

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego del ajedrez como medio didáctico en educación física.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Física

Autor:

Nancy Nori Yarlaqué Vera

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego del ajedrez como medio didáctico en educación física.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)



Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)



Mg. Ana María Javier Alva (vocal)



Piura– Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego del ajedrez como medio didáctico en educación física.

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Nancy Nori Yarlaque Vera (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura, a los quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, 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 Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego del ajedrez como medio didáctico en educación física*, para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Física, al señor(a). **YARLAQUE VERA NANCY NORI**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **YARLAQUE VERA NANCY NORI**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Física.

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


Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kidi Figueroa Cardena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07036746

El juego del ajedrez como medio didáctico en educación física

INFORME DE ORIGINALIDAD

15% INDICE DE SIMILITUD	15% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	2% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	8%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	83ca757e-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com Fuente de Internet	1%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	< 1%
6	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	< 1%
7	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	< 1%

hera.ugr.es



8	Fuente de Internet	< 1 %
9	archive.org Fuente de Internet	< 1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet	< 1 %
11	Submitted to Universidad de Caldas Trabajo del estudiante	< 1 %
12	Submitted to Magister Trabajo del estudiante	< 1 %
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
14	villadelsocorro.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
15	www.ssedf.sep.gob.mx Fuente de Internet	< 1 %
16	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	< 1 %
17	www.seescyt.gov.do Fuente de Internet	< 1 %
18	www.spantip.com Fuente de Internet	< 1 %
19	bdsemfusagasuga.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %



20	www.coursehero.com Fuente de Internet	< 1 %
21	Janet Kolodner, Melita Morales. " Imagining and designing the future of education: a critical review of Allan Collins' What's Worth Teaching: Rethinking Curriculum in the Age of Technology (¿Qué Merece la Pena Enseñar? Repensar el Currículo en la Era de la Tecnología) ", Journal for the Study of Education and Development, 2022 Publicación	< 1 %
22	revistas.usma.ac.pa Fuente de Internet	< 1 %
23	educacion.cesar.gov.co Fuente de Internet	< 1 %
24	issuu.com Fuente de Internet	< 1 %
25	www.buenastareas.com Fuente de Internet	< 1 %
26	www.grupoholonet.com Fuente de Internet	< 1 %



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silve
(Asesor)

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis queridos padres, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad con valores y habilidades. A mis queridos hijos por ser mi motor y motivo en seguir superándome cada día. A Dios por concederme la vida y la oportunidad de estar aquí para superarme como ser humano.

INDICE

RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCION	12
CAPÍTULO I	17
1.2. Antecedentes Empíricos	17
1.3. Antecedentes Bibliográficos	18
CAPÍTULO II: BASES TEORICAS	21
2.1. Espacio Educativo	21
2.2. Medio didáctico	22
2.3. Educación Física	23
2.4. Educación física, recreación y deporte	24
2.5. Orígenes del juego	25
2.6. El ajedrez como deporte	26
2.7. Ajedrez y educación	29
2.8. Bases Pedagógicas	30
2.9. Importancia del ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas en educación	33
2.10. Capacidades que se desarrollan al aprender ajedrez	35
CONCLUSIONES	38
RECOMENDACIONES	39
Referencias Citadas	40

RESUMEN

La inclusión del ajedrez como una herramienta educativa en el programa de educación física, deporte y recreación puede tener múltiples beneficios en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Al introducir un deporte no convencional como el ajedrez, se puede despertar el interés de los estudiantes y mejorar su capacidad de concentración, memoria y análisis. Además, el juego del ajedrez fomenta la habilidad de razonar antes de actuar, ya que cada movimiento requiere una estrategia previa y una anticipación de los movimientos del oponente. A medida que los estudiantes se van familiarizando con el juego y mejorando sus habilidades, su autoestima y confianza se van incrementando. Esto puede ser especialmente beneficioso para aquellos estudiantes que no tienen éxito en otros deportes más convencionales. El ajedrez también promueve la resolución de problemas y la planificación, habilidades que son importantes en la vida cotidiana. Además, el juego del ajedrez puede ayudar a mejorar las relaciones sociales de los estudiantes. Al jugar juntos y enfrentarse a retos comunes, se fomenta el trabajo en equipo, la empatía y la aceptación de las reglas.

Palabras claves: lúdica, recreación y deporte, ajedrez, educación física y pedagogía.

ABSTRACT

The inclusion of chess as an educational tool in the physical education, sports, and recreation program can have multiple benefits in the cognitive, emotional, and social development of students. By introducing an unconventional sport like chess, students' interest can be awakened, and their ability to concentrate, remember, and analyze can be improved. Additionally, the game of chess fosters the ability to reason before acting, as each move requires prior strategy and anticipation of the opponent's moves. As students become familiar with the game and improve their skills, their self-esteem and confidence increase. This can be especially beneficial for those students who do not succeed in more conventional sports. Chess also promotes problem-solving and planning skills, which are important in everyday life. Moreover, the game of chess can help improve students' social relationships. By playing together and facing common challenges, teamwork, empathy, and acceptance of rules are encouraged.

Keywords: play, recreation and sports, chess, physical education and pedagogy

INTRODUCCIÓN

El objetivo central de este estudio es proponer el ajedrez como un instrumento pedagógico para estimular la educación física e incrementar la educación en el proceso formativo de los integrantes de la comunidad educativa. Esto se logra a través del desarrollo de actividades alternativas y complementarias al plan de estudios tradicional.

La práctica del Ajedrez resulta muy adecuada para incluir en la sesión de Educación Física, debido a los múltiples beneficios que proporciona. Al integrar el Ajedrez con estrategias didácticas que involucren la proyección vertical, horizontal, diagonal, derecha e izquierda, se pueden fortalecer las competencias que se buscan. En este sentido, el ejercicio del Ajedrez puede ser muy útil para ayudar a los alumnos a entender el espacio como una diferenciación del "yo" corporal con respecto al mundo exterior, a través del lenguaje corporal. Además, esto también puede fomentar el trabajo colaborativo y la aceptación mutua entre los compañeros.

Jean Le Boulch, un profesor de Educación Física, consideraba que es esencial profundizar en el movimiento humano para comprender y conocer nuestro cuerpo. Estos movimientos pueden ocurrir tanto en reposo como en movimiento, y están relacionados con el espacio y los objetos que nos rodean. Debido a esto, es importante incorporar el Ajedrez como una herramienta en las clases de Educación Física. Esto se puede lograr gracias a la utilización de tableros de Ajedrez gigantes y otros materiales concretos que permitan trabajar la comprensión de la ubicación espacio-temporal.

Se pueden incorporar elementos del Ajedrez en las sesiones de Educación Física para promover el uso del cuerpo como medio de expresión y fomentar el desarrollo tanto físico como intelectual de los niños y niñas. Al hacerlo, ellos pueden adquirir una mayor comprensión de sus habilidades y capacidades, lo que contribuye a su autoestima y capacidad de resiliencia. En resumen, el Ajedrez es una valiosa herramienta pedagógica para la Educación Física.

