

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los
estudiantes del primer grado

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional de Educación Física

Autor:

Anselmo Reyes Bernilla

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



La práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los
estudiantes del primer grado

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma

Anselmo Reyes Bernilla (Autor)

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "La práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado" para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Física al señor Anselmo Reyes Bernilla.

A las OCHO horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por lo tanto, Anselmo Reyes Bernilla. Queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le cupida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Física.

Siendo las NOVE horas con VEINTÉ minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Raúl Sunción Ynfante.
Secretario del Jurado


Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

- “A mis padres por haberme dado esta hermosa vida”.
- A mi esposa; por su esfuerzo y motivación, por su apoyo incondicional.
- Al director, colegas y estudiantes, que compartieron experiencias para hacer realidad mis estudios de especialización.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	
EL AJEDREZ, TEORIA Y PRÁCTICA EN EL CAMPO EDUCATIVO	
1.1 El Ajedrez	8
1.2 Teoría del ajedrez	10
1.3 Antecedentes	11
1.4 Practica del Ajedrez en el campo	12
CAPÍTULO II	
USO DEL AJEDREZ Y PROPUESTA PEDAGÓGICA, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y AUTÓNOMO RELACIONADO CON LOS CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	
2.1 Uso del Ajedrez	16
2.2. Escenario pedagógico (propuesta)	18
2.3 Estrategias	19
2.4 Teoría de apertura	19
2.5. El Ajedrez como estrategia de aprendizaje	20
2.6. Aprendizaje significativo	20
2.7 Uso del tablero de Ajedrez	21
2.8. La utilización del material concreto para un aprendizaje significativo	21
CONCLUSIONES.	22
REFERENCIASS	24

RESUMEN

El presente trabajo académico se desarrolla dentro del campo de la educación y aborda el tema de la influencia del deporte ciencia, el ajedrez en los aprendizajes en los estudiantes. En la cual destaca el Ajedrez como una herramienta de carácter lúdico y pedagógico para desarrollar el aprendizaje significativo y autónomo en los niños de la institución educativa mencionada. El presente trabajo es de tipo básica, descriptiva y exploratoria. Asimismo, forma un carácter de competencia, de concentración de los estudiantes, de atención a lo que están haciendo, invirtiendo tiempo con estrategia y los mejores esfuerzos para ganar.

Palabras claves: Ajedrez, aprendizaje, aprendizaje significativo, estrategia

INTRODUCCIÓN

La presente monografía recopila, analiza e interpreta diferentes tipos de texto relacionados con el ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades y actividades que conducen el aprendizaje significativo y favorecen el aprendizaje autónomo. Asimismo, se desarrolla una investigación de tipo documental en la que se tienen en cuenta informaciones escritas como libros, artículos de revista y de páginas web, y otros documentos audiovisuales, publicados electrónicamente.

En la teoría y práctica cotidiana, es evidente que el ajedrez requiere procesos de memoria, concentración y análisis de parte de los jugadores (estudiantes), pero ¿qué otros procesos y habilidades se desarrollan con la práctica de este deporte y cómo impactan en la capacidad de aprender de los estudiantes? Teniendo esta teoría como guía, en la presente monografía se pretende explicar cómo influye el ajedrez a estimular habilidades para el desarrollo del aprendizaje significativo.

La investigación documental que se realiza para este trabajo monográfico es de corte cualitativo, que pretende comprender e interpretar lo que dicen los textos acerca del ajedrez a la luz de los principios del aprendizaje significativo, respetando dos elementos básicos: 1) el análisis se centra en lo que dice el texto, no en la estructura de este; 2) la interpretación se hace desde la mirada del docente y de su práctica docente.

El desarrollo de esta monografía partió de una pregunta que puntualiza el alcance de los objetivos y orientó la formulación de la investigación documental. Para ello, se realizó la verificación de los antecedentes de investigaciones relacionadas con el tema, que permitió corroborar la pertinencia del objetivo de este estudio por estar enmarcado en la teoría del aprendizaje autónomo y significativo. Luego se desarrolló un marco teórico con el que se le da soporte a la búsqueda minuciosa de los conocimientos y la revisión documental de los textos de Grandes Maestros del ajedrez.

Por último, se presenta un informe final con los resultados, discusión y conclusiones que precisa el proceso de investigación documental, que se

espera ser de mucha ayuda y apoyo al afianzamiento de la calidad en los procesos de aprendizaje.

Objetivo General

Conocer las implicancias del uso del Ajedrez como medio para el aprendizaje significativo en estudiantes

Objetivo Específico

Conocer los fundamentos del ajedrez

Conocer el ajedrez como propuesta pedagógica

En el Capítulo 1: se presentan los fundamentos del ajedrez, teoría y práctica en el campo educativo.

El capítulo 2: incluye el uso del ajedrez y propuesta pedagógica, estrategias de aprendizaje significativo relacionado con los criterios e instrumentos de evaluación.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS DEL AJEDREZ, TEORÍA Y PRÁCTICA EN EL CAMPO EDUCATIVO.

