ARTICULO.

El proyecto enjambre ha sido una gran oportunidad que nos ha brindado el departamento norte de Santander junto a la universidad francisco de paula Santander para investigar; sintiéndonos como unos pequeños periodistas que por medio de una pregunta problematizadora ¿Qué incidencia tiene la didáctica del juego para desarrollar las habilidades mentales? En la cual nos transamos que fue el comienzo de la investigación buscando información en un lugar y en otro, integrándonos con otras personas en la búsqueda de información. Todo esto nos ha dejado una gran enseñanza de vida que mucho más tarde las pondremos en práctica, ver los avances, comentarlos con otros grupos; es lo que nos ha impulsado a seguir. al principio claro con muchos tropiezos al igual que todos; pero que al final no han sido los obstáculos, una razón para que nos rindamos. Sino más bien un motivo para seguir con este proyecto.

Al principio no tenía tanta aceptación en mi grupo por cierto se llama FUTURISTAS conformado por un buen líder nuestro profesor de informática JUAN JOSE CONTRERAS ESPITIA que es nuestro motivador en este proyecto. También con la coordinadora MARIA TERESA TEJADA con mis otros compañeros que de una manera u otra han estado atentos a las actividades del grupo llevando al cabo con responsabilidad cada una de las bitácoras que se ha basado en la habilidad mental en la manera que influyen como estudiante .para ello tuvimos como referente la preocupación de nivel académico y el resultado de las pruebas saber en los anteriores años ya que lo evaluado en estas pruebas es el razonamiento lógico.

Para ello construimos y compramos juegos que desarrollan la habilidad mental y claro que fueron desconocidos, no como los de siempre el ajedrez, sopa de letras, rompecabezas, etc.

Por eso la importancia del proyecto para nosotros es resaltar y dar a conocer la agilidad mental y el razonamiento lógico en todas las áreas de formación buscando mejorar y subir al máximo el puntaje de las pruebas de estado, claro, esto primero aún más el rendimiento académico del colegio. Espero que todos nosotros podamos dejar una pequeña huella de hacer un cambio todo esto ha tenido un proceso al inicio construir una pregunta darle un nombre al grupo, identificarnos con un logo buscar el tema central.

Creo que fue lo, más importante, porque a base de ello todo vino por añadidura lo que quiero decir es que teniendo el tema ósea nuestro objetivo; las demás cosas serían menos complicadas de realizar luego continuar con la solución de las bitácoras muchas de ellas nos hicieron conocer cuáles eran nuestras dificultades cuestionarnos sobre ellos, valorar las virtudes que tenemos en el grupo, ver lo que había que mejorar más, ver las capacidades que habíamos desarrollado con el proceso del proyecto como la sociales, cognitivas, comunicativas y científicas.

También recurrimos en este proceso a la ayuda de la historia investigando sobre algunos personajes que ejercieron un gran papel en la didáctica del juego como:

\*JEAN PIAGET

\*AUGUST MORGAN

\*CARMEN BOBES NAVES

\*LEIBNIZ

\*WILLIAM RUSSELL

En fin todos ellos nos dieron valiosa información podiendo ver que la agilidad mental no es tan moderna a la época ya que en todos los tiempos no es vista de la misma manera. La agilidad mental es algo que todos tenemos eso e lo que quisimos resaltar en el proyecto sino que muchas veces unas personas la desarrollan más que otras porque la ejercitan mientras crecen; mientras que otros creen que es perder el tiempo cayendo en una triste mentira porque cada dia que pasa se va perdiendo un día más de vida ya que las neuronas siempre están en movimiento por eso necesitan acción.

Básicamente se le busca inculcar no solo a jóvenes como también niños, adultos, muchas veces en los abuelitos. En conclusión el proyecto ha sido una gran idea ya que es bueno variar porque siempre la misma rutina cambiando por algo más interesante que es investigar, aprender y luego contarlo aunque no estemos como el grupo en un cuadro de honor pienso que lo hicimos muy bien, fuimos excelentes y todo esto fueron nuevas oportunidades para educar nuevos métodos de descubrir un mundo diferente al que creemos vivir.

Gracias proyecto enjambre por esta oportunidad que me brindaste que se que me va a servir en años más adelante.