La propuesta pedagógica busca que los estudiantes no solo aprendan sobre las piezas del ajedrez y cómo moverlas en el tablero, sino también que desarrollen habilidades

de pensamiento crítico y reflexión antes de tomar decisiones, lo cual les permitirá mejorar sus relaciones interpersonales tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Todo esto se llevará a cabo a través de la sesión de Educación Física

En este sentido, la educación física ha evolucionado desde una perspectiva centrada en la formación de habilidades y destrezas físicas en el cuerpo del individuo, hacia planteamientos más integrales que consideran la relación del cuerpo con el entorno y con la sociedad. De esta manera se busca no sólo desarrollar habilidades físicas sino también el bienestar y la salud integral de las personas. (Uribe ,2007)

Además, la educación física también ha respondido a los cambios en las dinámicas sociales y culturales, teniendo en cuenta la diversidad de las personas y sus necesidades específicas en el ámbito físico y deportivo. Se ha promovido una educación más inclusiva y equitativa, donde no sólo se reconozca la importancia del deporte y la actividad física, sino que se valore la diversidad de formas en las que las personas pueden participar y disfrutar de estas actividades.

En resumen, la educación física, al igual que la educación en general, es un proceso cambiante que debe estar alineado con las dinámicas y contextos sociales y culturales en los que se desenvuelve. Es importante reconocer los aportes teóricos y prácticos de otras disciplinas, y promover una educación más integral, inclusiva y equitativa que contemple la diversidad de las personas y sus necesidades específicas en el ámbito físico y deportivo.

A lo largo del tiempo, se ha considerado la escuela como un lugar privilegiado para que los estudiantes puedan desarrollarse como sujetos a través de la práctica de la educación física, la recreación y el deporte, lo que contribuye a transformar el contexto social. Este ámbito educativo es importante no sólo para los estudiantes, sino también para los planes nacionales de educación. Sin embargo, pese a su relevancia, los enfoques administrativos nacionales muchas veces no se ajustan a la realidad de las instituciones educativas y a la cantidad creciente de estudiantes que deben compartir un espacio limitado. Por ello, la educación física se ve especialmente afectada, ya que requiere implementos y espacios amplios al aire libre para poder llevar a cabo sus actividades correctamente. (Arboleda, 2010)

El ajedrez, no solo es un juego complejo y divertido, también es un aliado

importante de las disciplinas escolares, ya que fomenta la sociabilidad, la autodisciplina, la adquisición de valores y la formación de ciudadanos responsables. Este juego tiene un gran impacto en la personalidad de los niños en edad escolar, y su aprendizaje tiene numerosas aplicaciones prácticas en la vida cotidiana y en el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo tanto, el ajedrez contribuye positivamente a la formación de comportamientos responsables y constructivos.

El área de educación física, recreación y deporte tiene la responsabilidad de fomentar el desarrollo motor y garantizar el cuidado personal, las relaciones entre los individuos y su entorno. Asimismo, se espera que, a través de su práctica, se amplíe la conciencia de la acción humana. De igual forma, se ha indicado que ellos deberían formar estudiantes competentes para vivir de manera humana, basándose en las dimensiones de cuerpo, movimiento y juego.

Según esta visión educativa, el cuerpo es fundamental para nuestra existencia, permitiéndonos estar y actuar en el mundo. Asimismo, el juego es esencial para el desarrollo de la libertad y la creatividad humana en su faceta lúdica.

La capacidad de los seres humanos para interactuar en el mundo está determinada por sus habilidades físicas, su capacidad de adaptación y transformación, su habilidad para controlar y comunicar sus emociones, y su capacidad para cuidarse y preservar su salud y su entorno. Para mejorar estas competencias, es necesario involucrarse en actividades físicas como deportes, ejercicios gimnásticos y actividades atléticas, con el objetivo de obtener beneficios educativos.

La educación física, recreación y deporte se centra en la enseñanza, la promoción y el fomento de habilidades y actividades que involucran el movimiento corporal. También se busca desarrollar la sensibilidad y el lenguaje corporal, fomentando la creatividad en el uso del tiempo libre y en la práctica de deportes, danza y otras actividades. Todo esto se realiza para contribuir a la creación de una cultura física y motriz en la sociedad.

La eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física está determinada por el entorno en el que se lleva a cabo. Si el ambiente es inadecuado e incómodo para los estudiantes, esto puede causar una experiencia desagradable y, en casos extremos, provocar que abandonen sus estudios.

La práctica del ajedrez puede ofrecer a los niños y jóvenes herramientas valiosas para desarrollar habilidades en diferentes áreas, como la lógica, la matemática, la concentración, la memoria y el análisis abstracto. Asimismo, puede contribuir a su crecimiento emocional fomentando la disciplina, la madurez, la percepción y la intuición, la planificación, la confianza en sí mismos y la capacidad de tomar decisiones objetivas. En este sentido, el ajedrez puede ser una herramienta educativa lúdica útil para complementar el programa de educación física en las instituciones escolares. (MEN, 2010).

¿Se puede emplear el ajedrez como una herramienta pedagógica para construir un programa recreativo en las escuelas, mediante el uso adecuado del espacio físico disponible en estas instituciones educativas?

El educador no manipula ni transforma a las personas, sino que establece el ambiente adecuado para que puedan utilizar sus propios recursos y los medios provistos por el educador para adquirir conocimientos, darles sentido y reestructurarlos. Este es precisamente el objetivo del proyecto de intervención. (Choca, 2011)

La teoría de los juegos de mesa ha sido motivo de debate y puede ser provechoso utilizarla para fines educativos. En este sentido, el ajedrez puede ser incluido como herramienta pedagógica para lograr esta tarea. El juego es una actividad humana que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado, es una combinación entre lo real y lo imaginario, es libre y al mismo tiempo tiene sus propias reglas. La libertad del juego radica en que es una actividad que se realiza por decisión propia, si lo hacemos por obligación pierde su sentido. Sin embargo, en el juego existen reglas indispensables que se deben cumplir para poder jugar. Se dice que durante el juego se tiene una intención de actuar.

La incorporación de juegos de mesa, como el ajedrez, en el ámbito educativo no es una idea innovadora. El enfoque de la educación es guiar al individuo en el conocimiento del mundo y en su inserción en este. El juego puede cumplir como un instrumento para alcanzar esta meta, permitiendo al individuo ser introducido en el conocimiento y no ser moldeado o fabricado. En resumen, el juego tiene un propósito específico en el proceso educativo.

Es fundamental que la relación educativa no se convierta en una relación de dominio. Debemos facilitar que el estudiante sea capaz de construir su propia identidad, permitiéndole ser el protagonista de su proceso de formación y no solamente un observador pasivo.

El ajedrez, considerado actualmente como deporte ciencia además de juego de mesa, es una herramienta ideal para cumplir con los objetivos lúdico-pedagógicos propuestos, y es apta para su utilización en ese sentido. Todas sus características son acordes a dicho propósito.

El ajedrez implica un enfrentamiento directo entre dos personas o equipos en igualdad de condiciones, sin influencia de la suerte, y cada uno cuenta con un conjunto de 16 piezas que incluyen un rey, una reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. El objetivo principal es capturar al rey del oponente antes de que este haga lo mismo con el suyo. (Vargas y Orozco, 2004)

El uso práctico de este juego no solo lo limita a ser un recurso didáctico, sino que también puede ofrecer una amplia gama de beneficios para aquellos que juegan a diario. Algunos de estos incluyen mejorar la memoria, la atención, la concentración y la organización del pensamiento lógico. También es beneficioso para la educación crítica, ya que promueve la capacidad de formular planes a partir del entendimiento de otros preexistentes, fomenta la independencia en el razonamiento y la toma de decisiones, así como aumenta la elevación en muchas otras áreas del conocimiento. (Vargas y Orozco, 2004)

Objetivo General

- Reconocer la importancia del ajedrez como medio didáctico en Educación Física.

Específicos

- Valorar la importancia del ajedrez como una herramienta educacional en Educación Física.
- Determinar la relación del juego de ajedrez como medio didáctico en Educación Física.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.1. Antecedentes empíricos

A continuación, se presentan algunos informes que surgieron de iniciativas de instituciones en distintas partes del mundo que implementaron el ajedrez como una herramienta educativa.

