



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXAMEN PRÁCTICO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

AJEDREZ COMO RECURSO DIDACTICO PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE MATEMÁTICA DE
LOS NIÑOS DE SEPTIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA
ESCUELA “ GABRIEL GARCIA MORENO” DE URDANETA
PARRQUIA RICAURTE.

AUTOR:

IRENE YOLANDA MERELO SANCHEZ

TUTOR:

Msc. ANGELA SAA MORALES

BABAHOYO- ENERO 2020

INDICE

TEMA.....	
RESUMEN	
SUMMARY.....	
1. INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN.....	2
OBJETIVO GENERAL	4
SUSTENTOS TEÓRICOS	5
2. TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	10
3. RESULTADOS OBTENIDOS.....	13
4. CONCLUSIONES.....	16
5. BIBLIOGRAFÍA	18
ANEXOS.....	

RESUMEN

El ajedrez es una ciencia, un arte y un deporte, que ayuda a desarrollar: la memoria visual, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, la concentración, el pensamiento lógico, pensamiento creativo, mejora las capacidades cognitivas, la rapidez mental, resolución de problemas, razonamiento lógico-matemático, entre otros. En esta investigación se pretende implementar el ajedrez como herramienta lúdica pedagógica para ayudar a desarrollar habilidades asociadas al razonamiento y la adquisición de secuencias en los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Gabriel García Moreno”, a través del análisis de la utilidad y los beneficios del ajedrez como herramienta educativa. Como el esfuerzo, el propio juego lleva implícita el esfuerzo mental para buscar nuevas combinaciones, nuevos caminos. Respeto al contrario, no menospreciar nunca al rival, las partidas se ganan o se pierden en el tablero. Cortesía, cada partida empieza y termina con un saludo. La auto superación, intentar mejorar siempre en la próxima partida. Solidaridad, los alumnos más preparados ayudan a los menos preparados. Orden mental de razonamiento y orden externo, colocación de piezas y recogida. las nuevas tecnologías y la sociedad actual llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Se destaca doce de ellas como las más relevantes: Es uno de los juegos más populares del mundo se considera un deporte mental.

Palabras clave: ajedrez, cognitivas, lúdica, pedagogía.

SUMMARY

Chess is a science, an art and a sport, which helps to develop: visual memory, combinatorial power, speed to calculate, concentration, logical thinking, creative thinking, improves cognitive abilities, mental speed, resolution of problems, logical-mathematical reasoning, among others. This research aims to implement chess as a recreational educational tool to help develop skills associated with the reasoning and acquisition of sequences in the students of the seventh year of basic education of the school "Gabriel García Moreno", through the analysis of utility and the benefits of chess as an educational tool. Like the effort, the game itself implies the mental effort to find new combinations, new paths. On the contrary, never underestimate the opponent, games are won or lost on the board. Courtesy, each game begins and ends with greetings. Self-improvement, always try to improve in the next game. Solidarity, the most prepared students help the least prepared. Mental order of reasoning and external order, placement of pieces and collection. New technologies and today's society increasingly lead to a lower capacity for attention and concentration, due in part to the large number of stimuli, the realization and depersonalization of interpersonal communications, individualism and loneliness. Instead, chess develops cognitive and social skills. It highlights twelve of them as the most relevant: It is one of the most popular games in the world is considered a mental sport.

Keywords: chess, cognitive, playful, pedagogy.

INTRODUCCIÓN

El siguiente documento justifica y expone los beneficios de la enseñanza del ajedrez en alumnos, como herramienta educativa. Por ello la escuela es el lugar propicio para su aprendizaje y práctica. El ajedrez como juego, deporte y actividad lógico-matemática supone un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pensamiento reflexivo y analítico que aplicados a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico. Es importante que los niños que no tienen acceso a una educación apropiada cuenten con esta clase de establecimientos de escuelas recreativas para fomentar su aprendizaje y tener un ejercicio mental, como produce el jugar ajedrez.

