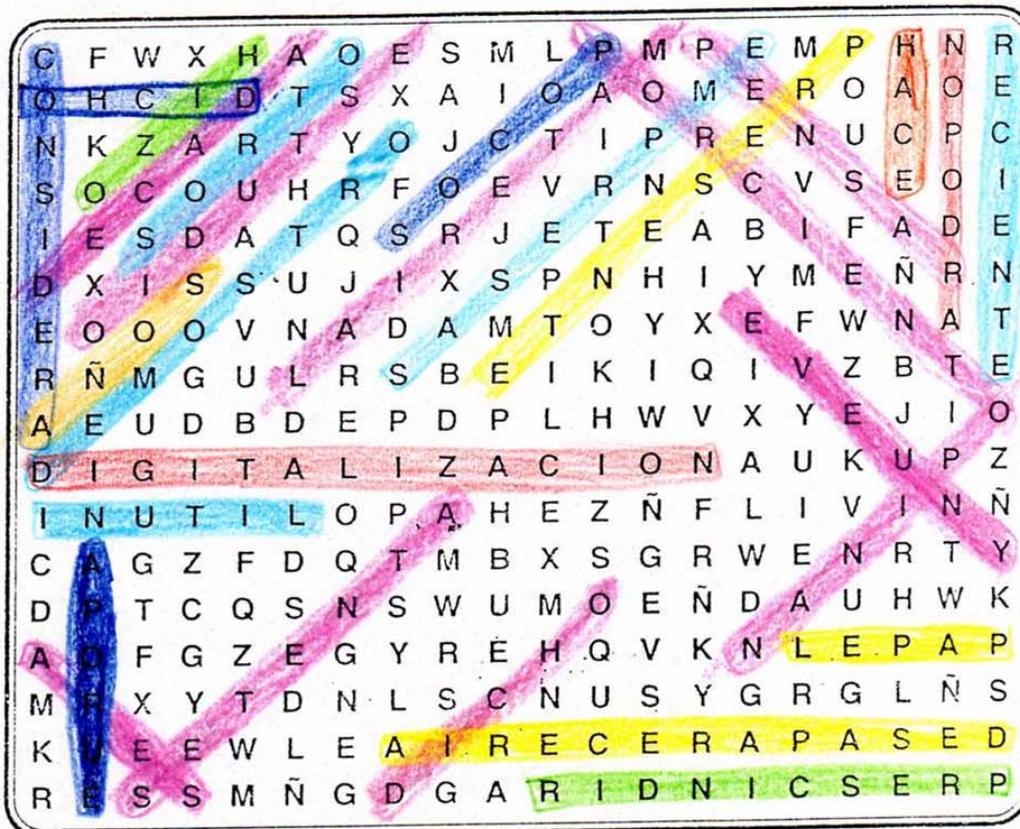
S	A	N	L	I	O	S	C	D	F	U	G	J	L	K	M	N	T	T
P	A	M	T	R	W	R	E	S	P	E	T	O	S	I	I	L	O	P
Z	X	C	O	M	P	Q	E	S	A	D	F	J	V	X	Z	A	M	O
M	P	N	L	R	K	J	M	N	B	O	U	I	G	B	O	V	T	A
A	L	D	A	D	I	L	I	B	A	S	N	O	P	S	E	R	C	U
C	A	R	I	B	T	A	S	T	T	M	I	P	A	R	O	P	P	N
D	E	M	O	C	R	A	C	I	A	M	Z	X	A	O	O	I	K	P
S	A	N	P	D	F	C	C	D	S	A	L	R	J	O	U	Y	L	A
P	O	R	T	G	P	I	N	T	R	G	E	B	Z	X	D	I	P	H
N	O	L	A	R	A	E	S	C	O	L	J	A	Y	E	N	J	U	I
T	A	S	D	E	M	A	G	S	O	L	I	D	A	R	I	D	A	D
N	A	T	H	O	N	E	S	T	I	D	A	D	T	E	S	A	B	R

ENCUENTRA LOS VALORES QUE DEBES APLICAR A TU VIDA DIARIA :

Resultado de los trabajos que los alumnos realizaron a la actividad que se pidió.

