

ANÁLISIS DE UNA GUÍA DE AJEDREZ PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS COGNITIVAS EN LOS ADOLESCENTES EN EL LICEO BOLIVARIANO ANDRÉS LOMELLI ROSARIO, MUNICIPIO BOCONÓ.

Trabajo Especial de Grado, presentado como requisito parcial para optar al Grado Académico de Especialista en Planificación Educacional

Autor:

Lcdo. Rafael Betancourt

Tutor: Msc. Dioni Triviño

Año: 2012

INTRODUCCIÓN

La institución educativa es el ámbito social donde los jóvenes pasan mayor tiempo. Esto la convierte en el lugar propicio para generar proyectos colectivos que generen un sentido de pertenencia de los niños y jóvenes a la escuela o comunidades educativas. Para que se sientan parte de un colectivo de aprendizaje, de trabajo y de juego en el que se vean contenidos, comprendidos, incentivados, respetados, y que puedan intercambiar experiencias y construir conocimientos. Además, de las diferentes estrategias o herramientas que utilice los docentes dentro del aula, donde se aproveche el tiempo de la mejor manera.

Es por eso, que el ajedrez ha atraído siempre a muchos aficionados a través de las capacidades que tiene este juego. Sin embargo, se sabe que fue utilizado como medio educativo a partir de algunas experiencias aisladas desde mediados del siglo XIX, hasta la creación de programas curriculares complejos puestos en marcha con mayor propagación en las dos últimas décadas del siglo XX, principalmente en Europa. En la actualidad el ajedrez es usado como un medio eficaz de enseñanza.

Algunos estudios han demostrado que la enseñanza del ajedrez permite al estudiante potenciar sus habilidades o descubrir las mismas por medio de su práctica. Por ser un juego, éste se hace atractivo, entonces se logra que el

estudiante “aprenda” jugando, al mismo tiempo que interactúa, forma y fortalece una serie de valores positivos así como su autoestima.

Por medio de la presente experiencia pretendemos dar a conocer las bondades de la enseñanza del ajedrez, a través de una guía de ajedrez donde se motive a los alumnos y a su vez el docente utilice este tipo de estrategia. En el mismo orden de idea, el aprendizaje del ajedrez puede producir en el adolescente sentimientos de eficacia, esfuerzo por aprender, satisfacción y seguridad.

Así mismo, se plantea la presente investigación titulada análisis de una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes en el Liceo Bolivariano Andrés Bello Rosario, Municipio Boconó.

El informe de la investigación se presenta estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I: El Diagnóstico con el propósito del mismo, técnicas, planificación, plan de sensibilización, diagnóstico comunitario, institucional y participativo y la descripción del problema.

En el Capítulo II: Planificación explicando la justificación del estudio, objetivos, metodología, marco referencial, bases teóricas, el diseño de plan de intervención y el plan de la propuesta.

En el Capítulo III: se explica la ejecución con las actividades realizadas en cada taller con la intervención de los todos los actores del proceso educativo.

En el Capítulo IV: Se presenta la evaluación para medir la relación entre lo planificado y lo ejecutaron con las bases teóricas que fundamentan el proceso de evaluación. Finalmente, se presentan las reflexiones y recomendaciones, culminado con las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

DIAGNÓSTICO

En este capítulo se define el diagnóstico como la herramienta fundamental para detectar necesidades o problema, así como tomar conciencia de las capacidades y potencialidades con que se cuenta para enfrentarlos.

Así mismo, Según Gómez (2003:35); dice que entiende como diagnóstico “el proceso mediante el cual se especifican las características del contexto, las interacciones de los actores sociales y la existencia de problemas o situaciones susceptibles de modificación”. Su propósito es producir conocimiento e información de primera mano sobre los problemas o necesidades observados; que permita definir en las mejores condiciones las estrategias más adecuadas para su posible solución.

Proceso del Diagnóstico

Consiste en realizar un informe de las actividades ejecutadas desde el primer encuentro con los directivos del Liceo hasta el análisis estratégico del mismo. En este sentido, según Alfaro (2001:134), señala que el propósito del diagnóstico “implica partir de una situación o problema que es necesario conocer a profundidad y desplazarse a un futuro deseado distinto al que plantea la realidad”. Así mismo afirma que: “esto da origen a un proceso reflexivo en torno a seleccionar la alternativa más adecuada, de acuerdo con criterios de efectividad, racionalidad, economía de recursos y aspectos éticos”.

En tal sentido, el diagnóstico permite identificar los problemas y necesidades que presenta determinada comunidad sirviendo de base en el desarrollo del proyecto desde su inicio hasta el final del mismo.

Técnicas del Diagnóstico

Para diagnosticar el problema se utilizaron una serie de técnicas que me permite detectar la situación actual de la institución, donde a partir de la actualización de datos del (PEIC), se conocerá las necesidades principales de nuestra institución, en su diferente ámbito como pedagógico, institucional, comunitario y, su vez, dar a conocer al equipo directivo y docentes la problemática detectada en dicha institución.

Se entiende por técnica, según Arias (2006:67), “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información”. Ahora bien, la aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser guardada en un medio material de manera que la información pueda ser obtenida y procesada. A dicho soporte se le llama instrumento.

Es así como la técnica se presenta para recolectar y obtener información de forma documental, bibliográfica tomando como referencia las fuentes primarias o secundarias. Dentro de las técnicas utilizadas están:

Observación

Para Zorrilla y Torres (1992: 70); se entienden por observación como expresión de la capacidad del sujeto investigador de “ver” las cosas; verlas u observarlas con método, con una preparación adecuada. Sólo de esta manera; el observador centra su atención en el aspecto que le interesa.

Esta permite visualizar de forma directa el hecho o fenómeno en estudio de acuerdo a los criterios de estudio establecido que se tomaran en cuenta a la hora de estar en contacto con la realidad o el contexto que rodea la situación.

Entrevista

Así mismo Zorrilla y Torres (1992:71); la entrevista se considera como una interrelación entre el investigador y las personas que componen el objeto de estudio. El propósito de esta técnica es conferenciar, de manera formal, sobre algún tema establecido previamente y, a su vez, reunir datos.

De igual forma, la entrevista es una técnica de mayor profundidad por cuanto, existe un contacto más directo con el grupo social que está inmerso dentro de la comunidad, en ella se establece una interrelación directa con personas que conozcan de la problemática proporcionando información significativa para abordar la problemática en estudio.

Lluvia de ideas

González y García (2006:89), consideran:

Lluvia de ideas es una técnica de grupo para la generación de ideas nuevas y útiles que permite mediante reglas sencillas aumentar las posibilidades de innovación y originalidad, esta herramienta es utilizada en las fases de identificación y definición de proyectos en diagnóstico de la causa y solución de la causa.

Por otra parte, la lluvia de ideas facilita también el proceso de recolección de información, allí existe una vinculación por parte de todos los habitantes que hacen vida activa en la comunidad. De modo que, participan en la identificación del problema de mayor relevancia para su localidad, a su vez, aportando información directa del objeto en estudio.

Espina de pescado (Ishikawa)

Una vez realizado el proceso de observación y entrevista se procede a registrar y analizar la problemática detectada en nuestra institución para ello existe diferentes técnicas para el registro de la información, uno de ellos fue la espina de pescado.

Esta técnica permite analizar problemas y ver las relaciones entre causas y efectos que existen para que el problema analizado ocurra. En tal sentido, es una técnica sistemática de preguntas utilizadas en la fase de análisis de problemas para buscar posibles causas principales de un problema. En el mismo orden de ideas, Martínez (2012:1), definen la espina de pescado “es una herramienta efectiva para estudiar procesos y situaciones, y para desarrollar un plan de recolección de datos”.

Por tanto, se utilizó esta técnica para procesar toda la información necesaria durante el proceso del diagnóstico. Para realizar el diagnóstico en el Liceo Bolivariano Andrés Bello Rosario, se utilizaron diferentes técnicas para el análisis e interpretación de la información recolectada, en la cual se mencionan a continuación: entrevistas, observación, lluvia de ideas.

Planificación del diagnóstico

Es la manera donde el investigador pone en prácticas diferentes estrategias, donde buscar la solución de un problema o necesidad dentro de la institución. Para Cerda (2002:59), la planificación del diagnóstico es una metodología para la toma de decisiones que intentan optimizar el logro de los objetivos haciéndose coherente en la disponibilidad de recursos y necesidades, lo que permite inferir que al planificar el diagnóstico se da la reflexión del presente estudio, para combinarlos en el futuro.

En este caso la planificación del diagnóstico permite vincular las distintas actividades que se llevarán a cabo con los recursos destinados para la misma respondiendo así a las distintas interrogantes que se presentan en esta fase, de igual forma, facilitando el proceso de decisión en las acciones a seguir.

Plan de Sensibilización

El abordaje de cualquier proyecto o trabajo investigativo a seguir requiere de la participación de todos los miembros que estén relacionados con la misma, pero para ello se necesitan que exista un verdadero acercamiento y compromiso con lo que se quiere proponer debe existir la unión, la vinculación y sobretodo la motivación para emprender un largo camino que llevara al logro de un objetivo basado en el bienestar común del grupo social.

En este caso refiere Esparza (2008:42), señala:

Se define como la dificultad de experimentar sensaciones a partir de los sentidos de igual manera”. Asimismo el autor explica “que es una excelente herramienta para crear conciencia, por medio de la reflexión y abordar aspectos ocultos o naturalizados en las relaciones de poder entre las personas y grupos sociales como estrategia de aprendizaje, es una actividad concientizadora que renueva las actitudes indiferentes a un problema social propicia la acción y busca cuestionar prejuicios a través de la reflexión y el conocimiento.

Por consiguiente, el plan de sensibilización buscara vías que logren crear conciencia en los ciudadanos, una forma de llegar a ellos no de forma impositiva sino estableciendo diálogos donde ellos se sientan parte activa de lo que se estará desarrollando a lo largo del trabajo investigativo. En tal sentido que no se sientan pasivos de la investigación sino como parte fundamental del proceso de estudio.

Diagnóstico Comunitario

El diagnóstico comunitario se fundamenta en el acercamiento con ese contexto que no sólo se muestra como un mero ambiente, sino convertido en un medio que comunica información sobre sus distintas necesidades que presenta, así como también detectar en ella sus fortalezas y oportunidades como base primordial para logro de las metas deseadas. Al respecto Blanco

y Goma (2002) dicen “Es el resultado de un proceso participativo que implica a la propia comunidad como sujeto de ese diagnóstico”.

Es así como el diagnóstico necesita de todos los miembros de una comunidad como principales vinculadores sociales, con sus propias potencialidades y habilidades que contribuyan al desarrollo de lo propuesto, porque ellos constituyen el canal primordial que va a nutrir de la información al investigador y que éste pondrá en práctica en todo el proceso investigativo.

Lo más importante del diagnóstico comunitario es la recolección, ordenamiento, estudio y análisis de datos e información que nos permita conocer mejor la realidad de la comunidad o de una parte de ella, para dar respuestas a los problemas. Es importante señalar, que es la propia comunidad quien determinará cuáles son sus necesidades primordiales por resolver, establecerán la jerarquización de las mismas y podrán proponer las posibles soluciones.

Por esta razón, es un instrumento empleado por las comunidades para la edificación en colectivo de un conocimiento sobre su realidad, en el que se reconocen los problemas que las afectan, los recursos con los que cuenta y las potencialidades propias de la localidad que puedan ser aprovechadas en beneficio de todos.

Diagnóstico Institucional

Toda institución constituye la base fundamental para el desarrollo y crecimiento de una población, debido a que permite educar a un colectivo en general, así facilitándole el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante resaltar, que con el diagnóstico institucional se puede detectar situaciones o necesidades que le hace falta mejorar a la institución, cuyo propósito es buscar lo medio más adecuado para su posible solución; esto

solo será posible con la ayuda de todo el colectivo que labora en la institución y sus colaboradores.

Dentro de la estructura organizativa de una comunidad se cuenta con una serie de funciones para beneficios de todos; de acuerdo con López (2007:24) el diagnóstico institucional se considera “una evaluación centrada en un proceso de aprendizaje para el establecimiento de correctivos.

De manera similar, el diagnóstico institucional representa un vínculo importante, en ella hacen vida activa niños, adolescentes que también pertenecen a un grupo social de determinada comunidad, los cuales se forman sobre la base de un ser holístico con actitud crítica y positiva ante la vida y para ello necesita contar con una institución fortalecida integral por lo que se hace necesario estudiar, indagar con que fortalezas y oportunidades cuentan las instituciones para así contrarrestar las debilidades que estas pudieran presentar en cualquier situación determinada.

Diagnóstico Participativo

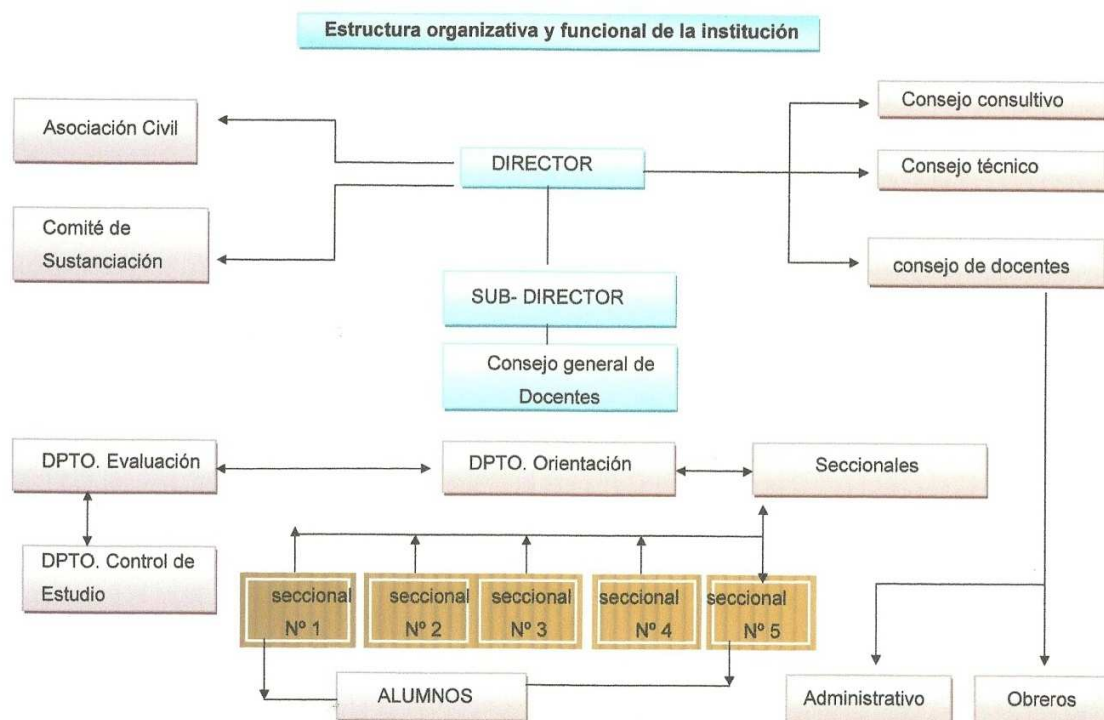
El diagnóstico Participativo va a detectar las diferentes situaciones o necesidades primordiales que tiene los agentes vinculados a nivel institucional, pedagógico y comunitario, con la finalidad de buscar alternativas durante el proceso de investigación.