Por eso se cree factible la implementación de esta escuela fiscal para que los niños tengan acceso a aprender y desarrollar sus destrezas y habilidades. Para el desarrollo del proceso se usará los antecedentes y los tres capítulos que muestren con claridad su factibilidad. En los antecedentes del proyecto de ubicará el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, la justificación del proyecto, la hipótesis y sus variables correspondientes, además de tener los aspectos metodológicos. En lo que corresponde al

Capítulo I, se expresa el marco teórico donde se encuentran definiciones relevantes al tema referenciadas por citas confiables bibliográficas de diversos autores.

En el Capítulo II se muestra la investigación de mercado realizada de acuerdo a la selección del grupo objetivo que se desea investigar, anteriormente elegido en la metodología de la investigación. Las preguntas serán tabuladas, es decir, se mostrarán mediante tablas y gráficos estadísticos.

El Capítulo III se compone de la propuesta, en este caso, la ejecución e implementación de la Escuela fiscal de ajedrez. Este capítulo conlleva el análisis de la situación, el análisis financiero, y la descripción del negocio; además de contener las conclusiones y recomendaciones.

JUSTIFICACIÓN.

Desde el centro, se cree que el mejor modo de impulsar este proyecto es el implantar el ajedrez educativo como única asignatura de libre elección ofertada para 7 mo de Primaria, al menos, en este primer año de implantación del proyecto, pudiéndose ampliar a más cursos y otros ámbitos como la atención y el apoyo educativo específico en próximos años escolares. La intención es analizar qué resultados cuantitativos y cualitativos se puedan observar tras la finalización de este primer año de proyecto en dos grupos de alumnos:

En primer lugar, el alumnado con características especiales o dificultades de aprendizaje: inmadurez en el desarrollo, dificultades para memorizar, desmotivación, dificultades en la autorregulación de los procesos psicológicos...

Por otro lado, se considera que integrar el ajedrez educativo en el aula es el mejor modo de atender y estimular no sólo a este grupo de alumnos, sino a todos ellos. De este modo todos los alumnos podrán verse beneficiados de la práctica del ajedrez y, a su vez, se está poniendo en marcha una medida integradora que no discrimina a ninguno de ellos por sus capacidades o por las dificultades que pueda presentar. Así mismo, se promoverá la práctica, estudio y mejora del ajedrez en diferentes tiempos no lectivos durante el curso escolar. Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico.

Además, las nuevas tecnologías y la sociedad actual los llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales, el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Se destaca doce de ellas como las más relevantes:

Memoria

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

Capacidad de concentración

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

Atención y reflexión

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

La toma de decisiones y la aceptación ante un error

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

La visión espacial y temporal

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

Resolución de problemas

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

Razonamiento lógico-matemático

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

Pensamiento creativo

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

Capacidad crítica

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

La empatía

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

Socialización

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

Formación en valores

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

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar actividades a través del uso del ajedrez como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje significativo de las Matemática de los estudiantes del séptimo Año de Educación Básica.

Variable dependiente

Ajedrez como recurso didáctico

Variable independiente

Aprendizaje significativo de las matemáticas.

SUSTENTOS TEÓRICOS

El Ajedrez

Según Soltís (2011) , “Como todo el mundo, los ajedristas piensan en términos generales: el valor de las piezas centradas, la manera de explotar peones doblados y alfiles malos, la fuerza de una torre o un caballo. Pero también viven inmersos en los detalles de una partida: los detalles que consisten en “si muevo ahí mi alfil, él tomara el peón con el caballo y dará jaque”.

El origen del ajedrez no se encuentra bien claro, aunque la mayoría cree que sus inicios se dieron en una evolución de apuesta de combate en la India hace casi 2.000 años. El juego de ajedrez que conocemos hoy ha estado presente el siglo xv, donde se hizo popular en Europa.

El ajedrez es un juego de mesa para dos jugadores, se juega en un tablero de mesa, compuesto de un cuadrado formado por 64 casillas en 8 filas y 8 columnas, las casillas

están compuestas por dos colores y están alternadas unas de color negras y otras de color blancas, cada jugador al inicio del juego cuenta con 16 piezas.

El ajedrez es un juego para genios, que se enfrentan dos jugadores, en el que, el azar no interviene en absoluto y se necesita de un gran ahínco intelectual. Cada jugador dispone de dieciséis piezas. Un jugador juega con las piezas blancas y el otro con las negras. El jugador debe disponer de una gran concentración.

