

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS CON EL AJEDREZ COMO RECURSO
EDUCATIVO PARA LA CONTRIBUCIÓN AL FORTALECIMIENTO DE
LA ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DE 5GRADO DEL COLEGIO
INSTITUTO TECNICO NACIONAL DE COMERCIO SAN JOSE DE
CUCUTA



GINA ZULEYMA
CASTRO ALVARADO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA. EN PEDAGOGIA
INFANTIL
CUCÚTA

2019

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS CON EL AJEDREZ COMO RECURSO
EDUCATIVO PARA LA CONTRIBUCIÓN AL FORTALECIMIENTO DE LA
ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DE 5GRADO COLEGIO INSTITUTO TECNICO
NACIONAL DE COMERCIO DE SAN JOSE DE CUCUTA



GINA ZULEYMA
CASTRO ALVARADO

TUTOR: ANTHONY ARDILA MORENO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACION

LIC. EN PEDAGOGIA INFANTIL

CUCÚTA

2019

Agradecimientos

Agradezco primera mente al Dios de la vida por darme la fortaleza, dedicación y empuje de trabajar por mis sueños, a mis padres por que hicieron posible este logro, a mi padre Ilmo. castro por darme ejemplo de organización, disciplina, responsabilidad y dejarme el mejor legado de entrega al conocimiento; a mi hija Alejandra por llegar a darle enseñanzas, amor , comprensión , a mi esposo por estar ahí de manera incondicional, a mi ángel desde el cielo que sé que se siente orgullosa de mí de que su labor fue culminada a una meta mas, quien hizo de mí una mujer llena de muchas virtudes y valores dignos de admiración, a mi segunda mama tía Ofelia Alvarado por estar ahí de manera incondicional para apoyarme y darme aliento en los momentos más difíciles después de que mi madre se fue al cielo, a mi tutor Anthony Ardila Moreno por su paciencia y acompañamiento a este trabajo investigativo, al Dr. Ariel Dotres Bermúdez por sus grandes aportes a esta investigación, por su paciencia..

**Gina
Castro**

Tabla de contenido

1. PAGINAS PRELIMINARES.....	3
Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	8
Capítulo I.....	11
Estudios de Necesidades.....	11
Objetivos, Justificación y delimitación.....	13
Capítulo II	17
Fundamentación teórica de la propuesta	18.
Bases Legales	39
Plan de Acción factibilidad	41
Capítulo III	50
Marco metodológico.....	50
Naturaleza de la Investigación.....	50
Diseño,tipo,nivel y modalidad de la investigación.....	50
Técnica e instrumentos.....	52
Cronograma general de la aplicación.....	54
Capítulo IV	55
Valoración o evaluación de la experiencia.....	55
Capítulo V	63
Conclusiones.....	63
Capítulo VI Propuesta.....	67
Referentes bibliográficos.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Baremos Estadística de IGAP de la Muestra Masculino	55
Tabla 2. Baremos Estadística de IGAP de la Muestra Femenina	56
Tabla 3. Baremos Estadística de cociente de concentración Total de la M.....	57
Tabla 4. Baremos Estadísticas Prueba Final de Test de Atención	58
Tabla.5. Correlación test inicial y test final de atención.....	60
Tabla. 6. Baremos Resultados según Niveles de Atención estudiantes 5.....	61

Resumen

El siguiente estudio enmarcado como un proyecto de investigación en una institución educativa denominado “Estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para la contribución al fortalecimiento de la atención en estudiantes de 5 grado de la ciudad de Cúcuta”. El cual se realizó en una institución de carácter oficial .Donde se tiene como objetivo general; Implementar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para contribuir con el fortalecimiento de la atención en estudiantes de 5 grado del colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio”, igualmente se establecieron unos objetivos específicos tales como Identificar el nivel de atención de los estudiantes del 5 grado grupo G del Colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio, en un segundo objetivo Elaborar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención, Aplicar las estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención, Evaluar las estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención. En el marco metodológico la naturaleza de la investigación es cuantitativa, diseño de la investigación no experimental, tipo de campo y nivel Descriptivo. Modalidad de la investigación Proyecto factible. Esta información se recogió y analizó a partir de una observación inicial, un test de atención como fase diagnóstica para identificar el nivel atencional con que se encontraban los estudiantes, un juego de ajedrez instalado en las Tablet de la institución, aplicando un plan de acción de actividades de ajedrez pertinentes a la edad y un test final de atención para contrastar con el resultado inicial. arrojando que el 68% de la población del grado 5G fortalecieron los niveles atencionales.

Palabras Claves: Pedagógicas, aprendizaje, ajedrez, estudiantes, atención, observación directa, juego, test.

Abstract

The following study framed as a research project in an educational institution called "Pedagogical strategies with chess as an educational resource for the contribution to the strengthening of attention in 5th grade students of the city of Cucuta". Which was carried out in an institution of an official nature. Where it has as a general objective; Implement pedagogical strategies with chess as an educational resource to contribute to the strengthening of the attention of 5th grade students of the National Technical Institute of Commerce school ", also established specific objectives such as Identifying the level of attention of the students of the 5th grade group G of the National Technical Institute of Commerce College, in a second objective Develop pedagogical strategies with chess as an educational resource for the strengthening of care, Apply pedagogical strategies with chess as an educational resource for strengthening care, Evaluate pedagogical strategies with chess as an educational resource for the strengthening of attention. This information was collected and analyzed from an initial observation, an attention test to analyze the degree of attention with which the students were, Field diaries, interview with the institution's expert teacher, chess activities with difficulty, installed game in the tablets of the institution, and final test of attention to contrast the initial result. The approach as a research framework of the proposal is based on epistemology with an action method and a collection of data analysis such as Direct Observation, Diagnostic Phase Test to measure the degree of initial attention when applying pedagogical strategies through activities and Tablet games. Action plan of chess activities with difficulty. Field diaries: in which all the significant events or experiences were recorded to be interpreted and then analyzed acquiring a final result.

keywords: Pedagogical strategies, learning, chess, students, attention, direct observation, game, test.

Introducción

La presente propuesta de investigación titulado “Estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para la contribución al fortalecimiento de la atención en estudiantes del grado 5G del colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio, ubicado en la ciudad de Cúcuta, departamento de Norte de Santander. En primer lugar, se busca contextualizar sobre el lugar en el que se vivencia el proceso de aprendizaje de los estudiantes de acuerdo con su nivel atencional y conociendo que el ajedrez es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niños y niñas desarrollen y fortalezcan sus procesos de aprendizaje y atención.

De tal manera es necesario analizar la forma en que se está enseñando en las aulas de clase, donde el estudiante se prepara y desarrolla unas habilidades y se enfrenta a un mundo lleno de dificultades, donde el docente a través de sus metodologías y estrategias pedagógicas implementadas de manera oportuna y asertiva; permite que el ajedrez fortalezca los procesos cognitivos.

Por tal razón existe una causa para incluirlo dentro del plan académico y hacerlo accesible a los alumnos de grados 5 como base de una formación cognitiva. Para la realización y ejecución de la propuesta se estipularon unos objetivos que se deben alcanzar al finalizar la misma el cual es Implementar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para la contribución al fortalecimiento de la atención. A su vez se establecen

objetivos específicos como lo son identificar los niveles atencionales en los estudiantes de 5G, elaborar, implementar y evaluar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la atención.

Como argumentación y referencias teóricas para la presente propuesta se tomaron autores mencionados a continuación: Ríos (2017), Froener & Vogel (2017), Leontxo García Olasagasti (2008), Salazar Adriana (2002). De los cuales se tomaron sus teorías y algunas actividades propuestas para fortalecer la atención.

En concordancia a lo anterior esta investigación se encuentra distribuido en seis capítulos, donde en el primer capítulo se encuentra el estudio de necesidades, observando como dificultad la capacidad para que estudiante mantenga el foco de la atención en una tarea concreta. Generando un interrogante de ¿Cómo la implementación del ajedrez permite contribuir al fortalecimiento de la atención de los niños y niñas del grado 5g del Colegio Instituto Técnico Nacional de comercio Sede B de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander?, igualmente, unos objetivos generales y unos específicos, con una justificación que resalta la importancia de incluir el ajedrez como recurso educativo para el desarrollo y potencializar los niveles atencionales.

Si pues, la presente propuesta en el segundo capítulo la fundamentación teórica, el cual expone las diferentes posturas como respaldo teórico sobre el fortalecimiento de la atención desde el ajedrez, empleándolo como recurso educativo.

En el tercer capítulo, se describe el marco metodológico, donde la naturaleza de la investigación es cuantitativa, diseño no experimental, tipo de campo y nivel descriptivo con modalidad proyecto factible, se implementó una como instrumento para la recolección de datos un Test psicológico de atención Toulouse- Pieron como fase diagnóstica inicial y evaluación final para identificar los niveles de atención.

A continuación, en el cuarto capítulo aborda la valoración de la experiencia t, dando a conocer los resultados obtenidos contrastados con el problema detectado, en el quinto capítulo las conclusiones y como 6 capítulo la propuesta pedagógica.

Capítulo I

Estudios de Necesidades

La calidad del aprendizaje que adquiere un estudiante está relacionada con su actitud y sus habilidades frente a lo que aprende, sin desconocer la importancia de otros factores sociales, académicos e institucionales. El estudiante debe contar con habilidades que le posibiliten el aprendizaje con criterio de autonomía, eficiencia y eficacia para garantizar su buen desempeño escolar. A nivel mundial, enfrentar la problemática de dificultad para mantener el foco de atención a una tarea específica en las aulas de clase crea una gran responsabilidad a los educadores y una gran preocupación, pues es un gran desafío a la hora de emplear estrategias metodológicas y pedagógicas que le permitan al estudiante optimizar su aprendizaje y fortalecer la atención.

Desde hace años se ha comprobado a través de investigaciones los beneficios que ejerce el ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas y la optimización del aprendizaje. Considerando cuales son algunos de los principales problemas educativos que aquejan nuestra sociedad, la importancia de que los docentes dentro de las aulas incluyan el juego como herramienta pedagógica es de gran importancia debido a que en la primaria este permite fortalecer los procesos cognitivos que favorecen el desarrollo y el óptimo aprendizaje del estudiante, lo que permite focalizar desde la propuesta el contribuir al fortalecimiento de la atención a través del ajedrez como una herramienta educativa .

Según la UNESCO (2010). La Educación necesita desarrollar los procesos cognitivos básicos en los estudiantes, siendo el propósito de la enseñanza a través del juego para

lograr un aprendizaje significativo; estos ocurren cuando se relacionan mediante un proceso activo, personal, y de manera intencionada la información que el estudiante adquiere con los conocimientos que ya posee. Para ello los docentes deberían incidir en desarrollar estrategias adecuadas que den énfasis al fortalecimiento de la atención como pilar en el desarrollo de competencias.

De esta manera en la actualidad el aprendizaje se ha convertido en uno de los procesos más importantes en el desarrollo del ser humano por lo tanto es indispensable la planeación de actividades de acuerdo a la edad, al contexto y al tipo de aprendizaje siendo la base del éxito y los resultados que se pueda ver en el futuro. No obstante, es común observar que los estudiantes que asisten al Colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio sede B del grado 5G ubicado en la ciudad de Cúcuta, siendo esta la principal problemática en la dificultad para mantener la atención en una tarea concreta, como causa a la no implementación de estrategias pedagógica dejando como consecuencia la dificultad para el aprendizaje.

A lo anterior se plantea como una solución viable la implementación de estrategias pedagógicas desde el ajedrez como un recurso educativo para la contribución al fortalecimiento de la atención; utilizando recursos, metodologías que incentiven y motiven al estudiante a despertar el interés por los contenidos de las asignaturas y de esta forma el aprendizaje sea significativo.