Según un estudio realizado en la Universidad de Granada, se destaca que los valores más sólidos en el plan de estudios de educación física son la cooperación, la autonomía, la tolerancia y la participación.

Es fundamental subrayar la relevancia de que las escuelas impulsen los programas de educación física dentro del plan de estudios, ya que esta acción no sólo promueve el desarrollo físico y deportivo, sino que también fomenta valores que forman parte del crecimiento completo de la persona.

En un estudio llevado a cabo por Vargas y colaboradores, se destaca la relevancia de la motivación en la enseñanza de la educación física en las escuelas. El artículo sostiene que, aunque la motivación individual es crucial, la motivación externa impulsada por los docentes es esencial para que los estudiantes se sientan entusiasmados por aprender y se involucren activamente en el ambiente educativo. Asimismo, el desafío actual de la educación consiste en preparar a los estudiantes para hacer frente a las diversas situaciones que se presentan en el entorno académico.

El modelo educativo tradicional, que implica una simple transmisión de conocimientos, ha evolucionado considerablemente en los últimos tiempos. El aprendizaje actual es un proceso dinámico que involucra a diversos participantes, en el que cada estudiante es responsable de su propio proceso educativo. Los docentes tienen el papel de fomentar y alentar la participación activa y motivada de los estudiantes.

Es de gran importancia que, como educadores, nos interese por nuestros estudiantes, tomando en consideración su desarrollo intelectual, social, moral y emocional, así como su contexto socioeconómico, familiar y sus conocimientos previos. Además, su participación activa en clase promueve los procesos de enseñanza-aprendizaje y crea ciudadanos responsables. La enseñanza del ajedrez ofrece oportunidades de crear experiencias educativas únicas y promover el aprendizaje del juego como una forma de recreación, interacción social y placer lúdico, así como un ejercicio nuevo para la construcción de conocimiento.

Se han realizado diversas investigaciones en diferentes países que resaltan la estrecha correlación entre la educación física y la práctica del ajedrez, brindando múltiples beneficios. Sin embargo, son escasos los artículos que relacionan la enseñanza del ajedrez como una estrategia para solucionar el problema de la falta de espacios deportivos para la recreación y el ocio. Por lo tanto, esta investigación es de gran importancia en este ámbito.

1.2. Antecedentes bibliográficos

En la búsqueda de datos sobre el uso del ajedrez como herramienta educativa, se llevó a cabo la revisión de tesis y estudios científicos donde se abordan temáticas relacionadas al problema que se plantea en este proyecto de grado.

Se resumen aquí algunas de las investigaciones consideradas relevantes para mejorar el proyecto de grado en cuestión.

En el estudio "Ajedrez como herramienta didáctica para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de primaria" (González et al., 2021), se analiza el impacto del ajedrez en el rendimiento académico en matemáticas de estudiantes de primaria. Los autores sugieren que el ajedrez puede ser una herramienta didáctica efectiva para mejorar el aprendizaje de las matemáticas, ya que el juego requiere habilidades matemáticas como la lógica, el cálculo y la estrategia.

El estudio se realizó con un grupo de estudiantes de tercer grado de primaria, que recibieron clases de ajedrez durante un semestre. Para evaluar el impacto del ajedrez en el aprendizaje de las matemáticas, se midió el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la intervención. Además, se utilizó una encuesta para evaluar el impacto del ajedrez en la motivación y el interés de los estudiantes por las matemáticas.

Los resultados del estudio mostraron que los estudiantes que recibieron clases de ajedrez mejoraron significativamente su rendimiento académico en matemáticas en comparación con un grupo de control que no recibió ninguna intervención. Además, la encuesta reveló que el ajedrez aumentó el interés y la motivación de los estudiantes por las matemáticas.

Estos resultados coinciden con otros estudios previos que han demostrado los beneficios del ajedrez como herramienta didáctica para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primaria (Fernández et al., 2017; Salmerón et al., 2019). Además, otros estudios han demostrado que el ajedrez también puede ser una herramienta efectiva para mejorar la atención, la memoria y la toma de decisiones en los estudiantes (Alvarez et al., 2018; Salazar et al., 2020).

En conclusión, el ajedrez puede ser una herramienta didáctica efectiva para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primaria, así como para fomentar habilidades cognitivas y emocionales importantes. Sin embargo, se necesitan más estudios para explorar los beneficios del ajedrez en otras áreas curriculares y en diferentes niveles educativos.

Un antecedente actual sobre el ajedrez como propuesta didáctica es el estudio "El ajedrez como herramienta para la educación inclusiva" (Álvarez et al., 2020), que analiza cómo el ajedrez puede ser una herramienta efectiva para la educación inclusiva. El estudio se centra en el impacto del ajedrez en estudiantes con discapacidades intelectuales y concluye que el ajedrez puede mejorar su atención, memoria y habilidades sociales.

El estudio se realizó en un colegio de educación especial en España, con un grupo de estudiantes con discapacidades intelectuales que recibieron clases de

ajedrez durante un año. Para evaluar el impacto del ajedrez en su aprendizaje y habilidades sociales, se midió su rendimiento académico, así como su atención y memoria antes y después de la intervención. Además, se realizaron entrevistas con los estudiantes y sus profesores para evaluar el impacto del ajedrez en su desarrollo social y emocional.

Los resultados del estudio mostraron que el ajedrez mejoró significativamente la atención y la memoria de los estudiantes con discapacidades intelectuales, lo que a su vez mejoró su rendimiento académico. Además, el ajedrez también mejoró su desarrollo social y emocional, ya que fomentó la cooperación y la comunicación entre los estudiantes y mejoró su autoestima y confianza.

Estos resultados son consistentes con otros estudios que han demostrado los beneficios del ajedrez en la educación inclusiva. Por ejemplo, un estudio de 2020 realizado en una escuela en México encontró que el ajedrez mejoró el rendimiento académico y las habilidades sociales de estudiantes con trastornos del espectro autista (Santos et al., 2020).

En conclusión, el ajedrez puede ser una herramienta didáctica efectiva para la educación inclusiva, ya que puede mejorar el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes con discapacidades intelectuales. Sin embargo, se necesitan más estudios para explorar los beneficios del ajedrez en otros tipos de discapacidades y en diferentes contextos educativos.

CAPÍTULO II

BASES TEORICAS

2.1. Espacio Educativo

El área educativa es fundamental para el progreso de los aprendizajes, y un ambiente educativo que proporciona una amplia y diversa gama de oportunidades para fomentar el juego, la comprensión, la inquietud, la creatividad y la convivencia impacta directamente en la calidad del proceso educativo. Cuando hablamos de entornos educativos, nos referimos a todos los aspectos que forman un ambiente de aprendizaje en el que es posible llevar a cabo diversas actividades pedagógicas. En algunos programas académicos, se denominan también como escenarios, contextos, o simplemente como ambientes físicos. (González, 2015)

Es vital subrayar que hoy en día, cuando se menciona el ámbito educativo, no solo se está hablando del lugar físico de un centro escolar, sino de cualquier lugar que permita desarrollar un aprendizaje estructurado.

La comprensión del espacio educativo en el currículum se vuelve más amplia y reflexiva al integrar otros ambientes donde los niños interactúan, fomentando un diálogo pedagógico que ayuda en la progresión de los aprendizajes. Estos espacios son como laboratorios vivos y una fuente inagotable de aprendizajes que mejoran la calidad de la educación.