ANEXO No. 6

07 ~~LA VEGA G K H C I E L A C A K U I W I T~~
PAPEL



- | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> HACE | <input type="checkbox"/> RECIENTE | <input type="checkbox"/> DECADA |
| <input type="checkbox"/> POCOS | <input type="checkbox"/> DEMOSTRO | <input type="checkbox"/> NO PODRA |
| <input type="checkbox"/> AÑOS | <input type="checkbox"/> EUROPA | <input type="checkbox"/> PRESCINDIR |
| <input type="checkbox"/> DIGITALIZACION | <input type="checkbox"/> SETENTA | <input type="checkbox"/> DICHO |
| <input type="checkbox"/> HIZO | <input type="checkbox"/> Y NUEVE | <input type="checkbox"/> MATERIAL |
| <input type="checkbox"/> PENSAR | <input type="checkbox"/> POR CIENTO | <input type="checkbox"/> OTROS |
| <input type="checkbox"/> PAPEL | <input type="checkbox"/> EMPRESAS | <input type="checkbox"/> OPINAN |
| <input type="checkbox"/> DESAPARECERIA | <input type="checkbox"/> CONSIDERA | <input type="checkbox"/> SERA |
| <input type="checkbox"/> ESTUDIO | <input type="checkbox"/> PRESENTE | <input type="checkbox"/> INUTIL |

Este es otro de los ejercicios que los alumnos realizaron como se muestra en el trabajo fue contestado bien.