1.1. El Ajedrez

El Ajedrez es un juego de mesa para dos jugadores, se utiliza un tablero de juego compuesto de un cuadrado formado por 64 casillas en 8 filas y 8 columnas, las casillas son de dos colores y están alternadas por color, cada jugador al inicio del juego cuenta con 16 piezas.

¿Qué es el Ajedrez?

El ajedrez es un juego de ingenio, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual. Cada jugador dispone de dieciséis piezas. Un jugador juega con las piezas blancas y otro con las negras. Cada grupo de piezas consta de un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.

Propósito del Ajedrez

El propósito del juego es capturar al rey del otro jugador. La captura no se completa nunca, pero una vez que el rey es atacado y no puede escapar de esa captura, se dice que es un jaque mate y el juego finaliza.

¿Cómo ayuda el ajedrez en la educación?

Si uno sabe mover las piezas en el tablero de ajedrez ya lleva algo avanzado, porque saber jugar al ajedrez supone dedicar un tiempo nada desdeñable a pensar. Cada pieza tiene un movimiento único, y con esa limitación se tiene que conseguir aguantar encima del tablero el mayor tiempo posible sin ser comido. Aperturas, sacrificios de piezas y estrategias se turnan con un solo fin: conseguir dar jaque mate al rey y ganar la partida.

Ajedrez: táctica y estrategia transversal

Campeonas del mundo en esta disciplina como la colombiana Adriana Salazar se dedican a acercar el ajedrez a los colegios. Entre los beneficios de utilizar este juego como instrumento pedagógico, Salazar destaca estos cinco:

- Ayuda a desarrollar el **cálculo** y a **visualizar** gracias a la peculiar forma de moverse por el tablero de cada pieza, con lo que es una buena base para la geometría
 - Ejercita el cerebro para la **resolución** de problemas
 - Fomenta el rigor mental y el **orden** en el pensamiento
 - Ayuda a pensar de forma **lógica**
- * Estimula la **toma de decisiones**

Ajedrez como asignatura obligatoria

El ajedrez está presente en más de mil colegios en el Perú, a veces como clases extraescolares y otras como optativas. En algunos colegios es asignatura obligatoria. En algunas escuelas alemanas se ha llegado a sustituir una hora de matemáticas por una de ajedrez, con un resultado muy favorable. Y es que las calificaciones de los niños que asistían a esta asignatura mejoraban en un 30% respecto al resto de los estudiantes.

Leontxo García, asesor del proyecto “Ajedrez en la escuela” y experto jugador, añade otros beneficios no intelectuales de la práctica del ajedrez, como son: su universalidad (solo el fútbol y el atletismo tienen más federados a nivel mundial), una inversión en material muy pequeña que lo convierte en un deporte muy accesible, y que goza de una buena imagen de su práctica, ya que está asociado a la inteligencia.

“No estoy jugando con peones blancos o negros, sin vida. Juego con seres humanos de carne y sangre” (E. Lasker)

“El autor dice: El ajedrez, desde el punto de vista que yo lo veo, tiene connotaciones casi metafísicas, hay lecciones, hay aprendizaje, hay misterio, da lucidez a la mente, uno encuentra muchas respuestas –de la vida- mirando un tablero. Eso lo descubrí hace 20 años. En aquellos días de 1996-1997 descubrí por casualidad dos de mis mayores placeres, que son: Tomar café leyendo un libro y, leer un libro de ajedrez, tomando café. Recuerdo que por aquellos me levantaba muy temprano por la mañana para, de camino a la Universidad, tomar café en una

cafetería a la que desde entonces le guardo especial aprecio. Normalmente tomaba café –y leía- durante una hora y media, varias veces a la semana. A las 07:00 de la mañana, todavía de noche, sin nadie en la cafetería, en silencio y en soledad –cosa que me agradaba-, comenzaba lo mejor del día. La camarera me servía café, abría un libro de ajedrez y leyendo la biografía de algún jugador o analizando alguna partida con un pequeño tablero magnético, empezaba a notar como mi mente se volvía más lúcida, como el nudo gordiano de mis pensamientos se empezaba a deshacer, incluso el ánimo ante los problemas cotidianos de la vida se venía arriba cuando descubría una jugada oculta en una posición que me hacía pensar que, en la vida, ante determinada situación compleja, podría –debía- existir una jugada que me ayudara a encontrar la solución y, si no la había, siempre me quedaba el resiliente pensamiento de que había aprendido de mis fallos, había aprendido de esa situación de la vida real y que, si esta vez había perdido, para la próxima podía volver a intentarlo de otra manera, por otro camino, por otros medios. Como si de un típico problema de táctica se tratara. Había veces que por circunstancias personales que me ha tocado vivir, el ánimo estaba por los suelos, la mente hecha un ovillo -por usar un eufemismo-. Hora y media después, el ajedrez, el silencio, la soledad en los pensamientos, me transformaban. Estaba listo para otra batalla, para intentarlo de nuevo, para resistir, para no claudicar, para luchar, para buscar alguna jugada que le dé la vuelta a la partida de la vida y logre ganar. Eso, eso es lo que me ha apasiona del ajedrez, la fuerza con la que te empuja a defenderte con uñas y dientes, a resistir, en resumen: A vivir intensamente. ” (Mi personal visión del ajedrez y la vida, 2016)

1.2. Teoría del Ajedrez

“La educación física es actualmente una materia integrada como cualquier otra en el sistema educativo, compartiendo problemas comunes con el resto de las materias, y haciendo frente a otros que le son propios. Es evidente la evolución que ha sufrido la materia desde sus inicios en nuestro país, hasta la actualidad. En pocos años ha pasado de ser considerada la asignatura poco importante de

entonces, a consolidarse en el mapa educativo actual como una asignatura de gran importancia” (p. 85).