Para Castro (2008:179), el diagnóstico participativo “Es un proceso mediante el cual la comunidad y la escuela en conjunto realizan una actividad de investigación de su propia realidad, para conocer a profundidad la forma en que se desarrolla la gestión escolar de su establecimiento”.

Del mismo modo, la participación e integración de todos los ciudadanos permitirá ejercer mayor organización y control sobre la gestión de acciones que serán orientadas a responder a las necesidades de las comunidades, proceso que se lleva desde el comienzo de la indagación del problema y donde cada individuo se hace partícipe directo de la solución del los

problemas que presenta su entorno. En tal sentido, la participación logrará mejorar las interrelaciones, las interacciones y la comunicación entre todos los miembros dando fluidez a las acciones que se emprendan.

Gráfico 1. Organigrama de la institución.



Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Boma Rosari, 2011

Cuadro 5: Plan del Diagnóstico participativo

Objetivo general: Detectar la realidad existente en el Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, con la participación de todos el equipo institucional y comunidad.

Objetivos Específicos	Actividades	Recursos	Lugar	Fecha
Promover la participación de todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad para que asistan a una reunión.	Invitar a todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad para que asistan a una reunión.	Recursos: Humanos: Todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad. Materiales: Convocatorias Guía. Pizarrón Marcador de pizarra acrílica. Cámara. Hoja. Lápiz.	Ambiente libre del liceo cerca de la cancha Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario.	Miércoles 26-10-11
Planificar la actualización de datos del PEIC.	Reunión con el equipo institucional, comunidad y alumnado del PEIC.		Aula de clase.	Viernes 28-10-11
Conocer las inquietudes de los problemas o necesidades existentes en el Liceo	Realizar conversatorios sobre los problemas más existentes en el liceo. Durante la discusión del PEIC.			28-10-11
Identificar la problemática que afecta a esta institución educativa.	Detectar la realidad de la problemática existente en Liceo a través de la matriz FODA.			28-10-11
Jerarquizar los problemas para seleccionar el más viable.	Jerarquizar los problemas de acuerdo al puntaje obtenido.			Viernes 4/11/11
Analizar las causas y efectos del problema detectado.	Analizar las causas y efectos del problema detectado con la información suministrada por todos los miembros involucrados.			4/11/11

Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario (2011)

Ejecución del diagnóstico participativo

Actividad 1. Invitar a todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad para que asistan a una reunión.

El día 26/10/2011, se hizo una visita en la dirección de la institución del liceo, donde mi persona le preguntó al director que cuando se realizaría la actualización del P.E.I.C, para la reunión y discusión sobre la matriz FODA. El directivo me comentó que se realizaría el día viernes 28 de octubre (**Anexo 3.1**), al mismo tiempo se aprovecharía la oportunidad para recolectar toda la información necesaria para el proyecto de investigación.

Actividad 2. Reunión con el equipo institucional, comunidad y alumnado del PEIC.

El día 28/10/2011, en horas de la mañana se realizó un conversatorio en el “Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario”, con la participación de todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad (**Anexo 4.1**). Se comenzó primero, palabras de bienvenida a cargo del cuerpo directivo. Para informarle a todos de la actualización del P.E.I.C, conjuntamente reunirse en las aulas para facilitarles el material, donde debe buscar a través de la matriz FODA, las principales inquietudes, y donde la participación es de todo. Para luego unificar criterios al final de la jornada para detectar las principales necesidades que afecta a esta institución educativa en su diferente ámbito como comunitario, institucional y pedagógico. A continuación se presenta la matriz FODA:



Figura 16. Reunión.
Fuente: Betancourt (2011)

Cuadro 6: Matriz FODA del Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario.

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Normas de convivencia. ❖ Cantina escolar. ❖ Recursos didácticos. ❖ Suplemento alimenticio. ❖ Terreno disponible para ampliación. ❖ Ubicación geográfica adecuada. ❖ Personal docente capacitado. ❖ Suficiente personal obrero. ❖ Biblioteca. ❖ Laboratorio de informática. ❖ Excelente horario de trabajo. ❖ Laboratorio de desarrollo endógeno. ❖ Cancha deportiva. ❖ Personal con disposición de trabajo. ❖ Planificación y ejecución de proyectos de aprendizajes. ❖ Comedor escolar. ❖ Gran numero de bachilleres egresados. ❖ Alberga otras instituciones. ❖ Cuenta con la sala CEBIT. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buena relación escuela-comunidad. ❖ Cuartel de bomberos cercano. ❖ Farmacia. ❖ Cercana a instituciones escolares. ❖ Personal docente con capacidad de dictar talleres de evaluación. ❖ Consejos comunales.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Planta física en malas condiciones. ❖ Planta física insuficiente para albergan gran cantidad de estudiantes. ❖ Poca iluminación en aulas. ❖ Falta de una sala de estudio y recreación. ❖ Falta de trabajo en equipo. ❖ Techado de la cancha deportiva. ❖ Poca asistencia de padres y representantes a las convocatorias. ❖ Embarazo en adolescentes. ❖ Falta de dominio y control en el aula. ❖ Bajo rendimiento en asignaturas practicas. ❖ Inasistencia de alumnos. ❖ Salas de baños en malas condiciones. ❖ Indisciplina dentro de aula y en los pasillos de la institución. ❖ Electrificación. ❖ Deterioro e insuficiente de pupitres. ❖ Vigilancia por parte de los porteros. ❖ Consumo de drogas. ❖ Incumplimiento. ❖ Tiempo libre sin recreación, perdida de estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cercanía de expendio de licores. ❖ Personas ajenas a la institución en sus alrededores. ❖ Falta de vigilancia policial. ❖ Falta del rayado escolar. ❖ Delincuencia (inseguridad). ❖ Distribución y consumo de drogas.

Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, 2011

Actividad 3. Realizar conversatorios sobre los problemas más existentes en el liceo. Durante la discusión del PEIC.

El día **28/10/2011**, ese mismo día se reunió los miembros en diferentes aulas, donde se procedió a realizar conversatorios sobre los problemas más existentes en el liceo. Durante la revisión del proyecto educativo integral comunitario (P.E.I.C), se escuchó a todos los miembros involucrados como docentes, representantes, alumnos, obreros entre otros. Luego se discutió las principales necesidades pedagógicas, institucionales y comunitarias. Para seleccionar la más viable, donde después se haría una selección al final de la jornada, debido a que había otra aula haciendo lo mismo. En este caso donde estaba el investigador, a continuación se presentan las diferentes necesidades detectadas en los ámbitos: Pedagógicos, Institucional y Comunitario del Liceo Bolivariano Andrés Bello Rosario.



Figura 16. Reunión en las aulas.
Fuente: Betancourt (2011)

Necesidades Pedagógicas

- Falta de control y dominio en el aula.
- Bajo rendimiento en asignaturas prácticas.
- Inasistencia de alumnos.

- Indisciplina dentro del aula y en los pasillos de la institución.
- Problemas de lecto-escritura.
- Poco interés para el aprendizaje por partes de los alumnos.
- Uso de celulares dentro del aula.
- Poca preocupación de padres y representantes por el rendimiento y conducta de su representado.
- Tiempo libre sin recreación, ocupación del tiempo.

Necesidades Institucionales

- Incumplimiento de las normas de convivencia.
- Deterioro de la planta física.
- Techado de cancha deportiva.
- Sala de baños en malas condiciones.
- Electrificación.
- Puertas para las aulas.
- Vigilancia por parte de los porteros.
- Cantina escolar. Regulación de precios.
- Embarazo en adolescentes.
- Sala de estudio y recreación.

Necesidades comunitarias

- Influencia negativa del ambiente sobre adolescentes y jóvenes.
- Vigilancia policial.
- Rayado escolar.
- Delincuencia.
- Distribución y consumo de drogas.
- Apatía de la comunidad.
- Cercanía de expendio de licores.

Actividad 4. Detectar la realidad de la problemática existente en Liceo a través de la matriz FODA.

El día 28/10/2011, una vez analizado el P.E.I.C, y haciendo la revisión de la matriz FODA y modificando algunos problemas que ya se han resuelto, se procedió a recolectar toda la información necesaria por aulas, para realizar por aula la participación y así determinar las principales necesidades que tiene la institución educativa. Para finalizar se seleccionaron la más importantes, en su diferentes ámbito que se había nombrado anteriormente. Ese día se le manifestó a todo el colectivo que se comenzaría a trabajar para procesar esta información y que luego se diseñaría un instrumento con las principales necesidades que ustedes manifestaron hoy. Así mismo, ya elaborado este instrumento se aplicaría una encuesta, pero a una muestra significativa por representación. A continuación se presentan las principales necesidades detectadas en los ámbitos: Pedagógicos, Institucional y Comunitario que fueron analizada por todo el equipo de la institución, alumnos, padres y representantes, Asociación Civil, Consejos Comunales y demás miembros de la comunidad al final de la jornada.



Figura 17. Toma de decisión.
Fuente: Betancourt (2011)

Necesidades Pedagógicas

- Indisciplina dentro del aula y en los pasillos de la institución.
- Bajo rendimiento en asignaturas prácticas.

Necesidades Institucionales

- Incumplimiento de las normas de convivencia.
- Falta de una sala de estudio, recreación o áreas verdes.

Necesidades comunitarias

- Influencia negativa del ambiente sobre adolescentes y jóvenes.
- Apatía de la comunidad.

Actividad 5. Jerarquizar los problemas de acuerdo al puntaje obtenido.

El día **4/11/2011**, primero se elaboró un instrumento con la ayuda de algunos docente y el investigador, con la información que fue recolectada por todos los miembros involucrados, colocado las necesidades primordiales que se debatieron ese día, para proceder a la encuesta y luego comenzar la jerarquización de la necesidad o problema más resaltante que se presenta en esta institución educativa.



Figura 18. Conversatorio.
Fuente: Betancourt (2011)



Figura 19. Conversatorio.
Fuente: Betancourt (2011)

Esto se realizó con la ayuda de algunos estudiantes, donde nos ayudaron con la recolección de la información durante la aplicación de la encuesta. De acuerdo, a la encuesta aplicada, a 5 docentes, 3 Directivos, 3 administrativos, 3 obreros, 2 representantes, 2 Asociación Civil, 2 Consejos Comunales para un total de 20 encuestado dieron origen a lo siguiente:



Figura 19. Encuesta.
Fuente: Betancourt (2011)

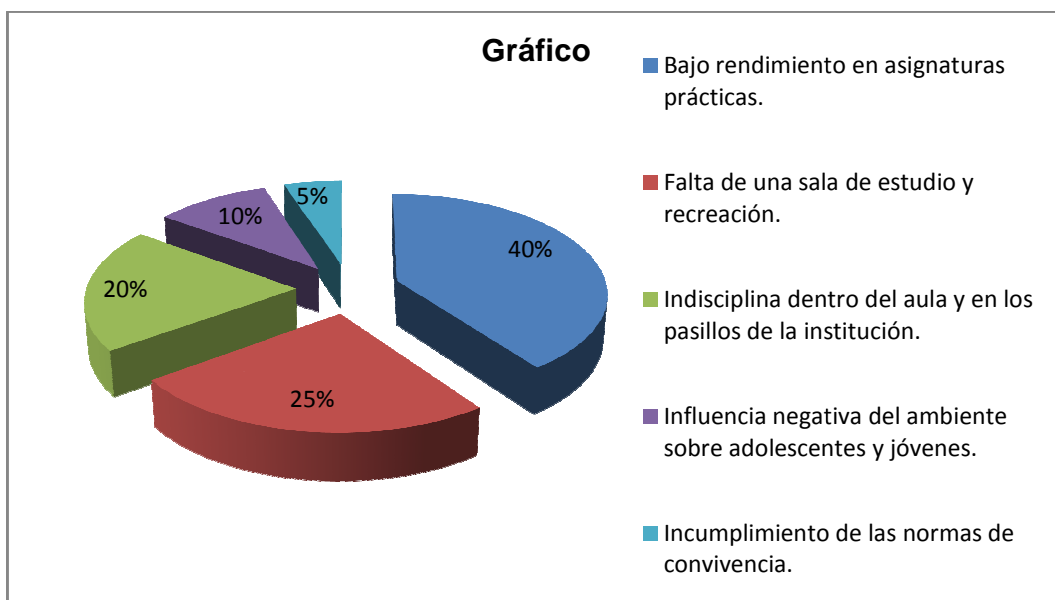
Cuadro 7. Jerarquización de los Problemas:

No.	Problemática	Puntuación	
01	Bajo rendimiento en asignaturas prácticas.	8	40%
02	Falta de una sala de estudio, recreación o áreas verdes.	5	25%
03	Indisciplina dentro del aula y en los pasillos de la institución.	4	20%
04	Influencia negativa del ambiente sobre adolescentes y jóvenes.	2	10%
05	Incumplimiento de las normas de convivencia.	1	5%
Total		20	100%

Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, 2011

Luego de haber recopilado la información según cuadro de jerarquización se procedió a redactar los resultados obtenidos quedando de la siguiente manera según su porcentaje: Bajo rendimiento en asignaturas prácticas un 40%, falta de una sala de estudio y recreación un 25%, indisciplina dentro del aula y en los pasillos de la institución un 20%, influencia negativa del ambiente sobre adolescentes y jóvenes un 10% e incumplimiento de las normas de convivencia un 5%.

Gráfico 2. Jerarquización del Problema:



Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, 2011

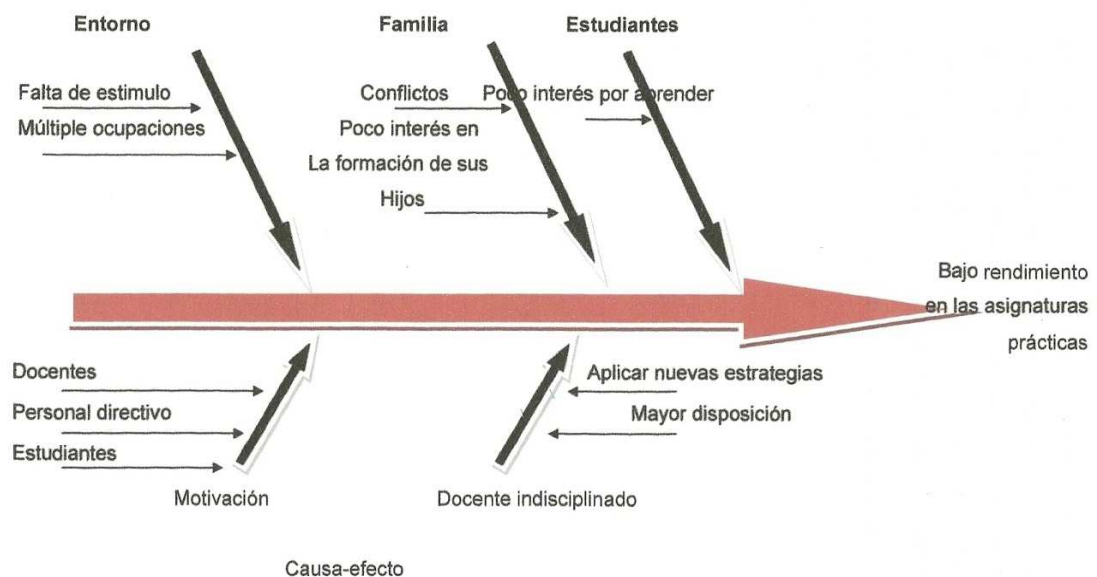
En el siguiente gráfico se muestra que el 40%, representa la mayor problemática existente en el Liceo Andrés Lomelli Rosario, siendo esta, Bajo rendimiento en asignaturas prácticas, donde se proponen el análisis de una guía de ajedrez para fortalecer el rendimiento académico. Por tanto, se toma como necesidad analizar una guía de ajedrez que ayuden a mejorar el rendimiento de las áreas prácticas.

