

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE CULTURA FÍSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física.

TEMA:

**“EL JUEGO DEL AJEDREZ EN LA CAPACIDAD INTELECTUAL DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LOS PARALELOS A Y B DE LA ESCUELA “DOMINGO FAUSTINO
SARMIENTO” DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DEL
TUNGURAHUA”.**

Autor: Manuel Ricardo Aldaz Tandalla.

Tutor: Lcdo. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez.

Ambato-Ecuador

2015

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo Lcdo. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez con CI. 1801819457 en mi calidad de Tutor del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO DEL AJEDREZ EN LA CAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS PARALELOS A Y B DE LA ESCUELA DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA”**. Desarrollado por el Egresado Sr. Aldaz Tandalla Manuel Ricardo, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos, Técnicos, Científicos y reglamentación, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Ambato, 14 de Abril 2015

.....
Lcdo. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez

CI. 1801819457

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado, en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera; además de la revisión bibliográfica y de campo, se ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autor.

.....
Sr. Aldaz Tandalla Manuel Ricardo

CI. 1802786531

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **EL JUEGO DEL AJEDREZ EN LA CAPACIDAD INTELLECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS PARALELOS A Y B DE LA ESCUELA DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Sr. Aldaz Tandalla Manuel Ricardo

CI. 1802786531

AUTOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.**

La comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **EL JUEGO DEL AJEDREZ EN LA CAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS PARALELOS A Y B DE LA ESCUELA “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO” DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA.** Presentado por el Sr. Aldaz Tandalla Manuel Ricardo egresado de la carrera de Cultura Física, promoción Septiembre 2012 – Febrero 2013 una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISION

Dr. Mg. Ángel Aníbal Sailema Torres
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Mg. Edwin Fabricio Lozada Torres

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
Mg. Patricio Gustavo Ortiz Ortiz

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Ser Padre y Estudiante es difícil, pues el sacrificio que conlleva es muy enorme, no para mí como Padre y estudiante sino por quienes están en mi derredor, por ello.

Dedico de manera especial a mi Hija Kerstin, quien ha sido la verdadera sacrificada y por quien he luchado día a día por un mejor futuro.

A mi amada esposa, pues ha sido un verdadero apoyo una sola carne como lo dice la biblia, gracias Suly.

A Dios pues permitió y fue quien hizo posible la realización de este logro en mi vida.

A mis Padres, que desde el cielo continuaron siendo la fortaleza que necesité para llegar a esta gran etapa.

A mi gran familia, pues nuestros hermanos son siempre un gran soporte y apoyo.

De manera especial a mi hermana Rosario, quien siempre me apoyó y estuvo presente cuando más lo necesitaba su apoyo ha sido indescriptible gracias Charito.

Por ello estas dedicatorias van con mucho amor y cariño.

Manuel Ricardo Aldaz Tandalla

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento y gratitud lo llevamos en nuestro corazón por ello.

Mi agradecimiento a mis Tutores y revisores de Tesis, Lcdo. Mg. Edgar Medina, Mg. Fabricio Lozada y Dr. Patricio Ortiz pues me aconsejaron y guiaron durante todo el proceso y elaboración de mi tesis.

A mis maestros, ya que son las personas idóneas que tienen a cargo la educación y formación de nuevas y futuros maestros.

A la Universidad Técnica de Ambato, por permitirme educarme y formarme una profesión acorde a mi altruismo.

A la institución donde me facilitaron la elaboración de mi tesis, pues obtuve toda la documentación requerida y comodidades acorde para el estudio y desarrollo de la misma.

Manuel Ricardo Aldaz Tandalla

INDICE GENERAL

A.PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice General de Contenidos	viii
Índice de Cuadros.....	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen Ejecutivo.....	xvi

B: TEXTO	Pág.
INTRODUCCION	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

	Pág.
1.1 Tema de investigación.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico	8
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del Problema	9
1.2.5 Preguntas Directrices	9
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación.....	9
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos	11
1.4.1 General.....	11
1.4.2 Específicos	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Pág.

2.1 Antecedentes Investigativos.....	13
2.2 Fundamentación Filosófica.....	14
2.3 Fundamentación Legal.....	15
2.4 Categorías Fundamentales.....	18
2.5 Conceptualización de la Variable Independiente.....	21
2.6 Conceptualización de la Variable Dependiente.....	29
2.7 Señalamiento de las Variables.....	34

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Pág.

3.1 Enfoque.....	35
3.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	35
3.3 Niveles o Tipos de Investigación.....	35
3.4. Población y Muestra.....	36
3.5 Operacionalización de Variables.....	38
3.6 Recolección de Información.....	40
3.7 Procesamiento de la Información.....	41

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de Resultados.....	43
4.2 Interpretación de Datos.....	43

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Pág.

5.1. Conclusiones.....	63
5.2. Recomendaciones.....	64

CAPITULO VI

PROPUESTA

Pág.

6.1. Datos Informativos.....	65
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	65
6.3. Justificación.....	66

6.4. Objetivos	66
6.5. Análisis de Factibilidad.....	67
6.6. Fundamentación	68
6.7 Metodología Modelo Operativo	70
6.8. Administración de la Propuesta	71
6.9 Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.....	71
C. MATERIALES DE REFERENCIA	118
1. BIBLIOGRAFIA	118
2. ANEXOS	121

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Población y Muestra.....	37
Cuadro 2. Variable Independiente.....	38
Cuadro 3. Variable Dependiente.....	39
Cuadro 4. Plan de Recolección.....	40
Cuadro 5. Pregunta 1.....	43
Cuadro 6. Pregunta 2.....	44
Cuadro 7. Pregunta 3.....	45
Cuadro 8. Pregunta 4.....	46
Cuadro 9. Pregunta 5.....	47
Cuadro 10. Pregunta 6.....	48
Cuadro 11. Pregunta 7.....	49
Cuadro12. Pregunta 8.....	50
Cuadro 13. Pregunta 9.....	51
Cuadro 14. Pregunta 10.....	52
Cuadro 15.Pregunta 1.....	53
Cuadro 16.Pregunta 2.....	54
Cuadro 17.Pregunta 3.....	55
Cuadro 18.Pregunta 4.....	56
Cuadro 19.Pregunta 5.....	57
Cuadro 20.Pregunta 6.....	58

Cuadro 21.Pregunta 7.....	59
Cuadro 22.Pregunta 8.....	60
Cuadro 23.Pregunta 9.....	61
Cuadro 24.Pregunta 10.....	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Árbol de Problemas.....	7
Gráfico 2. Categorías Fundamentales.....	18
Gráfico 3. Constelación de Ideas VI.....	19
Gráfico 4. Constelación de Ideas VD.....	20
Gráfico 5. Pregunta 1.....	43
Gráfico 6. Pregunta 2.....	44
Gráfico 7. Pregunta 3.....	45
Gráfico 8. Pregunta 4.....	46
Gráfico 9. Pregunta 5.....	47
Gráfico 10. Pregunta 6.....	48
Gráfico 11. Pregunta 7.....	49
Gráfico 12. Pregunta 8.....	50
Gráfico 13. Pregunta 9.....	51
Gráfico 14. Pregunta 10.....	52
Gráfico 15. Pregunta 1.....	53
Gráfico 16. Pregunta 2.....	54
Gráfico 17. Pregunta 3.....	55
Gráfico 18. Pregunta 4.....	56
Gráfico 19. Pregunta 5.....	57
Gráfico 20. Pregunta 6.....	58
Gráfico 21. Pregunta 7.....	59
Gráfico 22. Pregunta 8.....	60
Gráfico 23. Pregunta 9.....	61
Gráfico 24. Pregunta 10.....	62

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN CULTURA FISICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL JUEGO DEL AJEDREZ EN LA CAPACIDAD INTELECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS PARALELOS A Y B DE LA ESCUELA “DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO” DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA”

AUTOR: Manuel Ricardo Aldaz Tandalla

TUTOR: Lcdo. Mg. Edgar Marcelo Medina Ramírez

Resumen

Ajedrez, juego, entretenimiento, estrategia, arte, ciencia, diversión pero sobre todo Deporte, en el cual ponemos en práctica toda nuestra concentración, atención y memoria visual, el ajedrez además permite adquirir y desarrollar las aptitudes sean estas como por ejemplo la verbal y numérica, por ello es una excelente herramienta pedagógica que facilita un mejor aprendizaje para los niños en la etapa escolar, y es importante incluirlo dentro del aula de clase y hacerlo accesible a todos los estudiantes desde los primeros años como base de una formación integral. Ubicar el ajedrez al servicio de la educación, no solo tiene fines como el desarrollar el pensamiento sino también el inculcar y fomentar el deporte y cultivar valores pues por sus características el docente puede y debe hacerlas. Con este fin, se elaboró una propuesta, la de diseñar una guía didáctica ilustrativa para enseñar, mejorar y desarrollar las habilidades de los estudiantes mientras se divierten.

Descriptor: Juego, Ajedrez, Deporte, estrategia, entretenimiento, diversión, atención, verbal, aptitud, habilidades.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación con el tema **“El Juego del Ajedrez en la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua”**.

El tema en mención se relaciona con problemas relacionados con la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

El **capítulo I** contiene el problema, el planteamiento del problema; la contextualización: Macro, Meso y Micro; el árbol de problemas; el análisis crítico; la prognosis; la formulación del problema; las interrogantes de investigación; la delimitación; la justificación y los objetivos.

En el **capítulo II** consta el Marco Teórico desarrollado como los antecedentes investigativos: la fundamentación filosófica, las Categorías fundamentales; la fundamentación legal, la hipótesis, el señalamiento de variables.

En el **capítulo III** corresponde a la Metodología que se va emplear en esta investigación y además contiene la Modalidad básica de la investigación; el Nivel o tipo de la investigación; así como la Población o muestra; la Operacionalización de variables; el plan de recolección de la información y el plan de procesamiento de la información.

En el **capítulo IV, Análisis e Interpretación de Resultados**, se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

En el Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

En el Capítulo VI, La Propuesta; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Se concluye con la **Bibliografía y Anexos** en el que se incluyen los instrumentos aplicados en el trabajo investigativo. Documentos que sirvieron para un análisis coherente de los contenidos en la profundización de variables y la confiabilidad de los datos recopilados.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de Investigación

“El Juego del Ajedrez en la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

La educación actual necesita de instrumentos que permitan un mejor desarrollo de los alumnos de manera que todas aquellas ayudas son imprescindibles para este desarrollo.

Al respecto **Rondón, J.** (2014). Dice:

En el mundo actual, la educación adquiere un papel fundamental en la búsqueda y consolidación de niveles progresivos de justicia, confianza y solidaridad para el bien común. Se ha visto fenómenos muy interesantes que es imperativo analizar, creo que los conflictos estudiantiles, la deserción escolar, el bajo rendimiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje, el desinterés por el estudio, el escepticismo ante el valor del conocimiento, la falta de reconocimiento acerca del valor histórico del hombre, la ineptitud para expresar con propiedad los pensamientos. Tomando en consideración la organización mundial de la salud (OMS), define salud como bienestar mental, físico y social, en este sentido, el ajedrez ha sido probado como beneficioso para la salud, mucho más como bienestar mental y

social e indirectamente como un bienestar físico. Inclusive se ha descubierto que el ajedrez ha participado en tratamiento de algunas enfermedades sicosomáticas como el asma y ocasionalmente ha sido utilizado para terapias síquicas y sociales.

De manera que, según lo expresado por el autor antes citado, el juego del ajedrez es una buena herramienta para el desarrollo mental, emocional e intelectual, especialmente, de los niños

También se puede acotar el criterio de **Cortez, G. (2005)**, quién manifiesta que “La conclusión general es que el ajedrez enseñado de una forma metodológica es un sistema de incentivo suficiente para acelerar el incremento del IQ en niños de ambos sexos de escuela primaria en cualquier nivel socio-económico”.

Tomando en cuenta estos criterios se nota la importancia que tiene el uso del ajedrez en las instituciones de educación básica, por lo tanto deberían constar dentro de los planes de estudio respectivos.

La carencia de recursos didácticos también forma parte de los problemas dentro de la educación inicial como lo manifiesta **Felibertt, J. (2006)**:

La Educación Preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

Según **El Comercio (2010)**.

En el Ecuador se viene observando que existen problemas relacionados con la falta de atención y concentración en los niños de educación inicial, así que esta realidad tiene que ser afrontada con responsabilidad por la sociedad ecuatoriana con el fin de solucionar este problema.

Aprender los movimientos básicos del ajedrez apenas toma unos minutos. Y cuando se conoce la función de cada una de las piezas, un principiante ya puede empezar una partida. Según Martha Fierro, Gran Maestra Internacional de este deporte, el ajedrez se puede aprender a cualquier edad. Ella recomienda empezar desde los 4 y 5 años porque desde esa edad, la asimilación del juego es mejor...En la actualidad, en Quito, existen opciones para que niños y adultos aprendan lo básico y perfeccionen su técnica...Fierro asegura que hay estudios que han confirmado que el ajedrez desarrolla la concentración, la creatividad, la lógica, la planificación, la perseverancia, entre otras cualidades. El ajedrez también es una herramienta para adquirir disciplina de organización, según sus practicantes. Además, es un juego entretenido.

Como se puede observar el juego del ajedrez contribuye grandemente al desarrollo intelectual de los niños de educación básica.

Al respecto **Zapata, W.** / Maestro Nacional (Ecuador), (2011), Manifiesta que: El ajedrez, desde luego, desde un punto de vista lúdico, es un excelente juego que ayudaría a los alumnos a disciplinar su capacidad de concentración y a emplearla en los momentos necesarios. No olvidemos que quien practica el ajedrez aprende a analizar sistemáticamente problemas, a diseñar estrategias, a obtener conclusiones, a razonar contestaciones. Además, aprende a planificar, aprende a responsabilizarse de sus propios actos asumiendo sus consecuencias, a controlar la impulsividad, etcétera, lo que entendemos que son aportaciones muy válidas para el sistema educativo, para el conjunto de valores educativos de formación, el ajedrez contiene, pues valores formativos de desarrollo intelectual, formación de la personalidad y el carácter, fomento del espíritu crítico y una cierta capacidad para el fomento de la creatividad personal.

En el Ecuador se está motivando a la enseñanza del juego del ajedrez debido a los buenos resultados que este juego tiene, especialmente, en los niños. Como lo manifiesta **Mazón, L.** (2014):

En el Ecuador existen sistemas alternativos para la enseñanza del ajedrez los cuales se vivencia por las grandes ciudades como Guayaquil y Quito, debido a que tienen su respectiva metodología pero aun así no se han adaptado en su totalidad en todo el territorio.

Pese a esta realidad que se observa en estas referencias, en varias instituciones educativas de inicial no se implementa aun este recuso pedagógico, por lo tanto el problema persiste al no aplicarse el juego del ajedrez y no aprovechar las virtudes de este juego.

En la institución existen dificultades con la falta de atención y concentración, por lo tanto requieren de la respectiva ayuda a través de recursos como es el caso del juego del ajedrez que también puede contribuir a mejorar la concentración de los niños así como también el desarrollo de su capacidad intelectual.

Existe déficit de la enseñanza del juego del ajedrez por lo tanto, no se contribuye al desarrollo de la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo Provincia del Tungurahua.

Árbol de Problemas

E F E C T O S

Escaso aprovechamiento del ajedrez

Los docentes no aplican el juego del ajedrez

Rendimiento Académico inadecuado

La Escasa utilización del juego del ajedrez para el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.

Limitada importancia al ajedrez

Falta de capacitación a los docentes sobre el juego de ajedrez

Poca o Mínima motivación para la utilización del juego del ajedrez

C A U S A S

Gráfico No. 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz
Fuente: La Investigación.

1.2.2 Análisis crítico

La falta de motivación para el juego del ajedrez, como un medio didáctico, en los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica, de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua, es la limitada importancia que se le da al juego del ajedrez por parte de las autoridades educativas y los docentes, lo que provoca el escaso aprovechamiento de este juego y sus beneficios.

Por otra parte, el problema en estudio tiene relación con la falta de talleres de capacitación a los docentes, talleres que se relacionen con el uso del juego del ajedrez como medio didáctico, esta causa provoca, por consiguiente, que los docentes, al no estar capacitados al respecto, no apliquen este juego en sus planificaciones diarias y, por lo tanto, no son de beneficio para los niños niñas de la institución.

Además la poca o mínima utilización del juego de ajedrez, tiene como efecto un inadecuado rendimiento académico, por lo tanto no hay la debida contribución al desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

1.2.3 Prognosis

De no darse solución a este problema, se mantendrá la escasa utilización del juego del ajedrez en los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento.

Igualmente si no se soluciona el problema presentado no se contribuirá con el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento, lo que provocará, a su vez que los niños y niñas tengan dificultades en el futuro.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo mejorar el desarrollo de la Capacidad Intelectual mediante la utilización del juego de ajedrez, en los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Cuáles son los beneficios de la utilización del juego del ajedrez al ser aplicado como medio didáctico en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?

¿En qué nivel se encuentra el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”?

¿Qué alternativas se han propuesto para aplicar de mejor manera el juego del ajedrez y mejorar el desarrollo de la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

De contenido

Campo: Desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas

Área: Cultura Física

Aspecto: Aplicación del juego de ajedrez

De espacio

Institución: Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

Dirección: Av. Confraternidad y Velasco Ibarra No. 179

De tiempo

Año: 2015

1.3 Justificación

La investigación es de **interés** pedagógico-social debido a que abarca temas concernientes a la aplicación de recursos didácticos como el juego del ajedrez en la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”, así como temas relacionados con el desarrollo de la capacidad intelectual de los alumnos del plantel lo que a su vez incidirá en los hogares y por lo tanto a toda la sociedad ecuatoriana.