“En todo este tiempo, la educación física ha sobrevivido a muchos cambios de sistema educativo en nuestro país, y a estas alturas nadie pone en entredicho la utilidad de la asignatura, a pesar de que, en cada nueva ley de educación, la educación física parte con una única hora por semana, como planteamiento de horarios mínimos” (p. 85).

Con la información brindada en las entrevistas realizadas tanto a los docentes de la I.E de educación física, como a los estudiantes se puede evidenciar que existe una percepción general de que la institución no cuenta en la actualidad con las condiciones de infraestructura y espacios mínimos para el desarrollo de plan curricular que motive el aprendizaje significativo. Esta situación, afecta tanto a estudiantes como a docentes; es decir el aprendizaje no es producto de la creatividad, menos del pensamiento crítico y lógico.

Cabe resaltar, frente a esta realidad la investigación y aporte consiste en considerar algunas teorías del ajedrez que permita el aprendizaje de los estudiantes en aula.

Los estudiantes entrevistados manifestaron un agrado e interés por la práctica del ajedrez en el marco de las clases de educación física y este modelo ha minimizado el impacto generado por los inconvenientes de la falta de espacio.

En Argentina, Kovacic (2012), en su investigación “*Ajedrez en las Escuelas una buena movida*” publicada en la Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica, arriba a las siguientes inquietudes:

“Los resultados han confirmado que existen diferencias en las calificaciones, de los niños que participan de forma sistemática de los talleres de ajedrez escolar y los que no. En lo que concierne a los intereses del presente estudio, se encuentran coincidencias con las investigaciones mencionadas anteriormente (citar las referencias de nuevo), en el sentido de que la práctica sistemática del ajedrez se encontraría relacionada a una mejora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados obtenidos resultan acordes a las expectativas previas a la realización del presente estudio y suman un aporte más, a la idea de tener en

cuenta los beneficios que aporta la práctica del ajedrez, desde edades tempranas en los niños y en la necesidad de implementar de manera oficial, tanto desde las leyes de educación, como desde los recursos humanos y materiales, para llevar el ajedrez a las escuelas de manera masiva” (p. 39).

“Todos los estudios realizados en la temática coinciden en concluir, que la práctica sistemática del ajedrez en las escuelas resulta de algún beneficio para el desarrollo del aprendizaje, ya que mejoraría el desempeño académico en los estudiantes lo cual se ve reflejado en mejores calificaciones obtenidas en las materias escolares. A partir de esta investigación se pudo verificar, en el caso particular estudiado, que efectivamente se registra una mejora significativa en todas las calificaciones consideradas que son las cuatro denominadas académicas, que son Lengua, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. A partir de la comparación de las medias se pudo conocer que en realidad las mejoras registradas resultaban estadísticamente significativas las de dos materias en particular. Ellas son: Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Lo cual se podría deber a que la práctica del ajedrez ejerce una influencia positiva en la capacidad de concentración, por lo tanto, a la hora de estudiar los contenidos curriculares, el aprendizaje de estos resultaría favorecido” (p. 39).

1.3. Antecedentes

“El acervo bibliográfico de la teoría de aperturas de ajedrez es extenso y crece de forma exponencial. El aprendiz de ajedrez para poder estudiar libros requiere, aún los más básicos, dominar la notación algebraica. El aprendizaje de aperturas toma demasiado tiempo, ya que su curva de aprendizaje es considerablemente larga. De acuerdo con los cálculos de Chassy y Gobet (2011) un Maestro de Ajedrez sabe de memoria 98,410 movimientos en total con piezas blancas y negras (dos movimientos hacen una jugada), esto dentro de un repertorio limitado de aperturas, ya que es muy difícil que un maestro domine todas las aperturas clasificadas. Con el fin de dar una idea del número de libros de ajedrez existentes, considerando que la mayoría de las publicaciones son sobre aperturas, Chassy y Gobet (2011) hacen referencia a una biblioteca que contiene más de 50,000 libros

de ajedrez. Esto aparte de los muchos más que se siguen publicando. Como ejemplo específico, un libro de aperturas de De Firmian (2008) tiene 748 páginas, con 70 diferentes aperturas con 1,479 variantes y una profundidad de 10 a 15 jugadas por variante. Cabe mencionar que por cada variante hay libros de diferentes autores y compendios de las partidas de los torneos documentados desde hace más de 100 años.” (Ríos, 2013)