Actividad 6. Analizar las causas y efectos del problema detectado con la información suministrada por todos los miembros involucrados.

El día 4/11/2011, Luego de identificado y seleccionado el problema que será abordado se vio la necesidad de analizarlo para conocer sus causas y consecuencias y de esta forma proyectar posibles alternativa y al mismo tiempo que favorezca al estudiantado a mejorar su rendimiento académico, especialmente en las áreas prácticas. Dicho análisis se realizó a través de un diagrama de causa y efecto.

Bajo rendimiento en asignaturas prácticas.

Gráfico: 3 Espina de pescado (Ishikawa)



Fuente: Liceo Bolivariano Andrés Bólli Rosario, 2011

Descripción del problema o necesidad

Frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye una herramienta indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de justicia, libertad e igualdad de género en el desarrollo de sociedades formadas en el bien común.

En tal sentido, la educación es concebida desde la perspectiva de los derechos humanos fundamentales en el marco de un proceso de construcción en una democracia social, en un estado de derecho y de paz. Es así, como la educación es un proceso social mediante el cual se transmiten valores, con el fin de que estos se vean enriquecidos, procurando una mejor forma de vida para la sociedad en general y el individuo en particular. Esto se expresa según Hernández (2008:1)

La educación como un proceso de socialización donde las personas a través del cual desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, entre otros).

En consideración a lo anterior, no debemos perder de vista que si el hombre es fundamentalmente un animal social, la educación es el proceso que permite a cada individuo formar parte constitutiva de la sociedad, proceso que se inicia en la familia y continua en las instituciones educativas prolongándose durante toda su vida.

En la actualidad las instituciones educativas están sometidas a demandas de todo tipo provenientes de distintos sectores sociales, que responden en esencia a los cambios científicos, tecnológicos, sociales y culturales, debido a los cambios que ocurren en las diferentes instituciones educativas.

De allí que, surge la necesidad de analizar una guía de ajedrez educativa que beneficie a la institución educativa y a todo el colectivo en general. Esta guía tendrá un carácter educativo/ lúdico pretendiendo generalizar la práctica deportiva en el centro educativo, de forma cooperativa, no discriminatoria y con una competición educativa.

De igual forma, la implementación del ajedrez puede favorecer a todo el colectivo institucional, donde los estudiantes de diferentes grados tienen la oportunidad de aprender este maravilloso juego-ciencia. Dentro del diseño de

esta guía se realizará varias actividades tanto internas como externas que favorecerá el rendimiento académico de los alumnos a lo largo del curso. Entre las actividades que se aplicará son: las charlas, los torneos, talleres de ajedrez y encuentros con otras instituciones educativas.

De manera que, la guía de ajedrez tiene como propósito fundamental identificar y aprovechar todo aquello del juego que pueda convertirse en un hecho educativo. Siendo así, el ajedrez es un medio para desarrollar habilidades mentales, el pensamiento crítico, la imaginación, el pensamiento abstracto, la memoria, la percepción, la toma de decisiones. Además es un magnífico recurso para enseñar valores tales como el respeto hacia el oponente y hacia las normas, la responsabilidad, el saber ganar o perder.

En el mismo orden de idea, Fernández y Rosario (2007:3), expresa que:

El ajedrez es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niños y adolescentes desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez, ya justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos a partir de los primeros años, momento privilegiado para colocar las bases de una formación integral. Poner el ajedrez al servicio de la educación no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar sino también cultivar valores.

Aunque pareciera un juego pasivo, representa un espacio en donde "el estar con el otro" tiene una profunda importancia y a partir de lo cual se generan valores fundamentales para la vida en sociedad. Lo significativo del ajedrez reside en el manejo del espacio y del tiempo y el trabajo en relación a los valores, elementos que se utilizarán para generar en cada alumno el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, de relación interpersonal, afianzamiento de las destrezas, cuestiones que redundarán en un desarrollo integral generado en espacios lúdicos.

Es por ello, que se desea analizar la guía de ajedrez que permita al docente utilizarla en las diferentes áreas del conocimiento, especialmente en las asignaturas prácticas como son: matemática, física y química. También que fortalezca las destrezas y habilidades cognitivas en los adolescentes. De este modo, se estará ayudando al alumno a obtener herramientas útiles para la vida. En tal sentido, el uso del ajedrez se considera un extraordinario medio para fomentar en los alumnos aspectos a nivel cognitivo, personal, social y un sin fin de valores.

CAPÍTULO II

PLANIFICACIÓN

Justificación

En la actualidad los sistemas educativos experimentan una búsqueda cada vez más dinámica y flexible de medios para enfrentar no solo las demandas y problemas del mundo social, laboral y científico, sino también los conflictos, nuevas potencialidades y necesidades propios de la niñez y juventud en situación de escolaridad obligatoria.

Es por ello que, entre otras herramientas pedagógicas en transición experimental, aparece cada vez con mayor fuerza el ajedrez, juego de antiquísima presencia cultural y de simbolismo universal consolidado. Es decir, el docente necesita de muchas estrategias y de recursos para que el estudiante se le facilite el aprendizaje, con lo cual contribuye a la formación integral del educando, tanto en su personalidad como su habilidades y destrezas cognitivas.

En consecuencia, el ajedrez es un juego, un deporte, un instrumento, una herramienta de valor pedagógico para potenciar el desarrollo de destrezas cognitivas como la memoria, la lógica y la imaginación en el niño. Es así, como con la práctica regular y constante del juego se pueden comenzar a vislumbrar ciertas capacidades que se van generando. Por esta razón, al utilizar el docente esta guía ajedrez se puede guiar y solventar los posibles problemas que presenta la mayoría de los estudiantes que tiene dificultades en las áreas prácticas de aprendizaje, por eso es importante utilizar el ajedrez como una alternativa.

Con referencia a lo anterior, el presente estudio tiene como objetivo ejecutar un plan donde se explique los contenidos programáticos que se seleccionaron en la guía de ajedrez, tanto en lo teórico como práctico dirigido a los docentes del liceo Bolivariano “Andrés Bello” Boconó, Estado Trujillo. Para ilustrar esto, se consideran desde el punto de vista social, práctico y metodológico. También el aporte que contribuye al macro de la Universidad Valle Momboy.

Por lo tanto, desde el punto de vista social, se justifica, porque permite involucrar a un colectivo tanto institucional como comunitario, el ajedrez puede ayudar a la integración de las sociedades receptoras y a luchar contra el racismo y la discriminación de género, ya que el ajedrez es un juego o un deporte que permite competir en igualdad de condiciones personas de todas las edades, tanto hombres como mujeres. Favorece la relación personal entre individuos de diferentes países, regiones y niveles sociales. Además, el gran componente lúdico de este deporte lo convierte en una opción ideal para el buen uso del tiempo libre y de ocio.

También, se justifica la investigación desde el punto de vista práctico, donde se puede integrar a las sociedades para que participe en actividades recreativas como lo es ajedrez, así mismo contribuir a mejorar el ambiente socio-educativo. En definitiva, la práctica del ajedrez facilita el proceso del aprendizaje y la educación integral de la persona, lo cual comporta una mejora notable del rendimiento escolar y del grado de maduración intelectual y personal, del alumnado.

Desde el punto de vista metodológico, se justifica, este estudio servirá para próximas investigaciones dado que aporta métodos tanto teóricos como prácticos, lo cual servirá para conocer los propósitos fundamentales que tiene esta guía de ajedrez, que ayudará al educando en su capacidad cognitiva. En relación a la filosofía de educar para estilos de vida sustentable, que propone la Universidad Valle Momboy, favorecerá a los

estudiantes para elevar su calidad de vida, lo que corresponde a los docentes a utilizar esta guía de ajedrez, así orientará y enseñará con emoción permitiendo mejorar su calidad de vida del educando.

La iniciativa de esta investigación, es analizar una guía de ajedrez que se adapte a las necesidades de los estudiantes y a su vez creándoles un beneficio a nivel personal e intelectual. Desde otra perspectiva, esta guía le va a permitir que ellos manifiesten sus capacidades, habilidades y oportunidades a través del uso del ajedrez. Donde por medio de este juego-ciencia, se puede ayudar al alumno a fortalecer su pensamiento, disciplina y valores. En el mismo orden idea, que los estudiantes mejoren su rendimiento académico, especialmente en las asignaturas practicas.

Objetivo de la investigación.

Objetivo general:

Analizar una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Objetivos específicos:

Diagnosticar la necesidad de una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Planificar los diferentes niveles de práctica y talleres que tiene la guía de ajedrez, para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Ejecutar un plan donde se explique los contenidos programáticos que se seleccionado en la guía de ajedrez, dirigido a los docentes del liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Evaluar el diseño de la guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Metodología

Una metodología es aquella guía o los pasos necesarios que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación, es decir, el fin de los objetivos planificados durante la elaboración de un proyecto de investigación. Este proyecto sigue la metodología del proyecto social de Pérez (2005). Está estructurado en cuatro fases: Diagnóstica, planificación, ejecución y evaluación.

El diagnóstico es el proceso que se realiza en un objeto determinado, generalmente para solucionar un problema. Toda investigación necesita de una fase diagnóstica, para la recolección de datos y conseguir en el camino una problemática primordial, en este caso en el ámbito educativo. A tal efecto, se procedió a realizar el diagnóstico comunitario, institucional y el participativo, con la finalidad de indagar la situación actual que presenta el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo. Según Pérez (2005:95), la planificación comprende la segunda parte del proyecto: Justificación, objetivos, metodología, cronograma de ejecución y la fase de ejecución comprende el marco conceptual referencial de los fundamentos conceptuales, teóricos y conceptos del ajedrez educativo.

Con respecto a la fase de evaluación, Pérez (2005:96), señala que la Evaluación de todo Proyecto debe ser definida en la fase de planificación, precisando la metodología y las herramientas (encuestas, entrevistas, observaciones, registros, entre otros.) que van a ser utilizadas para recabar la información adecuada. En este caso se hizo un diagnóstico para detectar la necesidad y se planificará los diferentes niveles de práctica y talleres que tiene la guía de ajedrez, para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés

Lomelli Rosario”, considerando la fase de ejecución y finalmente la evaluación de la guía de ajedrez.

La evaluación va a determinar el grado de eficacia y eficiencia, con que han sido empleados los recursos destinados a alcanzar los objetivos previstos y a su vez que garanticen el cumplimiento adecuado de las metas propuestas. Por último, que favorezca el desarrollo social, económico y cultural.

Proyecto social

Un proyecto social, lo entendemos como toda acción social, individual o grupal, destinada a producir cambios en una determinada realidad que involucra y afecta a un grupo social determinado. Para Crespo (2010:5), el proyecto social se define como: “conjunto de actividades concretas orientadas a lograr uno o varios objetivos, para dar respuesta a las necesidades, aspiraciones y potencialidades de las comunidades”.

De esta manera los proyectos sociales aspiran a producir cambios significativos en la realidad económica, social y cultural de los sectores más pobres y mejorar con ellos sus oportunidades y calidad de vida en la sociedad. El tipo de cambio que se persigue no es fácil de lograr y no siempre resulta ser permanente o sustentable cuando se acaban las acciones del proyecto.

Cuadro 8: Cronograma de Ejecución

Para el cumplimiento de los pasos establecidos en la metodología se espera cumplir el siguiente cronograma.

Fase	Actividad	Fecha	Responsable
Diagnóstico	Diagnóstico comunitario. Diagnóstico Institucional. Diagnóstico Participativo. Descripción del problema o necesidad.	Septiembre. Octubre. Noviembre. Diciembre.	Investigador.
Planificación	Justificación. Objetivos de la investigación. Metodología. Marco referencia. Bases teóricas. Objetivos del plan de intervención.	Enero. Febrero. Marzo. Abril.	Investigador.
Ejecución	Justificación. Especificaciones de Talleres.	Mayo. Junio.	Investigador.
Evaluación	Sustentación teórica. Reflexiones finales. Recomendaciones.	Junio. Julio.	Investigador.
Evidencias	Referencias bibliográficas. Anexos.	Septiembre A Julio.	Investigador.

Fuente: Betancourt (2012).

Marco Referencial

Antecedentes

Según Fernández y Rosario. (2009), estudiaron sobre **implantación del ajedrez en un centro de primaria**, donde explicaron que el ajedrez se considera un extraordinario medio para fomentar en nuestro alumnado aspectos cognitivos, de personalidad, sociabilidad y un sin fin de valores. En el presente trabajo se desarrolla una experiencia que se llevó a cabo en una escuela pública de Educación Infantil y de Primaria. Se implantó el ajedrez, primero como actividad extraescolar para pasar, posteriormente, a la integración en el currículo en horario escolar. Se han desglosado las

actividades realizadas y se han expuesto los instrumentos para su implantación.

También Fernández y Garín (2010), explicaron como **Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez**. La aportación tiene como finalidad mostrar una serie de materiales manipulativos, innovadores y motivadores para la enseñanza de las matemáticas con recursos ajedrecísticos. Se caracteriza en este artículo el material didáctico, se analiza el juego como recurso y se especifica la utilización de recursos de ajedrez en la enseñanza de las matemáticas. Se describen, diseñan y fundamentan materiales con elementos de ajedrez que permitan una enseñanza de las matemáticas de una manera más amena, divertida, innovadora y educativa; también, se presentan los datos sobre su influencia en capacidades como el razonamiento lógico y el cálculo numérico. Finalmente, se presentan en forma de conclusiones y propuestas algunas indicaciones para la enseñanza.

Durante la aplicación de la encuesta, se menciona como necesidad el bajo rendimiento de los estudiantes en las asignaturas prácticas, donde se diseñará un guía de ajedrez que permita el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes, con el fin de dar al docentes una herramienta educativa, que ayuden al estudiando en su rendimiento académico.

Asimismo, con el uso de esta guía de ajedrez se pueden motivar al alumno, para que busque una nueva alternativa para mejorar su proceso de aprendizaje. Por tal motivo este es uno de los aspectos más resaltante en la investigación y así contribuir en el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas del alumno.

Los antecedentes citados, sirve de pilar fundamental para la información del ajedrez como herramienta de cambio del proceso educativo. Nos brida la oportunidad de conocer algunos estudios que se realizaron en la escuela y a su vez en la área de matemáticas, estos autores mencionan la

importancia que tiene el uso del ajedrez a nivel de la educación y como se puede utilizar como herramienta para facilitar el aprendizaje.

Bases teóricas

Los siguientes fundamentos teóricos son tomados en cuenta pues refieren la opinión de expertos sobre el tema en estudio. Teniendo como base el diagnóstico realizado mediante observaciones e entrevista preliminar en la institución del Liceo Bolivariano Andrés Bello Rosario, y tomando en cuenta la información suministrada por el personal docente, administrativo, obrero y comunidad, se procedió a analizar una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano “Andrés Bello Rosario”, debido al bajo rendimiento que tiene los alumnos en las asignaturas prácticas.

La planificación como factor primordial del sector educativo.