Figura 1 Tablero de Ajedrez



Fuente: (AJEDREZ LÓGICO. Jugada a jugada, 2012)

Propósito del Ajedrez

Chernev (2012) “El propósito del ajedrez es ganar la partida, no entretener a la galera bonitas imágenes en el tablero” El propósito de este juego es aprisionar al rey del otro jugador. Esta prisión no se concluye nunca, porque una vez que el rey es atacado y no puede escapar de esa prisión, se dice que es un jaque mate este juego termina.

A continuación se enfatizan algunos puntos que ayuda a desarrollar el ajedrez:

Ayuda a desarrollar en las personas una actitud de forma beneficiosa acerca del ajedrez, que permite considerar como un elemento generador de cultura.

Les permite desarrollar en las personas una actitud intelectual. Garantizar a las personas la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas, necesarias para

la integración de la vida laboriosa. Facilita la asimilación, de las características del ajedrez que coopera en el armonioso acrecentamiento intelectual, moral y ético de las personas.

Ayuda a la solución del problema. El aprendizaje está orientado a la solución de problemas que brinda la oportunidad de analizar, estudiar evaluar y proponer alternativas de solución en casos que se da, en la vida diaria.

La mayoría de las personas de todo el mundo son atraídas por el juego del ajedrez; los jugadores inexpertos, o principiantes pueden divertirse en el juego disputándose con otros participantes de jugadores de su mismo nivel. Es uno de los juegos más populares del mundo. Se considera no solo un juego, sino un arte, una ciencia y un deporte mental. Esto último es muy adecuado, de hecho se juega a menudo de forma competitiva. El aprendizaje del ajedrez ayuda de una forma útil a desarrollar el intelecto de las personas. El ajedrez se juega tanto en lugares recreativos, en clubes, torneos, en internet, etc.

Hoy en día se realizan torneos oficiales en el mundo de ajedrez, inclusive el ajedrez está considerado dentro del comité Olímpico internacional como un deporte. Los jugadores compiten a nivel individual y también están conformados por equipos. Entre los torneos de mayor importancia están las Olimpiadas de ajedrez.

Ventajas del ajedrez

- **Puede aumentar el coeficiente intelectual.**

El ajedrez ha sido considerado como un juego para cerebritos y personas con un coeficiente intelectual alto, pero no es del todo cierto. Estudios ejecutados por universidades han comprobado que después de algunos meses de adiestramiento el ajedrez, puede desarrollar el coeficiente de inteligencia de una persona, sus destrezas para el aprendizaje, la capacidad para solucionar problemas en la concentración.

- **Ayuda a prevenir el Alzheimer.**

El cerebro cumple una función de un músculo, por lo que si no se ejercita no estará fuerte. Los individuos mayores de 75 años que disponen tiempo al ajedrez, tienen menos probabilidades de desarrollar enfermedades mentales como la demencia o el Alzheimer. En definitiva ayuda a rehabilitar las conexiones interneuronales.

- **Ejercita ambos lados del cerebro.**

Los investigadores afirman que los jugadores utilizan por igual ambos hemisferios del cerebro. Para desarrollar la rapidez de respuesta se usa hasta la última neurona de la mente.

- **Acrecienta la creatividad.**

De hecho el hemisferio derecho del cerebro es el responsable de la creatividad, y ambos son ejercitados cuando jugamos, ayuda a desarrollar el lado creativo. Teniendo una conclusión, que beneficia en gran medida a la personalidad.

- **Desarrolla la memoria.**

Para ser un buen jugador debe tener presente las estrategias que tu contrincante ejecutó en el pasado, incluso para no repetir los mismos errores. Se demostró que los estudiantes aumentan el rendimiento de sus calificaciones en todas las asignaturas y sus habilidades de disposición.

- **Aumenta la capacidad para solucionar incógnitas.**

Una partida de ajedrez es como un gran rompecabezas que se debe solucionar, y que además está cambiando constantemente. Por aquello los estudiantes mejoran su aptitud en las matemáticas.