Es necesario para el colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio utilizar el ajedrez como recurso educativo para fortalecer la atención en los niños del grado 5G, teniendo en cuenta que el juego es una necesidad fundamental del ser humano y que tiene especial

significado en la niñez, como la actividad más importante para el desarrollo de los niños.

Mediante este relacionan los conocimientos que ya han adquirido con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual, y siendo este un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad.

A través del ajedrez como un recurso educativo los niños enriquecen su mente, estimulan su cerebro, crean situaciones y les dan solución. Es un instrumento de enseñanza excepcional, porque puede ser adecuado fácilmente al nivel de desarrollo del estudiante. Por eso el ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, se constituye como un recurso pedagógico apropiado para ayudar a los estudiantes a desarrollar múltiples habilidades que sin duda optimizarán sus procesos de aprendizaje.

La propuesta de investigación se ejecutará en el grado 5G del colegio Instituto técnico Nacional de Comercio sede B, jornada de la tarde, como muestra a la aplicación de las actividades e instrumentó 15 niñas y 14 niños para un total de 29 estudiantes.

Formulación de la pregunta

Lo anterior expuesto lleva a la formulación de la pregunta ¿Cómo la implementación del ajedrez permite contribuir al fortalecimiento de la atención de los niños y niñas del grado 5g del Colegio Instituto Técnico Nacional de comercio Sede B de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander?

Objetivo General

Implementar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para la contribución al fortalecimiento de la atención en estudiantes de 5G del colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio.

Objetivos Específicos

De este modo los objetivos específicos que se tomaran como referente para la ejecución de la investigación, los cuales son:

Identificar el nivel de atención de los estudiantes del 5 grado grupo G del Colegio.

Elaborar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención.

Aplicar las estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención.

Evaluar las estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para el fortalecimiento de la atención.

Justificación

Se argumentan el por qué, y el para que se elabora la presente propuesta de investigación afirmando que la dificultad para mantener la atención en una tarea concreta causa un bajo rendimiento académico, dificultad en el aprendizaje, Si bien es cierto que esta problemática de la atención afecta las aulas de clase, creando así una dificultad para el aprendizaje en los estudiantes dando lugar a una necesidad inmensa de implementar estrategias a partir del ajedrez como recurso educativo a contribuir al fortalecimiento de la atención como un mecanismo que posee el hombre para poder discriminar, entre los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes y necesarios para él. El estudiante requiere de cierto grado de atención para la adquisición del aprendizaje, es por esta razón que una señal de aviso cuando hay poca atención puede verse reflejada en la ineficacia del aprendizaje.

Por esta razón es importante pensar sobre los beneficios que tienen el ajedrez como parte esencial de la estructuración de una clase diaria y tener en cuenta que la atención no solo es el control de la mente en determinadas ocasiones o actividades, por el contrario, va estrechamente ligada con la cantidad y la intensidad de trabajos propuestos para una clase, tal y como lo expresa Peterson & Posner,(2012) donde nos explica claramente que la atención consiste en tener una red de alerta, una de orientación y una ejecutiva , es decir a través de estas redes la persona mantiene estados de vigilancia y activación durante el día, permitiendo orientar la mente a algún evento de interés y por último regulando la conducta y cognición .

En este sentido se resalta que no solo la escuela debe ser partícipe de la educación de los estudiantes enfocada al desarrollo y fortalecimientos de la atención en las aulas de

clase, sino que desde las casas a través del tiempo libre o como hábito educativo implementar actividades lúdicas que permitan estimular el cerebro y que lo más importante que sean de interés para captar la total atención y concentración del estudiante desde el juego.

Teniendo en cuenta que los estudiantes del grado 5G del colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio presentan dificultad para mantener la atención en una actividad en concreto, si no se identifica a tiempo puede dar lugar a problemas en el aprendizaje, por tal motivo es indispensable generar una metodología dinámica y acorde con el propósito de contribuir al fortalecimiento en el desarrollo de las habilidades del pensamiento en cada estudiante.

De acuerdo a lo anterior la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras desde el juego del Ajedrez como una herramienta educativa permitirá el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas y mentales, sus perspectivas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. Es importante conocer el estilo de aprendizaje, y habilidades que poseen los estudiantes ya que de este modo para el docente será más sencillo incorporar estrategias a partir del ajedrez en la contribución del fortalecimiento de la atención y optimizar el aprendizaje.

Igualmente, el desarrollo de esta propuesta de investigación es de gran relevancia a nuestro crecimiento profesional puesto que portara en gran medida bases para la adecuada intervención pedagógica desde el juego y a la contribución del desarrollo de la problemática planteada.

Delimitación

Teniendo en cuenta la duración del periodo de la propuesta de investigación y la idea implementar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para contribuir al fortalecimiento de la atención, se ha delimitado el siguiente aspecto; delimitación temporal donde la investigación se realizará en un periodo de tres meses comprendido desde septiembre del año en curso hasta noviembre del mismo año, pretendiendo unos alcances en el que el estudio de necesidades de esta propuesta de investigación Implementar ,identificar , elaborar , implementar, evaluar y fortalecer la atención desde el ajedrez como recurso educativo, en los estudiantes del quinto grado 5G . del Colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio ubicado en la calle 9 N° 2 – 96 de la ciudad de Cúcuta

Capítulo II

Fundamentación Teórica

La atención es la capacidad de seleccionar, inhibir, y monitorizar los eventos que suceden tanto a nuestro alrededor, como dentro de nuestra mente. Esta capacidad es fundamental para poder dirigir nuestros pensamientos, emociones y conductas de manera que podamos lograr nuestros objetivos en la vida. Peterson & Posner (2015).

Es a partir de este proceso que el individuo recibe y organiza la información del mundo que le rodea; se puede ejercer control sobre la capacidad cognitiva, asegura un procesamiento perceptivo adecuado de los

estímulos sensoriales más relevantes, poniendo todos los sentidos en expectativa para que se dé el desarrollo integral del niño captando su interés y estimulando su capacidad de asimilación por medio de los procesos sensoriales, auditivos, visuales y perceptivos. Olías (2015).

Para defender igualmente la conceptualización del ajedrez como herramienta pedagógica y la contribución al fortalecimiento de la atención se presentan diferentes posturas como lo es (García,2015). En el ámbito académico, el ajedrez fortalece la atención y concentración que están presentes en los aprendizajes escolares. Según el informe de García (2015), que recoge los datos de estudios publicados en varios países, los niños ajedrecistas desarrollan más la inteligencia y logran resultados académicos mejores (en un 17% por término medio) que los no ajedrecistas, especialmente en matemáticas y lectura, Este autor da conferencias bajo el título El Ajedrez ayuda a pensar.

De acuerdo a las posturas anteriores se evidencia la importancia que tiene el ajedrez como herramienta pedagógica para ser utilizada por los docentes de las instituciones para potencializar las habilidades que este proporciona y que permita al estudiante mejorar la atención y así un mejor desempeño en el aprendizaje.

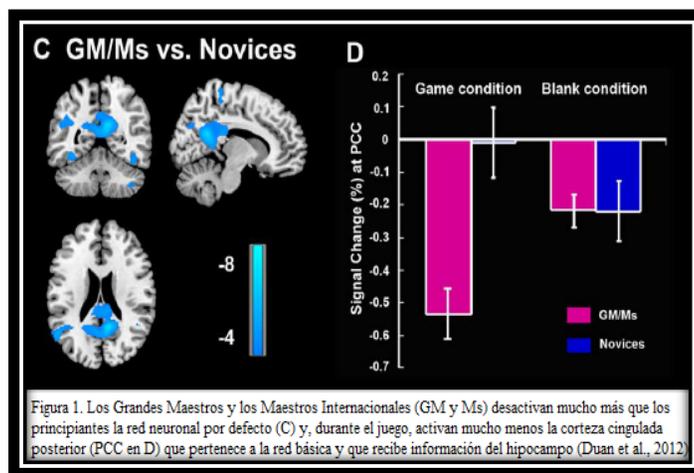
Por otra parte, para afianzar más la teoría del ajedrez para mejorar la atención dentro del contexto educativo Tal y como lo afirma (Fernandez, 2012) en su tesis, la enseñanza sistemática del ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo del pensamiento, la enseñanza de valores y el facilitar hábitos virtuosos del carácter. También se ha asociado con aspectos importantes

del pensamiento científico (capacidad de observación, organización de datos, técnica y métodos para la toma de decisiones) y se ha demostrado experimentalmente, que su estudio sistemático estimula el desarrollo de habilidades y procesos del pensamiento como la atención, la expresión numérica y verbal.

Para comprender mejor los estudios con neuroimágenes que han revelado patrones de activación cerebral al jugar al ajedrez: el lóbulo occipital se activa debido al procesamiento visual mientras que el lóbulo parietal refleja el control atencional y la orientación espacial. Sin embargo, los ajedrecistas profesionales activan más el lóbulo frontal, lo cual indica procesos de razonamiento de mayor complejidad y la utilización de la memoria de forma más selectiva al acceder a la información consolidada, mientras que los aficionados activan más el lóbulo temporal y el hipocampo, lo cual sugiere una necesidad de codificar y almacenar la información novedosa que aparece en el tablero ((Bart, 2004).

Asimismo, se ha comprobado que los ajedrecistas profesionales desactivan mucho más que los iniciados la red neuronal por defecto (activación cerebral cuando nuestra mente divaga o estamos con el “piloto automático”; ver figura 1) incrementan las conexiones funcionales entre los ganglios basales, el tálamo, el hipocampo y otras regiones pertenecientes al lóbulo parietal y al temporal (Duan et al., 2012 y Duan et al., 2014), sugiriendo todo ello que la práctica regular del ajedrez mejora el rendimiento cerebral permitiendo tomar mejores decisiones haciendo un uso adecuado de la memoria Según (Rivas, 2011) la atención es el proceso cognitivo que permite la elección de estímulos

de la extensa multiplicidad que inciden a través de los sentidos facilitando el procesamiento de unos a la vez que se inhibe el procesamiento de otros.



La atención cumple un papel importante como mecanismo de selección de la información ante la extensa incidencia de estímulos procedentes del medio como indica (Hernandez, 2012) Funciona como un filtro que evita que la mente humana, que tiene una capacidad limitada, llegue a sobrecargarse de información. Dicha selección no contempla una elección aleatoria, sino que depende de las metas y la información que rodea al individuo que determinarán hacia dónde y a qué se presta atención, existen diversos tipos de atención clasificados siguiendo una serie de criterios (ver tabla)

Tabla 1. Tipos de atención.

CLASIFICACIÓN SEGÚN:	TIPOS
Procedencia del estímulo.	Externa e interna.
Voluntad del sujeto ante el estímulo.	Voluntaria e involuntaria.
Interés del sujeto ante el estímulo.	Selectiva, dividida, sostenida y alterna.
Modalidad sensorial implicada en el proceso atencional.	Visual/espacial y auditiva/temporal.

A continuación, se describen cada uno de los tipos de atención a los que se hace referencia en la tabla 1. Según la procedencia del estímulo la atención puede ser de acuerdo a (Chun & Turk, 2011).

Atención externa. (Chun & Turk, 2011). La atención externa es aquella que se ejerce cuando un estímulo exterior es el que estimula la atención del sujeto. Este tipo de atención está condicionada por los estímulos que rodean al sujeto, así como por las nociones del espacio y el tiempo y depende de su recepción por parte de los sentidos.

Atención interna. (Chun & Turk, 2011). La atención interna es aquella ejercida por los propios procesos mentales del individuo o una estimulación proveniente del interior del sujeto, ya sea un objetivo en concreto, un deseo o las metas establecidas por el propio individuo.