Una planificación supone un proceso muy complejo que puede adquirir muy distintas formas. Existen diferentes tipos de planificación y diferentes modos de llevarla a cabo, al igual que muchas herramientas de planificación. El conocimiento del tipo de planificación necesaria para cada situación específica es una destreza en sí misma. De este modo, este conjunto de herramientas pretende ayudarte a solventar qué tipos de planificación necesitas, en qué momento y qué herramientas son más apropiada para tus necesidades.

Como lo menciona Amarista (2004:4), la planificación es un proceso que comienza por los objetivos, define estrategias, políticas y planes detallados para alcanzarlos; establece una organización para la instrumentación de las decisiones e incluye una revisión del desempeño y mecanismo de retroalimentación para el inicio de un nivel de planeación. (Tomado por Stone, 1998).

Al hablar de planeación como proceso, consiste en analizar la situación actual (dónde estamos), se establecen objetivos (dónde queremos llegar), y se definen las estrategias y cursos de acción (cómo vamos a llegar) necesarios para alcanzar dichos objetivos. Dentro de la planificación educativa podemos agregar que esta permite al docente orientar y encaminar su quehacer diario en el aula y fuera de ella, tras la organización y presentación sistemática de los contenidos de aprendizaje, que pretenda abordar.

Para Ander-Egg (1996), la planificación educativa, “es una especie de declaración general de principios educativos, psicológicos, antropológicos y organizacionales que han de regir el funcionamiento de la institución educativa y que reflejan su identidad y modo de ser”. Por su parte, Urzúa (2000), la entiende “como el conjunto de actividades que necesitan de un tiempo, información, técnicas y organización, es una especie de modelo experimental que busca orientar el manejo y aprovechamiento de los recursos de la empresa educativa, controlando al máximo el riesgo”. (Tomado por Molina, 1997).

En el mismo orden de idea, la planificación educativa es un proceso donde se analizan, diseñan e implementan acciones y actividades para lograr un resultado pedagógico deseado; mediante el cual se determinan las metas conjuntamente con los objetivos propuestos, Todo ello, con el propósito de organizar, direccionar, coordinar, evaluar, sistematizando acciones, actividades que permitan el desarrollo del proceso de aprendizaje garantizando la transformación educativa, así mismo, la apertura de la comunidad en el quehacer de la escuela al proyectar su acción social, pedagógica en el proceso de formación que orienten el ámbito educativo. Así como, la consolidación de una educación liberadora, emancipadora en el proceso educativo.

Desarrollo Cognoscitivo

Al describir el desarrollo cognoscitivo, Horrocks (1984:101), expresa lo siguiente:

Se puede diferenciar la conducta cognoscitiva de las personas según las diferentes etapas de su desarrollo mental. El conocimiento de la etapa de desarrollo cognoscitivo de un individuo permite predecir cuál será su más probable conducta de base cognoscitiva y al mismo tiempo, indica los límites de los experimentos a los que se le podrá someter con provecho.

En tal sentido; Tarpy (2000:77) citando a Piaget afirmó también “que los seres humanos atraviesan por una serie de etapas de desarrollo intelectual”. Además Horrocks (ob.cit), establece que mediante los procesos cognoscitivos, la persona adquiere conciencia y conocimientos acerca de un objeto. Entre estos procesos se encuentran los de percepción, sensación, identificación, asociación, condicionamiento, pensamiento, concepción de ideas, juicios solución de problemas y memoria.

Es importante señalar las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello. Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él.

Para ello, la guía de ajedrez pretende enseñar la noción de la práctica que tiene este juego como una estrategia fundamental para la atención individualizada y personalizada de los estudiantes, quienes representan la más alta prioridad en nuestra institución educativa.

También se incentiva a las escuelas a realizar actividades extracurriculares a partir del ajedrez, ya sea en los espacios de patios abiertos, en los Centros de Actividades Juveniles, en los espacios con otras instituciones, Asociaciones Civiles, Clubes de Barrio, Escuelas de Ajedrez,

Bibliotecas. Es decir, se propone rescatar de este juego todo aquello que pueda convertirse en un espacio de inclusión socio-educativo, convirtiendo además en una herramienta productiva para todo el colectivo institucional.

De lo anterior, se puede decir que los jóvenes que participa en el juego de ajedrez desarrollan el pensamiento crítico, capacidades de lógica, de razonamiento, de problema, habilidades de la memoria. El docente debe aplicar diferentes estrategias o procedimientos innovadores, utilizando adecuadamente los juegos didácticos, y de esta forma se puede facilitar el aprendizaje a los educandos.

Arrieta y Meza (2000:71), expresa:

Los recursos didácticos son todos los materiales usados en clase o en otra situación instructiva para facilitar la comprensión oral o escrita. Esta definición nos plantea el qué, el dónde y el para qué utilizamos los recursos didácticos. Hasta una barra de tiza (bien sea blanca, azul, roja, corriente, antialérgica). Estos tienen cabida en el aula de clase en su sentido estricto, también son usados en salas de conferencias, simposio, talleres y en cualesquiera otras actividades que involucre la acción de instruir.

El objetivo de su utilización es bastante claro; hacer llegar la información en forma aparentemente más efectiva. Tiene la particularidad de llamar la atención de los participantes en una situación de instrucción hacia un mismo objeto y hacia un mismo lugar, de tal manera que el docente controla la situación y comunica los mensajes para lograr los objetivos previamente propuestos.

El juego es una actividad valiosa en la vida del individuo, ya que influye poderosamente en su desarrollo físico, mental, emocional y social. Es algo más que un pasatiempo, pues significa la aplicación de esfuerzos y la adquisición y la formación de cualidades que contribuyen al desarrollo integral del individuo. Según Arrieta y Meza (ob.cit), expresa lo siguiente:

El juego es, ante todo, una preparación, un pre ejercicio para la vida futura, que le permite introducirse de manera casi inconsciente, en el mundo del adulto, es un elemento mediante el cual se desarrolla y afirma su personalidad, se estimula su creatividad, su adaptación al medio ambiente, su auto confianza, su capacidad de socialización, su actividad corporal general y su intelectualidad, entre otros aspectos.

Se puede afirmar entonces que el juego permite conocer al joven tanto en forma individual como en su medio cultural y social (UNESCO,1980 citado por Arrieta y Meza, 2000). En el juego el joven se expresa plenamente y puede comprender mejor sus inquietudes, necesidades e intereses; esto puede servir de fundamento para que el docente planifique mejor sus estrategias.

La función del juego es, auto educativa y el adulto debe favorecer la creación de las condiciones y grupos de juegos “Puede decirse que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funcione antes de la escuela y paralelamente a está” (UNESCO, 1980; citado por Arrieta y Meza, 2000), que permite la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto. Ahora bien, antes de introducir el juego en la clase, el docente deber definir claramente los objetivos que desea alcanzar y prever en qué medida la actividad lúdica contribuye a lograr dichos objetivos.

A fin de que esta actividad se realice con el mayor éxito posible, también es importante que exista un ambiente de participación y entusiasmo, donde el docente actúe solo como guía y coordinador, mientras los alumnos realizan el juego. Por eso, el ajedrez es un juego, un deporte, un instrumento, una herramienta de valor pedagógico, donde se divierte las personas y su vez se desarrolla las habilidades del pensamiento.

Para el doctor Ferguson (1993), históricamente el ajedrez ha sido utilizado como una herramienta de investigación por múltiples psicólogos, uno de los primeros fue, Sigmund Freud fue el primer psicoanalista en mencionar el juego de ajedrez cuando en 1913 afirmó que los pasos

requeridos para dominar el juego de ajedrez eran similares a las técnicas psicoanalíticas. En 1925, los psicólogos de origen ruso, Djakow, Petrowski y Rudik estudiaron a los grandes maestros del ajedrez para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico.

Nadie sabe a ciencia cierta el origen del ajedrez. Unos piensan que proviene de la India; otros dicen de la China y también aseguran su origen en Persia. De igual forma, se piensa que los antiguos griegos lo jugaban, y es probable haya sido introducido en Europa por los árabes, quienes avanzaron por el Mediterráneo y llegaron a conquistar casi toda España a principios del siglo VIII. Y si bien es cierto, hasta la Edad Media no se lo conoció en Europa. La leyenda más aceptada dice: el ajedrez fue inventado en la India por Sissa, y no faltó quien, con humor, atribuyó su origen a la Argentina, porque -dijo- el juego tiene peones, caballos y mate. El ajedrez conjuga tres aspectos diferentes: es arte porque permite crear; ciencia porque sus infinitas combinaciones y variantes remiten a la matemática y es deporte porque es una competición.

Historia del ajedrez.

Según Alvarado (1995). El juego de ajedrez llegó a Europa entre los años 700 y 900, a través de la conquista de España por el Islam, aunque también lo practicaban los vikingos y los Cruzados que regresaban de Tierra Santa. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, estos respondían al modelo árabe tradicional.

Durante la edad media España e Italia eran los países donde más se practicaba. Se jugaba de acuerdo con las normas árabes (descritas en diversos tratados siendo el traductor y adaptador Alfonso X el Sabio), según las cuales la reina y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla.

Durante los siglos XVI y XVII el ajedrez experimentó un importante cambio, y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, en cuanto a su movimiento se refiere del tablero. Fue entonces cuando se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujo la regla conocida como en passant ('al paso'), esta permite capturar el peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto del enroque. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatándoles la supremacía a los españoles.

Los italianos, a su vez, fueron desbancados por los franceses y los ingleses durante los siglos XVIII y XIX cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas.

Por obvias razones éste no es considerado una disciplina que implica esfuerzos físicos, sin embargo ocupa un lugar importante dentro de todas las competencias deportivas.

Para Pérez (2000), el origen del ajedrez:

Conocido como el juego ciencia, el ajedrez es milenario. Sobre su origen existen numerosas leyendas. En el libro <<Historia General Ajedrez>> el autor Julio Ganzo nos cuenta que la tradición sitúa el nacimiento del ajedrez en la India, en el Imperio Pataliputa, durante el reinado de Asoka. El inventor del juego habría sido un brahmá de nombre Sissa, profesor del príncipe Sirham.

Naturalmente, aquel ajedrez creado por el brahmán para demostrar a su monarca que para vencer en una batalla, el Rey necesitaba de sus súbditos, poseía características bien distintas del juego practicado hoy en

día. Bautizada como Chaturanga (del sanscrito, que luego originaría el persa chatrang y el árabe ax-xatranj y finalmente el castellano ajedrez), conformado por cuatro personas que utilizaban dados sobre un tablero de 64 casillas sin distinción de colores.

El ajedrez es un producto simbólico emergente de la cultura humana que, tras siglos de historia, conserva toda la magia y el misticismo que ha atrapado la atención de las personas en todos los tiempos desde su origen. Queda intacta su complejidad, su estética y sus laberintos lúdicos. Se lo considera una "aventura intelectual" de inagotable potencial.

Lo significativo del ajedrez reside en el manejo del espacio y del tiempo, y el trabajo en relación a los valores, elementos que se utilizarán para generar en cada alumno el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, de relación interpersonal y el afianzamiento de las destrezas. La incorporación del ajedrez en la escuela también representa una estrategia de inclusión socioeducativa de los niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad, por cuanto, este es un ámbito donde pasarán gran parte de su tiempo.

El ajedrez combina ciencia, arte, espíritu de competencia y la tarea armónicamente deportiva. No es adecuado para los caracteres débiles. Es difícil, requiere trabajo permanente y espíritu crítico hacia sí mismo.

De lo anteriormente mencionado, algunos autores definen al ajedrez como:

Para Lebreo (2001), dice que:

“Ajedrez demanda una continua elaboración, propuesta y resolución de problemas de forma creadora. En esta perspectiva constituye un juego didáctico por excelencia, que permite el desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento haciéndolo más rápido, preciso y productivo, construyendo además a fortalecer la voluntad y a generar un espíritu autocrítico”.

Además Capablanca y Graupera, explicaron que el “Ajedrez es algo más que un simple juego, es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además un medio de acercamiento social e intelectual. A mí juicio el ajedrez debía formar parte del programa escolar de todos los países”. (Citado por Lebrede, 2001).

Existen diferentes facetas del ajedrez que puede motivar el interés de los jugadores, entre ellas se destacan:

- a) Como ciencia es capaz de satisfacer a las mentes analíticas, preocupadas por llegar a la verdad en cada situación.
- b) Como deporte es capaz de suministrar toda la tensión y emoción propias de las competiciones deportivas. Los aficionados pueden disfrutar tanto compitiendo como observando competiciones.
- c) Como juego es inagotable debido a su diversidad y a su multiplicidad de variantes.
- d) Como arte puede ser fuente de inspiración, capaces de crear y apreciar la belleza y la armonía presentes en numerosas situaciones del tablero.

Descripción del ajedrez

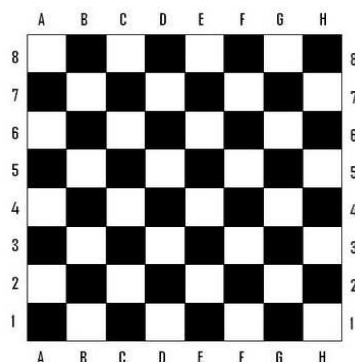
Resulta oportuno citar a Russek (2004), donde dice que el ajedrez es un juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas movibles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques. En su versión de competiciones está considerado como un deporte. Originalmente inventado como un juego para personas, a partir de la creación de computadoras y programas comerciales de ajedrez una partida de ajedrez puede ser jugada por dos personas, por una persona contra un programa de ajedrez o por dos programas de ajedrez entre sí.

Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8x8 casillas, alternadas en color blanco y negro, que constituyen las 64 posibles posiciones para el

desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones. Se trata de un juego de inteligencia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace alcanzando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda zafarse del ataque, una jugada llamada jaque mate.

Funciones del tablero de ajedrez.

En este mismo orden y dirección Russek (2004). El tablero de ajedrez como su nombre lo indica es una tabla generalmente de madera o de goma sobre la cual se realiza o se desarrollan todas las jugadas del juego de ajedrez. Éste es un cuadrado perfecto dividido equitativamente en 64 casillas cuadradas iguales, los colores de dichas casillas se alternan entre colores claros y oscuros, generalmente se utilizan los colores blanco y negro tal y como lo muestra la siguiente imagen:



En cuanto a la colocación de los contrincantes frente a la tabla, los jugadores de ajedrez se colocan de frente uno a otro en dos extremos opuestos del tablero, lo que le permite a cada jugador tener una casilla disponible para cada pieza dentro del tablero y cada uno debe así llevar por separado las anotaciones del juego. Como es natural, el tablero se compone de varios elementos y esto lo explica Russek (2004):

Filas: estas no son más que las 8 líneas horizontales correspondientes a las 8 casillas que quedan de frente a cada jugador. Éstas

se nombran con números que van desde el 1 hasta el 8. Para nombrarlas se comienza de abajo hacia arriba colocando los números de manera ascendente.

Columnas: estas son las 8 líneas verticales correspondientes a las 8 casillas que le corresponden a cada jugador. Si lo vemos desde un punto de vista podríamos decir que a cada pieza le corresponde una columna. Éstas se nombran al igual que las columnas con la diferencia de que a éstas se le asignan letras ordenadas alfabéticamente en vez de números. Estas letras van organizadas de izquierda a derecha desde la letra A hasta la letra H. Gracias a esta clasificación se pueden especificar los nombres de cada casilla.

Diagonal: no son más que las 26 líneas del tablero de chess, que resultan como resultado de agrupar las casillas diagonalmente. Las dos diagonales de mayor importancia tienen 8 casillas.