- **Aumenta la capacidad de concentración.**

Y como efecto, también permite enriquecer la capacidad lectora, ya que requiere por parte del jugador un alto grado de observación y concentración para el desarrollo de la partida.

- **Enseña a planificar.**

Una de las últimas partes del cerebro en desarrollarse es la corteza pre frontal, es la que opera en la planificación, el juicio y el autocontrol. Así que puede cooperar con los adolescentes a tomar mejores decisiones y evitar las malas elecciones.

El Ajedrez como ejercicio mental

Coto & García (2012) “Un estudio llevado a cabo en el Instituto Albert Einstein de Nueva York demuestra que la práctica del ajedrez, o algunas otras disciplinas en las que se esfuerza la mente, son buenas para la salud.” (Pág.698)

Hay esfuerzos para utilizar el juego de ajedrez, como una herramienta para ayudar al desarrollo intelectual de los jóvenes. El ajedrez es significativo en la psicología cognitiva y la inteligencia artificial (IA) los estudios, ya que representa el dominio en el que el rendimiento de expertos ha sido estudiado y medido con mayor intensidad.

Aunque los resultados de los estudios de investigación, no han logrado producir el apoyo inequívoco de los beneficios intelectuales de ajedrez de juego, varios gobiernos locales, escuelas y organizaciones de estudiantes de todo el mundo están implementando programas de ajedrez.

El ajedrez es un ejercicio de infinitas posibilidades de la mente, una que desarrolla habilidades mentales, utilizadas durante toda la vida: la concentración, el pensamiento crítico, el razonamiento abstracto, la resolución de problemas, reconocimiento de patrones, la planificación estratégica, la creatividad, análisis, síntesis y evaluación, para nombrar unos pocos. El ajedrez puede ser utilizado de manera muy eficaz, como herramienta para enseñar a la resolución de problemas y el razonamiento abstracto. Aprender a resolver un problema es más importante que el aprendizaje de la solución a cualquier problema particular.

A través del ajedrez, se aprende cómo analizar una situación, centrándose en los factores importantes y la eliminación de las distracciones. Se aprende también a idear soluciones creativas y poner un plan en acción. Ajedrez funciona porque es auto-motivador. El juego ha fascinado al hombre desde hace casi 2.000 años, y los objetivos de ataque y defensa, que culminó en jaque mate, inspiran a cavar profundamente en las reservas mentales.

Marco Legal

En la fundamentación legal estará estipulada en los siguientes artículos de la Constitución Política del Ecuador (2014):

Art.26 La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Según lo establecido por la constitución se puede determinar que la Educación es un derecho, que poseen todas personas para poder ser profesionales y así ejercer estudios en el extranjero y a su vez tener una mejor calidad de vida. Mediante este artículo también se incluye al objetivo #2 del Plan Nacional de Buen Vivir, que estipula la equidad social en todos los aspectos.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Métodos, procedimientos y técnicas

La presente investigación se realizará de la siguiente manera:

Sujetos. La muestra seleccionada será de 35 estudiantes de la escuela Gabriel García Moreno a la población escolar. El rango de edades se distribuye entre los 8 y 12 años, con un promedio aproximado de 13 años.

Instrumentos. Se aplicará la observación participante en donde el investigador pasa a formar parte de la comunidad educativa donde se desarrolla el estudio.

Se utilizarán los siguientes instrumentos:

- a) lista de cotejo
- b) lista de frecuencia
- c) escala de estimación
- d) encuestas
- e) cuestionarios

METODOLOGÍA

Los Métodos de Investigación que se seguirán son los que se detallan a continuación:

- A. Métodos Teóricos:
 - Investigación bibliográfica y documental acerca del tema en cuestión, así como también de materiales de diversas disciplinas que puedan contribuir y ampliar el desarrollo del Proyecto de Ajedrez.
 - Análisis y síntesis del material consultado, que contribuirán en la formación del sustrato teórico-conceptual de la investigación.
 - Histórico-Lógico: Con el propósito de recabar información de las circunstancias relacionadas con la población y su comunidad, y además la relación existente con los aspectos que se pretende lograr en la aplicación del Proyecto de Ajedrez, tal y como son Rendimiento Escolar y Comportamiento. Este método describe la situación actual y sus antecedentes.
 - Descriptivo-Explicativo: Se utiliza para dar fundamento a la investigación y puesta en práctica del proyecto sobre la muestra y para resumir los alcances y logros obtenidos.