“El origen del problema radica en que gran número de jugadores de ajedrez, ni siquiera hace el intento de aprender lo básico de la teoría de aperturas por lo expuesto anteriormente. Se considera alto el número de jugadores, el cual es difícil de precisar debido a la ausencia de estudios al respecto, que, contando con el potencial para llegar a un nivel competitivo, abandonan la práctica del ajedrez o se quedan estancados en un bajo nivel. Una necesidad latente es el desarrollo de instrumentos de estudio prácticos que faciliten al jugador el aprender de forma amigable la teoría de aperturas de ajedrez.” (Ríos, 2013)

“El presente estudio considera como un problema, el hecho de que los principiantes de ajedrez tengan que dedicar un tiempo considerable a estudiar de forma sistemática, aparte del tiempo dedicado a la práctica, para poder así mejorar su nivel de juego que involucre el nivel de concentración, comprensión y toma de decisiones.” (Ríos, 2013)

1.4. Práctica del Ajedrez en el campo educativo

1.4.1. Los estilos de aprendizaje

“ Cuando se habla de estilos de aprendizaje de las personas, se tiene en cuenta que estos son únicos de persona a persona y existen aspectos comunes y predominancias de estilos de acuerdo con la forma de: percibir, adquirir conocimiento, sentir y de actuar en diferentes situaciones, contextos y culturas” (Lozano, 2008).

1.4.2. Estilos de aprendizaje y su medición

Lozano (2008) “menciona que uno de los principios de los estilos de aprendizaje es que son mensurables y las formas de hacerlo es por medio de inventarios, tests, observación, entrevistas y análisis de tareas. La disponibilidad de instrumentos de

medición de los estilos de aprendizaje es abundante, García -Cue, Santizo y Alonso (2009) elaboraron un inventario de los instrumentos desarrollados de 1963 a 2007 y en su trabajo presentan los autores y los nombres de 38 instrumentos encontrados y los sitios de internet consultados.”

1.4.3 **Estudios sobre estilos de aprendizaje y ajedrez.**

Existe amplia literatura y estudios empíricos sobre el ajedrez, sin embargo, la investigación sobre estilos de aprendizaje y efectividad del aprendizaje son temas que no se han investigado a fondo, de las investigaciones consultadas se menciona el concepto de estilos de aprendizaje, pero sin profundizar o enfocarse al mismo, incluso hay un estudio de Bilalic´, McLeod

A. y Gobet (2006) sobre la identificación del perfil de los niños jugadores de ajedrez, pero no aborda el tema de estilos de aprendizaje ya que solo analiza aspectos como: extraversión, ser agradable, ser consciente, inestabilidad emocional, apertura mental y género.

1.4.4. **La autorregulación**

“La noción de autonomía se puede entender en el contexto de aprendizaje como el resultado de un proceso de autorregulación. El concepto de autorregulación juega un papel importante en la actualidad, dado que esta se convierte en un patrón de habilidades de uso cotidiano en el entorno académico (Peñalosa, Landa, y Vega, 2006). Zimmerman (1989) define la autorregulación como el grado en que un aprendiz tiene influencia en su propio proceso de aprendizaje. Entre los elementos principales considerados están: la cognición, la metacognición, la motivación, la conducta y el contexto ”(Zimmerman, 2000).

1.4.5. **La metacognición.**

“Esta es la conciencia del proceso mental que se emplea al desarrollar una tarea, y el uso de esta conciencia para controlar lo que se hace. Es pensar sobre lo que se piensa y una reflexión sobre las acciones propias. La metacognición incluye actividades como planeación de la tarea de aprendizaje, monitoreo de la comprensión y evaluación del progreso. El término de metacognición fue propuesto por Flavell (1979) y se compone de dos partes: el conocimiento y la experiencia de regulación. ” (Flavell 1979 citado por Ríos, 2013)

1.4.6. **La motivación.**

“Esta se refiere al por qué los estudiantes eligen aprender, algunos componentes de la motivación son: la orientación a la meta, expectativa sobre la habilidad para hacer la tarea y las reacciones emocionales ante esta.” (Ríos, 2013)

1.4.7. Ajedrez y autorregulación.

“De la escasa información disponible sobre ajedrez y autorregulación se pueden describir los siguientes estudios.” (Ríos, 2013)

Ajedrez y cognición. “Las funciones ejecutivas, término derivado de la neurocognición, se asocian a los procesos que permiten el control y la regulación de comportamientos dirigidos a un fin determinado. Menciona Rojas (2011) que fue Luria quien conceptualizó el término funciones ejecutivas, sin llamarlas de esta forma y fue Lezak quien acuñó este término y las definió como las capacidades necesarias para llevar a cabo una conducta eficaz, creativa y socialmente aceptada. De acuerdo a Rojas (2011) Sholberg y Mateer consideran que las funciones ejecutivas se componen de procesos cognitivos entre los que destacan: la anticipación, la elección de objetivos, la planificación, la selección de la conducta, la autorregulación, el autocontrol y el uso de la retroalimentación.” (Rojas 2011 citado por Ríos, 2013)