Centro: el centro por su parte está formado por las cuatro casillas centrales como lo indica el nombre, por extensión, en ciertas ocasiones incluyen 12 que rodean a esos cuatros.

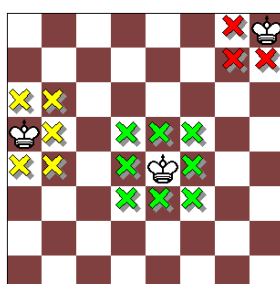
- **Esquinas:** son los extremos del tablero formados por las casillas del tablero, ubicadas en las esquinas del mismo.
- **Bordes:** estas son las columnas y filas situadas al lado de las letras y números de la notación.

Descripción de las piezas de ajedrez

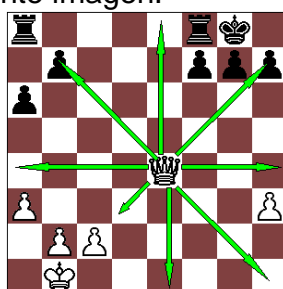
En ese mismo sentido Russek (2004), expresa que las piezas son los elementos móviles que se disponen el tablero y cuyas evoluciones van componiendo la partida de ajedrez. Existen dos bandos o conjuntos de piezas: blancas y las negras, que están a cargo de cada uno de los jugadores y constituyen las fuerzas con que ellos cuentan para el combate.

El color de las piezas que ha de llevar cada jugador suele determinarse por sorteo, pues el jugador que tiene las blancas dispone de la salida, y el hecho de poder efectuar el primer movimiento siempre representa una pequeña ventaja. Cada bando se compone de 16 piezas: el rey, la dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.

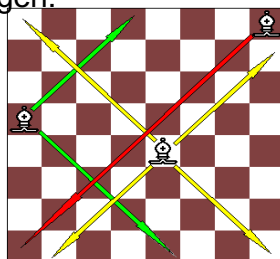
El rey, se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla como lo muestra la siguiente imagen:



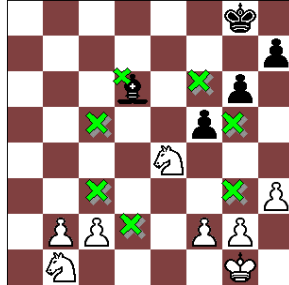
La dama, es una pieza muy poderosa, debido a su gran movilidad como lo muestra la siguiente imagen:



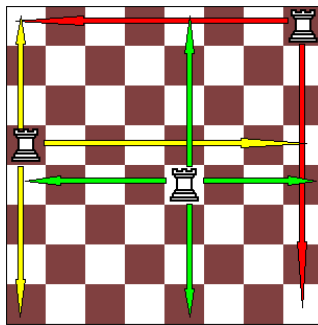
El alfil, se mueven por las diagonales del tablero, en cualquier dirección y tantos cuadros como se quiera, pero siempre en línea recta como lo muestra la siguiente imagen:



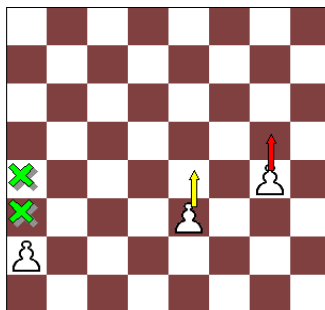
El caballo, no se desplaza en línea recta, sino que tiene un movimiento característico llamado salto, similar a una L. Como lo muestra la siguiente imagen:



La torre, se desplaza en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera. Puede avanzar, retroceder o moverse en dirección horizontal, pero siempre en línea recta. Como lo muestra la siguiente imagen:



El peón, se mueven en dirección vertical, avanzando por la columna en que se encuentran una sola casilla cada vez, a menos que se hallen en su casilla de origen, pues en ese caso pueden avanzar una o dos casillas. Como lo muestra la siguiente imagen:



Aprendizaje constructivista- Ajedrez

En el constructivismo convergen diversas teorías que tienen en común la idea de que las personas “construyen” sus ideas sobre su medio físico, social o cultural a partir de la interacción tanto entre las personas como de las personas con el mundo.

Para Carretero (2004:3), puede decirse que el constructivismo:

Es la idea que mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.

El constructivismo también está en los programas de capacitación docente de las reformas educativas. Sin embargo es muy evidente la existencia de divergencias entre los docentes. Resulta que al referirnos al constructivismo, lo que se plantea son, muchas veces, diferentes aspectos que producen confusiones y malos entendidos. Por ejemplo, se da en muchos textos escolares que, a la hora de contrastar el enfoque de sus objetivos con sus realizaciones no se da en la práctica el enfoque constructivista. En cualquier caso, lo más apropiado es ofrecer a los alumnos las exigencias académicas y los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad para que puedan superarse.

Del mismo modo, el aprendizaje constructivista requiere que los alumnos manipulen activamente la información que va a ser aprendida, pensando y actuando sobre ella para revisar, analizar y asimilar. La idea principal es que mientras captamos información, estamos organizándola. La

nueva información generalmente es asociada con la información ya existente. Así mismo, Martin (2003), como surgen el aprendizaje:

Para que realmente exista aprendizaje es necesario que se produzca un cambio en el aprendiz. El cambio puede ser de variada, simultánea o múltiple entidad. Pero siempre, cambio. Esto significa que una persona, un aprendiz, no puede ser exactamente el mismo, en el terreno de las habilidades y en el terreno del conocimiento y actitudes, el mismo, antes que después del aprendizaje.

El proceso de enseñanza y del aprendizaje que contiene el ajedrez manifiesta diferentes características útiles como, crear hábitos de estudio, de análisis, método y fomenta la superación mediante el conocimiento. El ajedrez también actúa psicológicamente en los procesos de integración, o modificación del carácter, el cual se ve reflejado en el juego, aparte del proceso de identificación.

La influencia del ajedrez, tanto a nivel cognitivo (atención, memoria visual, concentración, percepción, razonamiento lógico, orientación espacial, creatividad, imaginación, entre otras), como a nivel personal (responsabilidad, previsión, análisis, deportividad, planificación, autonomía, decisión, control, tenacidad, crítica constructiva). La enseñanza sistemática del ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo del pensamiento, la enseñanza de valores y el facilitar hábitos virtuosos del carácter. También se ha asociado con aspectos importantes del pensamiento científico y se ha demostrado experimentalmente que su estudio sistemático estimula el desarrollo de habilidades y procesos del pensamiento.

Ajedrez y la educación

En la actualidad, las instituciones educativas continúan ejerciendo su papel de instrucción de información, conocimientos, actitudes y valores básicos para la promoción de ciudadanos con autonomía moral y mentalidad propias. Además, las instituciones tienen el deber de promover el potencial

cognitivo individual como la independencia de la capacidad para la toma de decisión propia o autónoma.

Por lo tanto, debido a la gran cantidad de información promovida a través en los medios de comunicación, la escuela está obligada a actualizar su función educativa para garantizar los fines propuestos por los diferentes organismos educativos. ¿Por qué el ajedrez en los institutos educativos? Por los criterios políticos, legales, políticos, psicológicos y educativos permiten al ajedrez incorporarlo como una herramienta fundamental que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es importante señalar que la educación del ajedrez desde un enfoque centrado en procesos, valores y actitudes ligados al carácter y a las necesidades del educando; concibiendo el carácter como conjunto de valores. En este sentido, el ajedrez, por su naturaleza lúdica basadas en reglas, tiene mucho que aportar a las instituciones educativas en tanto elemento que contribuye a la generación de valores fundamentales como: igualdad, respeto, dignidad, disciplina, solidaridad, entres otros.

Así mismo, la enseñanza sistemática del ajedrez que comparte con el sector educativo, tiene como propósito desarrollar el pensamiento, educar en valores y facilitar hábitos de estudios. Podemos decir, que el papel educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter y la acción virtuosa.

Por su carácter lúdico, el ajedrez permite que podamos aprovechar momentos de ocio o esparcimiento jugando con nuestros amigos innumerables partidas. De hecho, en miles de lugares o sitios públicos, se puede observar a cientos de personas, apaciblemente sentadas con un tablero de por medio luchando por ganar una partida de ajedrez o simplemente para relajarse.

Fundamentación que apoya el ingreso del ajedrez en el sector educativo

Según Blanco (2004), realizó un estudio y análisis del material informativo sobre las características generales del ajedrez y su implementación como asignatura en la parte educativa, hemos considerado algunos de ellos:

Fundamentación filosófica: se orienta hacia la formación de un ciudadano en atención al cultivo de los valores morales, sociales y culturales, con el fin de que puede incorporarse armoniosamente como individuo.

Fundamentación psicológica: la educación y el ajedrez, en tanto recurso pedagógico necesita utilizar el conocimiento que sobre la naturaleza del hombre y su comportamiento nos faciliten, principalmente, la psicología y la ciencia cognitiva.

Fundamentación pedagógica: una de las funciones pedagógicas más importantes del ajedrez es que organiza el pensamiento estimulando el desarrollo del pensamiento lógico- matemático.

Fundamentación como política educativa: A través del Ministerio de Educación y Deporte, se ha desarrollado un duro trabajo a favor de la equidad o igualdad de oportunidades, según méritos, de los participantes en el hecho educativo; nuevas propuestas y proyectos; ideas y programas se estudian para verificar su posibilidad de aplicación.

Es, en este marco de referencias, donde surge con fuerza la posibilidad de un proyecto de masificación del ajedrez a ser aplicado en los distintos ambientes escolarizados de la República Bolivariana de Venezuela.

En esta oportunidad, el Ministerio de Educación y Deporte a través del Instituto Nacional del Deporte y la Federación Venezolana de Ajedrez (FVA), han convocado a todos los docentes del preescolar y a los bibliotecarios del sector público, a participar activamente en el inicio del Proyecto Estratégico

Nacional de Ajedrez Escolar, cuya primera fase se corresponde a este vital segmento de la educación básica venezolana: el Preescolar.

Este proyecto aspira reforzar la aplicación del eje transversal de la Educación Básica Venezolana "Desarrollo del Pensamiento". Sin embargo, una de las necesidades más imperantes del Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez Escolar, es la referida a la formación de docentes en ajedrez.

Con el objeto de abordar adecuadamente el proyecto, decidimos hacerlo desde su base: el Preescolar, ambiente en el cual cursan niños y niñas con edades comprendidas entre los 4 y 6 años. La Idea principal es la de incorporar al estudio del ajedrez a más de 1 millón de cursantes durante el bienio (2004 – 2005).

Fundamentación social: el funcionamiento social requiere del trabajo mancomunado para la satisfacción de las necesidades colectivas e individuales y para el mejoramiento de las condiciones del grupo. La práctica del ajedrez facilita relaciones de grupo e integra a las personas, sin distinción de clase nivel socioeconómico, ideológico, raza, sexo o credo religioso.

Fundamentación legal: La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), expresa de manera general, que la educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria, tal como lo señala el:

Artículo 102 °

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo

y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

Así mismo, el Artículo 103, establece que “la educación debe ser de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado”.

Adicionalmente, en lo relativo al deporte, el Artículo 111 °

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El Estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley. La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

Todo lo expuesto anteriormente, queda como apoyo al hecho de que se considera que los primeros años de vida del individuo son determinantes para su desarrollo integral, por lo que es fundamental asignarle un papel relevante a todas aquellas actividades que permitan, como es el caso de ajedrez educativo, optimizar el alcance de estas finalidades.

Por otro lado, en el artículo 12 de la (Ley Orgánica de Educación, 1980), se establece: “Se declaran obligatorios la educación física y el deporte en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. El Ejecutivo Nacional promoverá su difusión y práctica en todas las comunidades de la nación y establecerá las peculiaridades y excepciones relativas a los sujetos de la educación especial y de adultos”.

Es importante señalar que el ajedrez es un deporte, clasificado por diversos autores como intelectual y que, por tanto está concentrado en los procesos y habilidades del pensamiento. Además, en tanto deporte también estimula la interacción de los jugadores al compartir, cooperar y competir.

Beneficios del ajedrez en la educación

Según Blanco (2004), a través del aprendizaje del ajedrez, se descubren habilidades intelectuales:

- Participando de un deporte que no los limita para compartirlo con sus mayores, les permite una madurez de intercambios sociales de mayor envergadura.
- El ajedrez, por su cultura e inserción en todo el mundo, abre una visión amplia de posibilidades, habilidades y destrezas.
- Los jóvenes encuentran, en el método de estudio del juego, las enseñanzas de conductas faltantes en el desarrollo curricular de las escuelas.
- Con la práctica del ajedrez, según su edad, se obtiene una base de conocimientos que les permite ir descubriendo paso a paso inteligencias múltiples.
- Mediante juegos ajedrecísticos se adquiere otros vocabularios como el de las matemáticas, el idioma, el lenguaje intrapersonal e interpersonal, complementándolo con la rica variedad de múltiples inteligencias.

- Se obtiene serenidad en la toma de decisiones y respuestas más claras frente a cada situación particular en sus vidas.
- La enseñanza del ajedrez escolar desarrolla facultades fundamentales de orden intelectual como la atención, el raciocinio, el cálculo, la investigación, la toma de decisiones.
- Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas tales como: memoria, inteligencia, análisis, concentración; capacidades fundamentales en la evolución ulterior del individuo.

Además, la enseñanza del ajedrez busca crear en el alumno la capacidad crítica para la toma de decisiones que estimulen su desarrollo cognitivo y personal de igual forma, que cada jugada realizada permita crear conciencia del paso a realizar pensando desde la visión del otro.

Por último, podemos encontrar en el ajedrez una disciplina que ayuda en el fortalecimiento holístico de la persona formando una actitud positiva y valorativa ante las diversas situaciones de la vida que pueden visualizarse en cada jugada a realizar para una toma de decisión correcta ante lo que será el camino a seguir.

En efecto: “La misión del ajedrez en las escuelas no es la de obtener expertos en ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe habitar al alumno a pensar por sí mismo”. Dr. Emmanuel Lasker (Ex campeón mundial de ajedrez. 1868 – 1941).

Diseño de los Planes de Intervención

A continuación se presenta la propuesta de un plan donde se explique los contenidos programáticos que se seleccionaron en la guía de ajedrez, dirigido a los docentes del liceo Bolivariano “Andrés Bello” de Boconó, Estado Trujillo. Este plan contiene talleres, referidos a la sensibilizar a los docentes para que utilice la guía de ajedrez como herramienta

pedagógica y su vez ayuden a los estudiantes en las áreas prácticas, donde se encontró dicha necesidad.

Introducción

Con el análisis de esta guía de ajedrez que se pretende incluir en el Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario”, surge de la necesidad de buscar una opción viable para fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, que presenta un bajo rendimiento en las asignaturas prácticas, va a permitir en algunos estudiantes mejorar su desempeño y practica del ajedrez. La enseñanza sistemática del ajedrez comparte con las instituciones educativas, un propósito fundamental como es desarrollar el pensamiento, la enseñanza de valores y facilitar hábitos virtuosos del carácter.

También se ha asociado con aspectos importantes del pensamiento científico, además en algunos casos se ha demostrado experimentalmente que con la práctica del ajedrez se estimula el desarrollo de habilidades y procesos del pensamiento como atención, expresión numérica y verbal, autoestima, análisis.