Según la voluntad del sujeto la atención se clasifica de acuerdo a Dilem, Gutiérrez, Prinzmetal y Zvinyatskovskiy (2011) en dos tipos de atención

Atención voluntaria. Dilem Gutiérrez, Prinzmetal y Zvinyatskovskiy (2011). En este tipo de atención es el sujeto el que decide a qué actividad, estímulo u objeto quiere centrarse.

Atención involuntaria. Dilem Gutiérrez, Prinzmetal y Zvinyatskovskiy (2011). (Se trata del tipo de atención en la que la atención del sujeto está condicionada por la fuerza e intensidad con la que el estímulo se presenta ante él. Según el interés que presente el sujeto, la atención se clasifica según (Kutz, 2010) en atención selectiva, atención sostenida, atención dividida y atención

alterna:

Atención selectiva. (kut,2010). En ella el sujeto responde a una tarea o situación concreta eludiendo la atención sobre cualquier otro estímulo del entorno.

Atención sostenida. (kunt,2010). Durante la atención sostenida, el individuo mantiene su atención sobre la misma actividad, tarea o estímulo durante un período de tiempo prolongado.

Atención dividida. (kunt,2010). Este tipo de atención se produce cuando, ante la presencia de diversas tareas o estímulos, el individuo distribuye los procesos atencionales con los que cuenta para atender de forma exitosa a todas las tareas presentes

Atención alterna. (kunt,2010). Es aquella que ocurre cuando el individuo deja de prestar atención a la tarea que está realizando para realizar una tarea nueva.

Considerando la modalidad sensorial implicada en el proceso atencional, se puede distinguir entre la atención visual/espacial y la atención auditiva/temporal. Ambos tipos de atención dependerán de la modalidad sensorial utilizada por el individuo para centrarse en el estímulo (Ballesteros y Reales, 2009):

Atención visual/espacial. Ballesteros y Reales, (2009). El sujeto utiliza el sentido de la vista para centrarse en el estímulo proveniente del medio. Está relacionada con el espacio que percibe el sujeto.

Atención auditiva/temporal. Ballesteros y Reales, (2009). El sujeto utiliza el sentido del oído para centrarse en el estímulo proveniente del medio. Está relacionada con la percepción del tiempo que dura el estímulo.

Asimismo, el ajedrez contribuye al fortalecimiento de la atención porque las capacidades que posee los seres humanos pueden ser desarrolladas y mejoradas a través del ejercicio y la práctica. Como indica (Montero, 2016) esto mismo ocurre con los procesos cognitivos, los cuales pueden ser estimulados

A través de actividades y tareas estructuradas que pueden beneficiar el fortalecimiento de la atención y la capacidad de resolución de problemas.

Ajedrez como herramienta pedagógica

La práctica de ajedrez aporta beneficios y ventajas para todas las edades ya que este juego presenta características que favorecen el desarrollo de aptitudes mentales y sociales. Fernández (2016) destaca que el ajedrez favorece el desarrollo del pensamiento científico ya que los jugadores se enfrentan a una constante formulación de hipótesis que han de verificar o descartar. Este juego no sólo fomenta aspectos intelectuales, sino que favorece la socialización y el respeto por las normas y los compañeros que participan en el juego. Chacón (2012) establece una clasificación de los beneficios del ajedrez teniendo en cuenta parámetros fundamentales: Capacidades psicológicas intelectuales A continuación, se describen con mayor detalle.

Capacidades Psicológicas Intelectuales.

La práctica continuada del ajedrez presenta diversos beneficios

intelectuales como los planteados por (Siqueira,2015). Entre ellos se pueden destacar los siguientes:

Aumenta el cociente intelectual. La práctica continuada del ajedrez puede aumentar el cociente intelectual del individuo. Además, incrementa la capacidad para resolver problemas, las habilidades lingüísticas y lectoras, así como la capacidad de memorización y la concentración.

Favorece el desarrollo de la creatividad, dotando al individuo de estrategias originales para la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Incrementa la memoria. La memoria es una habilidad necesaria para todos los ajedrecistas. Un aumento de la capacidad memorística permite al individuo destacar por su buena memoria en las diversas áreas educativas.

Mejora la capacidad de resolver problemas. La práctica continuada del ajedrez permite al individuo identificar y analizar de forma más efectiva los datos fundamentales de un problema y les permite encontrar de forma rápida y eficaz diversas soluciones al problema planteado y analizar las posibles consecuencias de dichas soluciones.

Facilita la concentración. Los participantes pueden permanecer horas tratando de resolver una partida ajedrecística analizando situaciones y creando soluciones ignorando todo aquello que está ocurriendo a su alrededor durante la partida. Mejora la capacidad de planificación y anticipación de situaciones. El juego del ajedrez permite un mayor desarrollo de lóbulo frontal permitiendo al individuo planificar mejor y utilizar habilidades de procesamiento superiores.

Partiendo de los fundamentos teóricos expuestos anteriormente se toma como referente tres antecedentes internacionales, tres nacionales y uno regional, para un total de siete antecedentes internacionales que respaldan soportan y argumentan la viabilidad y factibilidad del proyecto.

Internacionales

Como primer referente a Paniagua Benito Mónica (2017) Universidad de Rioja (España) titulado la “Influencia del Ajedrez en los Procesos Cognitivos” Por este motivo, los objetivos de este estudio pretenden demostrar que los procesos cognitivos son mejorados por una práctica continuada del ajedrez.

Por consiguiente, para realizar esta investigación, se utilizará un diseño experimental de pretest-posttest con grupo de control no equivalente sobre una muestra de 60 alumnos de Educación Primaria pertenecientes a dos colegios públicos. Sobre esta muestra se aplicarán diversas pruebas y test que evaluarán la percepción, la atención, la memoria de los alumnos participantes.

Finalmente, toda esta información será recogida y analizada (mediante la prueba de Wilcoxon para los datos cuantitativos y la categorización de resultados para los datos cualitativos) con el objetivo de conseguir, como resultado, probar que la práctica continuada del ajedrez mejora los procesos cognitivos.

A lo anterior los resultados de esta investigación arrojan que el grupo experimental de muestra presenta mejoras en la percepción, una mayor

capacidad de atención y una mejora en la capacidad de concentración, un aumento en la memoria, así como mejoras en la capacidad de resolver problemas y mayor capacidad de anticiparse a las distintas situaciones, y que estos beneficios se manifiesten no sólo durante la aplicación del programa de ajedrez, sino también en todas las áreas trabajadas en el ámbito educativo y en otros aspectos de su vida. Para concluir el recorrido de la investigación expuesta considera por tanto los datos ofrecidos en este estudio sobre el tema que en esta investigación compete, se deduce pues que el ajedrez debería ser considerado y utilizado en el ámbito educativo como una herramienta fundamental para mejorar los procesos cognitivos de los alumnos y que esta mejora no sólo se llegue a reflejar en el juego, sino también en todas las áreas trabajadas dentro del entorno escolar.

Este trabajo se relaciona con la investigación planteada, ya que refleja como el ajedrez aporta al desarrollo de la originalidad, permitiendo a los estudiantes en tomar decisiones más precisas y rápidas en los momentos en que están bajo presión. favorece la concentración y demuestra que desde el juego se logra reducir los niveles de atención, percepción y memoria.

Del mismo modo otro referente corresponde Moreira Mónica, (2014) Universidad de la República de Uruguay, titulado " El ajedrez como herramienta pedagógica y la incidencia en el desarrollo cognitivo, así como los posibles beneficios de la instrucción ajedrecística en la vida académica" Donde el objetivo se enmarca en el proyecto I + D Ajedrez y cognición, que indaga los procesos cognitivos y motivacionales desplegados por niños en su proceso de

aprendizaje del ajedrez y su relación con la actividad escolar. Por consiguiente, este proyecto se trabajó en 2 escuelas de tiempo completo, una de ellas con instrucción ajedrecística en 3er y 6to año, con frecuencia semanal, durante 7 meses, y una que no recibió instrucción ajedrecística y sirvió como grupo control. Se aplicaron diferentes técnicas, con un diseño pre test- post test que permitiera analizar la variable instrucción en ajedrez.

Este trabajo se enfocó en una prueba de ajedrez diseñada para evaluar los conocimientos ajedrecísticos de los niños luego del período de instrucción; analiza los requerimientos cognitivos de los ejercicios, presentando los resultados obtenidos por los niños y comparándolos dentro del desempeño entre clases. Estos resultados sugieren que las diferencias en el desempeño por edad están ligadas a la flexibilidad cognitiva y la abstracción, ambas más desarrolladas en los niños mayores.

Un aporte significativo al proyecto planteado se da como desde el juego del ajedrez este incide a partir de la interacción de un programa diseñado para desempeñar las jugadas ajedrecistas en los estudiantes y mostró una mejora en el desempeño cognitivo y atención de los niños que realizaron practica de ajedrez en la institución.

El siguiente referente corresponde a Matute Loja (2016) titulado “Estudio de la atención y memoria general en niños que practican ajedrez” cuyo objetivo de este trabajo fue realizar una investigación de la atención y memoria general en niños de edad comprendida entre los 8 y 12 años, que además practiquen ajedrez de manera continua, y lo hayan hecho por un periodo mínimo de 6

meses. Investigación cuantitativa.

Para este estudio se aplicó a la población mencionada el test TOMAL el mismo que mide memoria verbal, no verbal y general; además se aplicó el test D2 para medir la atención. En ambos casos se comparó los resultados obtenidos en el estudio con los baremos de las herramientas ya mencionadas, para conocer si el ajedrez tiene influencia en el desarrollo de estas habilidades cognitivas. El estudio reflejó que los estándares de atención fueron ligeramente mejores en la población seleccionada; en memoria verbal los resultados mantuvieron niveles normales, mientras que en memoria no verbal se observa que los niveles son superiores a la media estandarizada en los baremos del test TOMAL, dando como resultado memoria general de nivel alto en la población.

A lo anterior se considera que el aporte que otorga al presente proyecto de investigación es de conservar la idea de que el ajedrez tiene gran incidencia en el mejoramiento de los procesos básicos cognitivos, y permitir el desarrollo adecuado del aprendizaje.

Nacionales

Otros antecedentes a tener en cuenta a la propuesta de investigación es el nacional, el cual se tomará como referente a Balarezo Achig, MsC Francisco José (2015) titulado “ La incidencia del Ajedrez en la enseñanza de la matemática y el desarrollo de las habilidades cognitivas” tiene como objetivo demostrar a través del experimento la incidencia positiva sobre las habilidades cognitivas a partir de la matemática; El presente estudio se fijó como meta el

demostrar la influencia positiva que tiene el ajedrez sobre varias áreas del conocimiento en especial sobre las matemáticas. Para lo cual se introdujo este juego de manera sistemática y planificada a un grupo de 15 estudiantes del 5to año de Educación Básica del colegio Bilingüe, calendario A ” de la ciudad de Bogotá, del 2015 y se prolongó su práctica durante aproximadamente 5 meses, demostrando que el ajedrez mejoró el promedio final en la asignatura de matemáticas de estos niños con respecto a las notas del primer trimestre, aplicando como prueba de hipótesis el estadístico “T de Student” con un nivel de confianza del 95%. Los niños que aprendieron y practicaron el ajedrez mejoraron significativamente sus notas de matemáticas y desarrollaron habilidades cognitivas en comparación con las del grupo que no recibieron las clases de ajedrez (20 estudiantes). Por este motivo se propone el “juego ciencia” como herramienta alternativa para mejorar el rendimiento en matemáticas de niños y niñas en escuelas y colegios por su de fácil aplicación y por sus excelentes resultados a corto plazo.