B. Métodos Empíricos:

- La observación de los niños y adolescentes de la comunidad que presenten las características que se pretenden mejorar con la aplicación del proyecto. además el uso del tiempo libre y su desempeño social en su comunidad.
- Aplicación sobre la muestra de Test Sociométrico y Test Psicométrico, los cuales aportarán datos importantes de las relaciones sociales y conductuales de los sujetos de estudio.
- Listas de cotejo y escala de estimación que recopilen datos del desempeño del sujeto durante la aplicación del proyecto.
- Encuestas, cuestionarios, y cualquier otro medio que recabe información acerca del desempeño de los sujetos en estudio; los aciertos y dificultades que afrontan en el desarrollo de la tarea.
- La entrevista con los miembros de la comunidad, padres y representantes, docentes y directivos, con el fin de obtener información y opiniones acerca de los logros obtenidos por los sujetos, o en su defecto, si las debilidades persisten.

RESULTADOS OBTENIDOS.

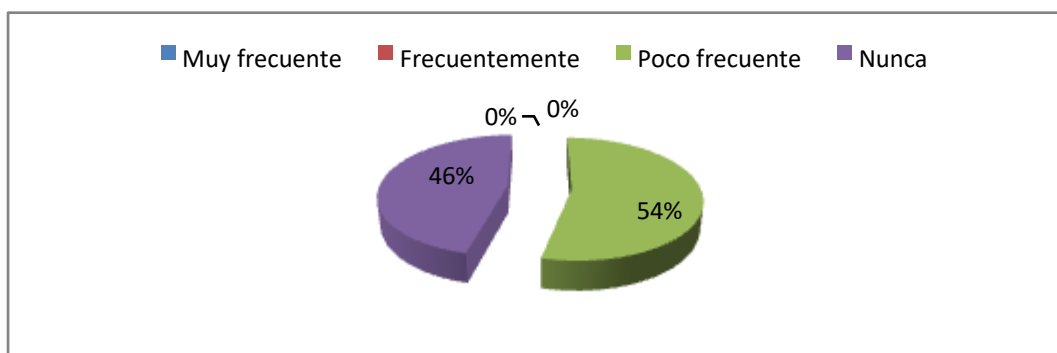
Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la escuela de educación básica “Gabriel García Moreno”.

1. ¿Tu maestra utiliza recursos didácticos concretos que te ayuden a mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla N° 1: Uso de Recursos Didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuente	0	0 %
Frecuentemente	0	0 %
Poco frecuente	35	54 %
Nunca	30	46 %
TOTAL	65	100%

Gráfico N° 1: Uso de Recursos Didácticos



Análisis: El presente gráfico muestra que el 54% de los estudiantes indicaron que poco frecuente utilizan recursos didácticos concretos la maestra que le ayuden a mejorar el desarrollo del pensamiento lógico matemático, el 46% dijo que nunca.

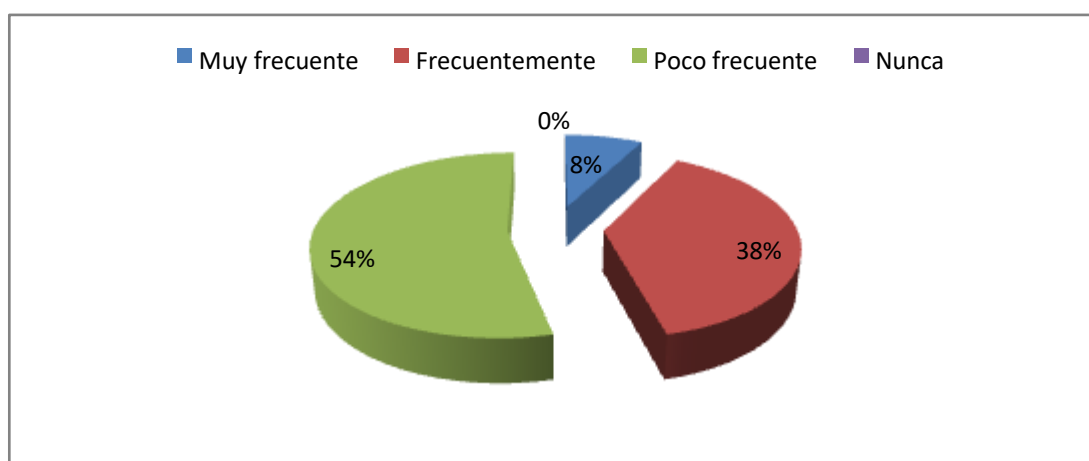
Interpretación: Se determina que los docentes no utilizan recursos didácticos lo que afecta el nivel de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. La utilización de los recursos didácticos es parte fundamental en el desarrollo de los ejercicios matemáticos para que facilite el aprendizaje del mismo en los estudiantes.