En el ajedrez encontramos una disciplina sumamente beneficiosa para el desarrollo integral del alumno. Por eso, dentro de esta guía se desarrollará diferentes modalidades que permita fortalecer sus capacidades mentales. Asimismo, en el terreno afectivo, promueve la creatividad y la iniciativa. Además de ser un deporte, un arte, un juego y una ciencia, no hay duda de que el ajedrez es un complemento educativo maravilloso para el crecimiento de los niños, jóvenes o adolescentes.

Justificación

Los motivos principales de esta guía de ajedrez, es de darle al docente una herramienta diferentes para facilitar el aprendizaje en sus estudiantes, fortalecer las habilidades cognitivas de ellos y satisfacer

mediante el juego del ajedrez conocimientos prácticos que transmiten, así contribuir en el desarrollo de sus capacidades cognitivas.

Además, el beneficio es mutuo tanto para los docentes como alumnos, debido a que esta guía se convierte en un apoyo para facilitar el aprendizaje para el docente y por otro lado se busca una opción más práctica para que el educando pongan en uso esta guía de ajedrez, donde pueda jugar o divertirse y no sentirse presionado por aprender este maravilloso juego como lo es el ajedrez. Al mismo tiempo que se fortalece las habilidades y destrezas cognitivas de cada educando.

Finalmente, esta guía de ajedrez se considera importante en el ámbito educativo por cuanto propone al docente una nueva herramienta para ser utilizada durante la explicación de asignaturas prácticas, donde se puede poner en uso alguno de las actividades que tiene planificada la guía. También cambiar la rutina a la hora de enseñar los contenidos en clase, servirá como material de apoyo para el docente, asimismo motivar al alumno a participar en clase y durante el juego él se divierte y a la vez aprende.

Plan de la Propuesta

Objetivo General

Brindar a los docentes una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas prácticas, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Bello” Boconó, Estado Trujillo.

Objetivos Específicos

Sensibilizar a los docentes para que utilice la guía de ajedrez, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas prácticas, sitio liceo Bolivariano “Andrés Bello” Boconó, Estado Trujillo.

Explicar a los docentes los contenidos programáticos que se seleccionado en la guía de ajedrez, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Mostrar a los docentes las prácticas que tiene la guía de ajedrez, en su diferentes niveles de dificultad, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Revisar la importancia que tiene la guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Cuadro 9. Plan General de la Propuesta

Objetivo General: Brindar a los docentes una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas practicas, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

Objetivos Específicos	Actividades	Contenidos	Recursos	Lugar y Fecha	Instrumento de Evaluación	Duración
Sensibilizar a los docentes para que utilice la guía de ajedrez, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas practicas, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	Taller N° 1	Explicación de la importancia que tiene el ajedrez en el sector educativo. Los beneficio que trae la utilización del juego ajedrez.	Humanos: Docentes, Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, hojas blanca, marcadores.	Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Martes 12/06/12	Observación Participativa Lista de cotejo.	4 horas
Explicar a los docentes los contenidos programáticos que se seleccionado en la guía de ajedrez, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	Taller N° 2	El ajedrez. Explicación de los niveles teóricos.	Humanos: Docentes, Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, papel bond, marcadores, Video Beam.	Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Miércoles 13/06/12	Observación Participativa Lista de cotejo.	4 horas

Cuadro 9: Continuación:

Objetivos Específicos	Actividades	Contenidos	Recursos	Lugar y Fecha	Instrumento de Evaluación	Duración
Mostrar a los docentes las practicas que tiene la guía de ajedrez, en su diferentes niveles de dificultad, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Boconó, Trujillo.	Taller N° 3	Las prácticas del ajedrez.	Humanos: Docentes, Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, papel bond, hojas blanca, cartulina, marcadores, Video Beam,	Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Martes 19/06/12	Observación Participativa Lista de cotejo.	4 horas
Revisar la importancia que tiene la guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	Taller N° 4	Importancia del diseño de la guía de ajedrez.	Humanos: Docentes, Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, papel bond, marcadores, Video Beam.	Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Miércoles 20/06/12	Observación Participativa Escala de estimación.	4 horas

Cuadro 10. Taller 1. El ajedrez en el sector educativo.

Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Actividades de evaluaciones	Fecha
Sensibilizar a los docentes para que utilice la guía de ajedrez, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas practicas, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	<p>Explicación de la importancia que tiene el ajedrez en el sector educativo.</p> <p>Los beneficio que trae la utilización del juego ajedrez.</p>	<p>Bienvenida.</p> <p>Palabra del director.</p> <p>Entrega de material impreso.</p> <p>Iniciar la sesión con la participación del investigador para la sensibilización.</p> <p>Presentación del facilitador.</p> <p>Charla de la importancia que tiene el ajedrez en el sector educativo.</p> <p>Conversatorio de los beneficios que trae la utilización del juego ajedrez.</p> <p>Reflexión final sobre material impreso del ajedrez.</p>	<p>Humanos: Docentes,</p> <p>Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, hojas blanca, marcadores,</p>	<p>Observación Participativa</p> <p>Lista de cotejo.</p>	Martes 12/06/12

Fuente: Betancourt (2012).

Cuadro 11 Taller 2. El ajedrez.

Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Actividades de evaluaciones	Fecha
Explicar a los docentes los contenidos programáticos que se seleccionado en la guía de ajedrez, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	El ajedrez. Explicación de los niveles teóricos.	Bienvenido. Revisión bibliográfica sobre la guía de ajedrez. Entrega de material impreso Explicación de los niveles teóricos que tiene la guía. Formando grupos de trabajos cada equipo, elaborará una lista de recomendaciones sobre la guía de ajedrez Lluvia de ideas sobre tema ajedrez. Al finalizar el taller realizar la evaluación de la parte teórica, donde se ponga en práctica los conocimientos adquiridos.	Humanos: Docentes, Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, papel bond, marcadores, Video Beam.	Observación Participativa Lista de cotejo.	Miércoles 13/06/12

Fuente: Betancourt (2012).

Cuadro 12. Taller 3. Las prácticas del ajedrez.

Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Actividades de evaluaciones	Fecha
Mostrar a los docentes las practicas que tiene la guía de ajedrez, en su diferentes niveles de dificultad, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	Las prácticas del ajedrez.	<p>Bienvenido.</p> <p>Presentación del facilitador, haciendo un recordatorio de las actividades pasadas.</p> <p>Sopa de letras sobre el tema de ajedrez.</p> <p>Poner en práctica el tablero y piezas de ajedrez.</p> <p>Formar pareja para demostrar cómo se usa y se mueve correctamente las piezas de ajedrez. Haciendo uso de la guía.</p> <p>Hacer partida de ajedrez, con los docentes en sus diferentes niveles de dificultad.</p> <p>Participación final de la experiencia.</p> <p>Evaluación final.</p>	<p>Humanos: Docentes,</p> <p>Materiales: Carpetas, lapicero, material impreso, papel bond, marcadores, Reflexión</p>	Observación Participativa de Lista de cotejo.	Martes 19/06/12

Fuente: Betancourt (2012).

Cuadro 13. Taller 4. Revisión de la guía de ajedrez.

Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Actividades de evaluaciones	Fecha
Revisar la importancia que tiene la guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	Importancia de la guía de ajedrez.	<p>Bienvenido.</p> <p>Explicación de la importancia de la guía.</p> <p>Conversatorio sobre el diseño de la guía de ajedrez.</p> <p>Como incentivar a los alumnos para que use este medio como lo es el ajedrez.</p> <p>Realizar un evaluación escrita, donde se mencione el beneficio de utilizar esta guía de ajedrez</p> <p>Evaluación final sobre la guía de ajedrez, por parte del docente.</p> <p>Reflexión final de la jornada.</p>	<p>Humanos: Docentes,</p> <p>Materiales: Lapicero, material impreso, papel bond, marcadores, Reflexión</p>	Observación Participativa Escala estimación.	Miércoles 20/06/12

Fuente: Betancourt (2012)

CAPITULO III

EJECUCIÓN

En el siguiente capítulo se describen detalladamente las actividades que fueron planificadas dentro de los planes de acción con la finalidad de explicar la experiencia obtenida en cada actividad.

La fase de ejecución representa el conjunto de tareas y actividades que suponen la realización propiamente dicha del proyecto, respondiendo ante todo, a las características técnicas específicas de cada tipo de proyecto, cuyo propósito son llevadas a cabo de tal manera que, cualquier proyecto de desarrollo pueda iniciar sus actividades de manera ordenada permitiendo alcanzar los objetivos y resultados establecidos en la formulación.

Para García y Maestro (2010:1), se entiende por ejecución “la etapa en la que se coordinan los recursos humanos y materiales de acuerdo a lo establecido en el plan de gestión del proyecto, a fin de producir los entregables definidos y conseguir los objetivos marcados”.

En caso particular, se diseñó una guía de ajedrez, donde se identificó los diferentes niveles de práctica y teoría que se implementará en el liceo. A tal efecto, explicar a los docentes los contenidos programáticos que se seleccionaron en la guía de ajedrez, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.

La elaboración de este diseño se hizo conjuntamente con sugerencia de algún experto de la materia, debido a que en la institución educativa se cuenta con un profesor que tiene larga trayectoria sobre el juego de ajedrez.

La ejecución de utilizar este recurso de ajedrez contribuirá con el cumplimiento del decreto oficial publicado en la resolución N° 33 de la Gaceta Oficial N° 338.595 (**Anexo 11**), que regula la incorporación de la enseñanza del Ajedrez de manera obligatoria dentro del Plan de Estudio, el cual expresa lo siguiente: “se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una estrategia de aprendizaje”.

Este decreto fue establecido por el Ministro de Educación y Deporte (MED) como una estrategia de aprendizaje en el sistema educativo venezolano a partir del año 2005-2006. El MED considera que este deporte permite el desarrollo intelectual, lúdico, afectivo, creativo y personal de las niñas, niños y adolescentes.

Descripción detallada de los planes de acción

Cada plan de acción está constituido por actividades, donde se explica el análisis de la guía de ajedrez tanto en lo teórico como práctico. Es muy importante resaltar que cada taller tiene un máximo de cuatro horas. A continuación se describen cada una de ellas:

Taller N° 1. El ajedrez en el sector educativo.

El día martes 12/06/2012, siendo las 8:00a.m se comenzó la actividad en el aula de clase del Liceo Bolivariano Andrés Bello Rosario, estando presente el facilitador profesor Francisco Rivas y mi persona, responsables del taller. Se inició con la participación del Director Teófilo Rivero, quien dio la bienvenida a los presentes y al investigador, donde explicó la importancia del proyecto del investigador y la alternativa de utilizar un guía de ajedrez para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los estudiantes.

Seguidamente el investigador saludo, explicó el propósito que tiene el ajedrez en el sector educativo, donde expresa que la importancia del ámbito educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de

significados y reglas, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo de su personalidad como individuo, un vez terminada la intervención del investigador, se entregó el material informativo (**Anexo 6.2**), donde ese material mencionan los beneficios de utilizar el ajedrez en las instituciones educativas.



Figura 20. Palabra del director.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 21. Palabra del investigador.
Fuente: Betancourt (2012)

Luego se presentó el facilitador, explicó los beneficios que trae el ajedrez en el sector educativo, donde cita a Albert Einstein quien dijo “el ajedrez es un maestro que fortalece el espíritu y libera el sufrimiento”. Durante su participación trató de sensibilizar a los docentes de buscar nuevas alternativas para facilitar el aprendizaje, le propuso utilizar el juego de ajedrez e invitó a los docentes hacer un conversatorio sobre el material que se le había facilitado, se dio un tiempo adecuado para hacer estas reflexiones.



Figura 22. Entrega de material.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 23. Explicación por parte del facilitador.
Fuente: Betancourt (2012)

Posteriormente, se les pidió a los docentes que relataran su experiencia después de leer la utilidad que tiene el ajedrez en la educación, al mismo tiempo, reflexionar como docente, cuál es la manera de enseñarle al alumno cuando se utiliza un material de apoyo y a su vez estimularlo en su experiencia de aprendizaje. Una de las docentes expresó que ha tenido experiencias muy agradables a utilizar recursos muy innovadores durante su clase, pero debido a la falta de motivación de algunos alumnos se le ha presentado dificultades, ya que es muy complicado variar los materiales que se utiliza, le parece interesante tener una guía de ajedrez que contengan diferentes actividades, donde se pueda dar en cualquier asignaturas, sin embargo, se hace mucho hincapié utilizarlo en las asignaturas prácticas.

Otra docente opinó, que a incorporar el ajedrez como estrategia de aprendizaje se puede contribuir con el desarrollo de las habilidades cognitivas como académicas, sociales y cotidianas. Finalmente, después de culminar la reflexión, se pasó la lista de asistencia (**Anexo 6.1**), para proceder a la evaluación del taller. Se evaluó a través de la observación participativa y una lista de Cotejo.



Figura 24. Opinión de la docente.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 25. Reflexión.
Fuente: Betancourt (2012)

Taller Nº 2. El ajedrez.

El día **miércoles 13/06/2012**, siendo las 8:00a.m se comenzó la actividad en el aula de clase del Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, en este caso el investigador le correspondió comenzar la actividad sobre la guía de ajedrez, debido a que el facilitador no había llegado. El investigador saludo a los presentes y explicó lo que se iba a llevar cabo en este día, se dio un tiempo para instalar el video- beam. También se facilitó el diseño de la guía de ajedrez (**Anexo 7.2**), para su revisión y sugerencias por parte del docente y se les pidió a los docentes que firmaran la asistencia (**Anexo 7.1**).

Seguidamente el investigador por la ausencia del facilitador comenzó a describir el diseño de la guía de ajedrez, donde dijo lo siguiente: Para el desarrollo de esta guía se ha tomado en cuenta algunos aspectos de interés para alcanzar los objetivos, entre ellos se tienen: Correspondencia de estudiantes de 1er año a 3er año, por ser el nivel más adecuado para comenzar a conocer lo relacionado al ajedrez educativo, curiosidad e interés por el ajedrez, dirigido a ambos sexos, Política Educativa. También hay que considerar que las actividades son de una hora y media, lo cual se hace por día cada una de ella.



Figura 26. Instalación del video-beam.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 27. Investigador.
Fuente: Betancourt (2012)

Luego de explicar algunos criterios, se hizo hincapié a la metodología que tiene la guía de ajedrez, la cual estará centrada en los estudiantes y su participación dinámica en clase. Una vez comentada y explicada lo que tiene la guía de ajedrez en sus diferentes niveles teóricos, se hace necesario formar mesas de trabajo para su revisión y la discusión de su utilización en el aula de clase, escuchando algunas recomendaciones por parte del equipo docente.

Durante la formación de grupos se realizaron intercambio de ideas sobre los distintos niveles que tiene la guía tanto teórico como práctico, donde se sacaron conceptos básicos sobre el ajedrez, se discutió el diseño de la guía, dándole a los docentes un tiempo adecuado, para sus intervenciones. Posteriormente, se escuchó las opiniones de algunos docentes sobre los contenidos que se mencionan en la guía de ajedrez y como se ejecuta los planes de acción que tiene dicha guía.



Figura 28. Revisión de la guía.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 29. Revisión de la guía.
Fuente: Betancourt (2012)

Al culminar el taller, se realizaron las recomendaciones pertinentes sobre el tema de estudio, donde una de ella es aplicar la guía de ajedrez cuando comience el nuevo año escolar, para obtener mejores resultados del proceso. También a los docentes le pareció muy importante de buscar una nueva herramienta para facilitar el proceso de aprendizaje, pero que se aplique en todas las áreas del conocimiento. No solamente en las asignaturas practicas como matemática, física y química. Se aplicó como evaluación la observación participativa y una lista de cotejo.