. Un segundo referente corresponde (Ramón Aciego, Lorena García, Moisés Betancourt,2016) titulada” Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las habilidades cognitivas básicas” de la Universidad pontificia universidad javeriana cuyo objetivo es analizar el efecto del entrenamiento en ajedrez según se utilice una metodología sensible con el fortalecimiento de habilidades cognitivas frente a otra focalizada en el entrenamiento táctico, en una muestra de educación obligatoria.

Se utiliza un diseño no experimental con: grupo ajedrez 1: formación integral (n=

110); grupo ajedrez 2: formación centrada en el tablero (n= 60); y grupo de comparación: baloncesto y fútbol (n= 60). Las variables, medidas al inicio y final de curso académico, son: competencia cognitiva, evaluada mediante prueba de rendimiento; competencia socio-afectiva, mediante test auto-evaluativo; y competencia en ajedrez, mediante prueba de rendimiento.

Los resultados muestran que el grupo de formación integral mejora no solo en competencias cognitivas básicas (atención y memoria), como ocurre en el grupo 2, sino también en competencias cognitivas más complejas (asociación, análisis y síntesis, planeamiento y previsión, entre otras). Igualmente mejora en el ámbito socio personal no solo en somatizaciones y comportamiento en clase, sino también en autoestima, motivación y actitud ante el estudio. Se concluye que los escolares que practican el ajedrez obtienen resultados significativamente superiores, en contraste con los que practican otras actividades (fútbol o baloncesto), en habilidades cognitivas y socio personales, especialmente cuando se utiliza una metodología sensible con una formación integral.

El aporte significativo de esta investigación al proyecto es demostrar como un juego que ofrece un estimulante escenario de entrenamiento cognitivo e Considerando cuales son algunos de los principales problemas educativos que aquejan nuestra sociedad, la propuesta apunta hacia potencializar con herramientas pedagógicas emergentes e innovadoras el sistema educativo, siendo una de estas herramientas el juego de ajedrez entrenando los niños a emplear estrategias de razonamiento y de toma de decisiones.

Como último referente nacional se toma a Barturen Reluz, (2017) en la ciudad de

Pereira titulada “Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de primaria en una institución educativa pública Anglo Colombiano” donde Existe en los estudiantes del nivel primario un conjunto de manifestaciones en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje tales como indiferencia, rechazo e hiperactividad, debido a un bajo nivel de atención, siendo indispensable que se apliquen alternativas encaminadas a reorientar las energías que ahora son usadas en actos indiferentes al proceso de aprendizaje.

Por ello esta investigación tuvo como objetivo aplicar módulos de enseñanza y práctica del ajedrez para elevar el nivel de atención en los estudiantes del 5° de Educación Primaria de una Institución Educativa Pública anglo colombiano. Esta es una investigación cuantitativa de pre y post test con un solo grupo a fin de comparar resultados respecto a nivel de atención. Se concluye que la práctica del ajedrez contribuyó al incremento del nivel de atención de los escolares bajo estudio.

Por último, y sin que con esta referencia queden agotados los antecedentes sobre el tema, es importante hacer alusión a Bart (2014), quien sostiene que la práctica del ajedrez beneficia el desarrollo de competencias escolares. El autor sustenta su estudio mediante una revisión bibliográfica en la que, a través de diferentes investigaciones, se demuestran logros en capacidades meta cognitivas, en mayor atención, concentración e interés por aprender, mejor desempeño escolar, mejorando la atención y mayor habilidad para resolver problemas en tareas complejas. De acuerdo con Bart (2014), estos resultados se dan porque al jugar ajedrez se requiere comprender, inducir, analizar y evaluar de manera rápida.

Regionales

Se toma como referente regional Maritza Villegas Carrascal, Sandra Gabriela Durán Chinchilla, (2012) Ocaña titulado “Uso del ajedrez como estrategia para fortalecer la capacidad de resolver problemas matemáticos en los estudiantes de la básica primaria de la institución educativa colegio artístico Rafael contreras navarro de Ocaña, norte de Santander” .El proyecto tiene su origen en la dificultad que tienen los estudiantes del grado 3 al solucionar problemas algebraicos, se ve la necesidad de buscar alternativas que ayuden a los educandos a superar esta dificultad. Una de las estrategias que se plantea es hacer la materia más atractiva y dinámica. Se busca apoyarnos en un juego de mesa que al igual que las matemáticas fortalecen el pensamiento lógico. Iniciamos el proceso indagando con la historia del ajedrez, el movimiento de las fichas y los valores, para esto empleamos el desarrollo de guías. Se trabaja además en la elaboración de las fichas de ajedrez en diferentes materiales y se enfatiza en el origami. Se realiza una competencia interna y se proyecta el trabajo hacia otros grados especialmente al grado primero donde se va a fortalecer el semillero de investigación.

Bases Legales

PROYECTO DE LEY

Mediante el cual se adopta en los currículos y planes de estudio del

Servicio Publico

educativo la enseñanza, práctica y difusión del ajedrez

El Congreso de la Republica

DECRETA:

ARTICULO 1º Adoptar en los currículos y planes de estudio del sistema educativo público y privado, regulado por la ley 115 de 1994, el aprendizaje, practica y difusión del Ajedrez iniciando a partir del nivel pre-escolar.

Parágrafo: El Ministerio de Educación expedirá la metodología y los instrumentos de evaluación de estos procesos ajedrecísticos comenzando por el nivel pre-escolar.

ARTICULO 2º. Capacitar a los docentes de pre-escolar en esta área, mediante ajustes de los currículos y planes de estudio de las escuelas normales que están autorizadas para formar educadores en este nivel de acuerdo con el parágrafo del artículo 112 de la ley 115 de1994

Parágrafo: Esta capacitación deberá impulsarse de manera prioritaria con antelación a la iniciación de los programas de aprendizaje de que trata esta ley.

ARTICULO 3o. El Ministerio de Educación conjuntamente con las secretarias de educación diseñara proyectos de divulgación y estímulo para los establecimientos educativos que sobresalgan en el desarrollo de los proyectos y

actividades ajedrecísticas de que trata esta ley.

MARCO JURIDICO

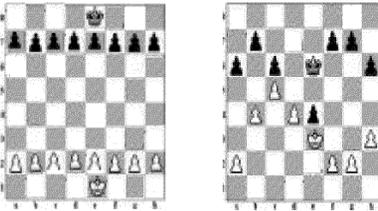
ACTO LEGISLATIVO 02 de 2000 "Por el cual se modifica el artículo 52 de la Constitución Política de Colombia."

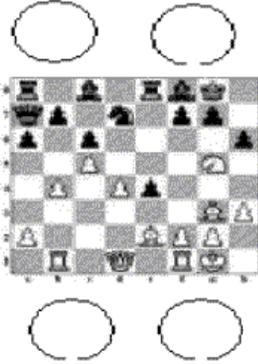
Artículo 1°. El artículo 52 de la constitución Política de Colombia, quedará así: "Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas". (...)

Teniendo en cuenta la base teórica se toma como referencia para la elaboración del plan de acción de la propuesta investigativa a Sergio A. Vicente Martínez (2013) En su libro Ajedrez para la enseñanza en primaria, orientado al desarrollo cognitivo e intelectual de la educación primaria.

PLAN DE ACCION MUNDO A BLANCO Y NEGRO
GRADO 5G COLEGIO INSTITUTO TECNICO NACIONAL DE COMERCIO



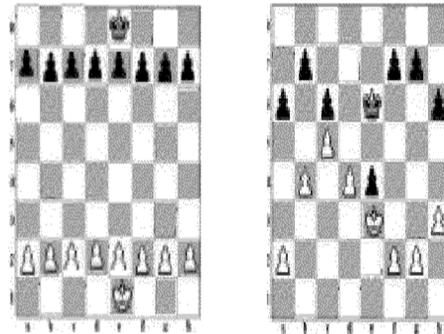
OBJETIVO	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"> Identificar en los estudiantes el nivel de atención en su fase inicial 	<ul style="list-style-type: none"> Test de Toulouse Pieron (diagnóstico de atención) que consiste en que el niño se le presenta unas imágenes en la parte superior de la hoja del test y él debe de buscarlas y tacharlas por tal motivo se le da fracciones de 1 minuto al final se revisan los aciertos, errores y espacios en blanco. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 Horas 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Materiales: Lápiz, papel Test cronometro 	<ul style="list-style-type: none"> Gina Zuleyma Castro
<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la visión mental del juego Fomentar la visión de juego del compañero y de los oponentes en la elaboración de las jugadas fortalece el análisis en la jugada inmediata. 	<ul style="list-style-type: none"> El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.). Es un juego que se puede aplicar a los tres ciclos de primaria, pero suele despertar más interés en el primer ciclo (de 8 a 12 años) por la sencillez de este. <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> 2 Horas 	<ul style="list-style-type: none"> Humanos Juego de ajedrez Tablero de ajedrez 	<ul style="list-style-type: none"> Gina Zuleyma Castro

<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el silencio, la atención y la concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • Es el juego del ajedrez, pero con la diferencia de que juegan dos contra dos en un mismo tablero de ajedrez. El juego consiste en jugar, pero con turnos. Los participantes se enumeran en un equipo de dos miembros, jugador número uno y jugador número dos, contra los oponentes enumerados de igual manera, los turnos de juego empiezan por equipo blanco donde el jugador número uno mueve una pieza, lo que el oponente n° 1 también mueve la pieza, después mueve el jugador n° 2 del primer equipo ó piezas blancas, donde pasa el turno a negras con el movimiento del jugador n° 2, así sucesivamente. • Las reglas del "ajedrez para parejas" son las mismas que las del ajedrez, pero con la diferencia de que en este juego hay que respetar los turnos de los jugadores y no soplar las posibles jugadas que puede hacer el jugador por parte del compañero de equipo, sancionado con la pérdida de la partida, si se produce. • Por lo tanto, las señas, signos y palabras quedan prohibidas bajo sanción dura 	 <ul style="list-style-type: none"> • 2 Horas 	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas • Lápiz • papel 	<ul style="list-style-type: none"> • Gina Zuleyma castro
---	--	---	---	---

- Mejorar la visión mental del juego

- fomentar la visión de juego del compañero y de los oponentes en la elaboración de las jugadas.

- El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.). Es un juego que se puede aplicar a los tres ciclos de primaria, pero suele despertar más interés en el primer ciclo (de 8 a 12 años) por la sencillez de este



- 2 Horas

- Humanos
- Juego de ajedrez

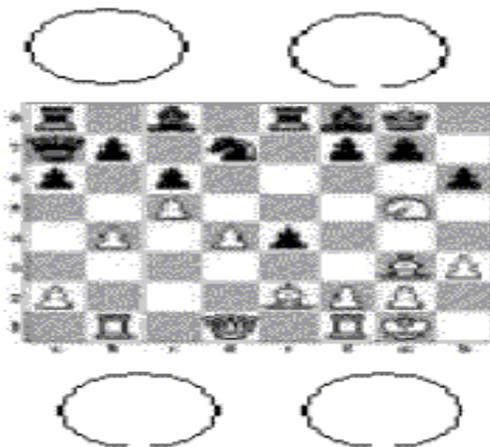
- Tablero de ajedrez

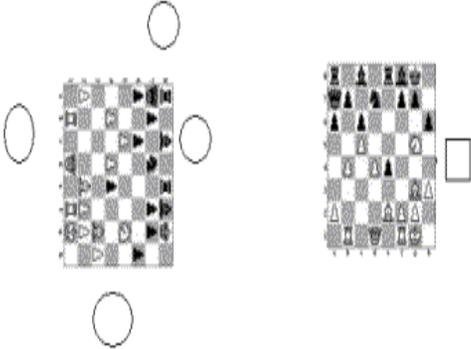
- Gina Zuleyma Castro.