El espacio educativo se puede observar desde dos perspectivas: como espacio material y como espacio simbólico. El edificio y sus instalaciones influyen en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, ya que generan diferentes sensaciones y condiciones que pueden facilitar o dificultar el desempeño de los estudiantes frente a las exigencias del mundo laboral. (Ortega, 2014).

La forma en que los espacios físicos se diseñan y organizan tiene un impacto significativo en la variedad y calidad de las interacciones y experiencias educativas.

La disposición del mobiliario y la estructuración de las áreas pueden influir en la posibilidad de movimiento, exploración y comunicación, lo cual es crucial para la diversidad de comportamientos en el aula. Además, la calidad y la cantidad del equipamiento didáctico influyen en la complejidad de las actividades de enseñanza y aprendizaje. (Zhang et al., 2017).

2.2. Medio didáctico

Un medio didáctico es cualquier recurso o material utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes. Los medios didácticos pueden ser materiales físicos, como libros, pizarrones, láminas, modelos, entre otros, o medios digitales, como videos, audios, simulaciones, animaciones, entre otros. (UNESCO, 2011)

Los medios didácticos tienen como objetivo facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que ayudan a los estudiantes a comprender mejor los contenidos, a retener la información de manera más efectiva y a aplicar lo aprendido en situaciones prácticas. Además, los medios didácticos también permiten al docente presentar la información de manera más atractiva e interesante, lo que puede motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. (Álvarez, G., 2016)

Es importante destacar que la selección y diseño de los medios didácticos debe ser adecuada a los objetivos de aprendizaje y a las características de los estudiantes. Por lo tanto, el docente debe conocer bien a sus estudiantes y diseñar sus estrategias de enseñanza en función de sus necesidades y estilos de aprendizaje. (Álvarez, J., 2015)

De manera que al hablar de mediación didáctica, hacemos referencia a un proceso fundamental en la educación, que se encarga de facilitar la transmisión de conocimientos y habilidades de un agente educativo a un estudiante. Este proceso implica la selección de estrategias pedagógicas que permitan al estudiante aprender de manera efectiva y significativa, a través de la interacción con el contenido y la

retroalimentación constante del educador.

La mediación didáctica puede ser entendida como el conjunto de técnicas, estrategias y recursos utilizados por el docente para guiar el proceso de aprendizaje del estudiante. Entre estas técnicas se encuentran la explicación de contenidos, la resolución de dudas y preguntas, la aplicación de ejercicios prácticos y la retroalimentación constante del desempeño del estudiante. (Ceballos, 2015).

Además, la mediación didáctica también implica la selección y diseño de materiales educativos que faciliten la comprensión y aplicación de los contenidos. Estos materiales pueden incluir libros, videos, juegos educativos, aplicaciones móviles y plataformas virtuales.

Es importante destacar que la mediación didáctica debe ser adaptada a las necesidades y características de los estudiantes, ya que cada uno tiene un ritmo de aprendizaje y estilos de aprendizaje diferentes. Por lo tanto, es fundamental que el docente conozca a sus estudiantes y diseñe su estrategia de mediación en función de sus necesidades y características.

En resumen, la mediación didáctica es un proceso fundamental en la educación que permite la transmisión de conocimientos y habilidades de manera efectiva y significativa. Este proceso implica la selección de estrategias pedagógicas y materiales educativos adecuados, así como la adaptación a las necesidades y características de los estudiantes.

2.3. Educación Física

A lo largo de la historia, la educación física ha tenido un papel importante en la creación de instituciones educativas y en la estructuración de planes de estudio que se adapten a las necesidades de los estudiantes y los contextos en los que se desenvuelven. Su actual enfoque ha sido moldeado por factores sociales, educativos, políticos y económicos que han transformado su base teórica y han producido prácticas diferentes en diferentes épocas. Es importante examinar este proceso para comprender cómo se ha construido la teoría y la práctica en este campo.

La educación física es una disciplina que se enfoca en el desarrollo integral del individuo a través de la práctica de actividades físicas y deportivas, lo que resulta fundamental en la actualidad para promover un estilo de vida activo y saludable, reducir el riesgo de enfermedades crónicas y fomentar habilidades sociales. (UNESCO, 2015).

La importancia de la educación física en la sociedad actual radica en su capacidad para promover un estilo de vida activo y saludable, lo que contribuye a prevenir enfermedades crónicas y reducir el riesgo de enfermedades cardiovasculares y obesidad. Además, la educación física fomenta el desarrollo de habilidades sociales, el trabajo en equipo y la cooperación, lo que ayuda a los individuos a interactuar mejor en la sociedad.

2.4. Educación física, recreación y deporte

La educación física aborda todo lo relacionado con el uso del cuerpo humano, y desempeña un papel esencial en la formación global de una persona. Con su práctica, se estimula el desarrollo de la creatividad y la intención en los movimientos, y se expresa la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos complejos. Además, se busca disfrutar de la movilización del cuerpo y aumentar la participación en actividades motrices con objetivos específicos.

Se busca fomentar la coexistencia, las relaciones amistosas y el goce de las actividades comunitarias, así como la valoración de las mismas. Para lograr estos objetivos, se utilizan diferentes fuentes y recursos que, según su enfoque, han evolucionado su concepto y énfasis a lo largo del tiempo. (Del Moral Pérez, 1996)

Dicha área educativa, busca fomentar habilidades como la conexión mente-cuerpo, la capacidad de realizar movimientos simples y complejos, y el manejo efectivo de la motricidad para enfrentar y resolver desafíos.

La educación física actual presenta una dimensión efectiva que implica la implementación de las enseñanzas de los docentes en la rutina escolar. Además, posee características únicas que la distinguen de otras áreas de conocimiento y establecen una metodología específica en su aspecto teórico y práctico.

La forma en que se enseña y se aprende depende del cuerpo y la motricidad de cada individuo, lo que requiere un enfoque pedagógico que tenga en cuenta su singularidad biológica y cultural. La complejidad del ser humano debe ser considerada en la reflexión pedagógica para una formación adecuada. (Del Moral Pérez, 1996)

De manera que el área de educación física debe ir más allá de solo transmitir contenidos y abordar problemas importantes que a menudo son ignorados. Los contenidos deben ser pertinentes para el desarrollo humano y ayudar a los sujetos a entender mejor a sí mismos, a los demás y a la sociedad. Es crucial identificar los errores y prejuicios en los conocimientos y encontrar nuevas formas de entenderlos. (Del Moral Pérez, 1996)

2.5. Orígenes del juego

La invención del juego no es atribuible a la humanidad, ya que muchas especies de mamíferos, incluyendo a sus crías, lo utilizan para practicar habilidades esenciales en su vida cotidiana. Por medio de una forma lúdica y libre de riesgos, como correr, pelear y cazar, se desarrolla la capacidad de adaptación en estos animales, constituyendo un método de aprendizaje efectivo y fundamental.

Se puede inferir que los seres humanos han estado practicando juegos desde tiempos prehistóricos, dado que otras especies también exhiben comportamientos lúdicos. Hay evidencia gráfica de juegos en la iconografía egipcia, donde se muestran a sus antiguos habitantes disfrutando de la música, la danza y el juego en momentos de ocio y en representaciones escatológicas. (Devís, 2001).

El egiptólogo Birch, fundador de la Biblical Archaeological Society, menciona en 1864 los primeros juegos encontrados en la tumba de Ráshepses, un escriba de la quinta dinastía egipcia. Falkener (1892) indica que uno de los gráficos representa a dos jugadores sentados en el suelo frente a una mesa baja, con una mano sobre una de las doce piezas dispuestas de forma alternada. Las piezas del jugador de la izquierda eran cónicas, mientras que las del jugador de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior.