Figura 30. Lluvias de ideas.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 31. Recomendaciones.
Fuente: Betancourt (2012)

Taller Nº 3. Las prácticas del ajedrez.

El día martes 19/06/2012, siendo las 8:00a.m se comenzó la actividad en el aula de clase del Liceo Bolivariano Andrés Lomelli Rosario, estando presente el facilitador profesor Francisco Rivas y mi persona, responsables del taller. Se entregó la hoja para firmar la asistencia. Luego se inicio con la palabra del facilitador, donde se disculpó por la ausencia del taller dos, debido a que se le presentó un problema personal, sin embargo, dijo que el investigador le había informado sobre las actividades que se realizaron en el taller pasado, entregando una sopa de letras relacionado sobre el ajedrez para iniciar la actividad (**Anexo 8.2**). El investigador explicó que el día de hoy se formarían parejas para demostrar su nivel de dificultad en la práctica de ajedrez, con la participación de los docentes, en este caso, el facilitador le

explicaría los movimientos correctos de cada pieza que tiene el juego de ajedrez.



Figura 32. Palabra del investigador.
Fuente: Betancourt (2012)

Seguidamente el facilitador inició con un recordatorio del diseño de la guía de ajedrez, comenzó a explicar algunas definiciones del ajedrez y como se puede demostrar la utilización del ajedrez, a través, de la práctica ajedrecísticas. Durante su intervención dijo “compadezco a todo aquel que no conozca al ajedrez. Si ya produce tanta satisfacción al novato, brinda gran placer al maestro citado por León Tolstoi”. También comentó que en la actualidad, las figuras de ajedrez son elaboradas en madera, plástico, nylon, cartón y otros materiales sintéticos. El tablero tiene colores claros (blanco, beige, amarillo, gris), para las piezas blancas y negras. En el momento de iniciarse la partida, un jugador tiene dieciséis piezas de color claro (piezas blancas) y otro jugador tiene otras dieciséis piezas de color oscuro (piezas negras). Esta información puede ser verificada en el diseño de la guía, buscando la demostración de cada pieza de ajedrez.



Figura 33. Palabra del facilitador.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 34. Explicación.
Fuente: Betancourt (2012)

Posteriormente, se formaron parejas para manipular el juego de ajedrez, donde el investigador dio las indicaciones conjuntamente con el facilitador. Esta actividad se llevó cabo con la finalidad de estimular a los docentes y a su vez que algunos reconozcan el funcionamiento de cada piezas que contiene el ajedrez, algunos docentes se le hizo fácil el reconocimiento de las piezas, pero otros cuentan con un nivel bajo de práctica. Durante el transcurso de demostración y explicación se llegó a la siguiente reflexión, es necesario para comenzar cualquier partida de ajedrez, tener en cuenta la posición correcta de las piezas, esto se pudo notar en el desarrollo de la actividad. Cada docente participó en la partida de ajedrez, donde se observó algunas fortalezas como debilidades sobre este juego ciencia, como lo es el ajedrez, alguna sugerencia fue: tener esta guía para llevar a cabo un proceso de formación ajedrecística.



Figura 35. Partida de ajedrez.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 36. Partida de ajedrez.
Fuente: Betancourt (2012)

Para culminar el taller, se escuchó la experiencia de los docentes, fue muy agradable y divertida dijo una de las docentes y otro dijo, que se requiere de mucha concentración y saber el movimiento correcto de las piezas, se entregó la lista de asistencia (**Anexo 8.1**). Este taller se evaluó con la observación participativa y una lista de cotejo.

Taller Nº 4. Revisión de la guía de ajedrez.

En este ultimo taller, realizado el **miércoles 20/06/12**, se abordó la importancia que tiene la guía de ajedrez, donde se reflexión sobre cada uno de los talleres que se llevaron a cabo en su diferente cronograma, donde se hizo la revisión y demostraciones prácticas que tiene la guía (**Anexo 7.2**). Los participantes firmaron la lista de asistencia antes de iniciar la jornada (**Anexo 9.1**).

El investigador inició con una lectura previa relacionada al ajedrez, con la participación de una de las docentes, dicha lectura tiene como título: **los mandamientos de caissa**, son los siguientes, ver la lectura completa en (**Anexo 9.2**).

- 1- Preferir al ajedrez sobre los demás juegos.
- 2- Acatar las leyes y los reglamentos del ajedrez.
- 3- Apreciar el ajedrez como cultura.
- 4- Difundir ampliamente sus virtudes.
- 5- Saber ganar con elegancia y perder con gallardía.
- 6- Pensar bien antes de efectuar una jugada.
- 7- Respetar al árbitro, la organización y al adversario.
- 8- Tratar adecuadamente las piezas, el tablero, la planilla y el reloj de ajedrez.
- 9- Retirar su participación en torneos solo con causa muy justificada.
- 10-Fomentar la amistad y la solidaridad entre los pueblos a través del ajedrez.



Figura 37. Lectura previa.
Fuente: Betancourt (2012)

Ante la realización de la actividad, se explicó brevemente de la importancia que tiene esta guía de ajedrez. Seguidamente se le dio la indicación para formar mesas de trabajo y hacer la revisión detallada de la guía, para luego realizar su participación.



Figura 38. Explicación.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 39. Mesa de trabajo.
Fuente: Betancourt (2012)

Durante el desarrollo de la actividad se intercambiaron opiniones sobre el contenido de la guía, del mismo modo, se hizo un conversatorio para conocer algunas ventajas que tiene esta guía, a través de su revisión. Luego de culminar su revisión se procedió a preguntar algunos docentes cual es la vía más viable para que el docente se sienta motivado para utilizarla en su asignatura. Se escuchó a la docente donde expresó lo siguiente: al utilizar un medio como lo es el ajedrez, va a desarrollar en el alumno su potencial a partir del estímulo de la esfera cognitiva, esto permite un mayor alcance para que el docente ponga en práctica nuevas estrategias de enseñanza y a su vez utilice recursos innovadores dentro del aula de clase.



Figura 40. Conversatorio.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 41. Palabra de la docente.
Fuente: Betancourt (2012)

Es importante resaltar, que durante el desarrollo del taller permitió evaluar a través de una composición escrita, donde el docente plasmó su idea, principalmente sobre que beneficio trae esta guía cuando se utilice dentro del aula de clase, en cualquier área de conocimiento. Se le dio la palabra a la docente, donde argumentó que el ajedrez proporciona placer en su estudio y práctica. Otro docente dijo contribuye, debido a sus múltiples virtudes, contribuye a la formación de mejores ciudadanos.



Figura 42. Participación.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 43. Participación.
Fuente: Betancourt (2012)

Una vez realizada las actividades que fueron planificadas, se aplicó una evaluación utilizando la escala de estimación, con el fin de obtener los resultados más acordes sobre este diseño. Después de la aplicación de la evaluación, se hizo al final de la jornada algunas reflexiones por parte de los docentes y el investigador agradeció a todos los presentes por su colaboración, para así terminar el taller.



Figura 44. Entrega del oficio para la evaluación.
Fuente: Betancourt



Figura 45. Reflexión final.
Fuente: Betancourt (2012)



Figura 46. Final del taller.
Fuente: Betancourt (2012)

CAPITULO IV

EVALUACIÓN

En el siguiente capítulo se precisa de manera clara y detallada la forma de evaluación, así como los resultados obtenidos durante el desarrollo de la ejecución de los planes de acción, tomando en cuenta la investigación, análisis y reflexión de los diversos procesos planificados para comprobar los alcances de los objetivos propuestos.

Sustentación teórica

La evaluación es hoy quizá uno de los temas con mayor protagonismo del ámbito educativo, y no porque se trate de un tema nuevo en absoluto, sino porque administradores, educadores, padres, alumnos y toda la sociedad en su conjunto, son más conscientes de la importancia y las repercusiones del hecho de evaluar o de ser evaluado.

De acuerdo con Baker (2000:9), se define la evaluación como el mecanismo de control que incluye la supervisión, evaluación de los procesos, evaluación de costos-beneficios y evaluación de impacto, esta es una realimentación constante acerca del estado en que se encuentra la implementación del proyecto e identifica los problemas específicos a medida que surgen, con la finalidad de corregirlos y apalancar los que se están ejecutando de manera óptima.

En el mismo orden de idea, la evaluación es la acción, el valor y el significado de algo. La evaluación a menudo se usa para caracterizar y evaluar temas de interés como: la educación, la justicia, la salud, las fundaciones y organizaciones sin fines de lucro.

Así pues, Pérez Serrano (2004:36) sostiene que éste constituye una herramienta útil desde un punto de vista metodológico, pues permite que se desarrolle una intervención en un área o espacio específico y que la evaluación “es comparar lo que se ha alcanzado con lo que se ha planificado previamente”. Como lo aseveró Laplaza (2001), la evaluación es:

la atribución de un juicio de valor o una cualidad observada de alguien. Por lo tanto implica precisamente eso: un juicio, una valoración donde la calidad de una evaluación, para que cumpla su cometido en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debe conllevar el pronunciarse efectivo por un valor definido.

Por tanto, la evaluación se caracteriza como un proceso que implica recogida de información, una posterior interpretación en función del contraste con determinadas instancias de referencia o patrones de deseabilidad, para hacer posible la emisión de un juicio de valor que permita orientar la acción o la toma de decisiones.

Evaluación de las actividades

Con la recopilación de la información mediante la evaluación se da a conocer el cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación en relación al análisis de una de ajedrez, en el Liceo Bolivariano “Andrés Bello”, así como los resultados obtenidos durante la aplicación de instrumento de evaluación. En este caso, se detalla cada uno:

En relación al diagnóstico, se detectó una necesidad que fue analizar una guía de ajedrez que permita al docente utilizarla en las diferentes áreas del conocimiento, especialmente en las asignaturas prácticas como son: matemática, física y química. También que fortalezca las destrezas y habilidades cognitivas en los adolescentes. Mediante el uso de diferentes técnicas, permitiendo buscar una alternativa como lo es la guía de ajedrez, a través de diversas actividades.

En la fase de planificación, se seleccionaron actividades que permitan involucrar a los docentes, con el propósito que conozcan los contenidos programáticos de la guía tanto teórico como práctico, por lo cual se comprobó que cada actividad se efectuara de manera organizada y productiva.

En cuanto a la fase de ejecución, se lograron realizar los cuatros talleres, dirigido a los docentes para explicarle esta nueva estrategia, con la finalidad de incentivar a los docentes en el juego del ajedrez como elemento fundamental en el desarrollo del pensamiento, crítico y reflexivo. Cada taller se desarrollo en días diferentes y a su vez se aplicó una lista de cotejo, que sirvió de instrumento de evaluación en los tres talleres y el último se evaluó con una escala de estimación. En el taller (1), se habló sobre el ajedrez en el sector educativo, como influye este juego en los estudiantes, el otro taller (2), se explicó la parte teórica de la guía de ajedrez. Luego el taller (3), se hizo las prácticas con los docentes para la demostración y reconocimiento de las piezas de ajedrez. Finalmente culminó con la revisión final de la guía de ajedrez, donde se escucharon algunos comentarios por parte de los docentes.

Por último, la fase de evaluación se realizó con éxito con la participación de los docentes, obteniendo buenos resultados.

Cuadro 14. Evaluación de las actividades.

Fases	Actividades Planificadas	Actividades Ejecutadas	Logros
Diagnóstico	Diagnosticar la necesidad de una guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano "Andrés Lomelli Rosario" Boconó, Estado Trujillo.	Conversaciones con miembros de la institución. Aplicación técnica. Recolección de información.	Selección de la necesidad. Participación activa de los miembros de la institución. Elaboración del diagnóstico.
Planificación	Planificar los diferentes niveles de práctica y talleres que tiene la guía de ajedrez, para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los adolescentes del liceo Bolivariano "Andrés Lomelli Rosario" Boconó, Estado Trujillo.	Planificación de las actividades, aplicación de los talleres teórico-práctico, para los docentes.	Revisión de la guía de ajedrez.
Ejecución	Ejecutar un plan donde se explique los contenidos programáticos que se seleccionado en la guía de ajedrez, dirigido a los docentes del liceo Bolivariano "Andrés Lomelli Rosario" Boconó, Estado Trujillo.	Realización de las actividades, según lo planificado.	Participación activa de los docentes, facilitador e investigador. Interés por las actividades. Explicación sobre la guía a los docentes
Evaluación	Evaluar la guía, durante su revisión, en cada uno de los talleres.	Aplicación de instrumentos. Análisis de resultados.	Resultados acordes con los objetivos propuestos en la investigación.

Fuente: Betancourt (2012)

Cuadro 15.
Confrontación entre lo planificado y ejecutado.

Objetivos específicos	Taller	Actividades Realizadas	Logros
Sensibilizar a los docentes para que utilice la guía de ajedrez, donde los alumnos mejoren su rendimiento en las asignaturas practicas, sitio liceo Bolivariano “Andrés Bello” Boconó, Estado Trujillo.	1	<p>Bienvenida. Palabra del director. Entrega de material impreso. Iniciar la sesión con la participación del investigador para la sensibilización. Presentación del facilitador. Charla de la importancia que tiene el ajedrez en el sector educativo. Conversatorio de los beneficios que trae la utilización del juego ajedrez. Reflexión final sobre material impreso del ajedrez.</p>	Se logró sensibilizar a los docentes acerca de la importancia que tiene el ajedrez en el sector educativo.
Explicar a los docentes los contenidos programáticos que se seleccionaron en la guía de ajedrez, sitio liceo Bolivariano “Andrés Bello” Boconó, Estado Trujillo.	2	<p>Bienvenido. Revisión bibliográfica sobre la guía de ajedrez. Entrega de material impreso Explicación de los niveles teóricos que tiene la guía. Formando grupos de trabajos cada equipo, elaborará una lista de recomendaciones sobre la guía de ajedrez Lluvia de ideas sobre tema ajedrez. Al finalizar el taller realizar la evaluación de la parte teórica, donde se ponga en práctica los conocimientos adquiridos.</p>	<p>Se logró explicar los contenidos que contiene la guía de ajedrez. Se logró la participación activa de los docentes.</p>

Mostrar a los docentes las practicas que tiene la guía de ajedrez, en su diferentes niveles de dificultad, sitio liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	3	Bienvenido. Presentación del facilitador, haciendo un recordatorio de las actividades pasadas. Sopa de letras sobre el tema de ajedrez. Poner en práctica el tablero y piezas de ajedrez. Formar pareja para demostrar cómo se usa y se mueve correctamente las piezas de ajedrez. Haciendo uso de la guía. Hacer partida de ajedrez, con los docentes en sus diferentes niveles de dificultad. Participación final de la experiencia. Evaluación final.	Se logró mostrar a los docentes los diferentes niveles de dificultades, que posee la guía de ajedrez. Los docentes participaron en la manipulación de las diferentes piezas que contiene el ajedrez.
Revisar la importancia que tiene la guía de ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos, ubicado en el liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” Boconó, Estado Trujillo.	4	Bienvenido. Explicación de la importancia de la guía. Conversatorio sobre el diseño de la guía de ajedrez. Como incentivar a los alumnos para que use este medio como lo es el ajedrez. Realizar un evaluación escrita, donde se mencione el beneficio de utilizar esta guía de ajedrez. Evaluación final sobre la guía de ajedrez. Reflexión final de la jornada.	Se logró revisar la guía de ajedrez. Se logró la participación de los docentes, para escuchar sus opiniones acerca de la utilización de la guía de ajedrez.