ANEXO No. 7



los alumnos están realizando su actividad

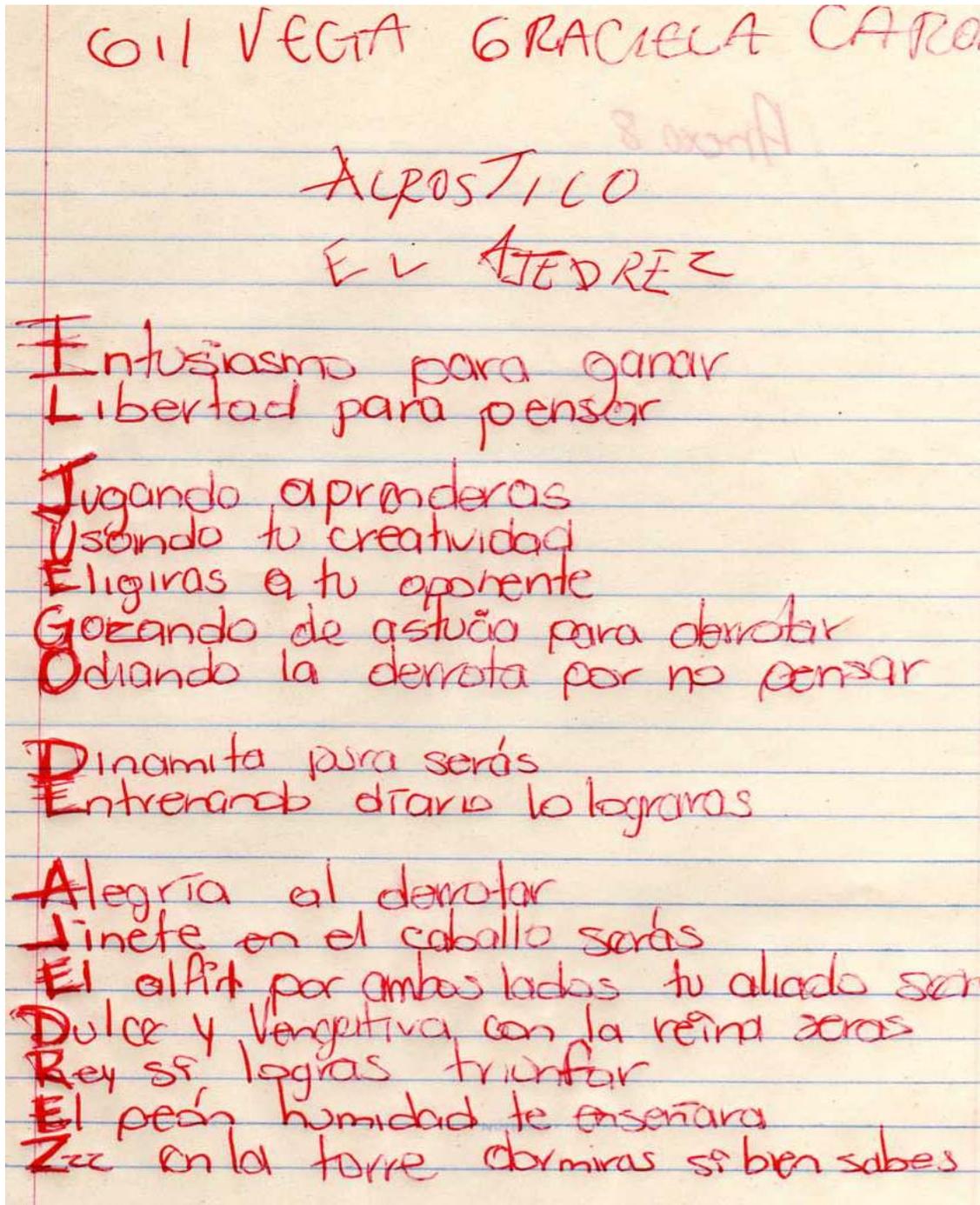
ANEXO No. 7

S	B	C	C	A	B	A	L	L	O	H	T	G	R	E
A	T	P	M	S	N	A	O	C	G	H	S	Q	N	L
K	R	O	A	T	N	U	G	R	E	T	M	R	G	S
U	E	T	S	A	D	S	Q	M	K	D	O	B	L	E
J	A	C	K	E	A	M	A	T	E	O	Y	S	B	D
S	L	T	Q	J	A	C	T	J	J	G	A	B	A	D
M	F	A	T	Y	E	L	S	E	R	D	A	E	S	I
J	I	S	R	I	K	S	L	O	M	U	P	T	I	R
E	L	K	S	B	A	A	T	Q	M	P	K	S	L	U
B	U	R	A	I	R	U	L	L	E	C	A	L	A	M
D	S	C	G	K	J	N	R	K	N	Y	T	S	R	
U	L	B	O	S	L	Y	R	B	R	A	E	R	E	Y
D	B	Q	I	R	U	O	S	B	D	E	Y	N	T	
A	E	B	S	M	T	S	J	B	A	S	I	C	A	S
C	F	D	V	T	U	O	T	Y	F	Y	O	N	D	E
K	R	U	Z	A	K	U	O	J	G	U	E	I	A	A
P	E	O	N	P	R	R	G	T	H	I	T	K	E	S

- Enroque largo
- Enroque corto
- Empate
- Jacke mate
- Jaques básicos
- Peon
- Alfil
- Rey.
- Reina
- Caballo
- Torre

Aquí se muestra un ejercicio realizado por medio de la creatividad del alumno en el menor tiempo posible.

ANEXO No. 8



Este fue uno de los acrosticos elaborados por los alumnos, donde se muestra la creatividad redesarrollada por cada uno de ellos

UNA MÁQUINA QUE JUEGA AJEDREZ

A Patricio le regalaron un juguete electrónico increíble. Es capaz de jugar al ajedrez, a las damas, al gato y a otros muchos juegos de ingenio. Y lo más curioso es que aprende. A medida que va jugando, progresa: se pone cada vez mejor. Al final termina por ser casi imbatible.

—Entiendo que sepa jugar —dijo Patricio—. Lo que no entiendo es que aprenda a jugar mejor. Me parece increíble. Le voy a preguntar a Pablo, que es experto en estas máquinas.

Pablo escuchó las preguntas de Patricio.

—Te voy a construir una máquina que aprende, y tú mismo vas a ver cómo funciona —anunció Pablo.

—¿Una máquina electrónica? —preguntó Patricio.

—No. Una máquina que funciona con bolitas. Trae esa bolsa de bolitas de cristal que tú tienes, un vaso, un cuchillo, un plátano y el orangután de género que te regalaron.

Patricio no entendió nada y se fue a buscar lo que Pablo le pedía.

Mientras tanto, Pablo dibujó un laberinto en la tierra. Dibujó cinco caminos que no llevaban a ninguna parte y un camino que atravesaba el laberinto de lado a lado.

Cuando Patricio llegó con las cosas, Pablo puso el orangután a un lado y el plátano al otro.

—Se trata de que el orangután llegue hasta el plátano —anunció Pablo.

—Es muy fácil —dijo Patricio—. Estoy viendo cuál es el camino verdadero.