<ul style="list-style-type: none"> • Despertar el análisis en la jugada inmediata. • Potenciar la concentración y la atención 	<ul style="list-style-type: none"> • Es el juego del ajedrez, pero con la diferencia de que juegan dos contra dos en un mismo tablero de ajedrez. El juego consiste en jugar, pero con turnos. Los participantes se enumeran en un equipo de dos miembros, jugador número uno y jugador número dos, contra los oponentes enumerados de igual manera, los turnos de juego empiezan por equipo blanco donde el jugador número uno mueve una pieza, lo que el oponente nº 1 también mueve la pieza, después mueve el jugador nº 2 del primer equipo ó piezas blancas, donde pasa el turno a negras con el movimiento del jugador nº 2, así sucesivamente. Las reglas del "ajedrez para parejas" son las mismas que las del ajedrez, pero con la diferencia de que en este juego hay que respetar los turnos de los jugadores y no soplar las posibles jugadas que puede hacer el jugador por parte del 	<ul style="list-style-type: none"> • 2Horas 	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas • Lápiz • papel 	<ul style="list-style-type: none"> • Gina Zuleyma Castro.
---	--	--	---	--

compañero de equipo,
sancionado con la pérdida de la
partida, si se produce.

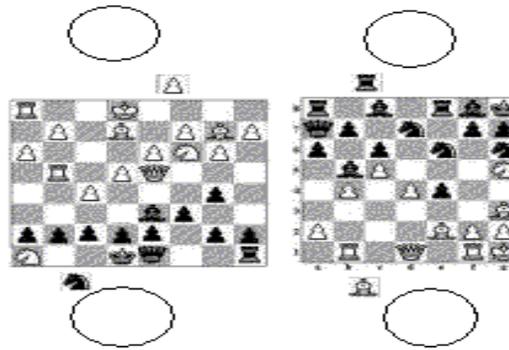
Por lo tanto, las señas, signos y
palabras quedan prohibidas bajo
sanción dura



<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones equilibradas y constructivas entre personas, analizar las variantes del juego y sus consecuencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego de consenso entre un número determinado de jugadores que forman un equipo, contra otro equipo de idéntico número de participantes, y entre ambos equipos juegan al ajedrez. La ubicación de los equipos es alejada, es decir, debe haber unos metros entre equipos para favorecer la comunicación y entre esos metros el tablero central con la partida. Ambos equipos dispondrían de un tablero para analizar las situaciones que pueden ocasionar la partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2Horas 	<ul style="list-style-type: none"> • Humano • Juego de ajedrez • Papel y lápiz 	<ul style="list-style-type: none"> • Gina Zuleyma Castro.
--	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la velocidad de análisis, decisión, atención y ejecución de una jugada. • la cooperación, las relaciones entre compañeros, la comunicación, 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego formado por dos equipos de dos miembros y con dos tableros de ajedrez, donde juegan individualmente y donde se intercambian las piezas. Para ello, uno del equipo debe jugar con las piezas blancas y el compañero con las piezas negras, y la manera de pasar las piezas al compañero es capturando piezas, al contrario, de manera que éste puede ir metiendo las piezas de una en una como movimiento que hace. Las reglas de este juego, aparte de las mencionadas son estas: • No se puede colocar peón en la primera, en la séptima y octava fila del tablero. • No se puede colocar pieza en el tablero haciendo directamente jaque al rey. • El peón que llega a la octava fila no se corona, se queda ahí. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Horas 	<ul style="list-style-type: none"> • Humano • Tablero de ajedrez • Papel y lápiz 	<ul style="list-style-type: none"> • Gina Zuleyma Castro
--	--	---	---	---

- Gana la partida quien hace jaque mate primero, y gana el equipo no sólo uno de los componentes.



Capítulo III

Marco Metodológico

El presente estudio contiene un tercer momento, en el que se encuentra el marco metodológico quien es el que da la viabilidad, confiabilidad, rigurosidad y orden al desarrollo de la investigación.

Naturaleza de la investigación

Para llevar a cabo esta propuesta investigativa de “Implementar estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo para contribuir con el fortalecimiento de la atención en estudiantes de 5 grado del Colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio se seguirá como metodología cuantitativa. En este sentido, el método cuantitativo de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) manifiestan que usan la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías, además señalan que este enfoque es secuencial y probatorio, cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase y parte de una idea, que va acotándose y, una delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolló un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de las hipótesis.

Diseño de la investigación

En lo que corresponde al diseño de la Investigación, el cual según Hernández, Fernández y Baptista (2008, p.185), refiere que la investigación no experimental, longitudinal es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se observa fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlo. (Myers, 2006). Visser (1985, citado en Arnau & Bono, 2008) manifiesta que el estudio es longitudinal dado que se encarga de estudiar y evaluar a las mismas personas por un período distinto de tiempo y lo define como la examinación de cambios producidos en el tiempo en una misma muestra.

Tipo de Investigación

Arias (2012), quien señala que la investigación es de campo, ido a que consiste en la recolección de todos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí sus características de investigación no experimental, también se emplea datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de los cuales se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través del instrumento para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

Nivel descriptivo de la investigación

Según Tamayo y Tamayo M. (Pág. 35), la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos.

Modalidad Proyecto Factible

UPEL (2010), señala que El Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El Proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

El Proyecto Factible comprende las siguientes etapas generales: diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del Proyecto; y en caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y la evaluación tanto del proceso como de sus resultados

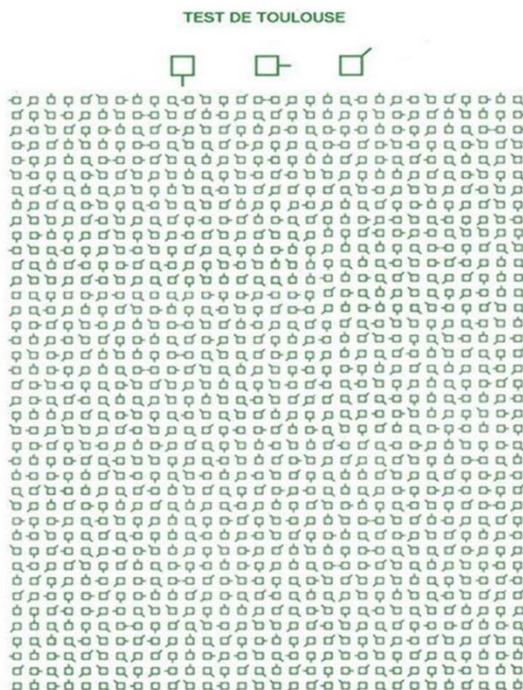
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la elaboración y ejecución de esta propuesta de investigación se utilizó el instrumento de test psicológico de Toulouse – Pieron

Test de Toulouse Piero

El test Pieron es una prueba que tiene el objetivo de medir las aptitudes perceptivas y atencionales. por sus características, se trata de una tarea que exige gran concentración y resistencia a la monotonía, el ejemplar de la prueba contiene 1600 elementos gráficos (cuadrados que tienen un guion en uno de sus lados o aristas) distribuidas en 40 filas. La tarea del evaluador consiste en detectar cuáles de ellos son iguales a los dos modelos presentados en la cabecera de la hoja. Durante 10 minutos. Por ello deberá prestar atención a la posición que tiene el guion de cada cuadrado. Tan solo una cuarta parte de los estímulos (10 de cada fila) son iguales a cada uno de los modelos.

En atención a la naturaleza cuantitativa de la investigación base que permitió la implementación de esta propuesta se asumió como instrumento de recolección en fase diagnóstica y de evaluación. A continuación, se presenta el instrumento:



Su ficha técnica nos indica, el objetivo de este test es medir las capacidades de atención y habilidades perceptivas de un individuo. Para ello, dispone de una serie de iconos e imágenes gráficas que deben ser identificadas por el individuo que realiza la prueba.

La principal puntuación de este test se conoce como Índice Global de Atención y Percepción (IGAP). Este elemento se define como la media de la capacidad perceptiva y atencional de los evaluados y se calcula de la siguiente manera

$IGAP = \text{Aciertos} - (\text{Errores} + \text{Omisiones})$, la tarea de la persona que debe hacer el test de Toulouse-Pieron es detectar qué elemento gráfico (recordemos, 1.600 repartidos en 40 filas) de los presentados coincide con el que se encuentra en la cabecera de la hoja, tal y como podemos ver en la imagen que hemos ofrecido anteriormente.

Para corregir este test es necesaria la plantilla de corrección ya que encontramos numerosos elementos y la corrección manual puede dar pie a numerosos problemas, esta prueba tiene como puntuación principal el índice global de atención y percepción (IGAP) el cual era resultado de la resta de aciertos y omisiones más errores $IGAP = A - (O+E)$. Estas dos puntuaciones miden la capacidad que tiene la persona de mantener la atención y la concentración durante la ejecución de una prueba

CRONOGRAMA: *Tabla 1. Cronograma de Actividades*

SEMANAS	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS CON EL AJEDREZ COMO RECURSO EDUCATIVO PARA LA CONTRIBUCIÓN AL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN ESTUDIANTES DE 5GRADO															
	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1			
OBSERVACION DEL CONTEXTO																
CAPITULO I Definición de la problemática y planteamiento del problema. Aplicación fase diagnostica Test Toulouse-Pierón.																
CAPITULO II Plan de Acción																
CAPITULO III Marco Metodológico, Aplicación test Final Toulouse- Pierón.																
CAPITULO IV Análisis de los Datos e Interpretación.																
CAPITULO V Conclusiones Entrega TG																
SUSTENTACION																

Capítulo IV Valoración o evaluación de la Experiencia

A continuación, se presenta la tabla de la muestra de la población participante donde se emplearon nombres ficticios para respetar su identidad en la fase inicial diagnóstica del Test Toulouse Pieron.

El índice global de atención y percepción (IGAP) es la principal puntuación y constituye una medida de la capacidad perceptiva y atencional de los evaluados. Se obtiene relacionando el número total de aciertos (A) con el total de errores (E) y de omisiones (O) mediante la siguiente fórmula.

$$IGAP = A - (O + E)$$

Tabla 1. Baremos Estadística de IGAP de la Muestra Masculino

SUJETO	ACIERTOS	OMISIONES	ERRORES	% CAPACIDAD PARA MANTENER LA ATENCIÓN
Andrés	157	71	0	86%
Antonio	247	29	19	99%
Carlos	222	44	37	41%
Cristian	244	20	28	78%
Damián	250	28	25	92%
Francisco	248	20	0	75%
Guillermo	250	26	0	98%
Javier	244	26	16	89%
Luis	230	57	4	96%
Mauricio	196	12	3	56%
Nicolás	232	6	10	67%
Oscar	240	16	3	87%
Pablo	226	36	4	76%
Samuel	218	14	0	83%

Castro (2019)

Tabla 2 Baremos Estadística de IGAP de la Muestra Femenina

SUJETO	ACIERTOS	OMISIONES	ERRORES	% CAPACIDAD PARA MANTENER LA ATENCION
Andrea	222	44	37	96%
Ana	244	20	28	41%
Beatriz	250	28	25	87%
Camila	248	10	0	93%
Diana	250	26	0	32%
Francy	244	26	16	85%
Gina	230	57	4	76%
Irene	196	12	3	74%
Karla	232	6	10	93%
Luisa	240	16	3	92%
María	226	36	4	84%
Mercedes	218	14	0	73%
Paola	247	29	9	82%
Raiza	169	15	7	76%
Sandra	187	7	15	86%

Castro (2019)

Después de observar las tablas el análisis de respuestas correctas, erradas, omisiones IGAP para los 10 minutos del Test de Toulouse – Piernón nos muestran una diferencia en 7.8 % de la capacidad para mantener la atención dentro una tarea donde la muestra refleja que la muestra de sexo masculino tiene un alto % en atención a las actividades. En el IGAP de la atención selectiva se observa que en la tabla 1 y 2 los valores normativos muestran que en la categoría entre un nivel básico con un máximo de 160 y nivel medio 250.