La presente investigación se justifica plenamente porque tiene el propósito de dar a conocer a docentes, padres de familia y sociedad en general la **importancia** que tiene la aplicación del juego del ajedrez en el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

Se justifica también al ser una investigación **novedosa** debido a que no se ha tratado antes temas relacionados con la aplicación del juego del ajedrez como un recurso didáctico para contribuir al desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas.

La investigación es de **utilidad** tanto para docentes, padres de familia, niños y niñas y la sociedad en general, pues contribuye a mejorar y potenciar la capacidad intelectual de los niños y niñas.

Los **beneficiarios** directos serán los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua, los que tendrán la oportunidad de tener

un mejor desarrollo de la Capacidad Intelectual y tener una mejor proyección dentro de la sociedad que los rodea.

El trabajo de investigación propuesto tiene su **impacto** al fundamentarse a partir de problemas inmersos dentro de la niñez, en especial lo relacionado con el desarrollo de la capacidad intelectual, de la misma manera el impacto es también hacia los docentes, padres de familia y sociedad en general.

La investigación es **factible**, para su desarrollo y cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y padres de familia, de la institución, además de tener al alcance todos los recursos: económicos, tecnológicos para su realización.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de la aplicación del juego del ajedrez en el desarrollo la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua

1.4.2 Objetivos Específicos

- Analizar la importancia de la aplicación del juego del ajedrez como un medio didáctico en los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.
- Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

- Proponer una alternativa para aplicar de mejor manera el juego del ajedrez y mejorar el desarrollo de la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Buscando información disponible en los archivos y bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato, no se encontraron ni proyectos, ni tesis, ni investigaciones realizadas sobre este tema, de todos modos se muestran unas tesis que tiene relación con las variables.

Tesis 1

“Incidencia de la enseñanza del ajedrez en el rendimiento escolar, en matemáticas y el desarrollo de la autoestima en los y las estudiantes del 6to año de educación básica de la unidad educativa “Hermano Miguel De La Salle” – Cuenca en el período de enero – junio de 2012. Propuesta alternativa.”.

AUTOR: Ing. José Francisco Achig Balarezo (2012)

Escuela Politécnica del Ejército

Conclusiones.

De las conclusiones obtenidas en el estudio se demuestra que el ajedrez constituye una herramienta pedagógica que permite elevar el nivel de auto estima y tiene una influencia positiva en el rendimiento escolar.

1. El nivel de autoestima general del grupo experimental se incrementó en mayor grado que en el de control al finalizar el experimento.
2. En las dimensiones académica, social y emocional, el nivel de autoestima también mejoró en mayor grado en el grupo experimental que en el de control.

3. En la dimensión familiar, el nivel de autoestima disminuyó en los dos grupos; sin embargo, en el grupo experimental la reducción fue menor.

2.2 Fundamentación filosófica

Esta investigación tiene un enfoque crítico-propositivo porque permite el análisis del problema de la realidad del mismo y permite estudiar las causas que provocan la escasa aplicación del juego del ajedrez y sus efectos y además buscar soluciones con el planteo de alternativas que permitan promover el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas de la institución.

De la misma manera, dentro de esta orientación, la investigación se posiciona dentro de los valores, principios y el respeto a la individualidad, la diversidad, la cultura, dentro de la sociedad actual.

Se orienta hacia la formación, en la escuela, de un joven en atención al cultivo de valores morales, sociales y culturales, con el fin de que este pueda incorporarse armónicamente a la sociedad y satisfacer sus necesidades esenciales como individuo. Los principios filosóficos por los que se rige el nivel de educación básica son:

- El principio de la autodeterminación.
- La educación del individuo como un proceso continuo.
- Favorecer la relación estrecha entre el docente, el educando y la comunidad.
- El principio de las diferencias individuales.
- La educación como medio transformador de valores.
- El principio de la autorrealización.
- El principio de aprender a aprender.

En la parte **epistemológica** de la investigación se basa en los aportes de las principales corrientes de la psicología tomando los más importantes para el desarrollo del proceso de enseñanza del ajedrez en las escuelas, principalmente la

corriente cognoscitiva y el estudio de los procesos que incluyen el aprendizaje, el razonamiento, la conceptualización, la resolución de problemas, transferencias, maduración y secuencias de habilidades del pensamiento.

Se ha encontrado evidencias experimentales y de campo a favor de que la instrucción sistemática del ajedrez, especialmente en niños, contribuye firmemente al desarrollo de habilidades cognitivas (memoria, inteligencia, cálculo, valoración estética, espacial y creatividad) lo que constituye un valioso instrumento para el crecimiento intelectual de los individuos.

En la parte **axiología** la investigación comprometida e influida en valores, formara el carácter del niño, deberá ser excelente, ya que éste requiere del trabajo mancomunado para la satisfacción de las necesidades colectivas e individuales y para el mejoramiento de las condiciones de grupo. La sociedad requiere de individuos capaces de realizar análisis rápidos de la situación, que puedan buscar y hallar alternativas de soluciones, de razonar críticamente para seleccionar la alternativa más acertada y participar de forma activa en el análisis de las soluciones aportadas, en otras palabras, la sociedad necesita solucionadores de problemas.

2.3 Fundamentación Legal.

El presente trabajo de investigación se fundamenta en:

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

Art. 81.- De la Educación Física.- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus

capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo.

Art. 82.- De los contenidos y su aplicación.- Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

LIBRO PRIMERO

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- 1.** Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- 4.** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas

y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos;

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

2.4 Categorías fundamentales

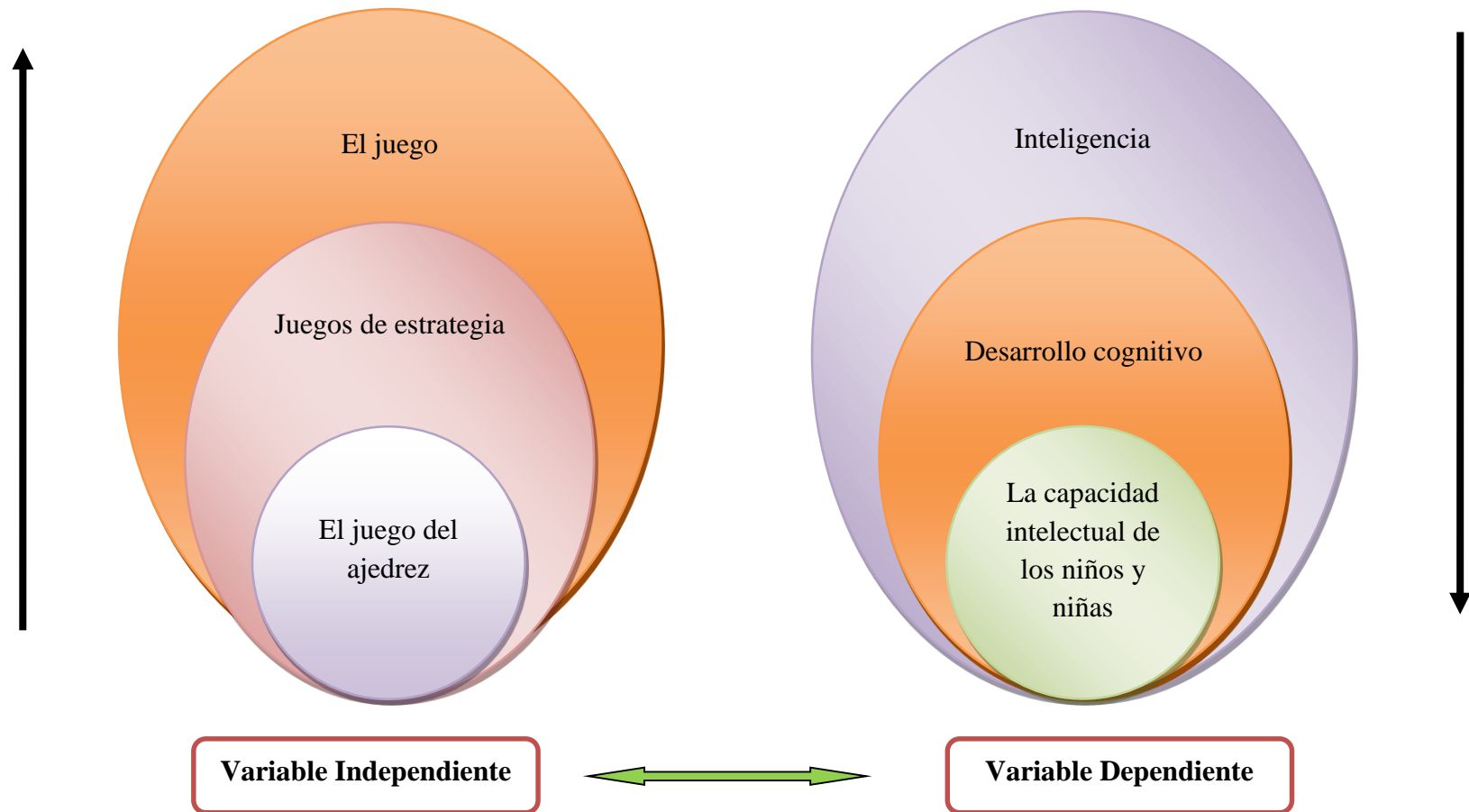


Gráfico No. 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz
Fuente: La investigación.

Constelación de ideas de la variable independiente

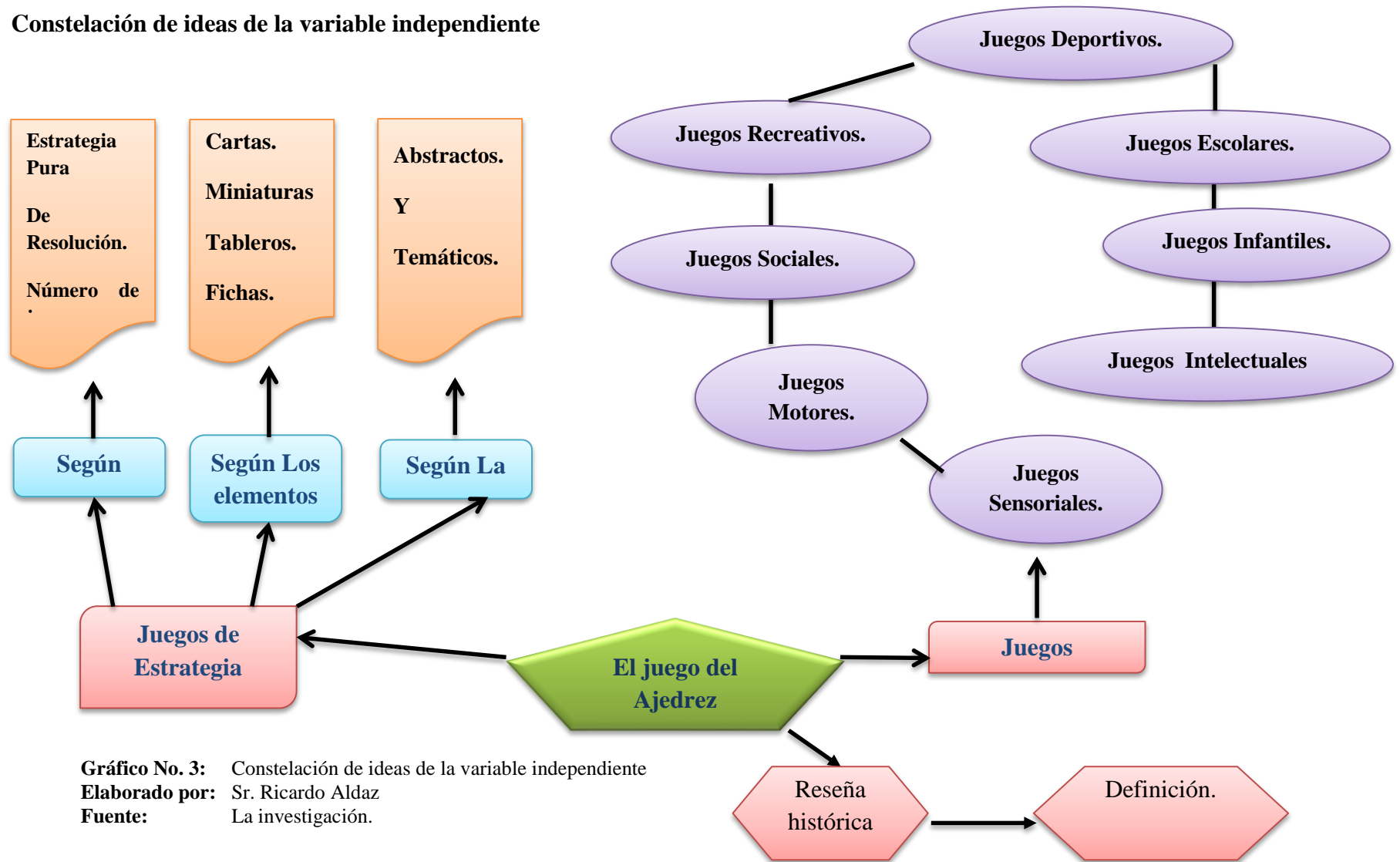


Gráfico No. 3: Constelación de ideas de la variable independiente
Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz
Fuente: La investigación.

Constelación de ideas de la variable dependiente

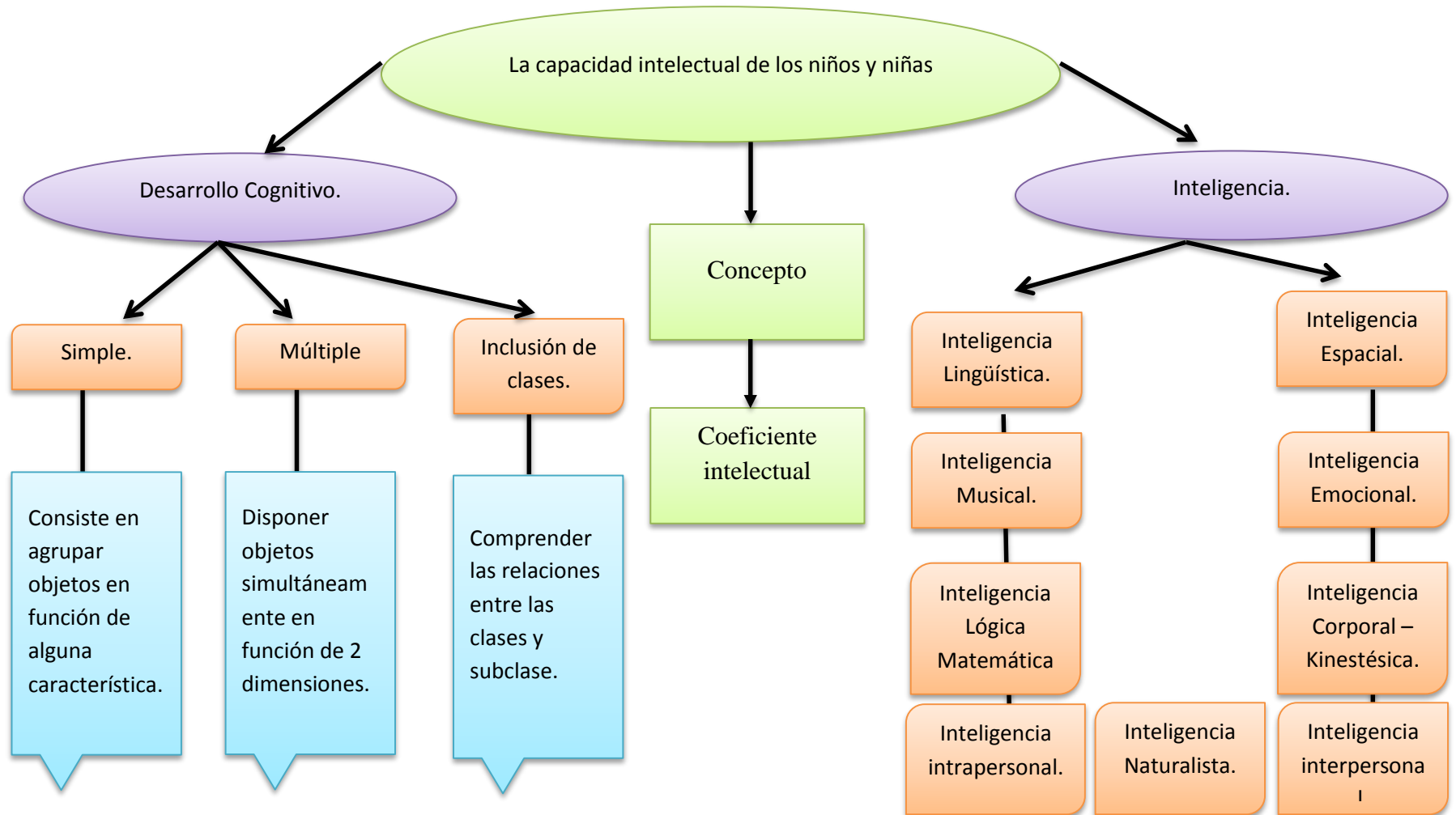


Gráfico No. 4: Constelación de ideas de la variable dependiente
Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz
Fuente: La investigación.

2.5 Variable Independiente:

El juego

Según **Tortolero de Banda**, E. (2008).