Fuente: Betancourt (2012)

Resultados obtenidos

Actividad 1: Taller. Se realizó en el turno de la mañana, donde la participación fue muy buena, se observó expectativas e inquietud por la temática desarrollada. Así mismo, hubo bastante receptividad y dinamismo, la información y las actividades se desarrollaron con éxito. Al final de la sesión, se evaluó, en este caso se utilizó la lista de cotejo (**Anexo 10.1**), donde se expresó el trabajo en grupos y las reflexiones sobre el tema que se habló. Donde uno de ellos fue la importancia de utilizar el ajedrez en la educación.

Actividad 2: Taller. Aunque los participantes fueron pocos, sin embargo, se logró la participación de los docentes una vez culminada la explicación de la guía de ajedrez en su nivel teórico, se obtuvieron diversas opiniones y puntos de vista relacionados a la temática. De ambos grupos surgieron nuevas ideas, que servirán a la estructuración de la guía de ajedrez. Se aplicó el instrumento de evaluación, que fue la lista de cotejo, con el fin de conocer la iniciativa de los docentes en este taller (**Anexo 10.2**).

Actividad 3: Taller. Se realizó en una sesión, en la que se observó la integración, inquietudes, interés, participación activa, motivación para seguir innovando y fortaleciendo la labor educativa mediante la temática desarrollada. En este caso se dio a conocer a los docentes los movimientos correctos de las piezas de ajedrez. Se aplicó el instrumento de evaluación, una lista de cotejo (**Anexo 10.3**), el cual va a permitir conocer cómo los docentes mueven y relacionan las actividades que tiene la guía, con el propósito de comprender su nivel ajedrecístico. Las opiniones a través de las experiencias prácticas del docente, donde se tome en consideración esta guía en la planificación de clase tanto en el aula como institucional, que participen todos los docentes.

Actividad 4: Taller. Durante el desarrollo del último taller se realizaron algunos comentarios, se procedió a revisar la guía de ajedrez. Con la

finalidad de contribuir con una nueva herramienta de aprendizaje y a su vez que se pongan en práctica en el nuevo año escolar. Se aplicó el instrumento de evaluación (**Anexo 10.4**), del cual en términos generales se obtuvo los siguientes resultados: el 64% de los docentes consideran que el ajedrez influyen en todas las respuestas anteriores, mientras que 18% consideran que estimula la imaginación e inteligencia, el 9% consideró tanto que estimula el autoestima y la memoria, dando un empate en ambas respuestas.

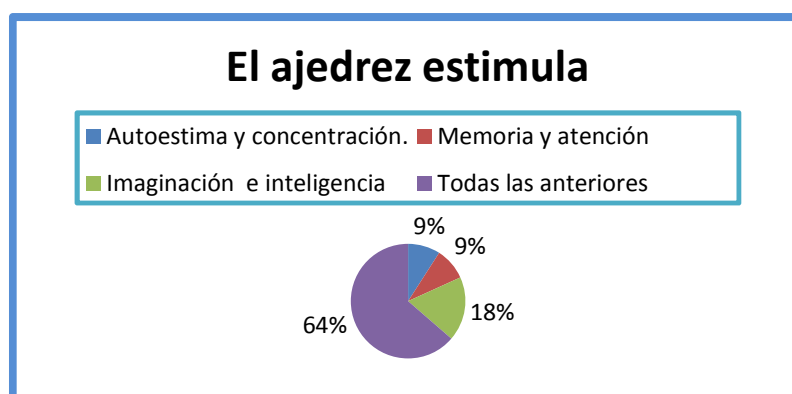


Gráfico 4. Pregunta 1 del instrumento de evaluación. **Fuente: Betancourt (2012).**

En relación a la segunda pregunta el 50% de los docentes aplicaría la guía de ajedrez dentro del aula de clase, mientras que el 25% prefiere hacerlo en la biblioteca y el otro 25% por ser también un deporte lo realizaría en la cancha deportiva.

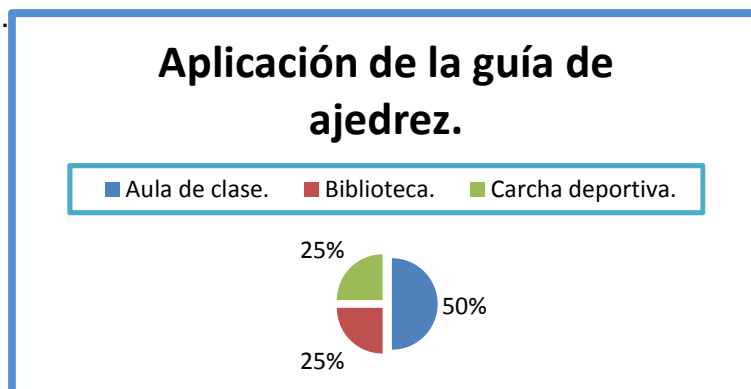


Gráfico 5. Pregunta 2 del instrumento de evaluación. **Fuente: Betancourt (2012).**

Por último, la tercera pregunta el 82% califica como excelente este taller, como utilizar el juego de ajedrez en los estudiantes, con una guía de ajedrez, el otro 18% lo toma en cuenta como muy bueno.

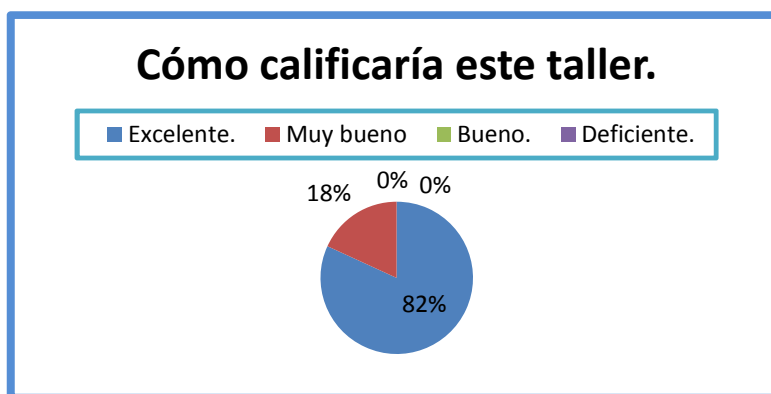


Gráfico 6. Pregunta 3 del instrumento de evaluación. **Fuente: Betancourt (2012).**

Reflexiones finales

Una vez cumplidas las fases del proyecto, se llega a las siguientes reflexiones:

En la institución educativa, se logró que el equipo institucional del liceo consideraran necesario que se les brinden la oportunidad de utilizar otras herramientas de aprendizaje, tal es el caso de una guía de ajedrez, donde el docentes pongan en práctica todos lo mencionado en la guía dentro del aula de clase, así tratar de mejorar el rendimiento de los alumnos, especialmente en las asignaturas prácticas.

En relación a los estudiantes, este proyecto le va a permite utilizar una herramienta divertida como lo es el ajedrez tanto en el aula como en los espacios de ocio. La posibilidad de vencer al contrincante y el protagonismo social que implican los éxitos competitivos, son una gran fuente de satisfacciones al tener oportunidad de demostrar sus conocimientos,

experiencia de valentía y energía durante el desarrollo de una partida de ajedrez, donde se ponen de manifiesto todo el potencial creativo, intelectual y reflexivo.

Además, los padres y representantes lo favorecerán en el sentido que a través de las prácticas del ajedrez, ayudará a sus hijos y permitirá la integración en los padres, donde los malos vicios y las actitudes marginales o antisociales, promoviendo la ocupación del tiempo libre en una forma sana, instructiva y educativa.

Por último, como investigador, este proyecto me ha servido de experiencia y de ayudan para buscar nuevas herramientas para facilitar el aprendizaje en los alumnos. Como lo es el ajedrez actúa como un recurso más dentro del aula de clase y a su vez beneficia al educando en su formación. En este caso, fue dirigido a los docentes para que conociera más sobre la temática de la guía de ajedrez. La finalidad es que el docente tome la iniciativa para su aplicación, mientras están jugando el educando se desarrolla las capacidades cognitivas.

Por toda esta serie de razones anteriormente expuestas el ajedrez tiene la suficiente entidad por sí mismo para entrar a formar parte de las asignaturas del conocimiento, y consiguientemente adquirir carácter obligatorio. Si a esto añadimos que el ajedrez despierta un enorme interés entre los niños, jóvenes, adolescentes y adultos, que es relativamente fácil de introducir prácticamente en el aula, nos encontramos ante una didáctica educativa del futuro, que tenemos la posibilidad de comenzar a utilizar y difundir en el presente.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la investigación se considera pertinente ofrecer las recomendaciones siguientes:

Realizar un seguimiento constante de la puesta en marcha de la guía del ajedrez, a través del control y supervisión de las actividades allí registradas.

Llevar un registro trimestralmente de cada uno de los niveles, que contiene la guía de ajedrez, con el fin de conocer las fortalezas y debilidades que se presente en el uso de la misma.

Iniciar al alumno en los aspectos deportivos y sociales del juego de ajedrez.

Incorporar a los padres y representantes en el uso de la guía a través de torneos conjuntamente con los alumnos.

Propiciar intercambios de actividades con otras instituciones, efectuado partida de ajedrez.

Cultivar procesos o habilidades intelectuales a través de la enseñanza y práctica ajedrez, donde debemos remarcar como primordiales, el pensamiento analítico, crítico y creativo.

La aplicación de la guía de ajedrez, en el aula (alternativa): el ajedrez no tendrá una forma única de trabajo sino que ésta se desarrollara según el objetivo de la clase. Por lo tanto el docente debe preparar su clase con la organización que crea más adecuada.

Informar a los directivos de la institución, en cuanto a los resultados obtenidos en la investigación y la ejecución de los talleres realizados con los docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2006). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología Científica. Caracas: Epísteme.
- Alfaro, M. (2001). Planificación. FEDUPEL.
- Ander-Egg, E. (1996). La Planificación Educativa. Editorial Magisterio del Río de la Plata, Argentina.
- Amarista, A. (2004). Planificación instruccional. Ediciones de la UNELLEZ. Segunda edición. Barinas.
- Arrieta, B y Meza, R. (2000). Análisis y Desarrollo de la Práctica Docente. Maracaibo – Venezuela: Ediluz.
- Blanco, U. (2004). ¿Por qué el ajedrez en las escuelas? 2da edición. Fundamentos del ajedrez escolar. Caracas: Venezuela.
- Baker, Judy L (2000). Evaluación del impacto de los proyectos de desarrollo en la pobreza. Manual para profesionales. Washington: Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento/BANCO MUNDIAL.
- Castro, A. (2008) “La Exportación en Colombia” Impreso en Colombia. Editorial Universidad del Rosario.
- Cerda, H. (2002). Cómo elaborar proyectos. Abya Yala
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Caracas: Gaceta Oficial N° 36.860.
- Esparza, A. (2008). Plan de Sensibilización. México D.F.
- Fernández, J; Rosario, M. (2007). Implantación del ajedrez en un centro de primaria. Educación. España: Wolters Kluwer.
- Fernández, J y Rosario, P. (2009). TIC para enseñar y jugar ajedrez. Barcelona.
- Fernández, J; Gairín, J. (2010). Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez. Departamento de Pedagogía Aplicada. Universidad Autónoma Barcelona.
- García, J y Maestro, J. (2010). La etapa de ejecución. Universidad Antonio de Nebrija. Gestión de Proyectos Tecnológicos.

- González, C. y García, P. (2006). Actividades escolares. Barcelona: INDE.
- Horrocks, T. (1984). Psicología de la Adolescencia. México: Trillas.
- Lebreo, G. (2001). El desarrollo de la inteligencia y la enseñanza del ajedrez: Una experiencia cubana. Instituto superior latinoamericano de ajedrez. (ISLA).
- Ley Orgánica de Educación (1980). Caracas: Gaceta Oficial N° Disposiciones Fundamentales.
- López, A. (2007). Técnicas de diagnóstico, intervención y evaluación social. México: Editorial Trillas.
- Pérez, G. (2005). Elaboración de proyectos sociales. Narcea, S.A. España-Madrid.
- Pérez Serrano, G. (2004). Modelos de investigación cualitativa en educación social y animación socio cultural, aplicaciones prácticas. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Russek, G. (2004). Ajedrez Práctico. El programa completo para ser un ganador selector. México: Alfa lago- Managua.
- Tarpy, R. (2000). Aprendizaje Teoría e Investigación Contemporáneas. España: Mc Grall – Hill. Interamericana.
- Zorrilla, S Y Torres, M (1992). *Guía para elaborar la tesis*. México: MC Graw Hill.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- Alvarado, R. (1995). Historia del origen del ajedrez. (Libro en línea). Consultado el 21 de febrero 2012 en:
www.dcc.uchile.cl/~jegger/ajedrez/HistoriaAjedrez.htm
- Carretero, M. (1997). Desarrollo cognitivo y aprendizaje” Constructivismo y Educación. (Libro en línea). Consultado el 19 de marzo en:
www.uls.edu.mx/~estrategias/constructivismo_educacion.doc
- Crespo, M. (2010). Guía de diseño de proyectos sociales comunitarios bajo el enfoque del marco lógico. Caracas. (Libro en línea) Consultado el 20 de marzo de 2012 en: www.funtha.gov.ve/doc_pub/doc_336.pdf

- Ferguson, R. (1993). Resumen sobre investigaciones del ajedrez y su impacto en la educación. American Chess School. Tomado de la página: www.laplaza.org.ar/colabora/ferguson.htm
- Gómez, T. (2003). *Diagnostico Socioeducativo* (Libro en línea). Consultado el 14 de enero de 2012 en: [//www.lie.upn.mx/docs/DIAGNOST007.pdf](http://www.lie.upn.mx/docs/DIAGNOST007.pdf)
[18-11-0211](http://www.lie.upn.mx/docs/DIAGNOST007.pdf)
- Hernández, K. (2008). La Educación en Venezuela. (Libro en línea). Consultado el 14 de febrero de 2012 en:
[//www.monografias.com/trabajos58/educacion-en-venezuela/educacion-en-venezuela2.shtml](http://www.monografias.com/trabajos58/educacion-en-venezuela/educacion-en-venezuela2.shtml)
- Laplaza, J. (2001). La evaluación. (Libro en línea) Consultado el 13 de abril de 2012 en: www.laplaza.org.ar/pedagogo/evaluacion.htm
- Martínez, J. (2012). Gestión de la calidad por procesos. El diagrama de la espina de pescado (Ishikawa). (Libro en línea) Consultado el 30 de marzo de 2012 en:
oficiosociologo.blogspot.com/2012_03_01_archive.html
- Martin, F. (2003). Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. (Libro en Línea). Consultado 19 de marzo en:
www.profes.net/rep_documentos/monograf/aprendizaje.pdf
- Pérez, M. (2000). El Ajedrez. (Libro en línea). Consultado el 21 de febrero 2012 en: www.monografias.com/trabajos/ajedrez/ajedrez.shtml
- Urzúa, C. (2000), la planificación educativa una necesidad para la calidad de la docencia de aula. (Libro en línea) Consultado el 12 de marzo de 2012 en:
carlosurzua.usach.cl/moodle/file.php/1/APROXIMACIONES_A_LA_PLANIFICACION_EDUCATIVA.pdf