2. ¿Muestras interés para realizar los ejercicios de razonamiento lógico matemático?

Tabla N° 2: Razonamiento Lógico matemático

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuente	5	8 %
Frecuentemente	25	38 %
Poco frecuente	35	54 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	65	100%

Gráfico N° 2: Razonamiento Lógico matemático



Análisis: El presente gráfico muestra que el 54% de los estudiantes poco frecuente les interesa realizar los ejercicios de razonamiento lógico matemático, el 38% respondió que frecuentemente, mientras que el 8% respondió que muy frecuente.

Interpretación: Existe poco de interés en los estudiantes ante los ejercicios de razonamiento lógico matemático, debido a la metodología de enseñanza utilizada por el docentes las cuales son caducas y poco innovadoras en el desarrollo los ejercicios lo que hace que el niño/a muestren poco interés en la solución de los problemas.

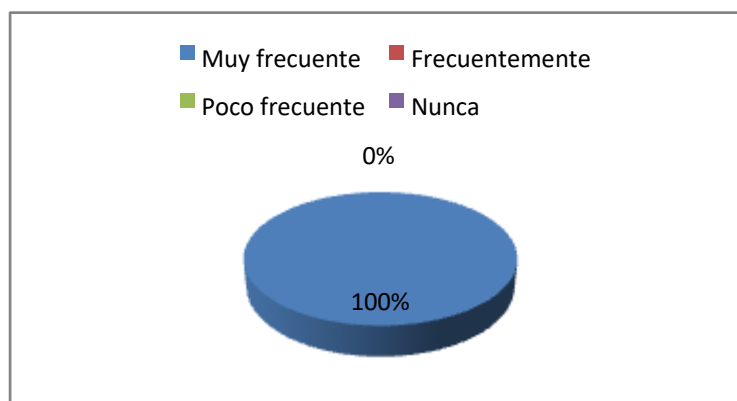
3. ¿Te gustaría que tu maestra aplique el ajedrez como recurso didáctico para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Tabla N° 2: El ajedrez como recurso didáctico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuente	65	100 %
Frecuentemente	0	0 %
Poco frecuente	0	0 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	65	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica

Gráfico N° 2: El ajedrez como recurso didáctico



Análisis: El presente gráfico muestra que el 100% de los estudiantes respondieron que muy frecuente debe el maestro utilizar el ajedrez como recurso didáctico para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

CONCLUSIONES.

En conclusión, se pudo observar que este juego que es el ajedrez es muy bueno porque ayuda para distintas cosas como por ejemplo eleva el cociente intelectual también investigaciones recientes permiten afirmar que el mismo ayuda a retrasar la aparición de la enfermedad neurodegenerativa llamada mal de Alzheimer. Asimismo, en los últimos años se manejan hipótesis acerca de la utilización del Ajedrez como patrón para tomas de decisiones en determinados procesos económicos. También ayuda en la creatividad e imaginación porque en el ajedrez no es suficiente tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente.

A fin de lograr ventajas claras sobre su oponente, el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a la que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas. Y por último en lo que me ayudo fue el poder darme cuenta que el ajedrez no es un juego aburrido porque eso es lo que se pensaba antes pero ahora sabe que es muy bueno y tiene muchos beneficios y cuando lo estás jugando es muy interesante y los tipos de pensamiento que utilicé en esta actividad fueron el pensamiento lógico y creativo. Argumento es un término que procede del vocablo latino argumentum.