En la antigua civilización egipcia se practicaban varios juegos de mesa, uno de ellos consistía en un tablero circular pintado como un laberinto. En 1866, el egiptólogo Dr. Birch descubrió una palabra que se refería al juego del ajedrez y comparó las piezas con las del actual ajedrez. También se menciona que el faraón Ramsés III disfrutaba jugando a las damas con la diosa Isis. (Falkener, 1892)

La conexión entre el juego y el aprendizaje es innata, ya que los términos de "jugar" y "aprender" comparten características. Ambos implican la superación de desafíos, la búsqueda de caminos, el entrenamiento, la deducción, la invención, el acertijo y la victoria... todo ello para divertirse, progresar y perfeccionarse. El concepto de juego puede ser analizado y categorizado de diversas formas según los expertos en la materia.

El ajedrez es considerado como una disciplina mental y artística en la que cada jugador toma decisiones estratégicas sobre el movimiento de seis piezas. A pesar de que el ajedrez parece ser un juego estático, es una actividad profundamente fascinante ya que puede mejorar diversas habilidades cognitivas a través de la resolución de problemas específicos. Es sorprendente que el ajedrez puede ser enseñado a niños desde muy temprana edad.

2.6. El ajedrez como deporte

El ajedrez es un deporte mental que implica el uso de habilidades estratégicas y de concentración. A pesar de que se considera a menudo como un pasatiempo, el ajedrez ha sido practicado durante siglos y es un deporte reconocido por el Comité Olímpico Internacional (COI). De hecho, el COI ha señalado que "el ajedrez es un deporte, y los jugadores deben ser considerados como atletas" (Comité Olímpico Internacional, 1999).

El ajedrez es un juego que se juega en todo el mundo, y su popularidad ha aumentado en los últimos años. Los jugadores de ajedrez son considerados como atletas y deben mantener su mente y cuerpo en forma para competir en los torneos y campeonatos de ajedrez. Los jugadores de ajedrez utilizan habilidades como la planificación estratégica, la concentración y la memoria para enfrentarse a sus oponentes.

El ajedrez es también un deporte inclusivo que puede ser jugado por personas de todas las edades, géneros y orígenes. Los torneos y campeonatos de ajedrez ofrecen una oportunidad para que los jugadores se reúnan y compitan en un ambiente emocionante y amigable. Además, el ajedrez puede ser utilizado como herramienta educativa para enseñar habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

El primer campeonato internacional de ajedrez se llevó a cabo en 1851 en Londres y fue ganado por Adolf Andersen, dando inicio a una serie de torneos que se realizaron en ciudades como Viena (1873), Berlín (1881) y Hastings (1895)

Durante este período, Londres se convirtió en el epicentro del ajedrez profesional y surgieron los primeros jugadores en esta categoría. Inicialmente, estos jugadores disputaban partidas en sus respectivos clubes por cantidades insignificantes, pero con el tiempo los torneos se volvieron más populares y los mejores ajedrecistas se focalizaron en estas competencias, tal como Joseph Henry Blackburne, Louis Paulsen, Wilhelm Steinitz y Cecil Valentine De Veré. También se llevaron a cabo partidas simultáneas y a ciegas. (Wikipedia, 2022)

En 1886, se llevó a cabo la primera competencia oficial por el título de campeón del mundo entre Steinitz y Zukertort. Steinitz ganó y mantuvo el título hasta 1894, cuando fue vencido por Lasker. A partir de entonces, surgieron nuevos jugadores que adoptaron un enfoque más posicional en su estilo de juego, conocido como la escuela moderna de ajedrez, que incluía a nombres como Tarrasch y Marshall. El surgimiento de la escuela ortodoxa del ajedrez, cuyos primeros conceptos fueron propuestos por Steinitz, sólo fue reconocido por la generación de jugadores que lo vivieron, incluyendo su sucesor Lasker. La llegada del jugador cubano José Raúl Capablanca, quien derrotó al propio Lasker en 1921, puso fin al dominio de los jugadores europeos. Capablanca logró mantener un récord invicto durante ocho años y se convirtió en un ídolo del deporte, sólo siendo derrotado en 1927 por Alexander Alekhine. La Primera Guerra Mundial revolucionó el mundo del ajedrez. (Wikipedia, 2022)

La enseñanza del ajedrez implica un papel clave para el docente en términos de cómo se aborda el proceso de mejorar en el deporte, ya que ayuda a desarrollar el

carácter, a aceptar tanto la victoria como la derrota, y a actuar consecuentemente.

El ajedrez tiene un papel importante como agente socializador que puede unir a personas de diferentes orígenes y niveles sociales. Al aprender a interpretar las jugadas, se puede apreciar la evolución del juego que ha seguido una trayectoria similar a la difusión del conocimiento, desde la invención de la imprenta en adelante.

Con el transcurso del tiempo, numerosos individuos se sentirán cautivados por el juego del ajedrez, mientras que muchos otros lo habrán utilizado como una de las estrategias educativas adoptadas por la escuela para conseguir, tal y como Piaget sugiere, la formación de individuos capaces de innovar en lugar de imitar, con la capacitación de pensadores críticos y escépticos que no aceptan todo lo que se les presenta. En resumen, personas educadas para aplicar el método científico, que actúan en consonancia con las circunstancias, en lugar de ser maestros de ajedrez. (Wikipedia, 2022)

Etapas en el aprendizaje del Ajedrez

Resulta de interés determinar si el aprendizaje del ajedrez encaja en la categoría de juegos reglados y si puede identificarse una serie de estadios similares a los que Piaget estableció para el desarrollo de la conciencia moral. En este sentido, se han identificado cuatro etapas que debe atravesar el niño en su proceso de aprendizaje del ajedrez.

Durante la fase inicial del aprendizaje del ajedrez, conocida como la etapa de los movimientos, el niño posee un conocimiento básico de las piezas y sus movimientos, lo que le permite empezar a jugar. Durante esta etapa, el niño tiene una comprensión limitada de las relaciones entre las piezas y el objetivo del juego. En su lugar, su principal motivación es mover y comer las piezas del oponente para obtener ventaja en el juego. Por lo general, el niño no presta mucha atención a los movimientos del rival, excepto cuando hay una amenaza obvia de captura. Si bien esta fase no dura mucho tiempo, su duración depende de la edad del niño. (Kozulin, 2005)

Por otro lado, durante la etapa táctica del aprendizaje del ajedrez, el niño

comienza a darse cuenta de la importancia de las tácticas y amenazas en el juego. Según Fernand Gobet, psicólogo de ajedrez y gran maestro de ajedrez, el niño aprende a buscar y aprovechar oportunidades tácticas, así como a defenderse de las amenazas del oponente (Gobet & Parker, 2017).

Esta etapa es crucial para el desarrollo de habilidades tácticas y la capacidad de reconocer patrones en el juego. Los niños que pasan por esta etapa aprenden a pensar de manera más estratégica y a tomar decisiones informadas basadas en el análisis de las posiciones del tablero y las posibles amenazas del oponente.

Durante la etapa estratégica del aprendizaje del ajedrez, el niño comienza a desarrollar una comprensión más profunda del juego y de las relaciones entre las piezas. El niño aprende a crear planes a largo plazo y a evaluar las posiciones del tablero en su totalidad (Gobet & Parker, 2017).

Según los expertos, esta etapa es crucial para el desarrollo de habilidades estratégicas y la capacidad de pensar en varias jugadas posibles. Los niños que pasan por esta etapa aprenden a considerar todas las piezas del tablero y su relación entre ellas para crear planes a largo plazo y evaluar las posiciones de manera más completa.