—Perfecto. Ahora, vamos a comprobar si mi máquina es capaz de dar con el camino. Mira, voy a ponerle un número del uno al seis a cada uno de los caminos. Ahora saco un dado. Es mi máquina. Tiro el dado. ¿Qué número salió?

—El tres.

—Haz que el orangután siga el camino número tres.

—Ese camino no lleva a ninguna parte.

—No importa. La máquina no sabe. Haz que el orangután lo siga.

—Muy bien. Ahí va el orangután por el camino número tres. Topó.

¡Gling! hizo el cuchillo cuando topó con el vaso.

Esta fue una lectura que se analizó con el grupo sobre el ajedrez.

ANEXO No. 10 Y 11



Aquí los alumnos están muy interesados y concentrados realizando la actividad



ANEXO No. 12



Aquí los alumnos están interesados en el tema y revisando su investigación realizada.

ANEXO No. 13 Y 14

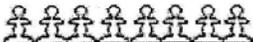


En estas fotografías se muestran cómo los alumnos elaboran su investigación en equipo



MOVIMIENTOS BÁSICOS DEL AJEDREZ

Cada jugador utiliza 16 piezas, uno utiliza piezas blancas y las otras piezas negras:

- 8 Peones 
- 2 Torres 
- 2 Caballos 
- 2 Alfiles 
- 1 Reina 
- 1 Rey 

Movimientos

Cada pieza tiene una personalidad y movimientos diferentes. La reina es la pieza más poderosa, mientras que el peón es la más débil. Algunos autores le asignan ciertos valores numéricos a las piezas: 9 a la reina, 5 a la torre, 3 al alfil y al caballo, 1 al peón, y el rey sin valor alguno.

Se come (o captura) una pieza cuando una pieza se mueve a la casilla ocupada por una pieza del oponente, estas capturas solo pueden realizarse siguiendo los movimientos naturales de las piezas:

Rey Se puede mover un cuadro en cualquier dirección (siempre y cuando no pueda ser capturado ahí), esto le da 8 posibles movimientos.

Reina Se puede mover en línea recta cualquier número de cuadros mientras no estén ocupados.

Torre Se puede mover cualquier número de casillas no ocupadas, verticalmente u horizontalmente.

Alfil Se puede mover diagonalmente cualquier número de cuadros desocupados. El Alfil no puede cambiar de color de casilla, es decir, el alfil que comienza en casilla blanca siempre estará en casilla blanca.

Caballo Es la única pieza del ajedrez que puede saltar sobre otras piezas. Se mueve en forma de "L" dos espacios hacia una dirección y uno perpendicular a esta.

Peón Sólo se puede mover un cuadro hacia el frente con dos excepciones: (1) Cuando se mueve por primera vez, tiene la opción de avanzar uno o dos cuadros y (2) el peón se mueve diagonalmente una casilla hacia enfrente para capturar una pieza enemiga.

ANEXO No. 13 Y 14

Existen tres jugadas especiales en el ajedrez:

1. **Enroque:** Es un movimiento que incluye al rey y a una torre. Se puede realizar sólo una vez por cada jugador, cuando: (1) No se ha movido el rey o la torre, (2) el rey no está en jaque, y no lo estará al final del movimiento y (3) los espacios entre la torre y el rey están vacíos. El enroque consiste en mover el rey dos casillas hacia donde está la torre, y colocar la torre en el espacio inmediato hacia el centro del tablero.
2. **Comer al paso:** Originalmente "en passant", es una jugada que incluye a los peones. Cuando un peón llega a la quinta fila, y un peón del oponente en alguna de las dos columnas adyacentes avanza dos casillas, en la siguiente jugada, y sólo en la siguiente jugada, el peón que esta en la 5 fila, avanza diagonalmente a la sexta, capturando el peón del oponente, aunque no pise la misma casilla.
3. **Peones en la 8 fila:** cuando un peón llega a la octava fila puede ser convertido en cualquier pieza, excepto un rey.

Esta fue una de las investigaciones resumidas entregadas por los equipos.