1.4.8. Ajedrez y metacognición.

“Kazemi, Yektayar y Abad (2012) investigadores de Kurdistan, Iran, investigaron sobre el efecto del aprendizaje de ajedrez en el desarrollo de la habilidad metacognitiva y capacidad de solución de problemas matemáticos, en un estudio llevado a cabo con 180 niños de nivel quinto a noveno de escuela básica a un grupo de 86 se les enseñó ajedrez por seis meses y los restantes 94 fueron el grupo de control al que no se les enseñó ajedrez, y al término del periodo se les aplicó el cuestionario meta-cognitivo de Panaoura, Philippou y Christou (Kazemi, *et. al.*, 2012) y exámenes matemáticos, los resultados de pruebas t de muestras independientes sugieren que el aprendizaje del ajedrez, como variable independiente, tiene un papel significativo en el desarrollo de habilidades metacognitivas además encontraron, con análisis de correlación de *Pearson*, una correlación positiva significativa entre las habilidades metacognitivas y la solución de problemas matemáticos. Estos resultados son consistentes con otros estudios llevados a cabo en otros países y detallados por los autores quienes

concluyen que el ajedrez crea un fuerte sistema de creencias en los individuos como solucionadores de problemas.” (Kazenia, Et al 2012 citado por Ríos, 2013)

1.4.9. **El ajedrez en las escuelas**

“La Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) cuenta con una comisión dedicada al ajedrez en las escuelas (*CiS, Chess in the Schools*), este organismo es clave para que cada año más países incluyan a la disciplina de ajedrez como una materia curricular de educación básica, en otros países es una materia electiva en niveles que van desde primaria hasta media básica, esta comisión en su reporte de 2012 (*CiS, 2012*) menciona que 47 países colaboran activamente con programas de ajedrez en las escuelas, los países mencionados son: Eslovaquia, Eslovenia, Albania, Barbados, Botsuana, Etiopia, Guernesey, India, Irlanda, Israel, Italia, Jersey, Malawi, Malta, Ruanda, Sudan, Trinidad y Tobago, Turquía, Uganda, Zambia, Andorra, Austria, Bahamas, Bermuda, Islas Vírgenes Británicas, Canadá, China, Congo, Croacia, República Checa, Dinamarca, Inglaterra, Jamaica, Kenia, Mali, Palestina, Puerto Rico, Escocia, Sudáfrica, Suiza, EEUU, Islas Vírgenes EEUU, Gales y Zimbabue; quienes participan activamente con 25,041 escuelas y 18,034,640 estudiantes. Se pueden mencionar como ejemplos recientes los siguientes tres casos tomados de la página web de *CiS*: (1) en marzo de 2012 el Parlamento Europeo elaboró un manifiesto para introducir de manera formal el ajedrez en las escuelas en sus países afiliados; (2) en abril de 2013 la cámara de diputados de Uruguay aprobó la propuesta de incluir el ajedrez en el currículo de educación básica y media, por lo que esta propuesta pasó a la cámara alta y (3) en Hungría se aprobó un programa complementario de ajedrez para ser aplicado en las escuelas básicas a partir de septiembre de 2013.” (Ríos, 2013)

1.4.10 **El juego del ajedrez**

“El ajedrez es un juego muy antiguo que tiene sus antecedentes en el siglo VI de un juego persa llamado *shatrang*, este fue una modificación de un juego de la India llamado *chaturanga*. En siglo VII los musulmanes dominaron Persia y adoptaron el *shatrang* renombrándolo por limitaciones lingüísticas como *chatrang*, luego fueron los árabes quienes al extender sus dominios llevaron el juego hasta España. En Europa el juego se extiende a partir del siglo XI. En España, durante el siglo XVI, el juego tiene los últimos cambios significativos para convertirse en el

ajedrez actual (Shenk, 2009). El ajedrez moderno tiene más de 500 años de práctica y existe literatura dentro de este periodo que permite reproducir partidas y estudios con fines recreativos y didácticos.” (Ríos, 2013)

1.4.11. **La teoría de aperturas**

“Para practicar el ajedrez con nociones se requiere tener un conocimiento básico de las aperturas o de los principios, para llegar a tener un nivel de maestro se requiere un conocimiento profundo de las aperturas, ya que una jugada incorrecta en esta fase puede ser decisiva. El objetivo de *la apertura* es el despliegue o desarrollo de las piezas, de tal forma que estén bien coordinadas, se busca el control del centro del tablero, colocar al rey de forma segura, crear una estructura sólida de peones y buscar crear debilidades, al contrario. La ventaja de la primera jugada de blancas se conoce como *iniciativa* y esta se debe de mantener o mejorar, por otro lado, el bando negro buscará igualar oportunidades, esto se conoce como *igualdad*.” (Ríos, 2013)