Se trata del razonamiento que se utiliza para demostrar o probar una proposición o para convencer a otra persona de aquello que se afirma o se niega. Un argumento debe ser coherente y consistente, sin exhibir contradicciones. Sólo de este modo logrará cumplir con sus objetivos, de lo contrario será rebatido o rechazado por el receptor. Existen varios tipos de argumentos por ejemplo los argumentos basados en definiciones que ocurre cuando se toma la definición de una palabra o tema como tal y se utiliza como base de argumento para justificar una respuesta. Otro tipo son los argumentos basados en descripciones que por medio de este se trata de persuadir sobre la importancia de algo.

Por lo general se usa el pensamiento crítico que es un proceso que se propone analizar, entender o evaluar la manera en la que se organizan los conocimientos que pretenden interpretar y representar el mundo, en particular las opiniones o afirmaciones que en la vida cotidiana suelen aceptarse como verdaderas. Desarrollo Primero llego la maestra y no dio las indicaciones para poder empezar a resolver los argumentos posteriormente nos dio el material y empezamos todos al mismo tiempo algunos compañeros como que no se concentraban mucho y por eso se les dificultaba un poco más, pero otros si nos concentramos y fue más fácil y ágil el poder hacerlo por eso yo acabe antes, pero hubo compañeros que no pudieron terminar.

Las presentes conclusiones pueden contribuir a mejorar para encontrar herramientas que permitan mejorar el nivel de autoestima de los estudiantes y la toma de conciencia de parte de los docentes para considerar que el buen nivel de autoestima que puedan presentar los estudiantes puede influir positivamente en la actividad pedagógica cotidiana. El presente estudio, establece las pautas para considerar que cuando se aplican estrategias para elevar la autoestima de los estudiantes podría también contribuir a conseguir un aprendizaje significativo y por defecto mejorar el rendimiento académico del estudiante, de la clase y en general de la institución educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria.
- Decreto 27/2014 de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria
- Escuelas infantiles de Reggio Emilia. “La inteligencia se construye usándola”. Ed. Morata y Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.
- FERGUSON, Robert (1995). “Chess in education research summary”. Traducción castellana de Jorge Barón (2009): “Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación”
- Díez, P y otros (1994) El ajedrez un juego didáctico para primaria. Madrid . Escuela Española.
- García del Rosario A.D. (2001) El ajedrez en la escuela. Para niños de 8 a 10 años. Barcelona Paidotribo.
- García Olasagasti, L (2013) Ajedrez y Ciencia, pasiones mezcladas. Editorial Crítica. Barcelona
- Jiménez Villena, Francisco José y otros (2000) Curso de ajedrez. Nivel de iniciación. Tomo I. Editorial: UNED.
- López de Turiso y Sánchez y otros (2001) Curso de ajedrez. Nivel de iniciación. Tomo II.
- Editorial: UNED.

ANALISIS DE CADA CITA

Según Soltís (2011) , El juego de ajedrez que conocemos hoy ha estado presente desde el siglo xv, y que se hizo popular en Europa. El origen del mismo no se encuentra bien claro,y sus inicios se dieron en una evolución de apuesta de combate en la India hace casi 2.000 años.

Chernev (2012) “El propósito del ajedrez es ganar la partida, no entretener a la galera bonitas imágenes en el tablero Ayuda a desarrollar en las personas una actitud de forma beneficiosa acerca del ajedrez, que permite considerar como un elemento generador de cultura.

Coto & García (2012) El juego de ajedrez es una herramienta que ayuda al desarrollo intelectual de los jóvenes. El ajedrez es significativo en la psicología cognitiva y la inteligencia artificial (IA) los estudios, ya que representa el dominio en el que el rendimiento de expertos ha sido estudiado y medido con mayor intensidad.

ANEXOS

ELABORACIÓN DEL EXAMEN PRÁCTICO CON LA MASTER ANGELICA SAA MORALES



REVISIÓN Y CORRECCIÓN DEL EXAMEN PRÁCTICO CON LA MASTER ANGELICA SAA MORALES