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

El juego, como tal, ha formado siempre parte del ser humano y, como dice la autora, es una actividad fundamental, especialmente en los niños, por los beneficios que ellos reciben.

El juego va relacionado también con el desarrollo de la motricidad de los niños, como lo manifiesta **González**, M de. (2011), citando a Piaget (1986), quien manifiesta lo siguiente:

Piaget (1986), "vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social".

De esta manera lo planteado por Piaget, refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende la motricidad fina.

Definición

Según **García A.** y otros. (2000). Citando a Huizinga (1972). Definen al juego de la siguiente manera:

Para Huizinga (1972), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente con sentido pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p. 13).

Importancia del juego

El juego debe ser aplicado como un tratamiento didáctico dentro de la enseñanza aprendizaje de los niños como lo manifiesta **García A.** y otros. (2000).

...favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o el fracaso y la erradicación de las situaciones agresivas, violencia y desprecio hacia los demás. Es necesaria también, la aceptación de las limitaciones propias y ajenas, la integración en el papel que le corresponde y el respeto a las normas y reglas establecidas...

...Hoy el juego no sólo está aceptado, sino recomendado como elemento educativo de vital importancia. (p. 15).

Es así que es necesario que se tome en cuenta estos criterios que avalan la importancia que tiene el juego aplicado a los niños como herramienta didáctica y más aún por los resultados positivos que esta aplicación conlleva en sí, y en beneficio de la de la educación inicial.

Según: Bruner, J. (1984). Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.

Vygotski, L.S. (2000). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Editorial Crítica.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento. Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio-protagonizado o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria (Vygotsky, 2000). Esta necesidad de ajustarse a las reglas durante el juego le ayuda a lograr un dominio sobre sí mismo, aprendiendo a orientar sus impulsos y a controlar voluntariamente su comportamiento, logrando una autorregulación. Por último, el juego ayuda a los niños a resolver situaciones de su vida, en especial a través del juego de roles o socio-protagonizado. En este tipo de juego los niños construyen escenarios y ensayan en ellos con un menor riesgo de fracaso porque se reducen las consecuencias de los errores (Bruner, 1984).

En relación con el desarrollo cognoscitivo, el juego favorece el desarrollo simbólico y la creatividad, en especial cuando se trata de juegos simbólicos o socio-protagonizados. Estos juegos, al igual que otros tipos de juego, también ponen en marcha la capacidad de planificar ya que los niños deben organizarse

antes de iniciar la actividad. Bruner (1984) también reconoce su importancia en la adquisición de la lengua; sus estudios muestran que es durante el juego cuando aparecen por primera vez las formas gramaticales y los usos pragmáticos más complejos. En cuanto al aprendizaje académico, se reconoce su valor para potenciar la enseñanza, en especial como medio para aumentar la motivación de los niños. El juego puede ayudar a preparar a los niños para la adquisición de nuevos conocimientos pero también puede ser un medio para poner en práctica las habilidades y destrezas que se han enseñado, disminuyendo el costo del error que tanto afecta a los niños durante la escolaridad formal.

Es importante que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo. Por ejemplo, el juego socio-protagonizado puede beneficiar el desarrollo socio-emocional, la simbolización y la creatividad mientras que los juegos de mesa se pueden adaptar o diseñar para facilitar el aprendizaje de contenidos académicos específicos y los deportes ayuda a desarrollar la motricidad gruesa. Todos los juegos hacen que los niños aprendan a respetar las reglas y a interactuar entre ellos. Al planear, el maestro también debe prever su manera de interactuar con sus alumnos de tal manera que faciliten el progreso del juego. Las intervenciones de los maestros dependerán del tipo de juego; cuando se trata de un juego simbólico o socio-protagonizado, el maestro debe servir como experto que lleve a los niños a enriquecer y ampliar los significados mientras que en los juegos con reglas ya sea deportivos o de mesa, el maestro debe asegurarse de que los niños hayan comprendido las reglas y monitorear cuidadosamente el seguimiento de éstas.

Juegos de estrategia

Los juegos de estrategia como su nombre lo indica necesitan de estrategias para realizarlos, he aquí algunas definiciones al respecto, según **Wikipedia** (2014). Se define de la siguiente manera: “Juegos de estrategia son aquellos juegos o

entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego”.

Juegos de estrategia son aquellos juegos o entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

Los jugadores pueden representar el papel de un empresario, un jefe de estado, un general, o cualquier otro personaje, en los que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, gestionando los recursos de los que se dispone, para ganar una batalla, conseguir dinero o puntos, determinada posición, etc., y así conseguir el objetivo final.

De tablero y fichas

Son aquellos en los que el juego se desarrolla en un tablero, generalmente con posiciones geométricas, en las cuales se distribuyen las fichas de cada jugador. Los ejemplos más antiguos son las damas, el backgammon, el dominó, el ajedrez, el go y el parchís en todas sus variedades.

De acuerdo a **García, G. y Torrijos, E.** (2002). Otra definición dice así:

La palabra estrategia se define como el arte de dirigir las operaciones militares o el arte para conducir un asunto.

La estrategia, es cualquier acción planificada previamente y llevada a cabo con el fin de conseguir objetivos.

Desde hace mucho tiempo, los juegos de estrategia se identifican con la guerra, el ajedrez y algunos clásicos de tablero como estrategia y el Risk.

El primer juego más parecido a los de esta clase se llamó Axis and Allies. La táctica en éste es la característica principal para alcanzar la victoria.(pp. 19 – 20).

El juego del ajedrez

El juego del ajedrez es considerado como deporte, juego y arte según Escrito por Antonio **Lopez**, A. y **Segura**, J. (2002), hacen la siguiente consideración:

El ajedrez representa 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 los niños en edad escolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos.

El ajedrez desarrolla también la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, y gracias a su poder pedagógico, favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y a la toma de decisiones. (p. 13).

Definición

Según **López**, A. y **Segura**, J. (2002), se define de la siguiente manera:

Por su carácter lúdico y formativo el ajedrez es un juego muy recomendable para los niños en edad escolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos.

El ajedrez desarrolla también la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, y gracias a su poder pedagógico, favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y a la toma de decisiones. (p. 13).

El juego de ajedrez y los niños

El ajedrez es un juego de estrategia que puede ser jugado por los niños, así que es una buena posibilidad de ser utilizado para su desarrollo intelectual, al respecto **Olías**, J.M. (s.f.), opina que:

El ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, que requiere concentración y habilidad del jugador. Grandes ajedrecistas de la historia empezaron a jugar el ajedrez desde la infancia, por eso se recomienda a los padres que deseen que sus hijos jueguen al ajedrez, que les enseñen lo antes posible. Cuanto antes aprendan los niños, mejores y más destrezas desarrollarán.

Beneficios del ajedrez para los niños

De la misma manera el juego del ajedrez aporta muchos beneficios para los niños y niñas como lo manifiesta **OLÍAS, J.M.** (s.f.)

En cuanto a la capacidad intelectual, el ajedrez puede ayudar a los niños a mejorar:

- La atención, concentración y la memoria.
- El poder de análisis, síntesis y organización.
- La capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión.
- La creatividad y la imaginación.
- El razonamiento lógico-matemático.

Y en lo que se refiere a la inteligencia emocional, el ajedrez puede ayudar a los niños a que aprendan a:

- Tener control emocional, sabiendo llevar tanto los éxitos como la frustración.
- Tener sentido de transparencia, siendo honestos e íntegros consigo mismo y con los demás.
- Adaptarse a múltiples e inesperadas situaciones.
- Esforzarse para conseguir lo que se propone e incrementar su autoestima y confianza.
- Tener iniciativa.
- Tener empatía y comprender al oponente durante el juego.
- Trabajar en equipo y colaborar.

Otro de los beneficios de la práctica del juego del ajedrez es el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños, como se lo encuentra definido en

ajedrezparatodos.es (2012).

Atención y concentración: esta es una de las capacidades que más rápidamente desarrolla el ajedrez en quienes lo practican. El desarrollo de una partida puede ser arduo, con múltiples alternativas y tener una duración significativa. Una desatención puede ocasionar la pérdida de la misma. Por lo tanto, el ajedrecista debe mantener un altísimo grado de atención y concentración durante la misma.

Esta mejora en la capacidad de concentración se llega a manifestar también en otras áreas de desempeño de la persona.

Importancia de la enseñanza del ajedrez

Según **Hoffman**, A. (s. f.).

Enseñar a pensar es la finalidad básica de la pedagogía y de todos los buenos sistemas de enseñanza. El ajedrez es un medio ideal para la concreción de estos objetivos.

El ajedrez es para los niños un entretenimiento noble del intelecto, un objeto cultural, una ciencia con innumerables facetas por descubrir, un instrumento eficaz en la educación de la personalidad.

Los juegos crean motivación en el estudiante, clarifican conceptos y procesos difíciles, ayudan en el aprendizaje social y a integrar diferentes procesos de capacidad. Los juegos son lo suficientemente flexibles para satisfacer varios objetivos educacionales a la vez. Son activos y participativos. Aportan integración e interacción dentro del grupo.

Como dice el autor antes citado, el ajedrez es uno de los juegos que motivan al estudiante y algo importante, los integra a diferentes procesos de capacidad, es decir contribuye al desarrollo intelectual del estudiante.

El ajedrez como herramienta educativa

En la actualidad el juego del ajedrez es considerado como una herramienta educativa y formativa para los niños, **Vázquez-reina, M.** (2008), menciona que:

Más barato imposible: un tablero, 32 piezas y dos mentes pensantes. Con algo tan simple es posible desarrollar e incrementar un gran número de habilidades cognitivas en los niños, que les servirán asimismo para aplicarlas durante su proceso educativo en otras áreas o materias. Ya sea considerado como juego o deporte, el ajedrez es una gran herramienta pedagógica y educativa para los más jóvenes.

Concentración, memoria, capacidad de decisión, pensamiento analítico o afán de superación son algunas de las múltiples capacidades que se pueden adquirir o reforzar con la práctica periódica del ajedrez y que a su vez son transferibles a otras áreas del conocimiento.

2.6 Variable dependiente:

Inteligencia

Al respecto **Piaget, J.** (2009), define la inteligencia, desde el punto de vista del equilibrio, de la siguiente manera: "...la inteligencia constituye el estado de equilibrio hacia el cual tienden todas las adaptaciones sucesivas de orden sensorio-motor y cognoscitivo, así como todos los intercambios asimiladores y acomodadores entre el organismo y el medio.(p. 21).

Otro punto de vista en relación a definir la inteligencia es **Zubiría, J.** (2006), quién citando a Galton dice que la inteligencia es:

...como un proceso sensorial, caracterizado principalmente por la energía y la sensibilidad. La energía se refiere a la capacidad de trabajo y será dominante en

los individuos muy inteligentes. La sensibilidad será la capacidad de captaren mayor medida los estímulos del medio y éste será el segundo distintivo de los individuos muy inteligentes. (p. 27).

Definición de inteligencia

Según **Upaep** (s.f.), define la inteligencia de la siguiente manera:

“Es la capacidad que tiene el individuo para resolver situaciones nuevas o problemáticas y adaptársela medio, eligiendo la alternativa más adecuada, la que sea exitosa”...

...La inteligencia constituye una forma de adaptación del organismo al ambiente, de una manera flexible. El proceso de adaptación se realiza a través de la asimilación y la acomodación, procesos opuestos y complementarios.

(pp. 9-10).

Desarrollo cognitivo

Según **UPAEP** (s.f.). “El desarrollo cognitivo es un aspecto fundamental del desarrollo humano, susceptible de ser estimulado, entrenado, y desarrollado”.

El desarrollo cognitivo tiene que ver con la cognición, al respecto **MYERS, D.** (2005). Hace la siguiente definición: “La cognición se refiere a todas las actividades mentales que están asociadas con el pensamiento, el conocimiento, el recuerdo y la comunicación”. (p. 144).

Siguiendo con la cognición, **UPAEP** (s.f.), la define así: “Es un proceso psicofisiológico, mediante el cual se recibe la información, se procesa y se entrega un tipo de respuesta. Intervienen a su vez otros procesos como: La percepción, la memoria, el razonamiento, la reflexión”. (p. 2).

Teorías

A finales del siglo XX surgen varias teorías psicológicas que cobran gran celebridad: la Teoría de las inteligencias múltiples, la

Teoría triárquica de la inteligencia y la que trata de la Inteligencia emocional.

Inteligencias múltiples.

Howard Gardner, psicólogo norteamericano de la Universidad de Harvard, escribió en 1983 “Las estructuras de la mente”, un trabajo en el que consideraba el concepto de inteligencia como un potencial que cada ser humano posee en mayor o menor grado, planteando que ésta no podía ser medida por instrumentos normalizados en test de CI⁵ y ofreció criterios, no para medirla, sino para observarla y desarrollarla.

Según Howard Gardner, creador de la Teoría de las inteligencias múltiples, la inteligencia es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura. Propuso varios tipos de inteligencia, igualmente importantes:

Inteligencia lingüística: capacidad de usar las palabras de manera adecuada.

Caracteriza a escritores y poetas. Implica la utilización de ambos hemisferios cerebrales.

Inteligencia lógica-matemática: capacidad que permite resolver problemas de lógica y matemática.

Es fundamental en científicos y filósofos. Al utilizar este tipo de inteligencia se hace uso del hemisferio lógico.

Era la predominante en la antigua concepción unitaria de "inteligencia".

Inteligencia musical: capacidad relacionada con las artes musicales.

Es el talento de los músicos, cantantes y bailarines. Es conocida comúnmente como "buen oído".

Inteligencia espacial: la capacidad de distinguir aspectos como: color, línea, forma, figura, espacio, y sus relaciones en tres dimensiones.

Esta inteligencia se relaciona con campos tan diversos como el diseño, la arquitectura, la geografía, la ingeniería, la escultura, la cirugía o la marina.

Inteligencia corporal-cenestésica: capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos con él.

Es el talento de los actores, mimos, o bailarines. Implica a deportistas o cirujanos.

Inteligencia intrapersonal o emocional: está relacionada con las emociones, y permite entenderse a sí mismo.

Relacionada con las ciencias psicológicas.

Inteligencia interpersonal o social: capacidad para entender a las demás personas con empatía; está relacionada con las emociones.

Es típica de los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

Posteriormente añadió:

Inteligencia naturalista: la utilizamos al observar y estudiar la naturaleza para organizar y clasificar.

Los biólogos y naturalistas son quienes más la desarrollan.

Inteligencia existencial o filosófica: la capacidad para situarse a sí mismo con respecto al cosmos y autosugestionarse.

El desarrollo del pensamiento

A este respecto **Rodríguez, C.** (2013), menciona lo siguiente:

Las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este

sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico...

...Las personas nos desarrollamos en diferentes áreas. Así se produce un desarrollo social, afectivo, motor, del lenguaje y del pensamiento. Todas ellas están relacionadas, el proceso de desarrollo es un proceso continuo y global.

La capacidad intelectual de los niños y niñas

Este tema tiene relación con lo que se conoce como el coeficiente intelectual o también llamado el cociente intelectual, y al respecto, **Upaep** (s.f.), señala que: “El Cociente Intelectual (C.I.) Refleja la educación, madurez y experiencia. Se obtiene de pruebas psicológicas que miden aspectos: verbales, numéricos, capacidad de análisis y síntesis, comprensión etc.

En un entrevista personal realizada por al profesor **Alberca**, F(2011), autor del libro “Todos los niños pueden ser Einstein”, ante la pregunta ¿Hasta qué nivel puede desarrollar un niño su capacidad intelectual? Su respuesta es: “Hasta cotas que no podríamos siquiera sospechar. Por eso podemos decir de una manera inexacta pero práctica, que la capacidad del ser humano, también del niño, es prácticamente infinita”.

Qué es la capacidad intelectual

Según **Gabriel**, B. (2014).

Las capacidades intelectuales son las habilidades necesarias para realizar tareas mentales. Existen diferentes tipos de capacidades, como la memoria, el pensamiento creativo y el vocabulario. Se pueden realizar exámenes de inteligencia para medir la capacidad intelectual general de una persona por medio de varios factores. La capacidad intelectual se aplica tanto en los entornos académicos como los laborales.

2.7 Señalamiento de Variables

2.7.1 Variable independiente:

El juego del ajedrez.

2.7.2 Variable dependiente:

La capacidad intelectual de los niños y niñas.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

El enfoque de esta investigación es de carácter cualitativa – cualitativa en la que se refieren a una investigación interna en el lugar del problema con la intervención de una pequeña población.

3.2 Modalidad Básica de Investigación

3.2.1 Investigación de campo

En el presente estudio se aplicara la investigación de campo ya que es necesario visitar y conocer personalmente a los niños y niñas, esto nos ayudara a conocer mejor y saber sus necesidades e identificar los problemas existentes en la institución, por lo que será de vital importancia observar cómo se encuentran al inicio de esta investigación y qué tipo de cambio han tenido al final.

3.2.2 Investigación bibliográfica-documental

Este estudio se apoya en fuentes de carácter documental realizando una recopilación selección y análisis adecuado de manera que podamos ampliar los conocimientos propios ya obtenidos y los datos encontrados en libros, artículos o ensayos, revistas y periódicos.

3.3 Nivel o Tipo de Investigación

3.3.1 Investigación exploratoria

Este nivel de investigación se caracteriza por responder a una metodología más flexible que puede lograr una mayor amplitud y dispersión, que requiere de un estudio poco estructurado. Este conjunto de características permiten lograr desarrollar nuevos métodos, generar hipótesis, reconocer variables de interés investigativos, resaltaren su importancia al reconocimiento de un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.