La etapa de maestría es la última fase del aprendizaje del ajedrez. Durante esta etapa, el niño ha desarrollado un alto nivel de habilidad y comprensión del juego. El niño puede reconocer patrones y configuraciones complejas y puede aplicar estrategias avanzadas con éxito (Horgan, 2017).

En esta etapa, los jugadores han adquirido una amplia experiencia en el juego y han perfeccionado su habilidad en la evaluación de las posiciones y la identificación de los movimientos más efectivos. También son capaces de analizar partidas de ajedrez y de comprender los principios tácticos y estratégicos que rigen el juego.

2.7. Ajedrez y educación

Hay varios autores que sostienen que el juego tiene beneficios para la inteligencia humana. Djakow, Petrowski y Rudik (1925) examinaron a los grandes

jugadores de ajedrez para determinar los factores clave del talento ajedrecístico. Descubrieron que el éxito en el ajedrez dependía principalmente de una excelente memoria visual, habilidades combinatorias, la capacidad de calcular rápidamente, una gran capacidad de concentración y un pensamiento lógico sólido.

Un experimento clásico evaluó la capacidad de retención de los jugadores de ajedrez, quienes tenían que memorizar posiciones aleatorias y con sentido. Se comparó el desempeño de los expertos con el de los novatos y se encontró que los primeros recordaban más posiciones cuando se trataba de situaciones reales de partidas, pero no mostraban mejores resultados cuando las posiciones eran completamente aleatorias.

En un estudio llevado a cabo en Canadá en los años 90, se examinó cómo se desempeñaron tres grupos de quinto grado compuestos por un total de 437 estudiantes. El primer grupo (Grupo A) fue el grupo de control y recibió únicamente clases de matemáticas tradicionales. El segundo grupo (Grupo B) tomó clases de matemáticas tradicionales durante el primer periodo y después recibió un programa enriquecido con ajedrez e instrucciones para solucionar problemas. El tercer grupo (Grupo C), por otro lado, empezó desde el inicio tomando clases de matemáticas tradicionales, enriquecidas con ajedrez.

No se hallaron variaciones notables entre los conjuntos en cuanto a operaciones aritméticas básicas en los test habituales, aunque sí hubo contrastes estadísticamente significativos entre los Grupos B y C en los segmentos de la evaluación asociados a la resolución de inconvenientes, dándose una diferencia a favor del Grupo C sobre el conjunto control. En comprensión, asimismo se registraron contrastes a favor del Grupo C respecto al conjunto control. Según Ferguson, esto podría interpretarse como una influencia beneficiosa del ajedrez en las aptitudes cognitivas de los individuos conectadas al proceso de escolarización.

2.8. Bases Pedagógicas.

Según el plan de educación física publicado por la Secretaria de Educación Pública (2006), se debe emplear una estrategia educativa que aborde las necesidades

específicas del alumnado en relación al crecimiento y desarrollo, así como a sus particularidades individuales. El juego de ajedrez cumple con esta demanda en dos áreas fundamentales del programa: la formación deportiva elemental y las habilidades sociales, que fomentan actitudes y valores culturales.

En la etapa de iniciación deportiva, se enfoca en involucrar a los niños y jóvenes en actividades deportivas organizadas, donde se les enseña los fundamentos básicos y predeportes. Se les enseña gradualmente la importancia de trabajar en equipo y la observación de reglas del juego, lo que se vuelve más fácil a medida que adquieren habilidades y destrezas.

La práctica de deportes básicos en el deporte escolar es clave y se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes. Se pueden incluir otros deportes si cumplen con los requisitos adecuados y se ajustan a las fases sensibles del desarrollo de los estudiantes. Se consideran aspectos como la distancia, el peso de los implementos y los tiempos de juego, y se equilibran los equipos y categorías para fomentar una actitud participativa y un juego justo. (SEP, 2006)

En el ámbito escolar, el juego del Ajedrez se adecua a los contenidos del programa de Educación Física y se organiza en competencias en las que los participantes son clasificados de acuerdo a su edad y género. El profesor, en su rol de árbitro, brinda asesoramiento a los jugadores que lo necesiten, utilizando un lenguaje acorde a su nivel de conocimiento del juego y edad. Participar en las competencias es una experiencia significativa para los alumnos, ya que les permite poner en práctica lo aprendido en clase y resolver problemas nuevos que surgen durante el juego. En este contexto, el árbitro no solo cumple con la función de juez, sino que también es un consejero para los estudiantes. (SEP, 2006)

La interacción social se produce cuando dos o más personas de un grupo social se relacionan dinámicamente mediante la comunicación, lo que resulta en diferentes tipos de relaciones y su calidad es uno de los aspectos importantes en la educación nacional. La familia, el grupo de amigos y los medios de comunicación son factores que influyen profundamente en el individuo y generan una variedad de interacciones, lo que hace que el proceso educativo sea muy complejo. (SEP, 2006)

El crecimiento completo del niño está estrechamente ligado a la interacción con sus semejantes, lo que resulta en experiencias importantes y significativas para su formación.

La diversidad de tareas propias de la Educación Física brinda una oportunidad excepcional de generar un impacto social positivo, ya que permite establecer interacciones de calidad entre profesores, estudiantes y compañeros, y además se extiende a toda la comunidad a la que pertenecen. (SEP, 2006)

Considerar la inclusión de la familia y la comunidad de manera integrada implica observar primeramente los derechos humanos y asegurar que todos tengan acceso a la Educación Física para poder desarrollar sus capacidades físicas, intelectuales y morales de manera libre.

Las actitudes de los alumnos se basan en sus valores individuales, los cuales están relacionados con su personalidad y temperamento. La teoría y estudio de los valores es complejo y diverso en cada individuo. Es tarea del profesor reforzar y fomentar los valores positivos y negativos en los estudiantes, cultivándolos en diversos ámbitos. En la actividad física se desarrollan actitudes y valores como el respeto, la participación, el compañerismo, la disciplina, la cooperación, la democracia, la autodisciplina, la autogestión y la solidaridad, descartando actitudes opuestas como la agresividad, la injusticia, la venganza, la impulsividad y el capricho que van en contra de los valores deseados. (SEP, 2006)

El Ajedrez se presenta como una actividad deportiva muy útil para el ámbito escolar, debido a los beneficios que aporta al desarrollo de valores y aptitudes positivas en el estudiante, mediante experiencias significativas que contribuyen a su integración en la sociedad

Se puede afirmar que el Ajedrez es un recurso de gran importancia en el ámbito de la Educación Física, debido a que favorece el fomento de actitudes y valores positivos en el alumno, lo que le permite relacionarse de manera efectiva en su entorno social y mejorar su capacidad para resolver problemas, lo que, en última

instancia, lo convierte en un miembro más valioso de la comunidad.

2.9. Importancia del ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas en educación.

En su artículo "Importancia del ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas en educación física", García (2019) analiza el papel del ajedrez como herramienta pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación física. Según el autor, el ajedrez es una actividad que estimula la memoria, la concentración, el pensamiento lógico y la toma de decisiones, lo que lo convierte en una excelente herramienta para mejorar la capacidad cognitiva de los estudiantes.

García (2019) señala que el ajedrez no solo mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes, sino que también puede ser utilizado como una actividad complementaria en la educación física, ya que también ayuda a desarrollar habilidades motoras finas, coordinación ojo-mano y el equilibrio. Además, el autor destaca que el ajedrez puede ser utilizado para fomentar valores como la perseverancia, la disciplina y la paciencia.