Tabla 3. Baremos Estadística de cociente de concentración Total de la Muestra

A-E / A+O

SUJETO	ACIERTOS	ERRORES	OMISIONES	% DE COCIENTE DE CONCENTRACION
Andrés	157	0	71	0.70%
Andrés	247	19	29	0.82%
Antonio	222	37	44	0.93%
Carlos	244	28	20	0.84%
Cristian	250	25	28	0.92%
Damián	248	0	20	0.93%
Francisco	250	0	26	0.92%
Guillermo	244	16	26	0.78%
Javier	230	4	57	0.81%
Luis	196	3	12	0.80%
Mauricio	232	10	6	0.89%
Nicolás	240	3	16	0.76%
Oscar	226	4	36	1.0%
Pablo	218	0	14	0.91%
Samuel	222	44	37	0.94%
Raiza	244	20	28	0.84%
Andrea	250	28	25	0.69%
Ana	248	10	0	0.94%
Beatriz	250	26	0	0.81%
Camila	244	26	16	0.88%
Diana	230	57	4	0.93%
Francy	196	12	3	0.88%
Gina	232	6	10	0.83%
Irene	240	16	3	0.90%
Karla	226	36	4	0.80%
Luisa	218	14	0	0.84%
María	247	29	9	0.88%
Mercedes	169	15	7	1.0%
Paola	187	7	15	1.0%

Castro (2019)

Según la tabla 3 en la interpretación del cociente de concentración más de la mitad de los estudiantes han obtenido resultados favorables teniendo en cuenta dentro de los valores estándar del cociente de concentración, lo que determina que el grado 5g al realizarse el test de prueba diagnóstica arrojó que el índice de concentración cuya puntuación media ha sido de 0.84%. se observa que el índice de concentración medio es inferior al esperado, considerando el mínimo establecido para superar la prueba se encuentra en un índice de 0.93%. Dicha cifra se encontraría dentro del rango establecido de la desviación estándar, pero es superior al índice de concentración media.

Tabla 4. Baremos Estadísticas Prueba Final de Test de Atención

SUJETO	ACIERTOS	ERRORES	OMISIONES	% ATENCION
Andreina	256	0	10	98%
Andrea	143	0	17	65%
Ana	265	5	10	92 %
Beatriz	230	0	18	56%
Camila	245	10	8	97%
Diana	275	2	13	85%
Francy	280	9	16	83%
Gina	265	8	7	86%
Irene	260	0	17	98%
Karla	230	5	5	96%
Luisa	268	10	6	89%
María	255	3	8	76%
Mercedes	250	4	0	100%
Paola	280	0	9	91%
Raiza	276	5	15	94%
Sandra	266	3	8	76%
Samuel	287	19	7	87%
Andrés	270	7	0	92%
Andrés	287	12	0	91%
Antonio	256	6	0	91%
Carlos	288	7	4	93%
Cristian	230	3	1	88%

Damián	222	3	7	83%
Francisco	255	9	0	94%
Guillermo	245	3	4	90%
Javier	235	1	0	84%
Luis	290	9	6	99%
Mauricio	200	1	7	78%
Nicolás	210	3	18	89%

Castro (2019)

Según los resultados obtenidos en la tabla 4 de la estadística final el % de aumento en la atención después de aplicar el test nos arroja que en el nivel de atención tuvo un incremento considerable ya que si se hace la correlación entre el test inicial y el final teniendo en cuenta los valores normativos evaluados por Toulouse-piernón permite clasificar los puntajes en tres rangos, Superior si el puntaje es mayor al percentil 95%, donde 10 estudiantes muestran un incremento en el percentil al percentil estándar, medio superior si el puntaje es mayor al percentil 75% y menor al percentil 95%, donde 15 estudiantes muestran un incremento en el percentil a la aplicación de la primera prueba, en el medio inferior se encuentran 2 estudiantes de acuerdo a que el puntaje es menor al percentil 60%.

Tabla 5. correlación test inicial y test final de atención

SUJETOS	TEST INICIAL	TEST FINAL	% DE AUMENTO NIVEL DE ATENCIÓN
Andreina	32%	91%	64,84%
Andrea	41%	92%	55,43%
Ana	56%	76%	35,05%
Beatriz	67%	96%	41,67%
Camila	76%	89%	24,72%
Diana	76%	100%	24,00%
Francy	82%	93%	18,28%
Gina	74%	99%	17,17%
Irene	73%	88%	15,91%
Karla	86%	84%	13,10%
Luisa	75%	98%	12,24%
María	83%	85%	11,76%
Mercedes	84%	91%	8,79%
Paola	85%	97%	6,67%
Raiza	92%	89%	6,59%
Sandra	86%	78%	5,15%
Samuel	76%	94%	3,37%
Andrés	92%	98%	2,56%
Andrés	96%	87%	2,13%
Antonio	87%	92%	2,04%
Carlos	93%	94%	0,00%
Cristian	96%	92%	-1,09%
Damián	89%	94%	-2,13%
Francisco	93%	86%	-3,49%
Guillermo	87%	83%	-12,05%
Javier	98%	76%	-14,47%
Luis	78%	83%	-18,07%
Mauricio	95%	56%	-39,29%
Nicolás	75%	65%	-52,31%

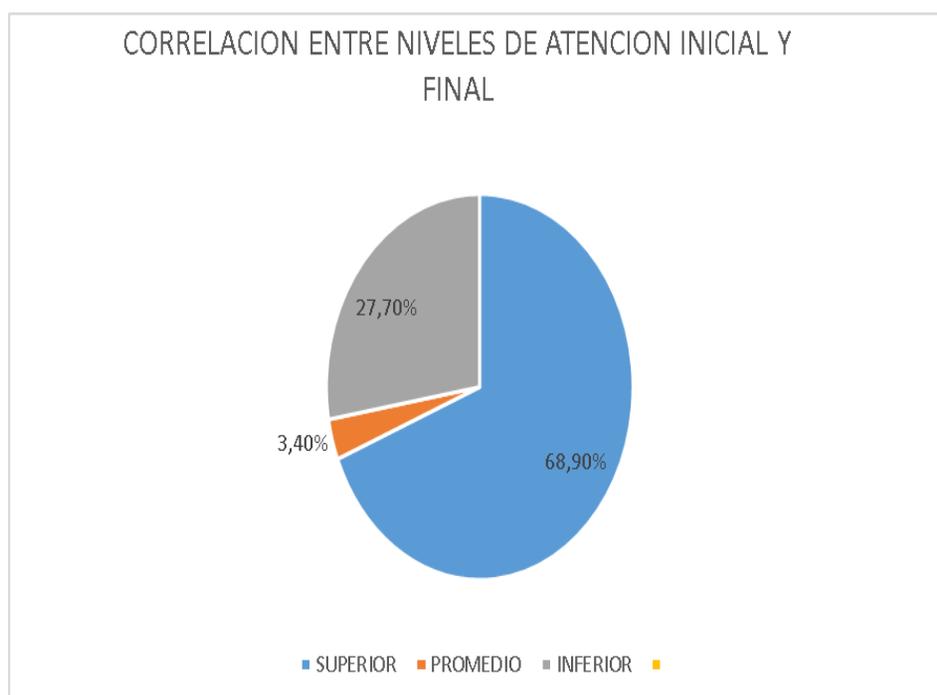
Castro (2019)

Tabla 6. Baremos Resultados según Niveles de Atención estudiantes 5 grado

	FRECUENCIA	%
Inferior	8	27.7%
Promedio	1	3.4%
superior	20	68.9
Total	29	100

Castro (2019)

En la tabla 5 y tabla 6 se aprecia el análisis de la correlación de la desviación estándar del análisis de la frecuencia y % de la variable atención donde el mayor porcentaje de la muestra se ubica en el nivel superior equivalente a 20 estudiantes que representan el (68.9%) de la muestra total. Por el contrario en el nivel promedio equivalente a 1 estudiante representando el (3.4%) y en el nivel inferior al promedio se encuentran 8 estudiantes representados en (27.7%) de la totalidad de la muestra. Dejando un incremento en los niveles atencionales de los estudiantes del grado 5g de 9.76%.



Capítulo V

Conclusiones

Como se menciona al comienzo de este trabajo, el desarrollo de los procesos cognitivos en especial la atención del individuo es fundamental en el contexto educativo llevando a la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas para el desarrollo de los mismos.

Arrojó que es eficaz e Innovador la implementación de estrategias pedagógicas desde el ajedrez teniendo en cuenta la edad, el contexto, y el nivel de aprendizaje para fortalecer las habilidades básicas como la atención y concentración en los estudiantes llevando a optimizar su aprendizaje y a ver el ajedrez como un recurso educativo.

El ajedrez permitió fortalecer aquella necesidad expuestas en la Propuesta de investigación. De esta manera, y dando respuesta al objetivo general se pueden observar notablemente el incremento del nivel de atención haciendo la correlación con el nivel inicial del grado 5G en donde en la gran mayoría de los estudiantes con un porcentaje de 68% mejoraron el nivel. Se comprende que elaborar actividades transversalizadas desde el ajedrez acerca a los estudiantes a un aprendizaje concreto; fortaleciendo desde el juego el razonamiento lógico y la resolución de problemas aplicado a diferentes situaciones de su vida.

Del mismo modo dando respuesta a los objetivos específicos número1 planteados en la investigación se concluye que se identificó los niveles atencionales en los estudiantes, del grado 5G demostrando según el análisis tener una fase promedio normal dentro de los estándares.

Se concluye en torno a dar respuesta al objetivo número 2 que el implementar estrategias pedagógicas pertinentes teniendo en cuenta la edad, el contexto, y el nivel de aprendizaje del Ajedrez es una excelente herramienta para fortalecer las habilidades básicas como la atención y concentración en los estudiantes llevando a mejorar su aprendizaje y a ver el ajedrez como un recurso educativo.

Habiendo examinado lo concerniente a la implementación de las estrategias pedagógicas con el ajedrez como recurso educativo y dando respuesta al objetivo número 3 se concluyó que el ajedrez educativo resulta significativo y provechoso para su aprendizaje desarrollando en los estudiantes habilidades como la resolución de problemas, razonamiento lógico matemático, comprensión e interpretación favoreciendo su aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.

Para concluir la evaluación y dar respuesta al objetivo número 4 respecto a la evaluación de las estrategias pedagógicas se concluye que el Ajedrez contribuye al fortalecimientos de la atención aplicando de manera asertiva actividades que permiten al estudiante divertirse, aprender, solucionar, comprender, interpretar, analizar, y evaluar situaciones que se le plantean a partir de una jugada, que justificara como un juego educativo tiene múltiples beneficios, que deben ser tenidos en cuenta dentro de los currículos institucionales.