1.4.12. **Ajedrez y educación.**

“Los beneficios de la práctica del ajedrez para los niños en edad escolar han sido explorados y demostrados por estudiosos del tema, entre estos desataca el estudio de Ferguson (1995) en donde recopila estudios propios y de otros investigadores, con los cuales concluye que la práctica del ajedrez incrementa: la creatividad, la concentración, las habilidades de pensamiento crítico, la memoria, el rendimiento académico, la capacidad utilizada en la resolución de problemas, el enriquecimiento cultural, la madurez intelectual, la autoestima y las puntuaciones en tests estandarizados.” (Ríos, 2013)

1.4.13. **Estudios recientes sobre beneficios del ajedrez.**

“En estudios más recientes sobre ajedrez y educación existen investigaciones que van desde medir habilidades específicas como la planeación, hasta los que buscan identificar los beneficios en la autoestima de niños que seleccionaron el ajedrez como actividad escolar. ” (Ríos, 2013)

CAPÍTULO II

USO DEL AJEDREZ Y PROPUESTA PEDAGÓGICA, ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO RELACIONADO CON LOS CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

2.1. Uso del Ajedrez.

El ajedrez es uno de los juegos más importantes del mundo y ha sido también descrito como arte, ciencia y deporte; García (2014).

Su enseñanza se ha visto como un medio excelente para desarrollar la mente. Al ser un juego en sí mismo, el estudiante se siente por naturaleza impulsado a jugar; por una parte, es un entretenimiento y con el juego obtiene placer y por otro lado, porque le aporta ansias de superación y seguridad en sí mismo. Según Kaplan (1995), en el juego la retroalimentación es rápida y natural también. El jugador sabe la razón de su éxito o fracaso. La buena estrategia funciona y, por lo tanto, los resultados son evidentes. Los juegos no solamente son activos y participativos, sino que acostumbran a tener una meta (en el caso del ajedrez ganar la partida).

Por otra parte, es posible que haya un aspecto negativo en el ajedrez que es la agresividad que se desprende de toda actividad competitiva. No obstante, el juego facilita la eliminación de algunos impulsos que el estudiante debe descargar necesariamente en beneficio de su salud física y mental, y sin duda, a la vez fomenta otros que le permitirán la adquisición de una adecuada maduración como individuo. A través de las actividades competitivas, el niño aprende a ganar, pero también a perder, mejorando su capacidad de tolerar la frustración.

Tal y como defienden Fernández y Pallarés en su tesis (2008), 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, autoestima, análisis, síntesis y creatividad. En el ajedrez se encuentra una disciplina sumamente beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes. En lo que se refiere a actividades intelectuales, es un medio adecuado para adiestrar la mente en el razonamiento analítico y en la capacidad para tomar decisiones, a la vez que es un excelente estímulo en el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la intuición. Asimismo, en el terreno afectivo, promueve la creatividad y la iniciativa. El ajedrez hace que la mente se esparza y desconecte de lo cotidiano para introducirse en un mundo lleno de retos.

Segura (2006), nos explica que el ajedrez presenta una lucha de ideas, una batalla intelectual entre dos bandos, que pueden crear con sus jugadas verdaderas obras de arte. Por su carácter lúdico y formativo, el ajedrez es un juego muy recomendable para niños de edad preescolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos. El ajedrez también desarrolla la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, gracias a su **poder pedagógico** favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y la toma de decisiones.

2.2. Escenario pedagógico (propuesta)

El espacio educativo constituye un eje fundamental para el desarrollo de los aprendizajes. En este efecto, un ambiente educativo que ofrece agradable y variadas oportunidades para favorecer el juego, la explicación, la curiosidad,

la imaginación y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los procesos educativos. Cuando hablamos de espacios educativos, nos estamos refiriendo al conjunto de aspectos que conforman un ambiente de aprendizaje en el cual es posible desarrollar diversas situaciones pedagógicas. En algunos currículos, se los identifica como escenarios, contextos simplemente como ambientes físicos.

Es importante destacar que, en la actualidad cuando se alude al espacio educativo, no sólo se está haciendo referencia al salón de actividades de un establecimiento o al patio de juegos, sino a los más diversos espacios donde es posible establecer un encuentro educativo sistemático.

En consecuencia, la comprensión del espacio educativo dentro del currículum de la educación básica (EBR), adquiere una dimensión amplia, creativa y reflexiva, debido a que integra a otros ambientes en los cuales se desenvuelven los estudiantes, generando un auténtico diálogo pedagógico, a partir del cual van sugiriendo preguntas, comentarios, observaciones y exploraciones activas que contribuyen en la progresión de los aprendizajes significativos. Debemos tener siempre presente que estos espacios son unos laboratorios vivos, una fuente inagotable de aprendizajes que aportan al mejoramiento de la calidad educativa.

El espacio educativo, entendido en el sentido expuesto, puede ser "mirado", entonces, en sus características de **espacio material y en sus cualidades de espacio simbólico**. Como espacio material, el edificio y sus instalaciones conforman un conjunto de condiciones que deben favorecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Por una parte, generan sensaciones de comodidad o de incomodidad, seguridad o peligro, potencialidad o carencia, y con ellas comprometen la facilidad o dificultad de los estudiantes y docentes para encontrarse preparados frente a las demandas y necesidades del trabajo pedagógico.