ANEXO No. 15 Y 16



En estas fotografías se muestra que los alumnos están elaborando su propio juego de ajedrez

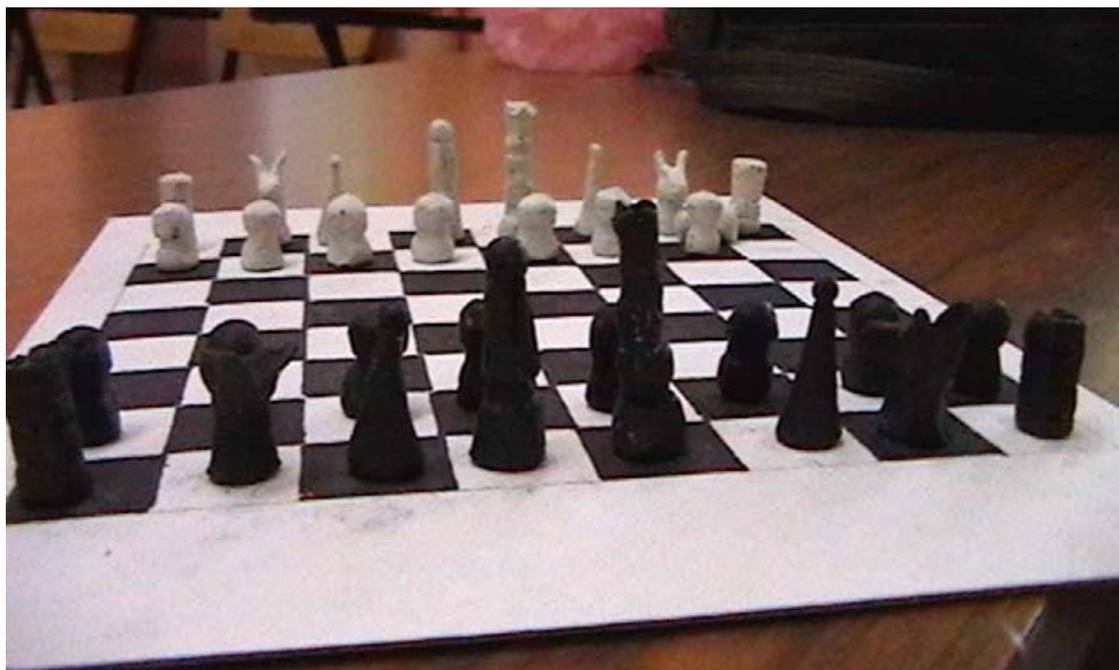


Este es uno de los resultados que se obtuvieron cuando los alumnos terminaron de hacer su ajedrez

ANEXO No. 15 Y 16



Estos son los ajedreces que los alumnos elaboraron con plastilina, fomi, madera, etc.



ANEXO No. 15 Y 16



Aquí se muestra la creatividad de los alumnos al haber elaborado su propio juego



ANEXO No. 17



Aquí los alumnos están jugando poniendo en practica lo que se ha aprendido en clase, en esta ocasión nos salimos a las canchas para que se sintieran con mayor comodidad.



ANEXO No. 17



Los alumnos muy concentrados realizando y analizando sus jugadas para así poderle ganar a su oponente

ANEXO No. 18 Y 19



Los alumnos se encuentran concentrados analizando los movimientos de su compañero así como los demás observando las jugadas, esta actividad la realizamos dentro de la biblioteca.