En resumen, el ajedrez es una herramienta pedagógica valiosa para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas de los estudiantes de educación física. Como señala García (2019), el ajedrez también puede ser utilizado para fomentar valores importantes en los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda considerar la inclusión del ajedrez en el plan de estudios de educación física como una actividad complementaria.

Además, diversos estudios han respaldado la importancia del ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y jóvenes. Por ejemplo, un estudio realizado por Rosas, González y Rojas (2018) encontró que los estudiantes que participaron en clases de ajedrez durante un año mejoraron significativamente su capacidad de memoria, atención y pensamiento lógico en comparación con un grupo de control que no participó en las clases de ajedrez.

Otro estudio realizado por Scholz, Nunes y Fernández (2016) encontró que el ajedrez mejoró la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones en

estudiantes de educación física. Además, el estudio encontró que el ajedrez también mejoró la autoestima y la autoconfianza de los estudiantes.

En conclusión, el ajedrez es una actividad que tiene múltiples beneficios para el desarrollo cognitivo y motor de los estudiantes de educación física. Los profesores y educadores pueden utilizar el ajedrez como una herramienta complementaria en el plan de estudios de educación física para mejorar las habilidades cognitivas, motoras y de valores de sus estudiantes.

De manera que es importante destacar la labor del sistema educativo en apoyar a niños y jóvenes con dificultades de aprendizaje, pero resulta ilógico que la falta de incentivos, oportunidades y recursos educativos adecuados hagan que las mentes más brillantes se pierdan, es decir, aquellas con talentos y capacidades sobresalientes. Si nos preguntáramos si Picasso sería un genio de la pintura sin acceso fácil a pinceles en su niñez, o si Mozart sería un genio musical si nunca hubiera escuchado un concierto, nos damos cuenta de la importancia de brindar todas las herramientas necesarias a los niños y niñas para que encuentren y desarrollen sus vocaciones en el campo del conocimiento que más les apasiona, y así evitar perder grandes talentos que podrían ser músicos, matemáticos, escritores, ingenieros, médicos o excelentes profesores en el futuro (Quintana, O, 2017).

Según La American Chess School en Estados Unidos, se ha comprobado que después de un año de tomar cursos de ajedrez, la mayoría de los estudiantes exhiben un notorio progreso en sus habilidades verbales y numéricas. Incluso aquellos que no son expertos en el juego han visto un incremento significativo en su creatividad, de acuerdo al Dr. Stephen Schiff. (Quintana, O, 2017)

De acuerdo al reporte de La FIDE (1984), la iniciativa del ministerio de inteligencia de Venezuela llamada "aprender a pensar" ha llegado a la conclusión de que la enseñanza sistemática del ajedrez puede servir como un estímulo suficiente para incrementar el potencial intelectual de niños de distintos niveles sociales y géneros. Asimismo, se ha podido comprobar que el aprendizaje del ajedrez puede ser transferido con éxito hacia otras áreas de estudio. Este experimento ha sido considerado por B.F. Skinner, un notable psicólogo e investigador estadounidense, como uno de los más grandes en el campo social del siglo XX (Quintana, O, 2017).

En el Perú, el ajedrez no ha sido considerado a nivel nacional como una práctica importante para el desarrollo cognitivo y formativo de los estudiantes. A pesar de contar con programas de enseñanza de habilidades lingüísticas y bilingüismo, estos no se enfocan en el objetivo de formar ciudadanos íntegros capaces de liderar cambios en ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales, a diferencia del potencial del ajedrez con una inversión mínima (Quintana, O, 2017).

2.10. Capacidades que se desarrollan al aprender ajedrez

En su artículo "El ajedrez como herramienta educativa para el desarrollo de la inteligencia en adolescentes", Alonso y Fernández (2019) investigaron cómo el ajedrez beneficia la inteligencia de los adolescentes. Según los autores, el ajedrez es una actividad que estimula la memoria, el pensamiento lógico, la creatividad, la concentración y la toma de decisiones, lo que contribuye al desarrollo cognitivo de los adolescentes.

Además, Alonso y Fernández (2019) explican que el ajedrez es una actividad que ayuda a los adolescentes a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la tolerancia y el respeto hacia los demás, lo que puede tener un impacto positivo en su desarrollo emocional y social.

Los autores también señalan que el ajedrez puede ser utilizado como una herramienta educativa en el aula para mejorar el rendimiento académico de los adolescentes. Según Alonso y Fernández (2019), el ajedrez ayuda a los adolescentes a mejorar su capacidad de concentración y a desarrollar estrategias de aprendizaje más eficaces, lo que puede mejorar su rendimiento en otras áreas académicas.

En resumen, el ajedrez es un juego que ofrece múltiples beneficios educativos, ya sea como materia curricular o actividad extracurricular para los niños. Científicos como José María Olías y Jorge Laplaza han señalado que la práctica del ajedrez contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas en los más pequeños, como la concentración, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la planificación estratégica y el pensamiento crítico. Estas destrezas son esenciales para su aprendizaje en diversas áreas del conocimiento, y podrían ser extrapolables

al ámbito educativo en general (Lepin, F, & et al., 2013)

Aumenta la capacidad de concentración:

El fracaso escolar suele estar relacionado con la incapacidad de los estudiantes para prestar atención y concentrarse. El ajedrez es una excelente herramienta para cultivar estas habilidades, ya que exige un alto grado de observación y concentración para jugar bien. Además, jugar al ajedrez tiene un efecto positivo en la memoria a corto y largo plazo, lo que mejora la capacidad de retener y recordar información. (Lepin, F, & et al., 2013).

Desarrolla el razonamiento lógico matemático:

El ajedrez y las matemáticas comparten un proceso de análisis y razonamiento similar, lo que implica que jugar ajedrez puede ser beneficioso para mejorar las habilidades matemáticas de los estudiantes. Esta actividad mejora la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones, ya que durante el juego se deben enfrentar diversos desafíos y encontrar la solución más efectiva, muchas veces con restricciones de tiempo. (Lepin, F, & et al., 2013)

Incrementa la autoestima y el afán de superación:

Cada encuentro en el ajedrez proporciona un desafío nuevo para el jugador, quien buscará mejorar su competencia y habilidad en el juego. Al ganar, el ajedrecista fortalece su autoconfianza y aprecia su maestría en el deporte, mientras que en la derrota aumenta su capacidad para evaluar sus errores. La práctica del ajedrez también fomenta la elaboración de planes y la prevención de eventos futuros, pues el jugador debe considerar todas las posibles jugadas y ataques que sus oponentes pueden llevar a cabo. Reflexionar y anticipar los movimientos del contrincante son habilidades importantes que se aprenden en el juego del ajedrez. (Lepin, F, & et al., 2013)

Ejercita la memoria:

Jugar al ajedrez de forma regular puede mejorar tanto la memoria a corto plazo - para recordar los movimientos realizados en una partida - como la memoria a largo plazo - para recordar partidas jugadas anteriormente. La variedad de opciones que el jugador afronta requiere un gran esfuerzo de retener y recordar datos en su mente, lo que resulta en una mejora de su capacidad de memoria. (Lepin, F, & et al., 2013)

Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones:

Mientras desarrolla su juego, el ajedrecista se encuentra con diversos retos que debe solventar mediante un análisis exhaustivo de las distintas opciones disponibles, para luego escoger la más idónea en base a un criterio multifacético, aun cuando en ocasiones esté bajo la zona de presión a causa del tiempo límite para sus decisiones (Lepin, F. et al., 2013).

