

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ANTONIO NARIÑO**

**PROYECTO:
CISHOVA: Club Ibaguereño de Shogi y
variantes del ajedrez**

**M.Sc. JAIME A. FLÓREZ S.
JEFE DE ÁREA DE MATEMÁTICAS**

**IBAGUÉ
COELLO COCORA
2019**

INTRODUCCIÓN

En este proyecto es una estrategia que busca fortalecer las estructuras lógicas del pensamiento en los estudiantes y demás integrantes de la comunidad educativa que se deseen vincular. Para ello, se consultan y aprende no sólo a jugar ajedrez si no también algunas de sus variantes, como el ajedrez para circular, para tres personas, para cuatro personas, el ajedrez chino, coreano y japonés haciendo especial énfasis en este último (Shogi (将棋): juego de mesa de los generales). También se buscan estrategias para vincular a la comunidad educativa mediante juegos en los descansos, torneos etc. Esto a partir de la semana cultural donde se hará el lanzamiento oficial ante el colegio.

ANTECEDENTES

El Shogi (将棋) juego de mesa de los generales o ajedrez japonés es anterior a la era bushido (Japón), y de los juegos de ajedrez orientales más conocidos como el xiangqi (ajedrez chino) y al Janggi (ajedrez coreano) es el que presenta más similitudes con el ajedrez convencional. En general, las diferencias más notables son que individualmente las fichas del shogi tienen menos poder bélico que el ajedrez (las más poderosas son el alfil y las torre, las cuales poseen los movimientos convencionales y existen en razón de una por jugador); que casi todas las fichas se pueden promover y que las fichas que son capturadas pueden ser puestas en juego por el captor en cualquier momento.

Así, el shogi, el ajedrez convencional y algunas otras variantes se convierten en el objeto de estudio del CISHOVA: Club Ibaguereño de Shogi y variantes del ajedrez.

Si bien no se tiene noticia de antecedentes de este juego en el Tolima, sí se han encontrado algunas en Colombia, las cuales se relacionan a continuación.

https://www.facebook.com/pg/Asociaci%C3%B3n-Colombiana-de-Shogi-ajedrez-japon%C3%A9s-438484179840030/events/?ref=page_internal

<http://colombiashogi.blogspot.com.co/>

<http://luzinfinitashogi.blogspot.com.co/2011/02/comienza-blog-de-shogi-colombia.html>

<http://www.valledelcauca.gov.co/publicaciones.php?id=15317>

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del pensamiento es piedra angular para el modelamiento y la solución de problemas, no sólo matemáticos si no en todas las situaciones de la vida.

Este proyecto pretende estimular el desarrollo del pensamiento mediante la generación de espacios y capacitación a un grupo selecto de estudiantes en términos del ajedrez y de sus diferentes variantes, educandos que se encargaran de compartir su experiencia con los demás miembros de la comunidad educativa estimulandola para generar ambientes lúdicos en los que se incentive este deporte.

OBJETIVO GENERAL

Incentivar el uso del ajedrez, el Shogi y sus variantes en el estudiantado de la IEAN sede secundaria como estrategia para el desarrollo del pensamiento convirtiéndose en pioneros regionales de este deporte.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Capacitar un grupo de estudiantes en ajedrez, Shogi y variantes del ajedrez
2. Proporcionar a la comunidad de IEAN las herramientas lúdicas y los espacios pertinentes para generar una cultura de juego del ajedrez y sus variantes.
3. Estimular en la comunidad de IEAN una cultura de aprovechamiento del tiempo libre mediante la práctica del ajedrez y sus variantes.

DISEÑO METODOLÓGICO

Este proyecto tiene un diseño metodológico simple. Se realizará una convocatoria dirigida a los estudiantes de los grados superiores (de octavo a 11) invitando a quienes les agrade el ajedrez, quienes serán los primeros integrantes del semillero (club). Acto seguido, en los espacios de plan lector que se abren en la IEAN, se harán reuniones con este grupo, en las cuales se establecerán las estrategias de consecución de recursos y de generación de espacios.

Además, para incentivar el juego, se realizarán torneos relámpago en algunas de las actividades institucionales, promoviendo el uso de los ajedrez en material reciclado.

EVALUACIÓN

El proyecto será evaluado al finalizar el año escolar por los integrantes del semillero (club).¹

¹ Ver anexo 1

ANEXO 1: FORMATO DE EVALUACIÓN PARA ESTUDIANTES

EVALUACIÓN CISHOVA	
Nombre: ¿Qué fué lo que más le gustó del proyecto?	Grado: ¿Qué fué lo que menos le gustó del proyecto?
Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuan oportuno le parció el proyecto leyendo matemática: _____	Califique de 0 a 5 siendo 5 la nota más alta cuánto aprendió en el proyecto leyendo matemática: _____