3.3.2 Investigación descriptiva

El nivel descriptivo de la investigación busca comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras; además pretende clasificar en base a criterios establecidos elementos y estructuras, así como modelos de comportamiento; distribuir datos de variables consideradas aisladamente y aspira caracterizar una comunidad. Todo ello gracias porque a que permite predicciones rudimentarias, guarda una medición precisa, requiere de un conocimiento suficiente, pertinente y sobre todo existe un interés de acción social.

3.3.3 Investigación asociación de variables

La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales es saber cómo se pueden comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas.

3.3.4 Investigación explicativa

Las investigaciones explicativas proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia, son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población debe estar perfectamente definida en el tiempo y en el espacio, así que el presente estudio se desarrollará en la ciudad de Pelileo, provincia de

Tungurahua.

3.4.2 Muestra

La muestra será tomada de la totalidad de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Directora	1
Docentes	16
Niños y niñas	76
Total	93

Cuadro N° 1: Población y Muestra.

Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz.

Fuente: Investigación de campo.

3.5 Operacionalización de Variables

Cuadro No. 2: Operacionalización de la variable independiente

Variable independiente: El juego del ajedrez				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Por su carácter lúdico y formativo el ajedrez es un juego que estimula el sentido de la responsabilidad, desarrolla también la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, y gracias a su poder pedagógico, favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y a la toma de decisiones.	Juegos Memoria Concentración Razonamiento	Ajedrez Páreme la mano Galleta. Mejor nivel de conocimiento. Mayor Atención en las clases Toma de decisiones Cumplimiento de tareas encomendadas.	¿Cree usted que es beneficioso el juego de ajedrez? ¿Piensa usted que la aplicación de juegos como páreme la mano y la galleta dará buenos resultados en el aprendizaje escolar? ¿El juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas? ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a mejorar la atención? ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a desarrollar la memoria?	Encuestas, Cuestionarios estructurados.

Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz

Cuadro No. 3: Operacionalización de la variable dependiente

Variable dependiente: La capacidad intelectual de los niños y niñas				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Las capacidades de intelectuales son las habilidades necesarias para realizar tareas mentales. Existen diferentes tipos de capacidades, como la memoria, el pensamiento creativo y el vocabulario.	Habilidades Tareas mentales Pensamiento creativo	Memoria Resolución de crucigramas, rompecabezas, adivinanzas, etc. Elaboración de cuentos, historias, juegos creativos, etc.	¿Cree usted que se necesita desarrollar más la memorización para mejorar los estudios? ¿Cree Usted que la memoria mejoraría con la práctica del ajedrez? ¿Piensa usted que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente? ¿Cree usted que resolver crucigramas le ayudaría a mejorar su capacidad intelectual? ¿Cree usted que los juegos de estrategia despiertan en usted la creatividad?	Encuestas. Cuestionarios estructurados.

Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz

3.6 Recolección de Información

Herrera, L. y otros (2004), señalan que. “Metodológicamente para la construcción de la información se opera en dos fases: plan para la recolección de información y plan para el procesamiento de información.”. (p. 114).

3.6.1 Plan para la recolección de información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, considerando los siguientes elementos:

- **Definición de los sujetos: personas u objetos que van a ser investigados.**

Autoridades, docentes, de la institución; padres de familia, niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

- **Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.** La técnica a ser utilizada en la investigación es la encuesta.

- **Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación.** Los instrumentos a ser utilizado para la recolección de datos en el presente estudio son: los cuestionarios

- **Selección de recursos de apoyo (equipos de trabajo).** Para la elaboración de a presente investigación se cuenta con el apoyo de profesionales en la materia quienes facilitarán la información necesaria para llevar a cabo la investigación.

- **Explicitación de procedimientos para la recolección de información, cómo se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.**

Cuadro No. 4: Plan para la recolección de información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué	Para alcanzar los objetivos de investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	Sujetos: personas u objetos que va a ser investigados
3. ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores(matiz de Operacionalización de variables)
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores
5. ¿A Quiénes?	A los miembros del universo investigado.
6. ¿Cuándo?	Fecha
7. ¿Dónde?	Lugar de aplicación de instrumentos
8. ¿Cuántas veces?	Números de aplicaciones de instrumentos.
9. ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Especificaciones de técnicas
10. ¿Con qué?	Instrumentos

Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz.

Fuente: La Investigación.

3.7 Procesamiento y Análisis

3.7.1 Plan de procesamiento de información

- Revisión crítica de la información recogida. Es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección. En ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.

- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.7.2 Plan de análisis e interpretación de resultados

- **Análisis de los resultados estadísticos.** Destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- **Interpretación de los resultados.** Con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de Resultados e Interpretación de Datos

Encuesta aplicada a docentes de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

1 ¿Cree usted que es beneficioso el juego del ajedrez?

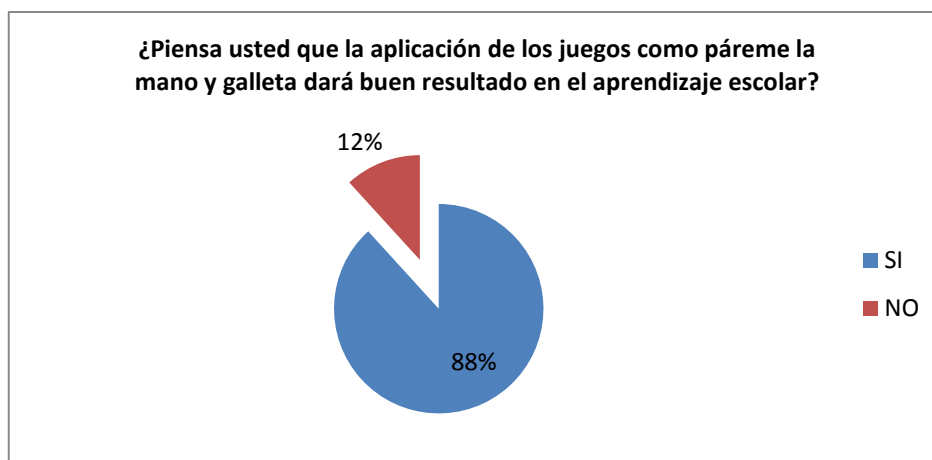
Cuadro No. 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	88%
NO	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 5



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del total de personas encuestadas, el 88% responde afirmativamente respecto a que el juego de ajedrez es beneficioso; mientras que el restante 12% responde negativamente. Se puede apreciar que existe desconocimiento por parte de los encuestados/as acerca de la importancia del ajedrez por lo que se debe difundirlo a fin de que haya total conocimiento y se revierta la realidad de las respuestas registradas.

2 ¿Piensa usted que la aplicación de los juegos como páreme la mano y galleta dará buen resultado en el aprendizaje escolar?

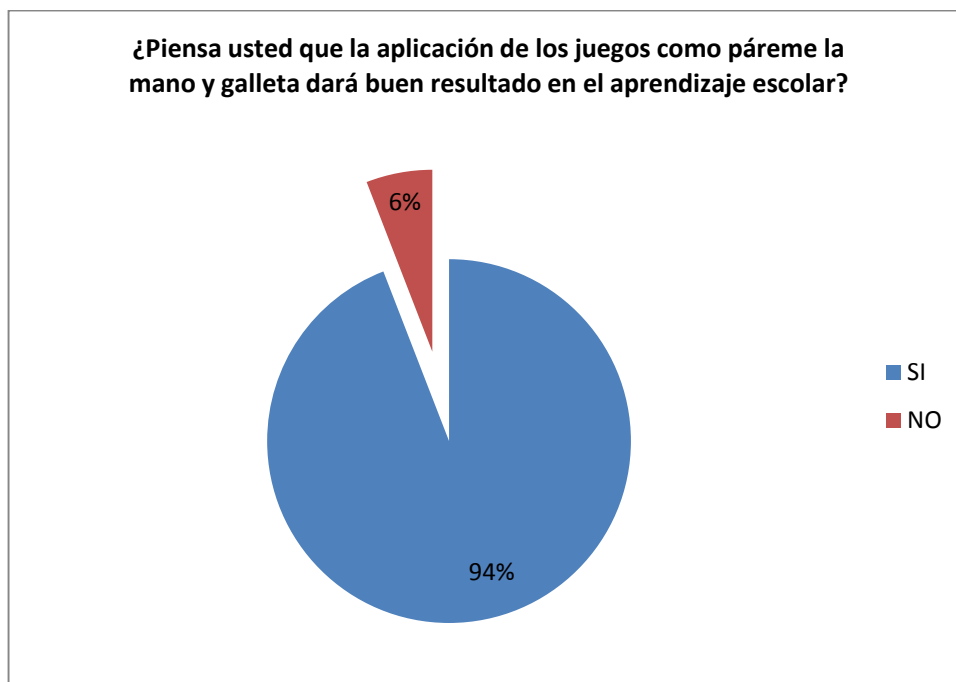
Cuadro No. 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	94%
NO	1	6%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 6



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, el 94% responde afirmativamente respecto a que la aplicación del juego de ajedrez en las aulas dará buenos resultados; mientras que el restante 6% responde lo contrario. Las respuestas hacen concluir que existe predisposición para insertar la práctica de ajedrez como soporte en el proceso de inter-aprendizaje con lo que se verá favorecida la formación de los niños/as.

3 ¿El juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas?

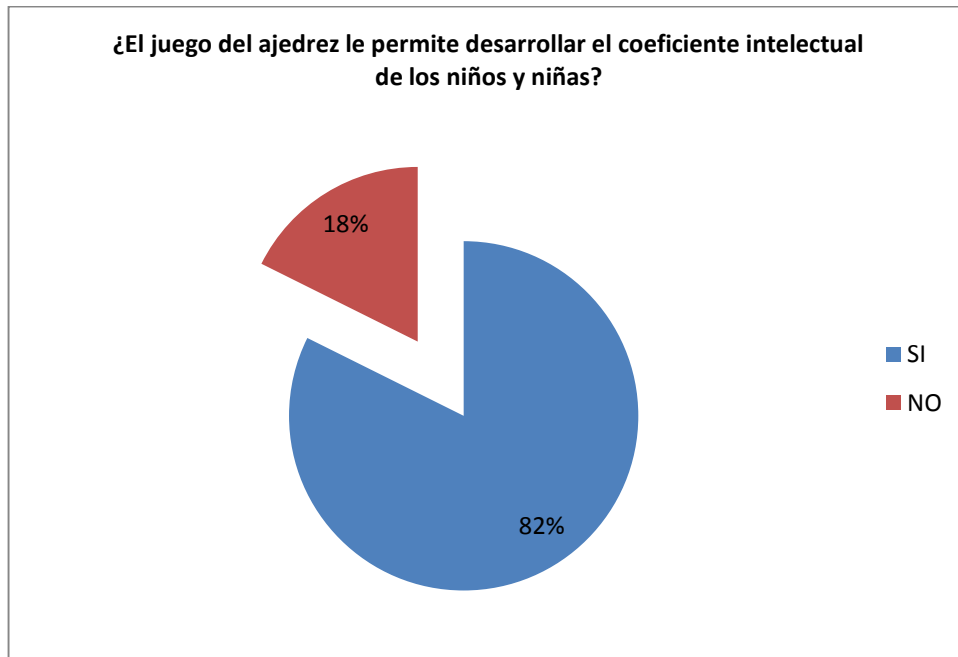
Cuadro No. 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	82%
NO	3	18%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 7



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Al ser interrogados sobre si el juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas un 82% responde que si mientras que 18% responde que no. Con las respuestas registradas se aprecia que, la mayor parte del porcentaje considerable el ajedrez si les permite desarrollar el coeficiente intelectual y apenas un mínimo porcentaje aún no se halla en acuerdo, por lo que deberíamos informarles de mejor manera sobre los beneficios del ajedrez.

4 ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a mejorar la atención?

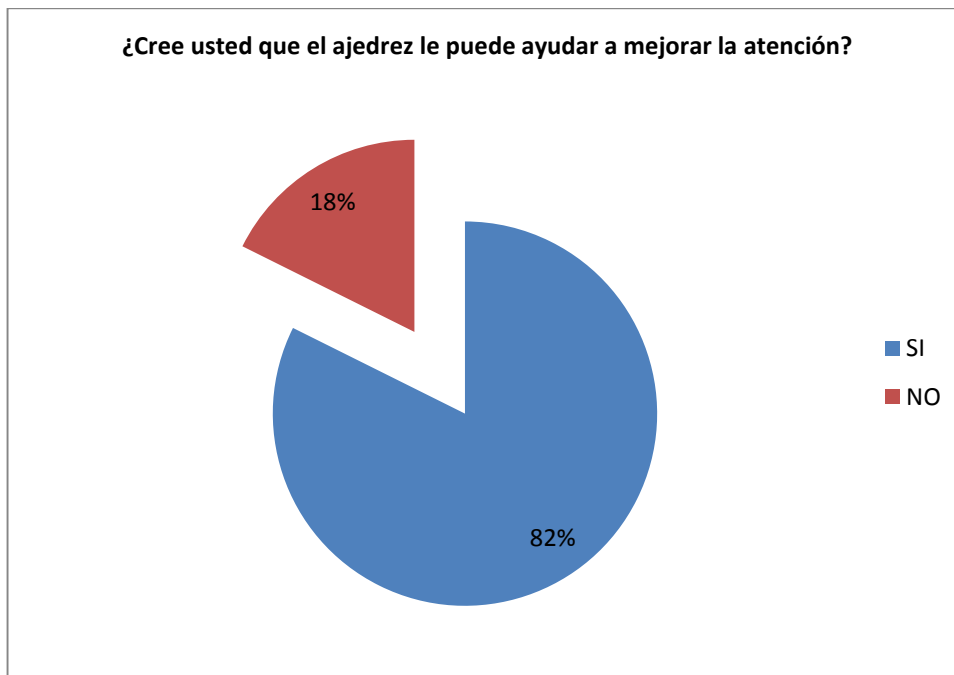
Cuadro No. 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	82%
NO	3	18%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 8



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Respecto a la interrogante relacionada con la posibilidad de que el ajedrez mejore la atención un 82% responde que sí; mientras que el restante 18% responde que no. Las respuestas hacen notar que no se conoce a ciencia cierta la importancia de la práctica del ajedrez de tal manera que deben difundirse las bondades de esta actividad que mientras más temprano se inicie a practicarla, mayores beneficios traerá.

5 ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a desarrollar la memoria?

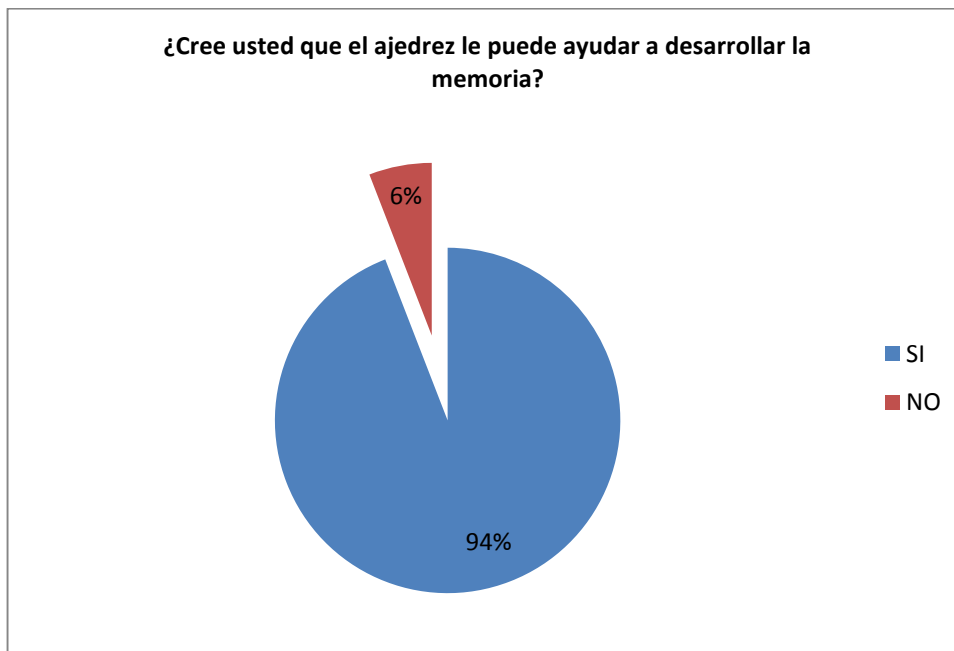
Cuadro No. 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	94%
NO	1	6%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 9



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Al interrogarse sobre si el ajedrez puede ayudar a desarrollar la memoria, un 94% responde afirmativamente; respuestas contrarias se registra en un 6%. Con estos datos se aprecia que las personas encuestadas consideran útil la práctica de ajedrez para el desarrollo de la memoria, esta habilidad sirve para todos los momentos del proceso de inter-aprendizaje y es necesario fortalecerla y ejercitarla, más aún si es dentro del aula en donde se cultivan las habilidades y destrezas.

6 ¿Cree usted que se necesita desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios?