Ayuda a aprender a reflexionar, planificar y prevenir:

El ajedrez requiere de una gran habilidad mental por parte del jugador, ya que en cada movimiento tiene que considerar todas las opciones disponibles, incluyendo los posibles ataques del oponente. Es importante que el jugador sea capaz de anticiparse a las jugadas del contrario y estar preparado para responder de manera estratégica. (Lepin, F, & et al., 2013).

CONCLUSIONES

PRIMERO: En la actualidad, la educación física es parte inherente del sistema educativo, enfrentando obstáculos en común con otras materias académicas y abordando desafíos particulares. En su evolución desde su instauración en el país, la asignatura ha transitado de una consideración poco relevante a consolidarse como una materia de gran significancia en la educación.

SEGUNDO: Es indiscutible que la educación física desempeña un papel crucial en el desarrollo de las competencias fundamentales, ya que contribuye significativamente al logro de las distintas competencias relacionadas con el conocimiento y la interacción con el medio físico, la sociedad y la ciudadanía, así como en la capacidad de ser autónomo y tomar iniciativas personales.

TERCERO: El ajedrez puede mejorar las habilidades de desarrollo de una persona si se dedica suficiente esfuerzo a su práctica.

RECOMENDACIONES

1. Es fundamental agregar la enseñanza y la práctica del ajedrez en la educación, pues esto mejora diversas habilidades cognitivas en los niños, que luego pueden ser utilizadas en otras áreas o materias escolares. El ajedrez, entendido como juego o deporte, se convierte en una excelente herramienta pedagógica y educativa para que los más pequeños puedan beneficiarse y se sugiere su implementación dentro del programa educativo.
2. Tanto si se considera una materia curricular o un extraescolar, el ajedrez es un juego muy completo que favorece el desarrollo intelectual de los estudiantes. Basándose en el estudio de intervención realizado y en línea con las recomendaciones de la UNESCO en 1995, se sugiere que las instituciones educativas puedan incluir el ajedrez como asignatura tanto en la educación primaria como en la secundaria.
3. Una recomendación fundamental del proyecto es que otras instituciones y escuelas públicas y privadas adopten esta iniciativa como parte de su plan de estudios o proyecto de aula para mejorar la enseñanza de la educación física y optimizar el uso del espacio físico disponible.

REFERENCIAS CITADAS

- Alonso, L., & Fernández, C. (2019). El ajedrez como herramienta educativa para el desarrollo de la inteligencia en adolescentes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(2), 1-13.
- Álvarez, J. A., Díaz, A. F., y Ruiz, R. (2018). Ajedrez como herramienta pedagógica para mejorar la atención selectiva en estudiantes de secundaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 1-12.
- Álvarez, J. A., Díaz, A. F., y Ruiz, R. (2020). El ajedrez como herramienta para la educación inclusiva. *Revista de Investigación Académica*, 29, 1-12.
- Arboleda, R. (2010). Las expresiones motrices y la construcción de ciudadanía: una reflexión desde las experiencias significativas. *Educación Física y Ciencia*, 12, 13-23.
- Choca, A. (2011). El juego del ajedrez y la educación crítica. *Proex*, 3, Melo, Cerro Largo - Uruguay.
- Comité Olímpico Internacional. (1999). International Olympic Committee decision regarding the recognition of chess. Recuperado de https://www.fide.com/FIDE/handbook/IOL_1999.html
- Devís, J. (2001). La educación física, el deporte y la salud en el siglo XXI. Alicante: Ed. Marfil.
- Djakow, E., Petrowski, A., & Rudik, P. (1925). Untersuchungen über das Schachspiel. *Psychologische Studien*, 11(3-4), 187-297.
- Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and How to Play Them*. London: Longmans, Green and Co.
- Fernández, J. M., González, P., y Martínez, A. (2017). La utilización del ajedrez en la enseñanza de las matemáticas en educación primaria. *UNED Research Journal*, 9, 35-44.
- García, J. (2019). Importancia del ajedrez en el desarrollo de habilidades cognitivas en educación física. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 15(1), 45-56.
- Gobet, F., & Parker, A. (2017). The Benefits of Chess for the Mind. *Psychology Today*. Recuperado de <https://www.psychologytoday.com/us/blog/brain-workout/201703/the-benefits-chess-the-mind>

- González, D., Montesinos, J. L., y Villegas, M. (2021). Ajedrez como herramienta didáctica para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de primaria. *European Journal of Education Studies*, 8(6), 155-168.
- González, L. (2015). *Diseño de ambientes educativos innovadores*. Ciudad de México: Trilla.
- Horgan, D. (2017). *Chess for Kids: How to Teach Your Child the Game of Chess*. Retrieved from <https://www.masterclass.com/articles/chess-for-kids-how-to-teach-your-child-the-game-of-chess>
- Kozulin, A. (2005). *La enseñanza y el aprendizaje del ajedrez*. Narcea Ediciones.
- Lepin, F., & et al. (2013). The influence of chess training on the development of attention and memory in primary school children. *Journal of Physical Education and Sport*, 13(3), 324-327.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2010). *Ajedrez, juego-ciencia para la vida*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-210259_archivo_pdf_ajedrez_juego_ciencia_para_la_vida.pdf
- Ortega Ruiz, R. (2014). *El espacio como recurso para el aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Quintana, O. (2017). Ajedrez escolar: un acercamiento a su pedagogía. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 22(77), 151-157.
- Rosas, F., González, C., & Rojas, E. (2018). Efecto de un programa de ajedrez en el rendimiento cognitivo de estudiantes de enseñanza media. *Revista de Psicología*, 27(1), 71-89.
- Salazar, A., Rincón, M. L., y Rubio, M. (2020). Impacto del ajedrez en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica y media en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 15(3), 1-14.
- Santos, J. L., Sánchez, J. M., y Roldán, M. (2020). El ajedrez como herramienta didáctica para mejorar el rendimiento académico y social de estudiantes con trastornos del espectro autista. *European Journal of Special Education Research*, 5(3), 259-272.
- Scholz, R. P., Nunes, G. M., & Fernández, R. P. (2016). Juegos deportivos y juego de ajedrez: efectos en el rendimiento cognitivo y la autoestima en estudiantes de educación física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 21(229), 1-16.
- Secretaría de Educación Pública. (2006). *Programa de educación física*. México: Dirección Nacional de Educación Física.
- UNESCO. (2015). *Declaración mundial sobre la educación física para todos*. Obtenido de

- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232773> Del Moral Pérez, E. (1996). Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. *Aula de Innovación Educativa*, nº 50, pp. 63-67.
- Uribe, I. (2007). Teoría y práctica de la educación física. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física. *Un campo en construcción*, 11-22.
- Vargas, P. y Orozco, R. (2004). La importancia de la educación física en el currículum escolar. *Revista InterSedes*, 5(7). Recuperado el 4 de julio del 2008 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18050706>
- Wikipedia. (2022, Marzo 22). Historia del ajedrez. En Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado el 1 de abril, 2023, de https://es.wikipedia.org/wiki/historia_del_ajedrez
- Zhang, Y., Li, H., & Shi, X. (2017). La relación entre el entorno educativo y el aprendizaje. *Journal of Education and Learning*, 6(2), 73-80. <https://doi.org/10.5539/jel.v6n2p73>
- Ceballos, M. (2015). La mediación didáctica en el aula. *Revista Científica Electrónica de Psicología*, 18(1), 1-14.
- UNESCO.(2011). Recursos y medios didácticos para la educación. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214974>
- Álvarez, G. (2016). Medios didácticos: herramientas para la educación en el siglo XXI. *RIDE: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20), 1-22. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33144987005>
- Álvarez, J. (2015). El uso de los medios didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 197-216. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=202039229009>