ANEXO No. 20

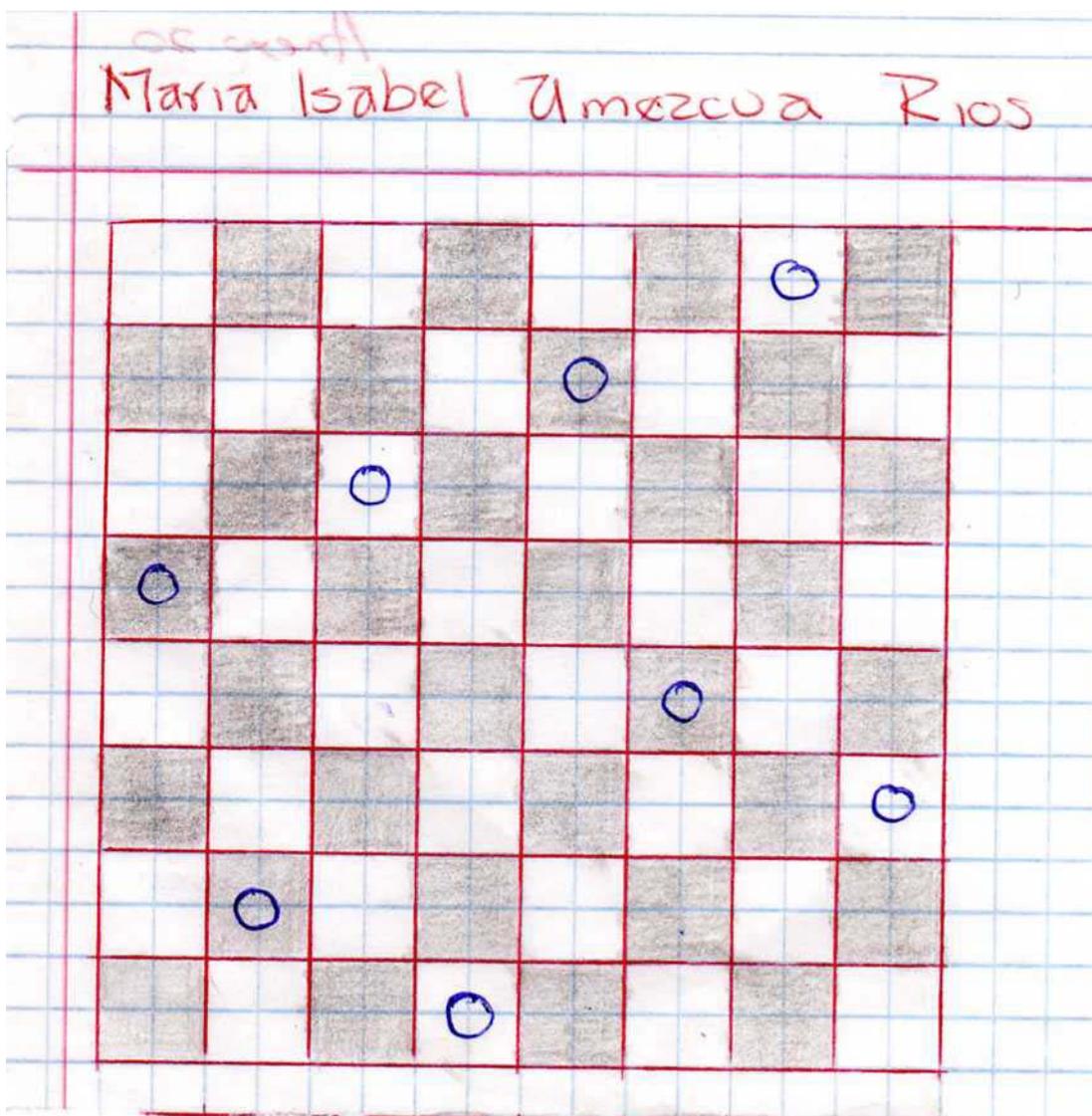
8 reinas ♣

	X						
			X				
					X		
							X
		X					
X							
						X	
				X			

María de los Ángeles Rivera Godínez
Gpo. 2017

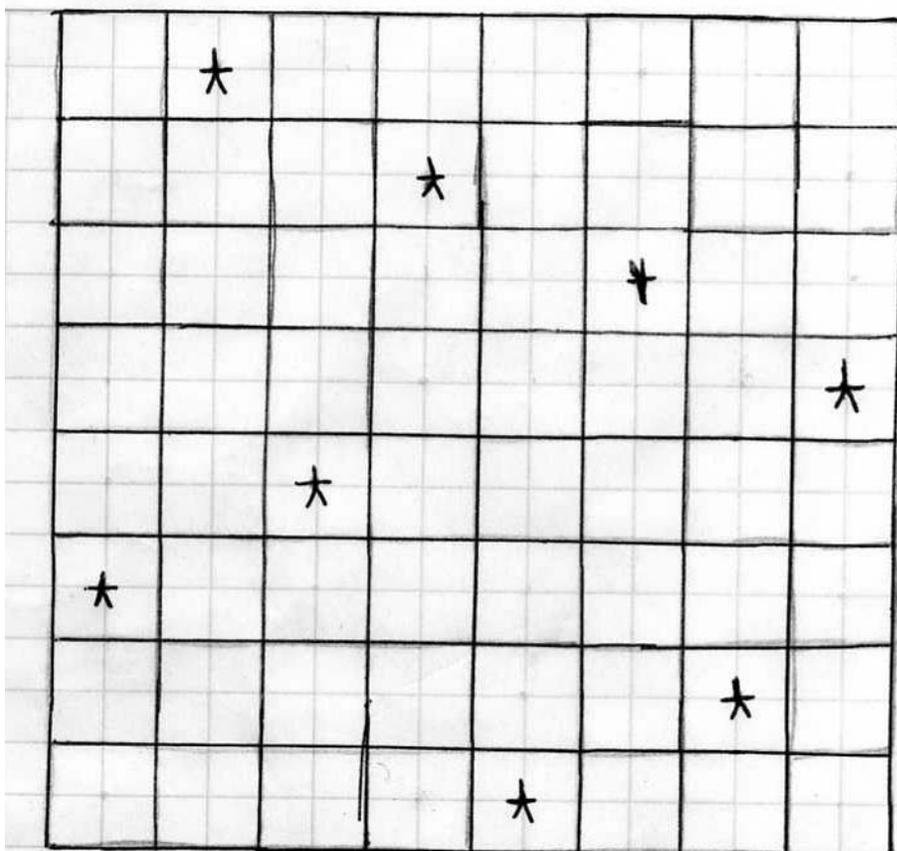
Este es uno de los ejercicios que los alumnos elaboraron de colocar en el tablero las 8 reinas sin que ninguna de ellas choque en sus movimientos.

ANEXO No. 20



Este es uno de los ejercicios que los alumnos elaboraron de colocar en el tablero las 8 reinas sin que ninguna de ellas choque en sus movimientos.

Marlen López González



Este es uno de los ejercicios que los alumnos elaboraron de colocar en el tablero las 8 reinas sin que ninguna de ellas choque en sus movimientos.

ANEXO No. 21

Movimientos del Caballo

33	7	20	44	31	5	18	42
21	45	32	6	19	43	38	4
8	34	60	63	53	58	41	17
46	22	54	57	61	64	3	29
35	9	62	59	55	52	16	40
23	47	56	51	38	28	13	2
12	36	49	25	12	15	39	29
48	31	11	37	50	26	1	14

Ricardo Cisneros Centeneras ?