Referentes Bibliográficos

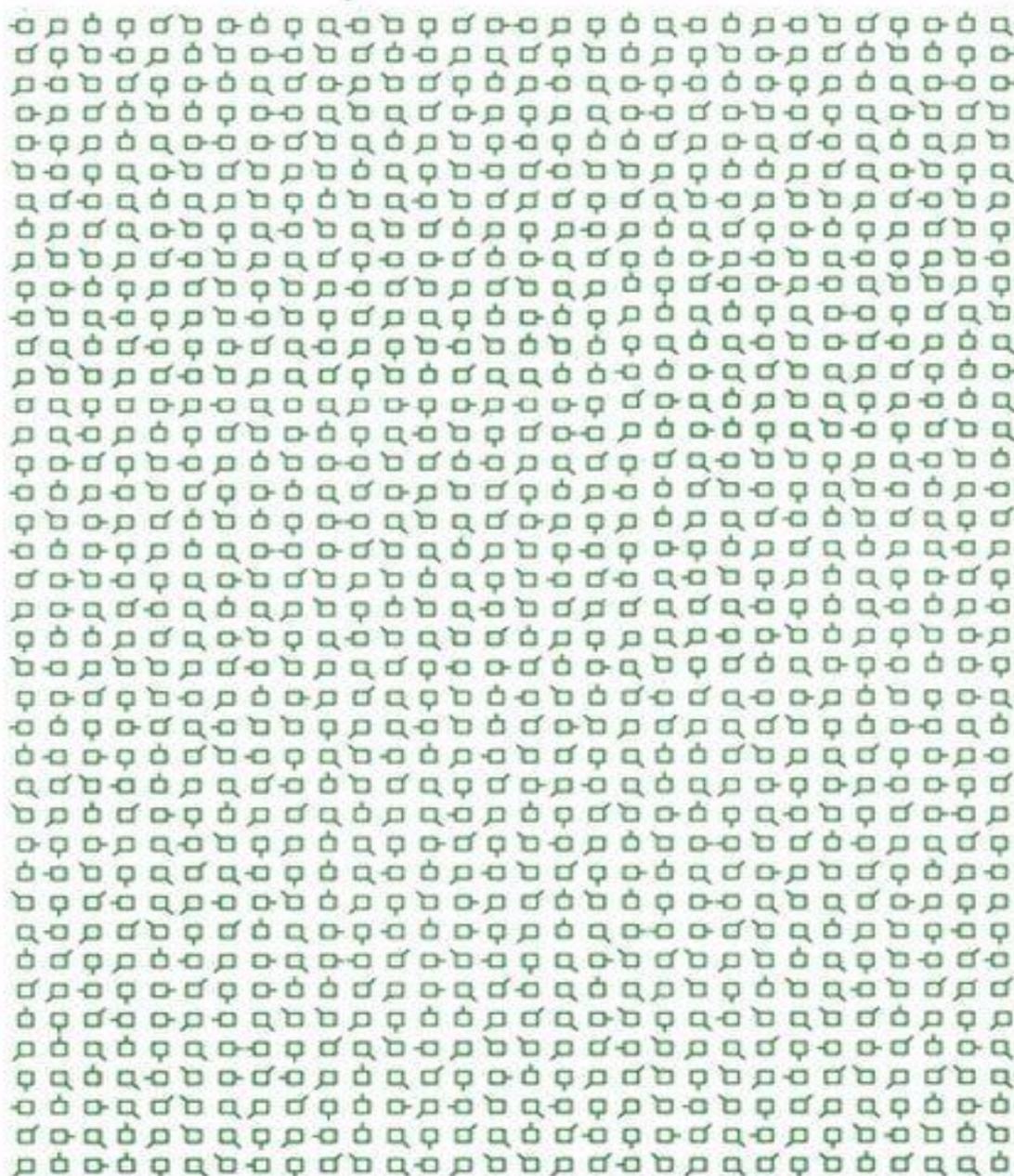
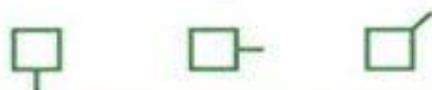
- Alsina, A. (2008). Desarrollo de competencias atencionales como recursos lúdicos para niños y niñas de 6 a 12 años. Madrid: Narcea., 34-67
- Bravo. (2014). Ajedrez en el aula 1, 2 y 3. Valencia: Ajedrez. 35-58
- Ballesteros, Reales. (2009). Ajedrez como recurso educativo. Madrid: CCS. Tesis de maestría 4-87.
- Chacón, J. (2012). Juegos para entrenar el cerebro. Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Madrid: Narcea, 1-150.
- Coll, A (2007). Materiales didácticos. Mejorar la atención y concentración. Revista científica digital,8-34
- Chun &Turh, (2011). Por qué enseñar ajedrez atraves de la lúdica. Madrid: El rompecabezas.8-63.
- Feldman, M. (2005). El ajedrez para potenciar los procesos cognitivos Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Trabajo De pregrado
- Fernández, E y Hernán, F. (2018). Recursos en el aula de Ajedrez. Madrid: Síntesis. Trabajo de pregrado,1-92
- Garrido, A. (2000). Recursos pedagógicos desde el ajedrez, Materiales y recursos didácticos. Madrid: Santillana.364-420
- García, M. (2015). Importancia de aprender ajedrez para potenciar la cognición Tesis de maestría, 1-165
- Hernández, B. (2012) TENDENCIAS PEDAGÓGICAS Nº 15. Vol. 1 2010 88
- Londoño, (2009). Ajedrez a tope. Cuadernos de Pedagogía, 204, 40-42.
- Montero (2016). Ajedrez para mejorar la atención en estudiantes de primaria Trabajo de pregrado1-165 Cuadernos Técnicos: El ajedrez un juego educativo, 5, 32-40.

- Olías (2015). El ajedrez integrado en el currículum. *Peón de Rey*, 140, 30-32.
- Kutz, S.C (2010) El ajedrez como recurso educativo para potencializar la atención y mejorar el aprendizaje. *Cuadernos de Pedagogía*, 313, 29-33. Tesis de pregrado
- Matute.lga, R.A, (2016). Implantación del ajedrez en un centro de Primaria. *Organización y Gestión de Centros educativos*, 29, 73-99.
- Mónica (20014) Ajedrez transversal. *Aula de Innovación Educativa*, 130, 65-68. Tesis de Pregrado,1-76.
- Rivas, J. (2011). Construcción y validación de material didáctico para mejorar los niveles de atención y concentración de las matemáticas utilizando recursos de ajedrez. Trabajo de investigación. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Peterson y Posner (2015) Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de segundo de primaria. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Lobo, J.A.; Martín del Buey, F.A. (2015). Los efectos del transfer en niños que juegan al ajedrez. Memoria de investigación. Doctorado. Bienio 1997-1999. Oviedo: Universidad de Oviedo. Departamento de psicología.
- Muñiz, C. (1995). Experiencias didácticas en torno al ajedrez. I Encuentro de monitores de ajedrez. Oviedo: E

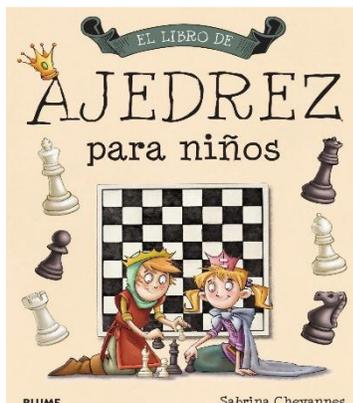
Anexos

Plantilla del test

TEST DE TOULOUSE



Capítulo VI Propuesta



Propuesta Pedagógica de Intervención desde el Ajedrez como
Recurso educativo
“El objetivo del profesor no consiste en proporcionar información a
a sus alumnos, sino en conseguir qué piensen” (Nickerson, 1987))

“Jugando en el mundo a Blanco y Negro”

Justificación

La propuesta didáctica sobre actividades de ajedrez responde a la necesidad del docente en su quehacer implementando metodologías que resulten constructivas y sirva como aprendizajes válidos dentro de cualquier componente temático. Estas actividades lúdicas poseen un alto grado educativo, que deben introducirse en los niveles educativos básicos para concientizar a estudiantes, docentes y padres de familia de que el ajedrez es una alternativa pedagógica que desarrolla múltiples habilidades y se debe ser incluida como una actividad extracurricular o una asignatura dentro de la malla curricular.

Objetivo General

Diseñar una guía de ajedrez para docentes como Herramienta Pedagógica para el fortalecer del pensamiento lógico y la resolución de problemas del Colegio Instituto Técnico Nacional de Comercio Sede B de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander.

Metodología de la Propuesta

Esta propuesta tiene un enfoque educativo, formativo, lúdico. Educativo, por la importancia de la transversalidad del ajedrez para aplicar en el desarrollo de las asignaturas desde una perspectiva novedosa y atractiva para el estudiante. Formativo, puesto que se inculcará valores como el respeto a las reglas, a los oponentes y enseñar a canalizar las emociones negativas. Lúdico, porque se hace con juegos y actividades divertidas para potencializar la atención, y concentración desde la educación inicial hasta el grado 5.

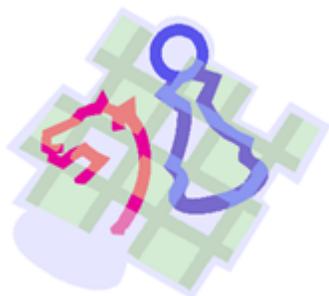
El diseño de la propuesta está estructurado en 3 niveles dependiendo de la edad y el grado de escolaridad. En el primer nivel, se presenta la importancia y la enseñanza del ajedrez a niños y niñas del preescolar comprendida en edades entre los 5 y 6 años potencializando su aprendizaje desde las dimensiones del niño. En el segundo nivel dirigido a los grados 1 y 2 comprendida entre las edades de 7 y 8 años desarrollando habilidades sociales, corporales, en tercer nivel para grados 3,4 y 5 comprendidas en edades 9,10 y 11 años potencializando la resolución de problemas y fortalecimiento del razonamiento lógico.

Actividades Pedagógicas

Esta propuesta está diseñada tomando como referencia a Adriana Salazar (2002) con el método de Ajedrez en el aula que permite a la contribución del desarrollo de las habilidades cognitivas y la resolución de problemas. Sirve como herramienta pedagógica para la transversalización de componentes temáticos donde los docentes incluyan la enseñanza del ajedrez desde la edad preescolar y primaria como una alternativa para mejorar la praxis pedagógica., sino más bien, iniciarlos en el maravilloso mundo del

aprendizaje del ajedrez y la utilización del ajedrez como herramienta pedagógica para la resolución de problemas. En el grado de 1a a 5 grado se hizo con la idea de mostrarles que la matemática no necesariamente es aburrida, ni los cálculos matemáticos fastidiosos. Se ofreció como un recurso de aprendizaje alternativo para la educación matemática pero no para reemplazar el currículum del área de matemática del colegio.

NIVEL 1 PREESCOLAR



” EL AJEDREZ ES EL ARTE QUE ILUSTRA LA BELLEZA DE LA LOGICA”

Mijaíl Botvinnik

Actividad 1

Los primeros días, deben enseñarse las bases del juego. Hay que mostrar a los niños y niñas cómo se mueven las piezas con ejercicios sencillos. Esto llevará varias clases, porque las piezas del ajedrez combinan movimientos muy diversos y complejos. La primera pieza que deben aprender a usar son los peones, las piezas más numerosas y, según los expertos, las más difíciles de jugar en una partida normal. Para iniciar esta actividad, se recomienda partir de un cuento o una leyenda sobre los caballeros medievales.



Actividad 2

AJEDREZ VIVIENTE



Para realizar esta actividad, cada uno de los niños y niñas personificará a una de las piezas del juego, para lo cual se colocará algún elemento que le permita identificarse con él. Luego, se trasladará sobre el espacio del tablero de piso para reconocer y hacer experiencia corporal de sus elementos (casillas, líneas, columnas y diagonales), y luego, a partir del rol y movimiento de las piezas, relación entre piezas, etc. El tablero puede hacerse dibujado en el piso del patio de la institución educativa o colocando sobre él una tela con los colores del mismo, la cual podrá ser reutilizada en otras ocasiones. Los trajes de las piezas se realizarán con la colaboración de las madres de los 32 niños y niñas que participan de la dramatización.



NIVEL 2 GRADOS 1 Y 2

Actividad 3

MOVIMIENTOS DEL REY, LA TORRE Y EL ALFIL

En base al tablero de piso, los niños desempeñarán los roles de las piezas para las que se han caracterizado previamente mediante un traje de papel y sombrero de cartulina o cartón:

EL REY. - El Rey, la pieza más importante, puede moverse una sola casilla



en cualquier dirección: vertical, horizontal y diagonal. Puede capturar cualquier otra pieza que encuentre en su camino, salvo al Rey contrario. Pero no puede moverse a casillas, donde puede ser capturado por las piezas enemigas (jaque).