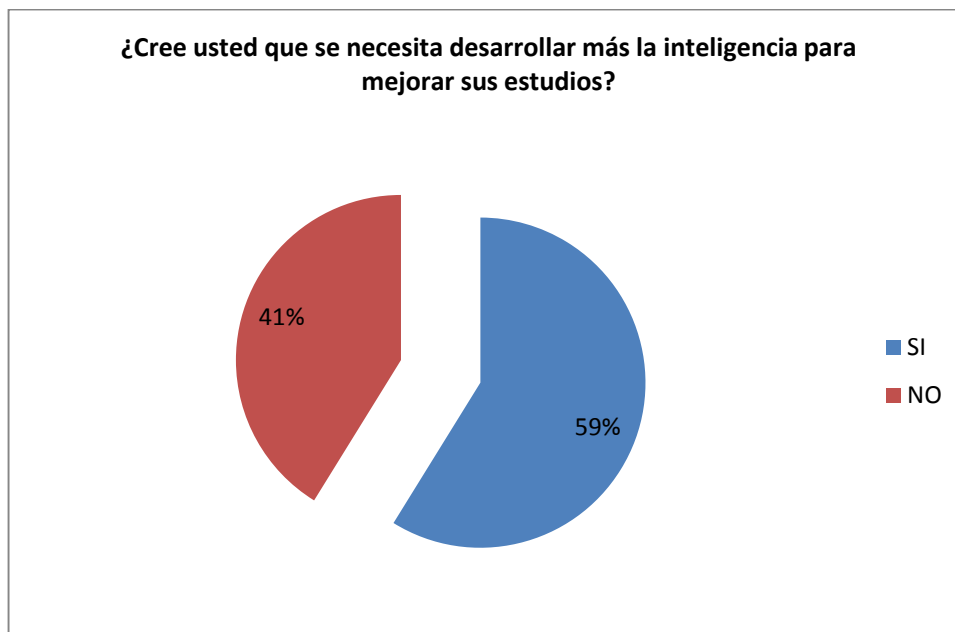
Cuadro No. 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	59%
NO	7	41%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 10



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Una vez que se preguntara sobre si existe la necesidad de desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios un 59% responde que sí; mientras que el restante 41% responde que no. La mayoría de encuestados considera que su realidad actual puede mejorar en cuanto al desempeño, esto es importante tomarse en cuenta a fin de desarrollar eventos y actividades que permitan el desarrollo cognitivo – procedimental – actitudinal de los estudiantes.

7 ¿Piensa usted que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente?

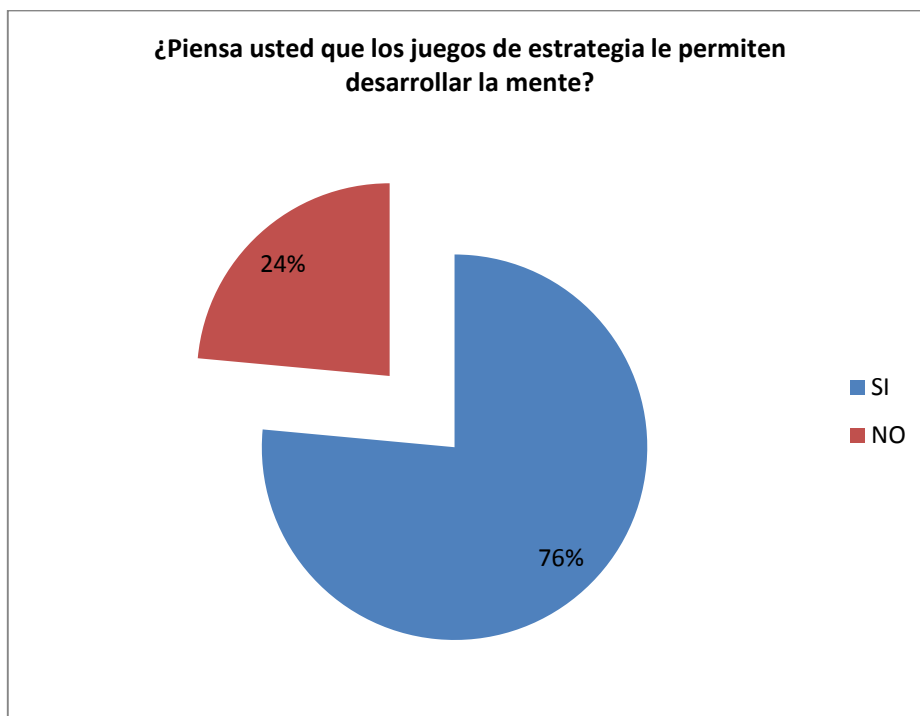
Cuadro No. 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	76%
NO	4	24%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 11



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 76% responde que sí, que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente; mientras que el restante 24% responde negativamente. Se aprecia con estas respuestas que los encuestados ven como aspectos positivos la práctica de actividades lúdicas a fin de coadyuvar a la formación integral de los estudiantes, para ello el aula se convierte en un espacio de inter-aprendizaje interactivo y positivo.

8 ¿Cree usted que los juegos de estrategia despiertan en usted la creatividad?

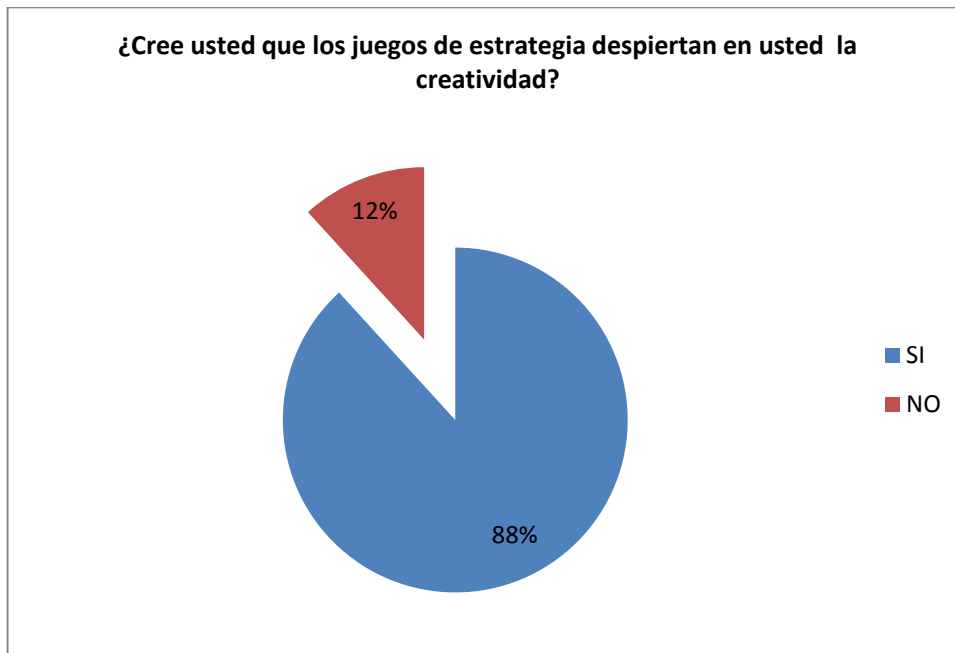
Cuadro No. 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	88%
NO	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 12



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: De los 17 encuestados que representan el 100%, 15 que corresponde al 88% contestan si y 2 que corresponde al 12% contestan no. De la totalidad de personas encuestadas, responde que los juegos de estrategia si despiertan la creatividad y los restantes responden negativamente. Las respuestas hacen colegir que quienes practiquen los juegos de estrategia despertarán su creatividad, por lo que debe afianzar e incentivar la práctica de dichos juegos.

9 ¿Cree Usted que la inteligencia se mejoraría con la práctica del ajedrez?

Cuadro No. 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	59%
NO	7	41%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 13



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 59% responde que sí, que a inteligencia mejoraría con la práctica del ajedrez; mientras que el restante 41% responde negativamente. Se aprecia con estas respuestas que los encuestados ven como los aspectos positivos de la práctica del juego del ajedrez como ayuda al mejoramiento de la inteligencia y formación integral.

10. ¿Cree usted que los juegos lúdicos de carácter intelectual le ayudaría a mejorar su capacidad intelectual?

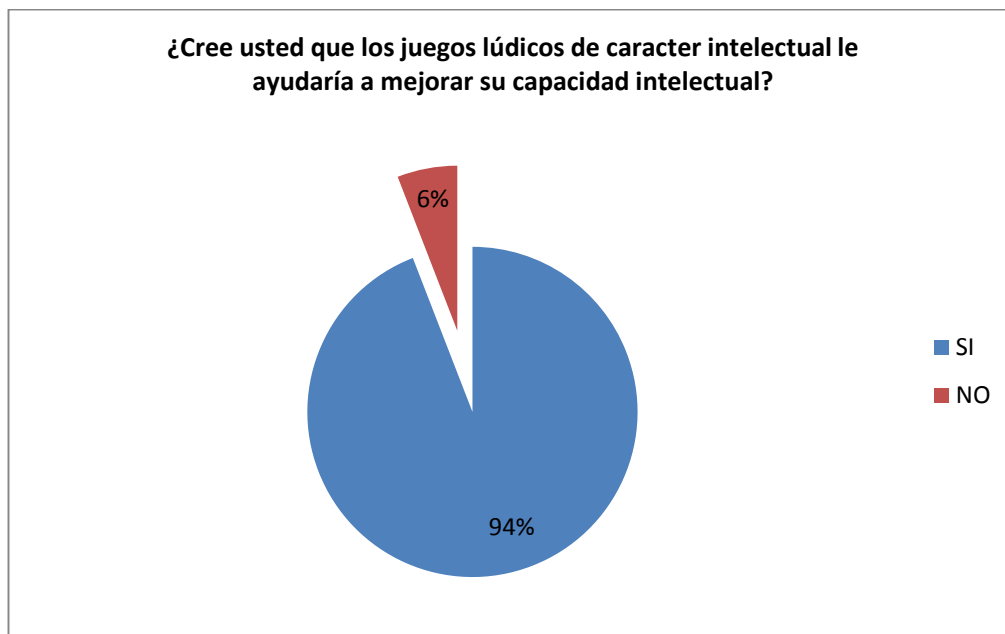
Cuadro No. 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	94%
NO	1	6%
TOTAL	17	100%

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 14



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 94% responde que sí, que a inteligencia mejoraría con la práctica del ajedrez; mientras que el restante 6% responde negativamente. Luego de visualizar datos podemos llegar a concluir que en su mayoría piensa que los juegos lúdicos de carácter intelectual son de gran ayuda para los estudiantes, pues les ayudaría a mejorar su capacidad intelectual.

Encuesta dirigida a los niños y niñas de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

1. ¿Cree usted que es beneficioso el juego del ajedrez?

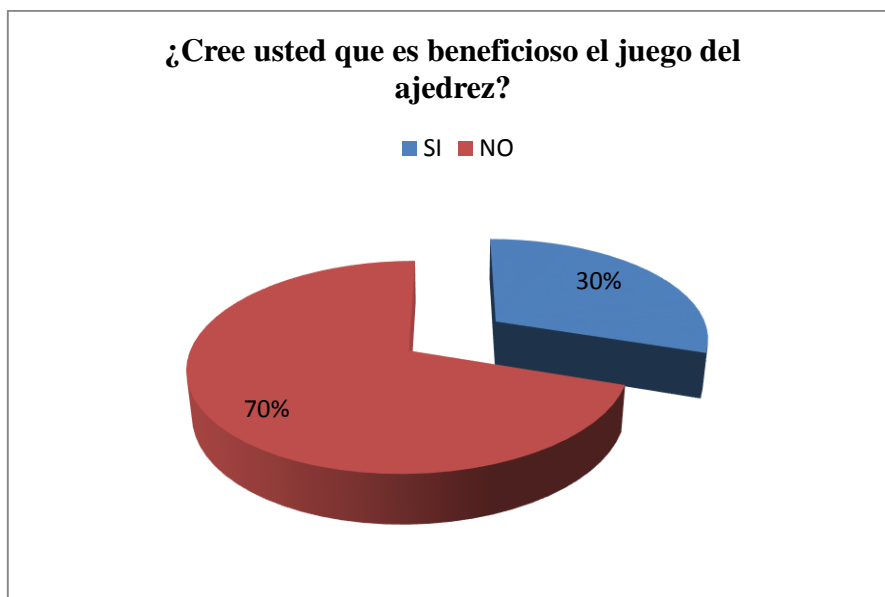
Cuadro No. 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	30
NO	65	70
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 15



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del total de personas encuestadas, el 30% responde afirmativamente respecto a que el juego de ajedrez es beneficioso; mientras que el restante 70% responde negativamente. Se puede apreciar que existe desconocimiento por parte de los encuestados/as acerca de la importancia del ajedrez por lo que se debe difundirlo a fin de que haya total conocimiento y se revierta la realidad de las respuestas registradas.

2. **¿Piensa usted que la aplicación de los juegos como páreme la mano y galleta dará buen resultado en el aprendizaje escolar?**

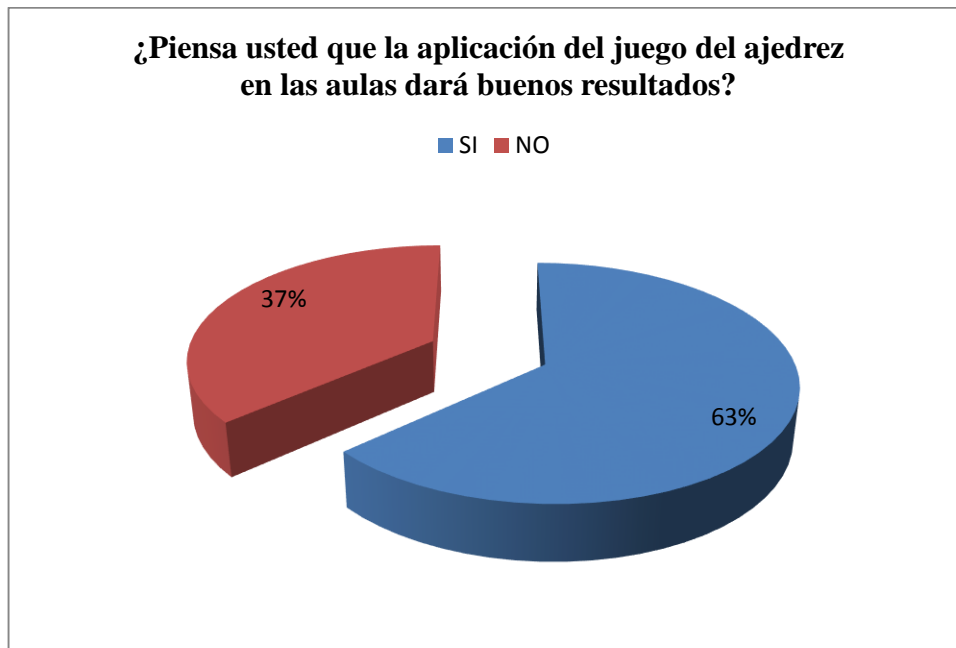
Cuadro No. 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	59	63
NO	34	37
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 16



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, el 63% responde afirmativamente respecto a que la aplicación del juego de ajedrez en las aulas dará buenos resultados; mientras que el restante 37% responde lo contrario. Las respuestas hacen concluir que existe predisposición para insertar la práctica de ajedrez como soporte en el proceso de inter-aprendizaje con lo que se verá favorecida la formación de los niños/as.

3. ¿El juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas?

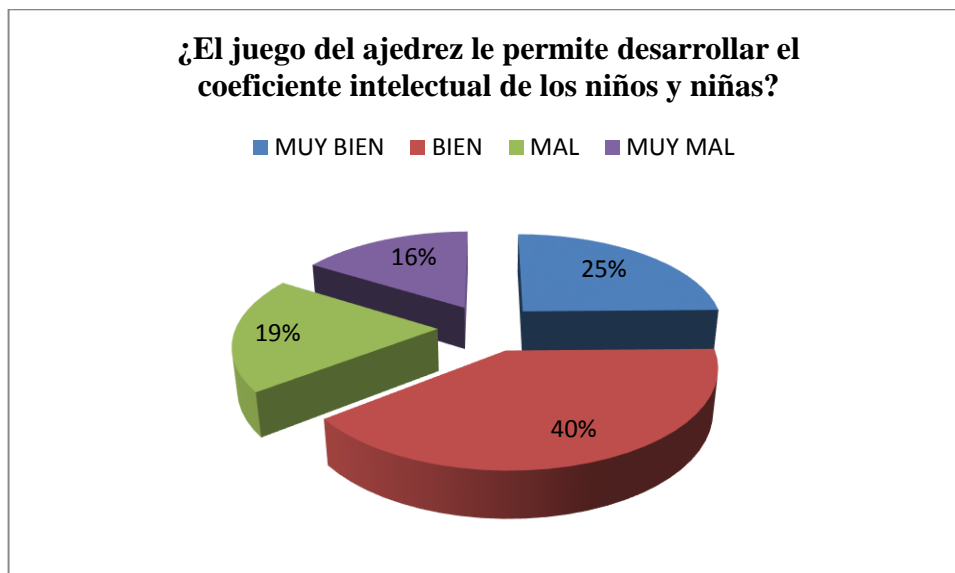
Cuadro No. 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	25
CASI SIEMPRE	37	40
RARA VEZ	18	19
NUNCA	15	16
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 17



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Al ser interrogados sobre si el juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas un 25% responde que el desarrollo es muy bueno; bueno un 40%; malo el 19%; mientras que el restante 16% responde que muy malo. Con las respuestas registradas se aprecia que, un porcentaje considerable aún no ve al ajedrez con las ventajas que proporciona por lo que se deben tomar acciones tendientes a difundir las bondades de la práctica del “deporte ciencia”

4. ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a mejorar la atención?