Este es uno de los ejercicios que los alumnos elaboraron de de colocar en el tablero 64 movimientos del caballo dentro del tablero sin que ninguno se repitiera.

1 Caballo
1-64

32	13		21		5		
	20	33	12		22		4
	31	14	41	6			23
19	42	11	34		24	3	
	15	30	25	40	7	36	
	18	43	10	35	26	39	2
44		16	29	8	37		27
17		9	45		28	1	38

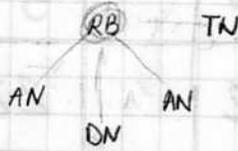
Este fue uno de los trabajos que se entregaron en los movimientos del caballo dentro del tablero.

Maria de los Ángeles Rivera Godínez
Gpo. 207

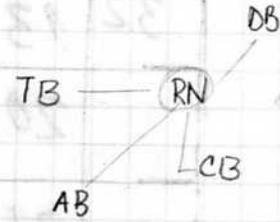
Este es uno de los ejercicios que los alumnos elaboraron de de colocar en el tablero 64 movimientos del caballo dentro del tablero sin que ninguno se repitiera.

* 5 maneras d' hacer jaque mate

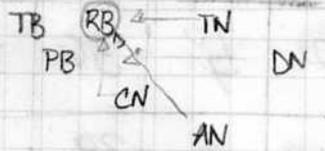
#1



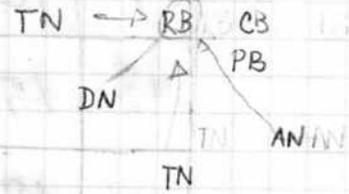
#2



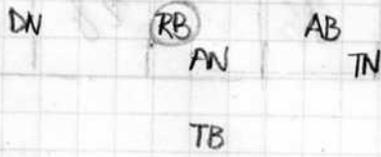
#3



#4



#5



Empate

RB
PN
RN } Emp

RB
PB
RB } Emp

ANEXO No. 23