LA TORRE. - Cada jugador dispone de dos torres, que pueden moverse todas



las casillas que se quieran, pero sólo en dos direcciones; horizontal y vertical. No pueden moverse en diagonal.

EL ALFIL. - Hay dos alfiles para cada bando, uno sobre un cuadrado blanco



y otro sobre un cuadrado negro. El alfil sólo se mueve en diagonal, todas las casillas que se quiera, pero sin cambiar de color.

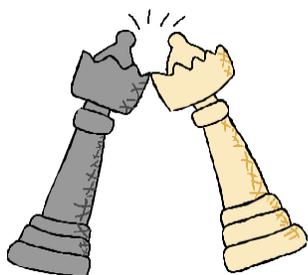
Actividad 4

DRAMATIZACIÓN

Los Movimientos de las Piezas del Ajedrez

Cada niño se caracterizará como cada una de las piezas del ajedrez y uno a uno irá entrando a escena y hará su presentación, mientras se desplaza por un tablero dibujado en el piso.

Yo soy el **Rey** y me muevo solamente un cuadro en cualquier dirección Siempre que no sea capturado allí



Soy la pieza más poderosa la **Reina** del juego, la Dama Mis movimientos son a lo largo de las columnas, filas y diagonales.

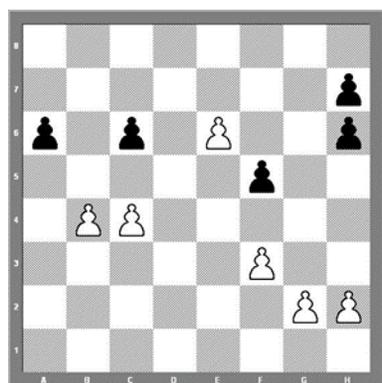
Mi nombre es **Alfil** y me muevo diagonalmente cualquier número de cuadros desocupados.



Yo soy la **Torre**, y me desplazo horizontal y verticalmente por las filas y columnas.

CLASE N° 1	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE ⁷¹
OBJETIVO	Que el alumno logre Comprender e identificar las diferentes estructuras de peones. Valorar las ventajas y las desventajas de las diferentes formaciones de peones.			
CONTENIDO	Estructuras de peones.			
MATERIAL	Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.			

Se presentará a los alumnos la siguiente posición en el mural.



Se les pedirá que den sus ideas sobre las diferentes estructuras de peones que ven. A medida que los alumnos las detallan el profesor acotará los diferentes nombres que reciben y sus características a favor y en contra:

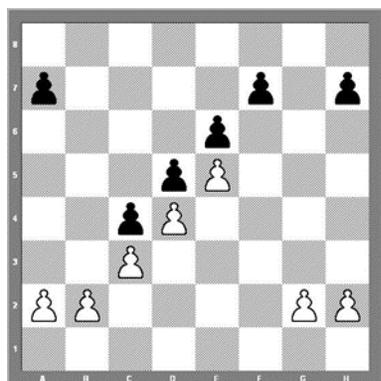
- Peones doblados (h6 y h7).
- Peón pasado (e6).
- Peón aislado (a6, c6 y f5).
- Peones colgantes (b4 y c4).

También se definirán los conceptos:

- Islas de peones (cuantas menos tenga un bando, mejor).
- Peón retrasado (dar ejemplo en mural).

Luego se les preguntará a los alumnos qué influencias pueden tener en el juego (positivas y negativas) así como su interacción con las piezas. Ejemplo: un peón pasado debe ser apoyado por detrás con las piezas mayores. Un peón doblado buscará desdoblarse mediante el cambio de piezas, etc.

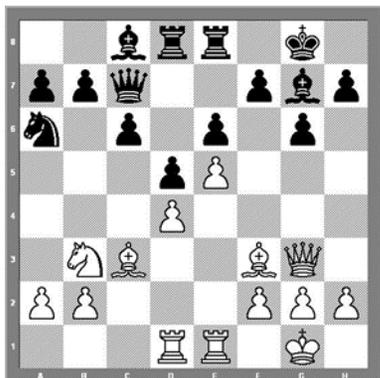
Luego se expondrá la siguiente posición:



Se realizará el mismo proceso de análisis trabajando sobre el concepto de cadenas de peones (dificultad para moverse por parte de algunas piezas, alfil bueno-alfil malo, caballo vs. Alfil, etc.).

Recordando la famosa frase de Philidor (de quien se hablará unas clases más tarde) “los peones son el alma del ajedrez, se busca que los alumnos comprendan su importancia en el juego y sobre todo las consecuencias que traen sus avances.

Para ilustrar esta frase que a los alumnos les parecerá exagerada daremos un ejemplo un tanto simplista pero claro para nuestro objetivo.



Armaremos esta posición en el mural. Luego sacaremos un caballo de cada bando (6 puntos). Como se ve la posición no cambia mucho. Podemos hacer lo mismo con los alfiles (otra vez 6 puntos) y tampoco la situación cambia sustancialmente.

Sin embargo, si sacamos los 4 peones centrales: d4-e5 de las blancas y d5-e6 de las negras (en total solo 4 puntos) veremos que la posición se modifica notoriamente: las torres tienen un gran radio de acción, los alfiles diagonales libres y las damas se amenazan en la lejanía. Esto demuestra que los peones son fundamentales para que las piezas tengan mayor o menor movilidad.

Luego se pedirá a los alumnos que pasen y reconozcan diferentes ejemplos de estructuras armadas por el profesor. Finalmente armaran estructuras a pedido del profesor y cuál podría ser la ubicación de las otras piezas para aprovecharlas

CARPETA

(en el caso que el trabajo previo haya consumido mucho tiempo se podrá completar el trabajo en la carpeta en la próxima clase)

Los peones

Isla de peones: puede estar formada por un peón o varios unidos. No es bueno tener muchas islas de peones.

Peón aislado: peón solitario que no tiene otros que lo defiendan. Es fácil de atacar.

Peones doblados: aquellos dos peones del mismo bando que están uno delante del otro. Tienen problemas para avanzar.

Peón pasado: peón que no tiene delante suyo ningún peón contrario. Tiene posibilidades de coronar.

Cadena de peones: bloque de por lo menos dos peones unidos, enfrentados y bloqueados por peones rivales. Limitan a las piezas.

Peón retrasado: el último peón de una cadena de peones.

Peones colgantes: es la pareja de peones unidos uno al lado del otro en la misma fila.

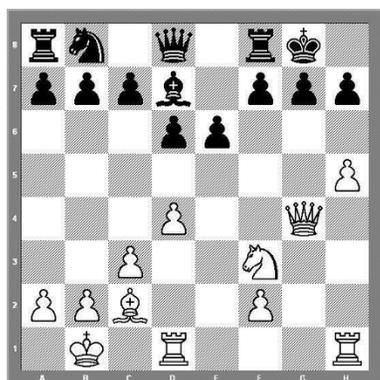
CLASE N° 2		BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.			
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.			
MATERIAL	Trabajo en el mural.			
ACTIVIDAD	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.			

Volveremos al trabajo sobre posiciones donde lo importante será el buen análisis de la misma, la elaboración de un plan acorde y la propuesta de jugadas posibles.

Recordaremos a los alumnos (haciendo el cuadro en el pizarrón) los ítems que deben tener en cuenta, así como sus características.

Presentaremos nuevamente una posición de medio juego y otra de final.

Primera posición a analizar.



	B	N
MATERIAL	31	33
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

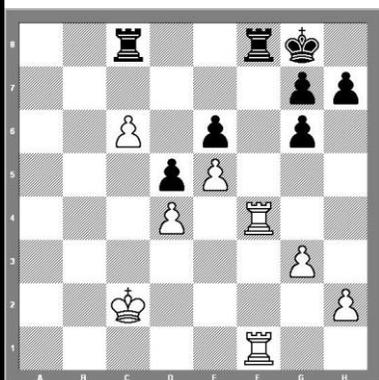
En este caso el negro lleva una pequeña ventaja material. Sin embargo, si bien su rey está enrocado, se encuentra sometido a la amenaza de las piezas enemigas. A las negras les falta desarrollo y dominio de espacio.

El docente puede elegir entre preguntar a los alumnos para que respondan oralmente (desde el banco), permitir el trabajo en parejas, o hacer pasar a un alumno para que analice un ítem elegido por el profesor.

Los alumnos darán, luego del análisis, jugadas de ataque para el blanco (por ejemplo: Tdg1, h6, Cg5, etc.) y de defensa para el negro (por ejemplo: f5, e5, Cc6, De7, etc.)

A los alumnos suele costarle más proponer jugadas defensivas correctas que de ataque.

En este caso de final la posición está materialmente igualada, pero el análisis debe enfocarse en el dominio de una columna abierta con las torres y la ventaja de un peón pasado (aprendido en la clase de estructuras de peones) por parte de las blancas. A diferencia de posiciones de medio juego aquí buscamos una definición más clara y forzada. El rey en el final es mejor centralizado, esto se puede tener en cuenta ya que el negro no llega a detener el peón de “c”.



	B	N
MATERIAL	15	15
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

El plan es simplificar las torres y coronar el peón libre.

Se propondrá buscar la variante ganadora para el blanco:

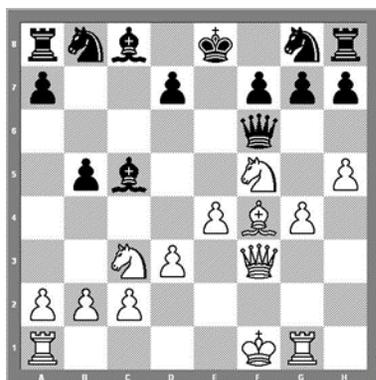
1. Txf8+ Txf8 (forzada) 2. Txf8+ Rxf8 3. c7 Re7 4. c8=D
ganando.

CLASE N° 3		BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.			
CONTENIDO	Partidas famosas.			
MATERIAL	Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Reproducción de definición de partidas.			

En esta clase que podremos llamar **“Definiendo con los campeones”** presentaremos tres culminaciones de partidas de forma brillante. Durante el análisis de las posiciones debemos permitir la participación de los alumnos, por ejemplo, evaluando las posiciones, sugiriendo planes y dando jugadas. De todos modos, considerando que ya se hizo una clase de evaluación de posiciones la idea es centrar esta clase en “disfrutar” las definiciones más que volverlas un objetivo de análisis profundo. Armaremos en el mural la posición algunas jugadas antes de la definición. Luego de analizar con los alumnos lo que ocurre o puede ocurrir, se mostrará cómo continuó la partida hasta llegar al jaque mate. La idea no es centrar la atención en las “dos últimas jugadas” sino también en el proceso que lleva a ellas.

En el primer caso presentaremos con bombos y platillos la definición de la inmortal de Andersen. Comentar sobre el extraño comienzo del partido de las negras con la prematura salida de la dama que “devoró” movimientos a costa del desarrollo de las otras piezas.

En esta posición el blanco tiene desventaja material pero un desarrollo de piezas muy superior, lo que le permite entrar en una serie de sacrificios fruto de una imaginación desbordante como la de Andersen. Con negras juega Kieseritzky.



- | | |
|-----------|-------|
| 17. Cd5 | Dxb2 |
| 18. Ad6 | Dxa1+ |
| 19. Re2 | Axg1 |
| 20. e5 | Ca6 |
| 21. Cxg7+ | Rd8 |
| 22. Df6+ | Cxf6 |
| 23. Ae7++ | |

Remarcar la situación material y la belleza del jaque mate con las tres piezas de que el blanco dispone en el tablero.