2.3. Estrategias.

El ajedrez como estrategia pedagógica. - es un medio recurso que presta la ayuda pedagógica acorde a las necesidades del estudiante en su actividad constructiva.

El pensamiento. - es la actividad y la creación de la mente de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto.

El pensamiento creativo. - es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones.

2.4. La teoría de aperturas.

“Para practicar el ajedrez con nociones se requiere tener un conocimiento básico de las aperturas o de los principios, para llegar a tener un nivel de maestro se requiere un conocimiento profundo de las aperturas, ya que una jugada incorrecta en esta fase puede ser decisiva. El objetivo de *la apertura* es el despliegue o desarrollo de las piezas, de tal forma que estén bien coordinadas, se busca el control del centro del tablero, colocar al rey de forma segura, crear una estructura sólida de peones y buscar crear debilidades, al contrario. La ventaja de la primera jugada de blancas se conoce como *iniciativa* y esta se debe de mantener o mejorar, por otro lado, el bando negro buscará igualar oportunidades, esto se conoce como *igualdad*. Existen otras variables a considerar en *la apertura*, con lo expuesto se puede entender la ardua tarea que tiene un jugador de decidir que jugadas dar en *la apertura*.” (Ríos, 2013)

2.5. El ajedrez como estrategia de aprendizaje

“El juego permite al estudiante generar sus pensamientos y expresar sus sentimientos a través del juego, sin las prohibiciones del entorno donde se desenvuelve, facilitando la asimilación de nuevas realidades y experiencias,

por lo que el juego, tiene una doble función: lúdica y terapéutica. (Erickson, 1950) La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al estudiante explorar y comprender su mundo El juego fortalece el desarrollo evolutivo del estudiante en la medida que le permite aprender las habilidades necesarias para desenvolverse en su entorno pedagógico y a afrontar determinadas situaciones cotidianas, lo cual le servirá en el transcurso de su vida adulta.” (Erickson 1950 citado por Mujica, 2011)

“Asimismo, tomando el Ajedrez como actividad lúdica se podrá desarrollar la autoestima, liberación de tensiones y la expresión de sus emociones (Sweeney, 1997), aportando al docente información importante sobre el estado y momentos de ánimo y necesidades del niño(a), por tal motivo. El Ajedrez sirve como Estrategia Metodológica de Aprendizaje para desarrollar las habilidades intelectuales, afectivas, y lúdicas.” (Ministerio Popular para la Educación de la República Bolivariana de Venezuela, Gaceta Oficial 38172; Sweeney 1997; citado por Mujica, 2011)

2.6. Aprendizaje Significativo

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del éste, como un símbolo ya significativo ” (Ausubel; 1983 citado por Mujica, 2011)

“Esto quiere decir que, en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el estudiante tiene en su estructura cognitiva de conceptos. **El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un conocimiento relevante (subsunsor)** preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, pueden ser aprendidas significativamente en la medida en que otros conceptos estén adecuadamente claros y disponibles en la

estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. La condición más importante del aprendizaje significativo es que, origina una interacción entre los juicios más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, el progreso y estabilidad de los subsunsores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.” (Mujica, 2011)

2.7. “El uso del tablero de ajedrez de piso

Servirá para reconocer los elementos del tablero: columnas, filas y diagonales, ayudará a desarrollar la motricidad del niño (estudiante), en el período de tres a cuatro años, ya que estos evolucionarán de la siguiente forma: se desplazarán caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones, por filas, columnas, diagonales. El desarrollo de la orientación espacial también se puede ampliar al desplazar las diferentes formas de las piezas de ajedrez gigante, hacia otros puntos de referencia llamadas casillas o escaques dentro del tablero de piso gigante. En este grupo coetáneo, ya comienzan a utilizar sus manos para atrapar, hacen intentos por capturar las piezas, además de desplazarlas de arriba a abajo con mejor coordinación y continuidad en los movimientos, debido a que el desarrollo de la motricidad fina es característico de esta etapa. El niño entre los 2 y los 3 años ya que adquiere nuevas habilidades manuales que le permiten utilizar sus manos y manipular objetos pequeños con mayor destreza y coordinación. Ellos y ellas podrán utilizar ajedreces Stauton número 6. (Ajedrez de competencia deportiva). Esta capacidad unida al desarrollo de las habilidades manuales los convierte en participantes activos de los juegos de construcción, en los que podrá hacer uso de sus nuevas destrezas. Los estudiantes podrán usar los dedos y las palmas de las manos para colorear, rasgar, cortar, dibujar entre otros; sobre láminas de papel bond u hojas blancas adecuando el proceso de un aprendizaje significativo en el desarrollo de su autonomía, por el aprendizaje que

previamente ha adquirido sobre las nociones básicas del ajedrez; además gracias al ajedrez, su capacidad de concentración irá en aumento, por lo que el niño será capaz de mantener la atención en la actividad lúdica durante periodos de tiempo cada vez más largos. ” (Mujica, 2011)