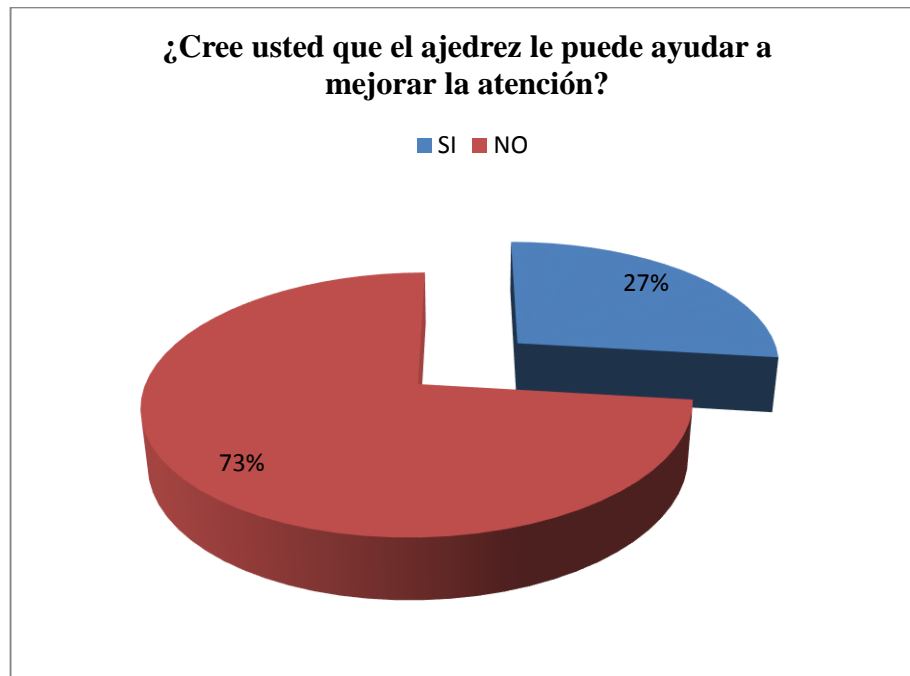
Cuadro No. 18

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	27
NO	68	73
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 18



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Respecto a la interrogante relacionada con la posibilidad de que el ajedrez mejore la atención un 27% responde que sí; mientras que el restante 73% responde que no. Las respuestas hacen notar que no se conoce a ciencia cierta la importancia de la práctica del ajedrez de tal manera que deben difundirse las bondades de esta actividad que mientras más temprano se inicie a practicarla, mayores beneficios traerá.

5. ¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a desarrollar la memoria?

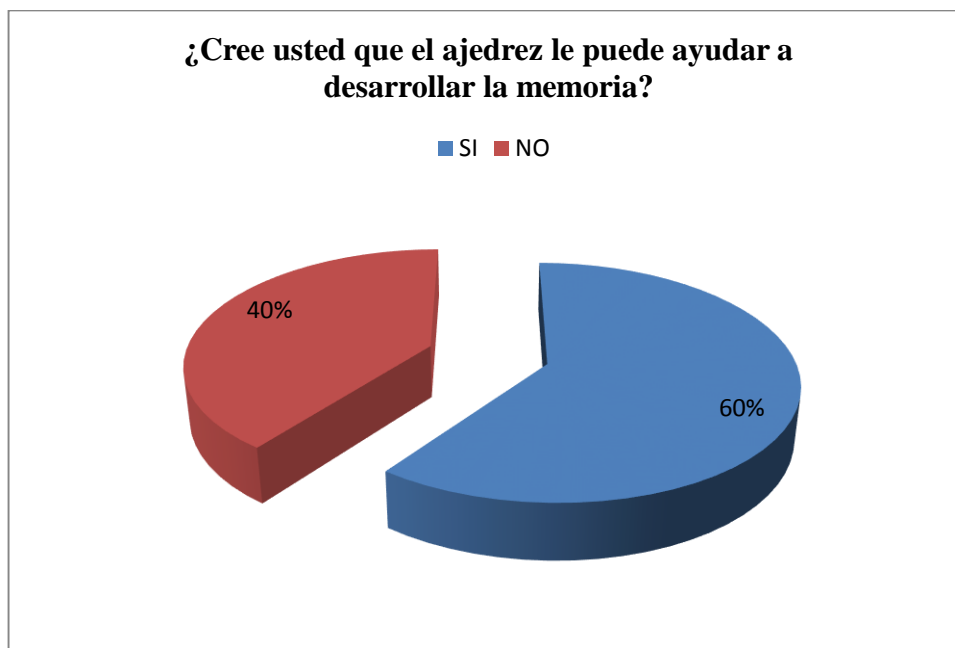
Cuadro No. 19

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	60
NO	37	40
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 19



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Al interrogarse sobre si el ajedrez puede ayudar a desarrollar la memoria, un 60% responde afirmativamente; respuestas contrarias se registra en un 40%. Con estos datos se aprecia que las personas encuestadas consideran útil la práctica de ajedrez para el desarrollo de la memoria, esta habilidad sirve para todos los momentos del proceso de inter-aprendizaje y es necesario fortalecerla y ejercitarla, más aún si es dentro del aula en donde se cultivan las habilidades y destrezas.

6. ¿Cree usted que se necesita desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios?

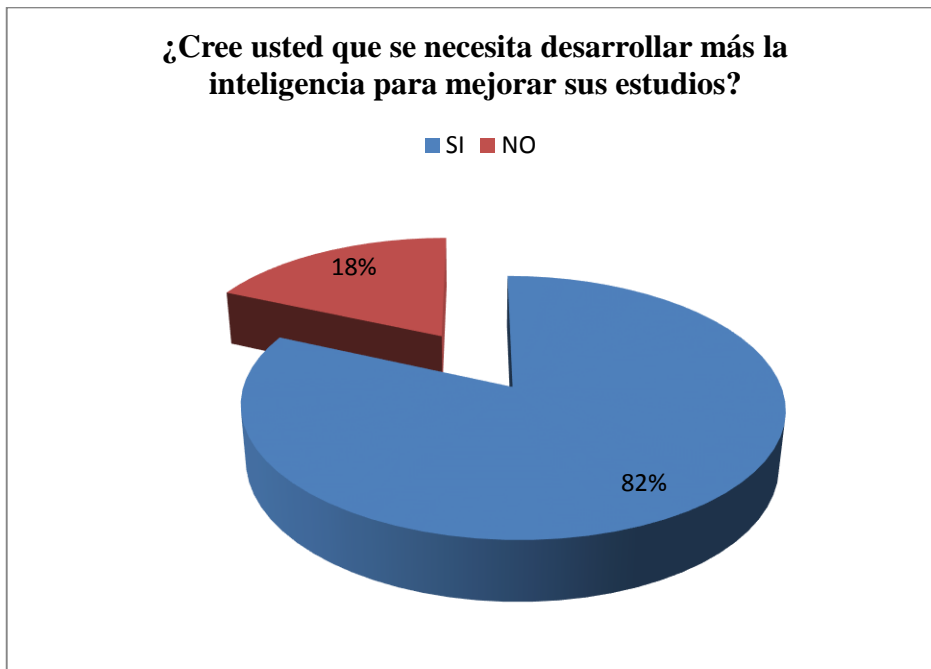
Cuadro No. 20

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	76	82
NO	17	18
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 20



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Una vez que se preguntara sobre si existe la necesidad de desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios un 82% responde que sí; mientras que el restante 18% responde que no. La mayoría de encuestados considera que su realidad actual puede mejorar en cuanto al desempeño, esto es importante tomarse en cuenta a fin de desarrollar eventos y actividades que permitan el desarrollo cognitivo – procedimental – actitudinal de los estudiantes.

7. ¿Piensa usted que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente?

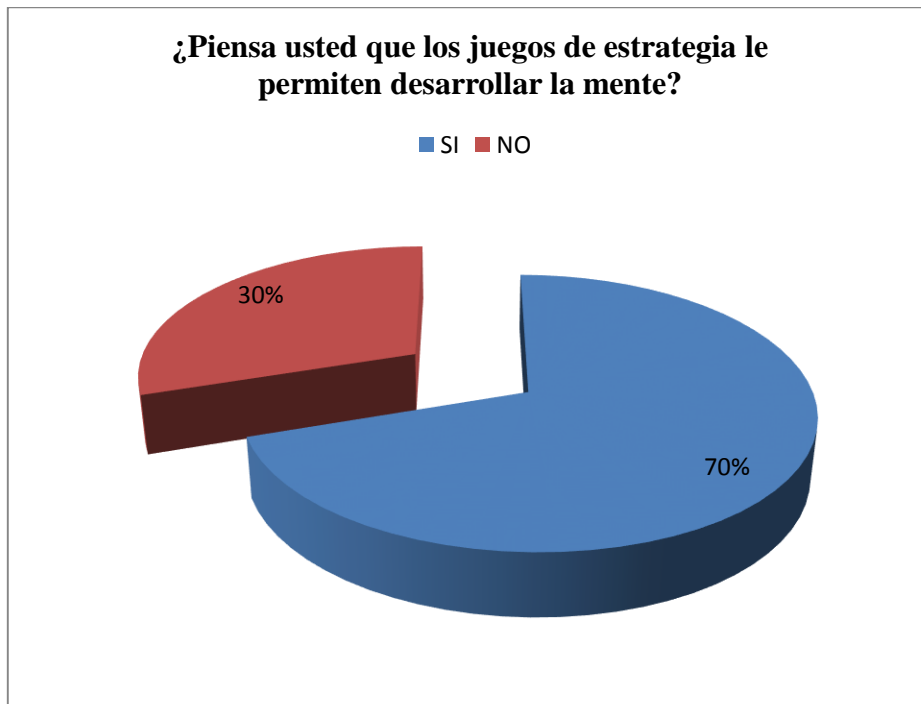
Cuadro No. 21

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	65	70
NO	28	30
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 21



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 70% responde que sí, que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente; mientras que el restante 30% responde negativamente. Luego de la visualización de datos podemos interpretar que efectivamente los juegos de estrategia ayudan al desarrollo de la mente, siendo además una herramienta práctica para el docente y una excelente ayuda para los docentes.

8. ¿Cree usted que los juegos de estrategia despiertan en usted la creatividad?

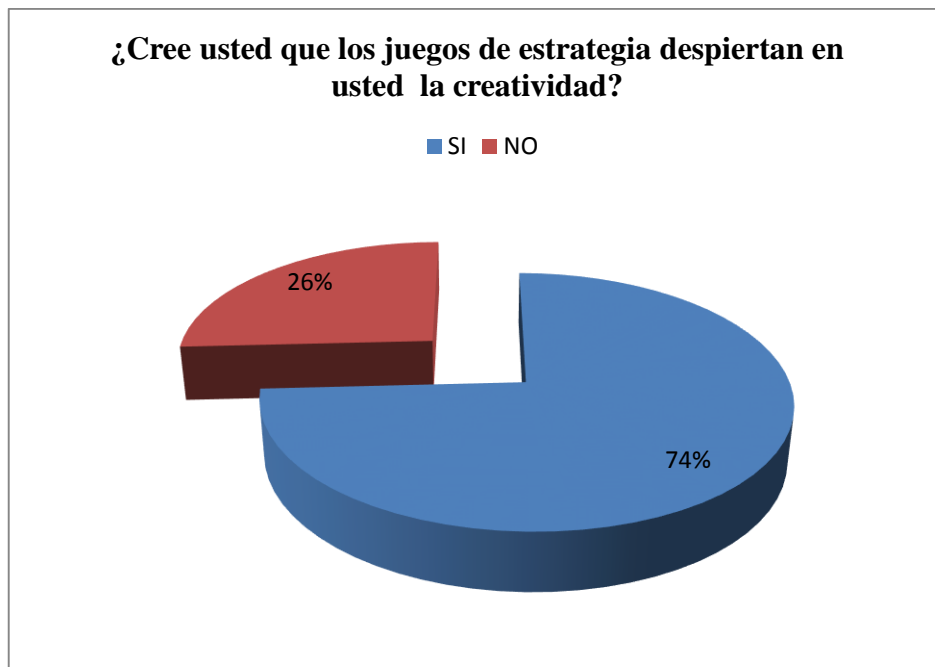
Cuadro No. 22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	69	74
NO	24	26
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 22



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 70% responde que sí, que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente; mientras que el restante 30% responde negativamente. Luego del análisis realizado podemos llegar a interpretar que efectivamente los juegos de estrategia aplicados a los niños despiertan la creatividad y ayudan a un mejor aprendizaje escolar, por ello es de vital importancia llevarlos a la práctica.

9. ¿Cree Usted que la inteligencia se mejoraría con la práctica del ajedrez?

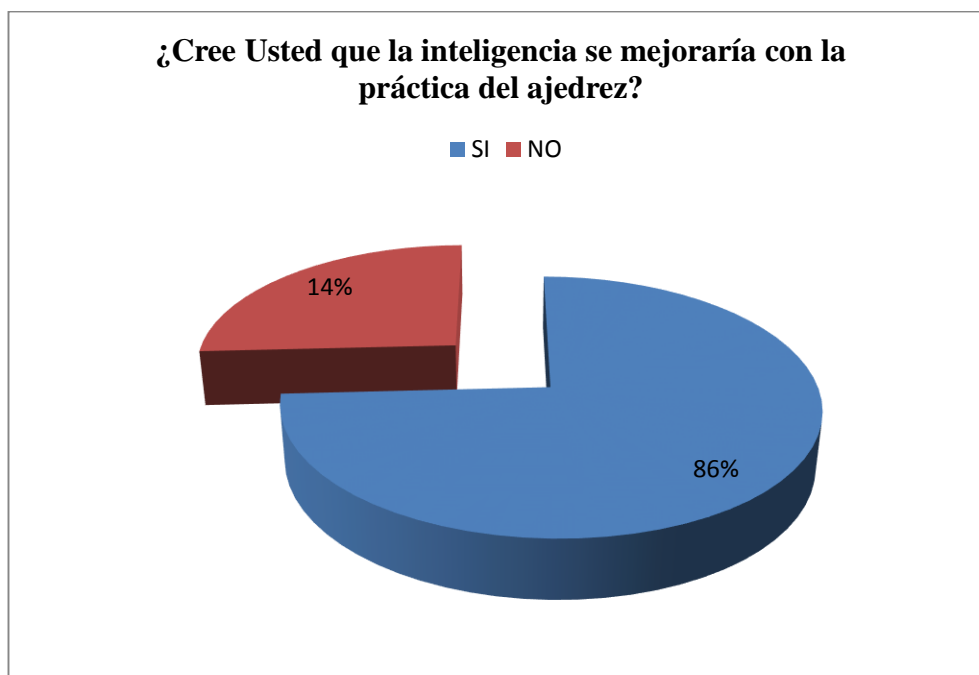
Cuadro No. 23

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	80	86
NO	13	14
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 23



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 86% responde que sí, que a inteligencia mejoraría con la práctica del ajedrez; mientras que el restante 14% responde negativamente. Visualizando los resultados podemos interpretar que en su mayor porcentaje consideran que mediante la práctica del juego de ajedrez podría mejorar su inteligencia, de allí que sería importante incentivar a la práctica del juego de ajedrez.

10. ¿Cree usted que resolver crucigramas le ayudaría a mejorar su capacidad intelectual?