2.8. La utilización de material concreto para un aprendizaje significativo

1. “Tableros de piso gigantes.” (Mujica, 2011)
2. “Piezas de ajedrez gigantes.” (Mujica, 2011)
3. “Juegos de ajedrez Stauton número 6.” (Mujica, 2011)
4. “Láminas de papel bond (siempre se debe dibujar el tablero de ajedrez con sus letras minúsculas y números para identificar columnas y filas, la primera casilla a mano derecha del estudiante siempre debe ser blanca).” (Mujica, 2011)
5. “Hojas de papel bond tamaño carta u oficio.” (Mujica, 2011)
6. “Diferentes materiales que se encuentren en aula: colores de cera, crayones, plastididos, agujas punta roma, tijeras, temperas, entre otros.” (Mujica, 2011)

TABLEROS DE PISO GIGANTES.

En la imagen se observa a estudiantes diseñando tablero gigante en el patio, para hacer la demostración del juego empleando material concreto.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En la lectura, se aplica el texto con 10 preguntas para responder preguntas de tipo literal, siendo el resultado el 40 % de logro y 60 % en proceso de comprensión.

SEGUNDA: Durante el proceso se aplica texto con 8 preguntas de tipo literal e inferencial, con un logro alcanzado al 55 % de satisfacción y 45 % aún en proceso de comprensión.

TERCERA: Al final del proceso se aplica texto con 9 preguntas de tipo literal, inferencial y criterial, siendo el logro alcanzado 60 % de satisfacción, 30 % en proceso de comprensión y 30 % con inicio a comprender texto después de cada lectura.

CUARTA: Estos resultados demuestra que, sí influye la práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado de secundaria, permite el trabajo en equipo, ayuda a madurar su autonomía, perdida de temor para actuar y toma de decisiones al realizar la combinación de piezas empleando habilidad destreza.

REFERENCIAS

Steven Zaillian. "Buscando a Bobby Fisher".1993. E.E.U.U

Texto "Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar." De Antonio Valle Arias y equipo.

Tomado de Curso de evaluación del aprendizaje. Universidad DE LA SALLE.

<http://Vulcano.lasalle.co/>

[docencia/propuesto/cursoev_paradig.htm](http://Vulcano.lasalle.co/docencia/propuesto/cursoev_paradig.htm)

Zabala Vidiella, 1995

AROCHA. L: Píritu casas de puertas cerradas. Liberil, S.R.L. 1995.

Diccionario Práctico Escolar Larousse (1997). (2da ed.). México: Larousse.

DOMÍNGUEZ. A: Por las calles viven. Imprelitho Boyacá, S.R.L. Segunda edición. 2007.

Guía para su elaboración y presentación de proyecto de investigación. Caracas.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1993). Metodología de la investigación.

México: Mc Graw Hill. Interamericana Editores, S.A. de C.A.

Marcos, Mercedes; Desuarez, José Miguel (1753). La plaza, modo de empleo.

Mi personal visión del ajedrez y la vida. (2016). Mi personal visión del ajedrez y la vida. Recuperado de:<http://www.profesordeajedrez.com/2016/11/mi-personal-vision-del-ajedrez-y-la-vida.html>

Mujica, L. (2011). El Ajedrez Como Estrategia De Aprendizaje. Recuperado de:<http://encuentro.educared.org/profiles/blogs/el-ajedrez-como-estrategia-de-aprendizaje>

Retrieved from <http://www.ebib.com>

International Labour Office (2004). Análisis del trabajo infantil y adolescente en América Central y República Dominicana. Retrieved from <http://www.ebib.com>

Ríos, J. (2013). "Aprendizaje de la teoría de aperturas de ajedrez con Mapas de Árbol de Ajedrez y su relación con la Autorregulación y Estilos de Aprendizaje" (Tesis de

Maestría). Universidad Tecvirtual. Monterrey. México.

Secretaria de Educación de Guanajuato. (2011). Fortalecimiento de la comprensión lectora 1 Grado Secundaria. Recuperado de:<https://es.scribd.com/doc/84539931/Fortalecimiento-de-la-comprension-lectora-1-Grado-Secundaria>

Soy Kipling... Soy lector. (2018). Mayo/junio 2018 [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://lecturasikm.blogspot.com/2018/05/mayojunio-2018.html>

Larson, Jeanette; (ALSC), Assoc. for Library Service to Children (2011). El día de los niños/El día de los libros: Building a Culture of Literacy in Your Community through Día. Retrieved from <http://www.ebllib.com>

LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO

ÍNDICE DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRINCIPALES

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	16%
2	blog.infoempleo.com Fuente de Internet	5%
3	www.chesstreemaps.com Fuente de Internet	2%
4	mery-garabate.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	yuye-deportes.blogspot.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	1%
8	encuentro2011.educared.org Fuente de Internet	<1%

9

Submitted to Universidad de Costa Rica

Trabajo del estudiante

<1%

10

Submitted to Aliat Universidades

Trabajo del estudiante

<1%

Excluir citas

Activar

Excluir coincidencias

+ 15 words

Excluir bibliografía

Activar