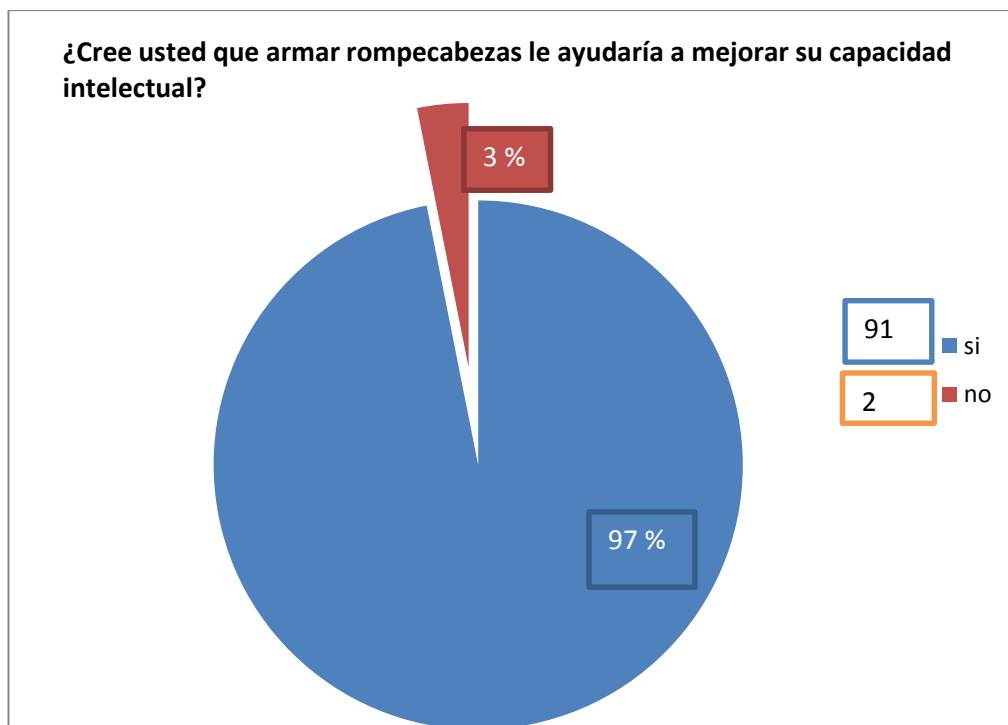
Cuadro No. 24

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	91	97
NO	02	03
TOTAL	93	100

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Gráfico No. 24



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Ricardo Aldaz

Análisis e Interpretación: Del 100% de personas encuestadas, un 91% responde que sí, que a inteligencia mejoraría con la práctica del ajedrez; mientras que el restante 3% responde negativamente. Con las respuestas obtenidas a los encuestados podemos determinar que casi en su totalidad responden afirmativamente que los juegos lúdicos intelectuales le ayudarían a mejorar su intelecto.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Mediante los resultados obtenidos de las encuestas practicadas a los niños y niñas además del personal docente de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” podemos concluir que mediante la aplicación de juegos de agilidad mental de carácter intelectual, pueden aprender con mejor facilidad el juego de ajedrez y por ende ponerlo en práctica contribuyendo así a un mejor aprendizaje escolar.
- Cabe destacar como conclusión que la práctica del juego de ajedrez produce muchos beneficios tales como la concentración, atención, imaginación, memoria, voluntad, previsión, creatividad, entre otros en los niños y niñas de la escuela “Domino Faustino Sarmiento”.
- Mediante la aplicación de juegos de agilidad mental y la práctica del juego de ajedrez ayudarán al mejoramiento y desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.
- Se pudo apreciar que los juegos didácticos de carácter intelectual eran conocidos por su mayoría, pero no lo practicaban con frecuencia.
- Es necesario aplicar y conocer de mejor manera el juego del ajedrez, sus beneficios, importancia para mejorar el desarrollo de la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

5.2 Recomendaciones

- Destinar espacios y momentos planificados para la inserción de la actividad lúdica del juego de ajedrez en el desarrollo cognitivo y procedimental de los niños de Séptimo Año de EGB.
- Dado que el juego de ajedrez aporta excelentes beneficios en pos del aprendizaje y rendimiento escolar, se lo debe de poner en práctica a la brevedad posible.
- Motivar a los estudiantes, padres de familia y Docentes de la institución, a la práctica de los juegos de agilidad mental para un mejoramiento y rendimiento escolar y por ende en su capacidad intelectual.
- Fortalecer el desarrollo intelectual de los niños mediante la capacitación y práctica del juego de ajedrez además de la utilización de los juegos de agilidad mental de carácter intelectual, en las aulas del Séptimo Año de EGB, para una educación de calidad y calidez.
- Diseñar una guía de juegos de agilidad mental que permita implementar el juego del ajedrez y mejorar el desarrollo de la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos.

TÍTULO: Guía de juegos didácticos de agilidad mental para fortalecer el aprendizaje del juego de ajedrez de los niños y niñas del Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.

Institución ejecutora : Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

Beneficiarios : Dicentes.

Ubicación : Cantón Pelileo Provincia de Tungurahua.

Equipo técnico responsable : Investigador – Docentes

Financiamiento : Recursos propios de la Institución

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio: Abril 2015. Finalización: Septiembre 2015.

6.2 Antecedentes de la propuesta.

Tomando como base el estudio realizado tanto en fuentes escritas (con puntos de vista de varios autores) para la clara comprensión de las variables de estudio; como la investigación realizada en la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento” (trabajo de campo) se puede apreciar la necesidad latente del planteamiento de una alternativa a la realidad de la ejecución de los procesos de inter-aprendizaje en el Séptimo Año de EGB.

Por ello se vio reflejado que implementar una guía de juegos de agilidad mental para un aprendizaje óptimo como ayuda a la mejoría de la capacidad intelectual

mediante la utilización del juego de ajedrez en los estudiantes además de hacer y practicarlo como un juego lúdico y deporte, sería lo más idóneo.

Favorecer el desarrollo intelectual de los niños/as es tarea de todos los involucrados en educación, más aún en momentos en los cuales se requiere la formación del aspecto cognitivo – procedimental de los estudiantes, para ello es menester acudir a los elementos que puedan favorecer el mencionado desempeño.

6.3 Justificación.

La actual tendencia del proceso de inter-aprendizaje exige interacción entre el par didáctico docente – dicente. La correcta preparación, planificación y ejecución de los procesos de parte del docente es vital a la hora de desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

Por esta razón se hace imprescindible el desarrollo de un manual que proporcione las pautas necesarias para la inclusión de una actividad lúdico – mental como es el juego de ajedrez insertado en actividades intra-aula.

Como beneficiarios de la presente propuesta están todos los integrantes de la comunidad educativa de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo quienes verán a futuro el correcto desempeño de los niños/as en sus actividades cotidianas.

Existe predisposición de parte de los directivos, docentes y estudiantes de la Institución para ejecutar la presente propuesta pues están claros que será un aporte valioso para la formación de los niños/as de Séptimo Año y de otros niños/as que puedan necesitar de dicho documento.

6.4 Objetivos.

Objetivo General.

Elaborar una guía de juegos didácticos de agilidad mental para fortalecer el aprendizaje del juego de ajedrez de los niños y niñas del Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.

Objetivos Específicos.

- Socializar a la comunidad educativa sobre la guía de juegos didácticos de agilidad mental e implementarlo en los Séptimos Años de EGB de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.
- Ejecutar la guía de juegos didácticos de agilidad mental para que sirva de soporte y ayude a mejorar el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños de Séptimos Años de EGB de la Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.
- Evaluar periódicamente la aplicación de la guía de juegos de agilidad mental que es una parte fundamental para observar los cambios que se presente en el transcurso de su aplicación y ejecución de la propuesta.

6.5 Análisis de Factibilidad.

Mediante la guía permitirá fortalecer la comprensión del juego de ajedrez y facilitará una mejor ejecución en la práctica y de esta manera será de aporte principal en el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños Escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.

La presente propuesta tiene **Factibilidad económica** y sustentable puesto que el costo puede ser aportado por el investigador o incluso mediante la aportación de las autoridades de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”.

Dentro de la **Factibilidad Política** se hallan inmersas las autoridades de la institución y docentes, los mismos que se hallan en constantes capacitaciones para

brindar una mejor educación a los niños enseñanza aprendizaje.

Es de carácter **Factible Tecnológico** pues sabemos que el juego de ajedrez además de ser deporte es ciencia, por lo mismo es aplicable dentro del campo científico tecnológico, además su alcance no solo puede llegar a un tablero con sus respectivas piezas sino también mediante el uso de computadoras, tabletas, incluso celulares, que hoy en día está al alcance de todos.

Factibilidad de Equidad de Género, es totalmente accesible tanto a niños como a niñas, maestros como maestras, en general para hombres y mujeres y lo más importante todos poseemos las mismas reglas para jugarlo y expresar nuestras destrezas y conocimientos.

Factibilidad Social, el juego de ajedrez permite socializar de mejor manera a los niños, incluso a los más tímidos, pues al hallarse inmersos dentro del juego del ajedrez expresan sus emociones y sentimientos a manera de un diálogo con su oponente.

6.6 Fundamentación.

Realizando las investigaciones pertinentes para fundamentar mi propuesta he realizado un análisis profundo basado en libros y documentos bibliográficos que contienen suficiente información sobre los ámbitos de esta investigación, por ello he seleccionado aquellas teorías más relevantes que fundamentan la elaboración de mi propuesta.

Definición de Guía Didáctica.

Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso.

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje de su aplicación.

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, que incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por el tema, apartado, capítulo o unidad.

La guía didáctica acompaña a un libro de texto o bien una compilación de lecturas, que en el mejor de los casos es una antología, los cuales constituyen la bibliografía básica de un curso o una asignatura.

Aspectos que caracterizan la guía didáctica.

Son características deseables de la guía didáctica las siguientes:

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar la evaluación.

Funciones Básicas de una guía didáctica.

➤ Orientación.

Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el

progreso del aprendizaje.

Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

➤ **Promoción del aprendizaje auto sugestivo.**

➤ **Autoevaluación del aprendizaje.**

Ajedrez

El ajedrez es un juego entre dos persona, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles y que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques.

El juego de ajedrez es integrador, pues independientemente de su edad o sexo, al participante le facilita encontrar el cauce perfecto para su integración dentro del grupo.

Los niños a esta edad tienen un predominio del pensamiento intuitivo, imaginario, les gusta observar e investigar y se basan en hechos concretos, aun no simbolizan, es decir que no imaginan jugadas de forma abstracta, necesitan verlas concretamente en el tablero.

Sin embargo dentro del campo de juego se ve verdaderas batallas intelectuales que pueden crearlas en base a una imaginación sorprendente.

Por su carácter lúdico el ajedrez es un juego muy recomendable para los niños en la etapa escolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y de esta manera los prepara para su vida como adultos.

El juego de ajedrez y los niños

El ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, que requiere concentración y habilidad del jugador. Grandes ajedrecistas de la historia empezaron a jugar el ajedrez desde la infancia, por eso se recomienda a los padres que deseen que sus hijos jueguen al ajedrez, que les enseñen lo antes posible,

cuanto antes aprendan los niños, mejores y más destrezas desarrollarán.

Un niño puede empezar a jugar el ajedrez a partir de los cuatro años de edad. El juego, para él, puede tener distintas finalidades: diversión y entrenamiento; competición; mejoría de la concentración, la memoria y la creatividad; complemento a la educación y formación. Además, se reconocen muchos beneficios del ajedrez en las áreas del desarrollo intelectual, las habilidades y el estado emocional.

En cuanto a la capacidad intelectual, el ajedrez puede ayudar a los niños a mejorar:

- La atención, concentración y la memoria.
- El poder de análisis, síntesis y organización.
- La capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión.
- La creatividad y la imaginación.
- El razonamiento lógico-matemático.

Beneficios del ajedrez en los niños

Algunos dicen que el ajedrez es el gimnasio de la mente, porque tiene muchos beneficios para ella, nos las ejercita a más no poder. En los niños es aún mejor porque están en un período donde su mente está en crecimiento y necesita ser alimentada para que sean mejor en el futuro. El ajedrez enseña muchas cosas buenas y hará que cualquier pequeño logre desarrollar su inteligencia mejor que nunca. Estos son sus beneficios.

Diversión

¿Qué sería de la vida si no nos divirtiéramos? Es esencial que esto no se deje de enseñar en los niños porque cuando se es adulto se tiene poco tiempo para la diversión, pero debe ser incluida en nuestras vidas, como quiera que sea. El ajedrez, por muy mental que pueda llegar a ser, es un juego y debe ser divertido, viendo un batallón que estás usando para ganarle al otro de la manera más pasiva

posible.

Concentración y motivación

Los niños se pueden distraer mucho y rápidamente, pueden cambiar de ganas de hacer cosas si no se mantienen motivados. El ajedrez logrará que ellos estén interesados porque tendrán que buscar formas creativas y jugadas nuevas para ganarle al oponente. Para esto sus niveles de concentración serán fabulosos, se meterán en el juego como nunca antes.

Imaginación y creatividad

Para calcular tus siguientes jugadas deberás imaginar y crear todo un ambiente en la cabeza. Puedes crear un tablero mental o incluso ver cada pieza como si fuese una persona de verdad: un rey y una reina y todos los demás que los siguen.

Razonamiento y lógica

Necesitamos ser lógicos para jugar ajedrez. Si no lo fuéramos no podríamos jugarlo de manera correcta porque necesitamos pensar en los movimientos que cada una de las piezas pueden hacer, que varían dependiendo de la que vayamos a usar. Es lógico que sacrifiquemos un peón por el bien de la muerte de un rey que tiene mucho más peso en el juego. Todo esto se debe pensar mientras se juega.

Pensamiento estratégico

No muchos tienen dotes de líderes, pero esto puede desarrollarse desde que se es niño. El pensamiento estratégico es parte de esto, y el ajedrez ayudará a los niños a pensar en formas para ganar, buscando las debilidades del oponente y pensando qué manera sería la correcta para explotarlo.

Toma de decisiones

El ajedrez les enseñará a tomar decisiones cuando sea necesario. Si se juega en partidos profesionales normalmente se usa algo para tomar el tiempo y cada jugador puede usar solo unos pocos segundos. Así que o juegas o quedas

descalificado, y ahí tendrás que estar tomando decisiones de forma rápida para continuar. No se permite indecisión aquí.

Determinación

Sin importar que tan buen jugador puede llegar a ser un niño, en el ajedrez todo puede pasar, y hay veces en que se está en momentos difíciles donde parece que vas a perder completamente dentro de un par de jugadas más. Sin embargo, no pierdes hasta que tu rey no es atacado y existe la determinación de que esto no pasará mientras haya la oportunidad. Buscarán formas de escapar estos problemas y será muy bueno para aplicarlo en la vida también.

Paciencia

Es vital tener paciencia y esperar el momento indicado para mover cada pieza. Aquellos jugadores que sacan la reina rápidamente suelen perderla porque no esperaron el momento preciso. Los niños aprenderán que necesitan esperar un poco más para planear su estrategia y así ganar.

Disciplina

Para aprender ajedrez hay que jugar muchísimo, estudiar e incluso tener alguien que te de unas clases. Así que los niños entenderán que para lograr algo y ser buenos en eso, deberán estar disciplinados, deberán practicar tanto como sea necesario, y el saber que podrían perder puede ser una buena forma de guiarlos a que se dediquen.

Memoria

Para poder recordar los movimientos incluso antes de comenzar un juego de ajedrez, el niño necesitará tener una buena memoria. Para poder calcular cómo se moverá durante el juego, deberá guardarlo en la memoria cuando ya lo haya hecho.

Conclusión

Todas estas y más cosas pueden ser aprendidas jugando ajedrez y esto será bueno

para niños y hasta para adultos.

En el campo escolar podemos poner en práctica, para un mejor rendimiento de nuestros alumnos.

Es una excelente herramienta educativa.

6.7 Modelo Operativo – Plan de Acción

FASES	ETAPAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO	METAS
Recopilación de información.	Diseño Diagramación Impresión	Recopilación y selección de textos e ilustraciones	Investigador Docentes Directivos	Económico Tecnológico Material bibliográfico	Mayo 2015.	Obtener el documento
Socialización y aplicación.	Introducción Presentación Ejecución	Planificación Presentación a la comunidad educativa	Investigador Docentes Directivos	Económico Material bibliográfico	Junio – Julio 2015.	Presentar y socializar.
Ejecución y Monitoreo del impacto de la propuesta	Desarrollo Final	Encuestas	Docentes Directivos	Cuestionario de encuesta	Septiembre 2015	Aplicar - evaluar

Elaborado por: Sr. Ricardo Aldaz

Fuente: La investigación.

6.8. Administración de la propuesta.

Organismo	Responsables	Fase de Responsabilidad
Equipo de gestión de la Institución	Autoridades y personal de la Institución	Organización previa al proceso.
Equipo de trabajo (micro proyectos)	Investigadora	Diagnostico situacional. Direccionamiento estratégico participativo. Discusión y aprobación. Programación operativa. Ejecución del proyecto.

6.9 Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación Equipo de gestión Equipo de proyecto (micro proyecto)
¿Por qué evaluar?	Razones que justifican la evaluación
¿Para qué evaluar?	Objetivos del Plan de Evaluación
¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados Juego de ajedrez Capacidad intelectual
¿Quién evalúa?	Personal encargado de evaluar Autoridades
¿Cuándo evaluar?	En periodos determinados de la propuesta Al inicio del proceso y al final en consideración a los periodos investigativos.
¿Cómo evaluar?	Proceso Metodológico Mediante observación, test, entrevistas, revisión de documentos, práctica.
¿Con que evaluar?	Recursos Fichas, registros, cuestionarios

Elaborado Por: Sr. Ricardo Aldaz.

Fuente: La Investigación.

GUIA DE JUEGOS DIDACTICOS DE AGILIDAD MENTAL



INTRODUCCIÓN

¿Cómo un portero puede acabar exhausto al terminar un encuentro deportivo?

Pues simplemente se debe a la concentración, ya que se mantiene todo el encuentro atento y concentrado.

La concentración es el elemento más importante para el éxito del ser humano, todas las acciones incluso las más simples exigen de concentración.

La falta de concentración aunque esta fuere por un minúsculo lapso de tiempo es un enemigo peligroso.

El juego representa uno de los instrumentos más atractivos y motivantes para el alumnado. Esta forma de práctica lúdica nos permite emplearlos, precisamente por ese aspecto tan atractivo y motivador, aprovechándolos para formar o educar a los alumnos. Estos juegos planteados y utilizados correctamente, nos permiten perfeccionar habilidades y destrezas favoreciendo el desarrollo de una variada gama de actitudes motoras y también sociales.

Estos juegos buscan trabajar la capacidad de enlazar contenidos, de pensar rápido ante la presión, de focalizar nuestra atención, etc. Con ellos conseguimos un doble objetivo, tanto conocer su riqueza léxica y cultural y su capacidad de razonar y deducir rápidamente, como trabajarlos esos aspectos en busca de desarrollarlos.

Además, también nos ofrecen una ligera visión de algunos aspectos internos de nuestros alumnos, pequeñas pizcas psicológicas que muestran ellos cuando relacionan rápidamente palabras como aprendizaje, juego, familia, amigos, sexo, etc.

PRESENTACIÓN

EL AJEDREZ Y SU RELACIÓN CON LA AGILIDAD MENTAL

Agilidad Mental.- Capacidad de modificar su organización perceptual, el curso de su pensamiento o su comportamiento para adaptarse a las necesidades de cambio del medio ambiente en todos los tiempos.

Capacidad de cambiar de sistema de referencia, de planificar, de iniciar una actividad, de reflexionar de manera creativa y de adaptarse a las exigencias de los cambios.

Atención.- La atención es la capacidad que tiene alguien para entender las cosas o un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración.

Concentración.- La concentración mental es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.

EL AJEDREZ Y SU RELACIÓN

El juego del ajedrez siendo un fabuloso deporte aplica necesariamente la atención, concentración, agilidad mental entre otros, pues además de ser un juego de estrategia ayuda a los niños a mejorar su capacidad intelectual y de esta manera mejorar su rendimiento académico o desarrollarlo con excelencia

El ajedrez además de ser tomado como un juego ciencia o arte también es un deporte, el cual no solo nos ayuda a mejorar nuestro intelecto sino además mejora nuestro ámbito social, de esta manera vemos que el ajedrez tiene muchas virtudes aplicadas en los niños.

ÍNDICE

CAPÍTULO I

	Pág.
1. Guía de juegos didácticos para agilidad mental aplicados en la enseñanza del ajedrez.	
1.1 Juego de palabras.....	77
1.1.1 Páreme la mano.....	78
1.1.2 Sopa de letras.....	79
1.1.3 Siete pun.....	81
1.1.4 Juego de vocales.....	82
1.2 Guía de juegos de atención aplicados en la enseñanza del ajedrez.	
1.2.1 Juego memo.....	83
1.2.2 Juego del laberinto.....	84
1.2.3 Las adivinanzas.....	86
1.2.4 Dibuje la figura.....	88
1.2.5 Juego encuentre la figura.....	90
1.3 Guía de juegos de concentración aplicados en la enseñanza del ajedrez.	
1.3.1 Juego “Encuentre las diferencias”.....	92
1.3.2 Juego de Puzzles.....	94
1.3.3 El sudoku.....	96
1.3.4 El crucigrama.....	98

CAPÍTULO II

2. Descripción del ajedrez y sus piezas.	
2.1 Descripción del Tablero.....	100
2.1.1 Descripción del Rey.....	102
2.1.2 Descripción de la Dama.....	104
2.1.3 Descripción del Alfil.....	106
2.1.4 Descripción del Caballo.....	108

2.1.5	Descripción de la Torre.....	110
2.1.6	Descripción del Peón.....	112
2.2	Descripción del reloj.....	114
2.2.1	Reloj Analógico.....	114
2.2.2	Reloj Digital.....	114

CAPÍTULO III

3. Demostración de algunas jugadas.

3.1	Ataque Doble.....	115
3.2	Aplicación de jugadas.....	116

CAPÍTULO I

1. Guía de juegos didácticos para agilidad mental aplicados en la enseñanza del ajedrez.

1.1 Juego de palabra.

Nombre: Juego de palabra.

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar rapidez de pensamiento al escuchar la última letra de la palabra anterior.

Medios: Espacio limitado.

Personas: Grupos de 30 personas.

Desarrollo: Divididos en grupos de 5 cada uno, cada grupo se ubicará en forma circular, se elegirá un representante, el mismo que dirá una palabra y por su lado derecho comenzará. La persona que sigue continuará diciendo a partir de la última letra que dijo la anterior.

Reglas: La persona que se equivoca o no pronuncia una palabra será eliminada.

El juego puede ser en forma individual o con participación total de los grupos.

Variantes: Podemos realizar el juego no solo a partir de la última letra, sino también al con la letra primera o alternar última primera.

Comenzar la partida dando un nombre de cualquier pieza del ajedrez y tratar de incluirla durante el juego.

Edad: La edad está comprendida desde los 8 años de edad en adelante.

Evaluación: Realice la mayor cantidad de palabras posibles.



1.1.1 Páreme la mano.

Nombre: Páreme la mano.

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar agilidad de pensamiento para escribir las palabras requeridas lo más pronto posible.



Medios: Papel y lápiz.

Personas: 30 a 40.

Desarrollo: Cada uno de los alumnos tendrá en sus manos un papel y lápiz, en el papel podemos dividirlo en 3,4, o 5 columnas, las primeras para colocar ahí los nombres de nombre, apellido, ciudad, etc, y la última para la puntuación.

La persona que inicie el juego elegirá la primera letra con la que se dará inicio al juego y de esta forma completar la cartilla antes dibujada.

Reglas: En el momento que termina un jugador todos terminan, al escuchar de éste “**Páreme la mano**”.

El puntaje será:

Por palabras diferentes 20 puntos.

Por palabras iguales 10 puntos.

Gana el que haya conseguido la mayor cantidad de puntos.

Variantes: Podemos realizar el juego utilizando solo nombres de frutas, países, ciudades, etc, y no solo con papel y lápiz sino en el pizarrón.

Incluir los nombres del ajedrez como parte del juego.

Edad: La edad está comprendida desde los 8 años de edad en adelante.

Evaluación: Desarrolle en forma progresiva mayor cantidad de columnas posibles.

1.1.2 Sopa de Letras.

Nombre: Sopa de letras.

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar agilidad visual para encontrar las palabras ocultas lo más pronto posible.

Medios: Papel, lápiz o cartillas.

Personas: 2 en adelante.

Desarrollo: El juego consiste en un papel o en un tablero lleno de letras distribuidas en filas y columnas. Algunas de las filas, columnas o diagonales que forman las letras sobre el tablero dan lugar a palabras sobre un tema común planteado. Estas palabras pueden ser leídas tanto del derecho como del revés o diagonal según sea el caso.

Reglas: En su turno cada jugador debe marcar una secuencia de letras en horizontal, en vertical o en diagonal, tanto leídas de atrás hacia delante como de delante hacia atrás.

Vence quien hubiere hallado todas las palabras ocultas y en el menor tiempo posible.



Variantes: Podemos realizar el juego utilizando solo palabras al revés, solo en diagonal, solo en vertical, solo en horizontal.

Utilizar los nombres de las piezas del ajedrez en las sopas de letras.



Edad: La edad está comprendida desde los 8 años de edad en adelante.

Evaluación: Juegue aplicando las diferentes variaciones.

SOPA DE LETRAS

J	A	C	U	E	H	O	R	M	I	G	A	
L	I	G	Q	V	R	K	E	D	H	A	S	W
S	M	U	U	A	K	W	U	A	C	R	M	G
A	O	F	O	R	C	R	O	L	N	R	H	E
L	H	O	E	A	O	V	Q	U	D	A	E	V
T	Y	C	J	N	M	L	E	L	B	G	M	I
A	Y	R	A	A	A	P	E	N	I	Z	U	
M	F	W	U	R	B	U	R	B	X	C	T	I
O	T	U	N	G	A	A	A	I	N	E	A	P
N	T	B	Y	R	O	C	R	L	P	I	C	O
T	E	D	R	I	M	L	U	A	J	O	D	T
E	N	E	A	L	E	Q	S	C	C	B	S	X
S	S	E	E	L	Y	J	O	U	M	S	U	A
A	H	C	X	O	A	S	O	J	Q	R	E	Y

araña cucaracha grillo libelula oruga
 cigarra escarabajo hormiga mariposa saltamontes



1.1.3 Siete Pun.

Nombre: Siete pun.

Idea: Sensorial

Objetivo: Desarrollar rapidez mental al escuchar el siete pun.

Medios: Espacio limitado.

Personas: 15 a 30 máximo.

Desarrollo: Ubicados en circunferencias todos los educandos, se enumeran.

El profesor o un alumno designado por el grupo inicia el juego, indicando que cada estudiante repita su número en voz alta y que aquellos que les corresponda un terminado en 7 o sea múltiplo de 7 deben ponerse de pies, hacer sonar las palmas de las manos y gritar “!Siete Pun!”.

En ese instante la numeración debe cambiar de rumbo.

Reglas: El alumno que se equivoca entrega una prenda.

Para recuperar el dueño tiene que cumplir con una penitencia fijada por el grupo.

Variantes: No solo pueden ser múltiplos de 7, puede ser meses del año, países, etc.

Utilizar los nombres de las piezas del ajedrez.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.



1.1.4 Juego de vocales.

Nombre: Juego de vocales.

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar agilidad para completar la frases.

Medios: Espacio limitado, pizarrón, tiza.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Se escribirá e el pizarrón un refrán, pero todas las palabras estarán sin vocales.

Los niños completarán las palabras en un tiempo determinado.

Reglas: Gana el niño que haya completado la frase en el menor tiempo posible.

Ejemplo: D_ T_L P_L_ T_L _ST_LL_

De tal palo tal astilla.

Variantes: Pueden ser utilizados nombres del ajedrez, ejemplo: peón, alfil, torre, reina, rey, caballo.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variaciones.



1.2 Guía de juegos para ayudar a la memorización aplicados en la enseñanza del ajedrez.

1.2.1 Juego memo.

Nombre: Juego memo.

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar agilidad para memorizar su capacidad visual.

Medios: Espacio limitado, mesas, patio limitado.

Personas: Todos los alumnos.



Desarrollo: Se trata de un clásico en los juegos de los niños, no solo porque permite jugarlo con la familia, sino con otros compañeros también. Consiste en igualar una pareja de cartas colocada boca abajo, de las cuales solo se podrán levantar dos cada vez. Luego hay que memorizar las tarjetas y cuando ambas coinciden se van retirando del tablero.

Reglas: Gana el niño que haya completado las parejas de cartas iguales.
Solo puede descubrir un par a la vez.
Pierde si utiliza más de dos oportunidades seguidas.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades de observación, asociación, lógica y memoria.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Pueden ser utilizados fichas, cartones, o piezas elaboradas manualmente según la imaginación del docente.

Utilizar piezas del ajedrez elaboradas en cartulinas o en las mismas cartas o incluso en afiches.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

1.2.2 Juego del laberinto.

Nombre: El laberinto

Idea: Intelectual.

Objetivo: Desarrollar agilidad para concentrarse.

Medios: Espacio limitado, mesas, patio limitado, pizarrón.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Se trata de un clásico en los juegos de los niños, no solo porque permite jugarlo con la familia, sino con otros compañeros también. Los niños deben encontrar el camino correcto de entre varios para poder alcanzar la meta deseada, por lo que no deben de perder la concentración y deben de estar bien atentos a que camino es el posiblemente correcto.

Reglas: Gana el niño que haya lograr hallar el camino correcto hacia la meta en el menor tiempo posible.

Pierde si se salta de un camino a otro.

Habilidades que se aprenden:

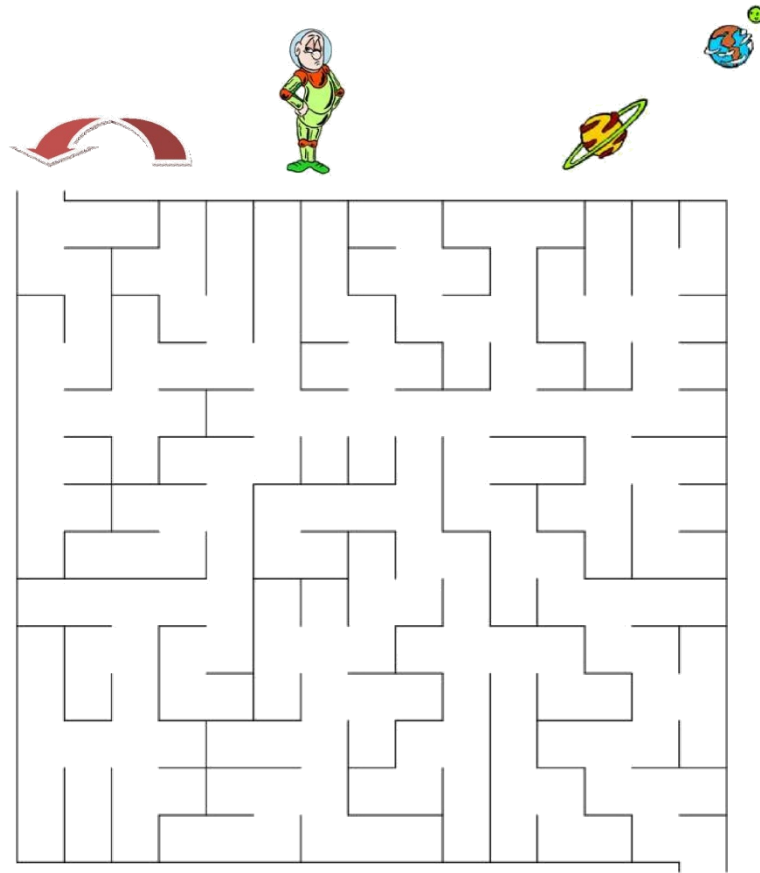
- Desarrolla las capacidades de concentración, atención, lógica y memoria.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Pueden ser utilizados diferentes tipos de laberintos no solo en papel sino en el patio o con obstáculos.

Utilizar piezas del ajedrez para determinar la llegada o partida.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

LABERINTO



1.2.3 Las adivinanzas.

Nombre: Las adivinanzas.

Idea: Sensorial.

Objetivo: Desarrollar agilidad mental para descubrir la solución.

Medios: Espacio limitado, patio limitado, aula.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: La narración debe ser lenta, clara, precisa, tratando que el niño capte la intención de cada palabra porque puede estar la respuesta allí misma. Si hubiera la necesidad de escribirla en la pizarra, se debe hacer, ayudará al niño a buscar la respuesta.

Este es el paso fundamental de las adivinanzas; es como razonar para descubrir la respuesta, se trata que el alumno “DESCUBRA”, “DESCIFRE”, “INTERPRETE” y “ENCUENTRE” el significado de la adivinanza y no se acostumbre sólo a que otros piensen por él.

Reglas: Gana el niño que haya logrado hallar la respuesta correcta.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades de concentración, atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Pueden crear los mismos niños adivinanzas cortas para ponerlas en práctica en su casa.

Utilizar piezas del ajedrez para las adivinanzas.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

ADIVINANZAS

Entre pared y pared hay una santa mujer que con su diente llama a su gente

Respuesta (al revés): anapmaC AI

Cien amigas tengo, todas sobre una tabla, si no las tocas, no te dicen nada.

Respuesta (al revés): onaip IE

Soy redondo como el queso, y en las mujeres penetro hasta el hueso.

Respuesta (al revés): ollina IE

Un platito de avellanas que de día se recogen y de noche se desparrama.

Respuesta (al revés): sallertse saL

Que es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años. **Respuesta (al revés): O artel**



1.2.4 Dibuje la figura.

Nombre: Dibuje la Figura.

Idea: Alcanzar la mayor atención posible.

Objetivo: Desarrollar atención durante la elaboración del trabajo.

Medios: Espacio limitado, aula.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Un juego de concentración y observación, en una hoja de papel o pizarrón se dibuja una cuadrícula y sobre la misma va un dibujo que va ocupando ciertos cuadros pintados, el niño debe de mirar bien y hacer el mismo dibujo en una cuadrícula igual que se halla junto a la del dibujo.

Debe de tratar de hacerlo en el menor tiempo posible, pues no se califica el dibujo sino su atención y concentración de los cuadros pintados.

Reglas: Gana el niño que haya logrado hacer correctamente el dibujo.

Habilidades que se aprenden:

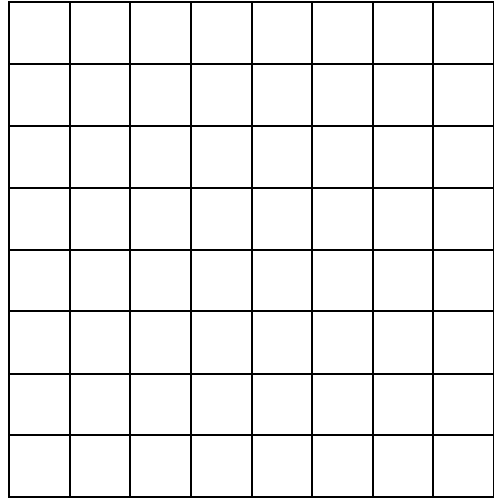
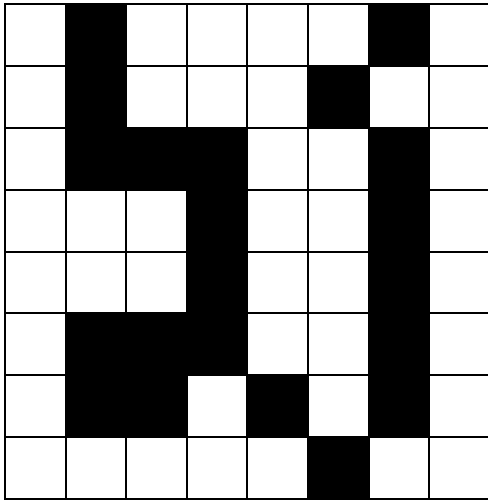
- Desarrolla las capacidades de concentración, atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Se lo puede realizar también no solo con cuadrículas sino también con círculos, triángulos, etc.

Utilizar piezas del ajedrez para realizar estos dibujos.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

DIBUJA LA FIGURA



1.2.5 Juego encuentre la figura.

Nombre: Juego encuentre la figura.

Idea: Atención y concentración.

Objetivo: Desarrollar atención y concentración para hallar la figura oculta.

Medios: Espacio limitado, aula, papel, lápiz.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: En un papel, cartulina, o pizarrón se encuentra dibujado un rectángulo y dentro de él se hallan varias figuras en diferentes sentidos, el niño o los niños deben de hallar la figura correcta en base a la muestra que se halla descrita abajo este rectángulo. Deben utilizar solo su observación y en silencio.

Reglas: Gana el niño que haya logrado encontrar la figura descrita abajo del rectángulo con la que se halla dentro del mismo.

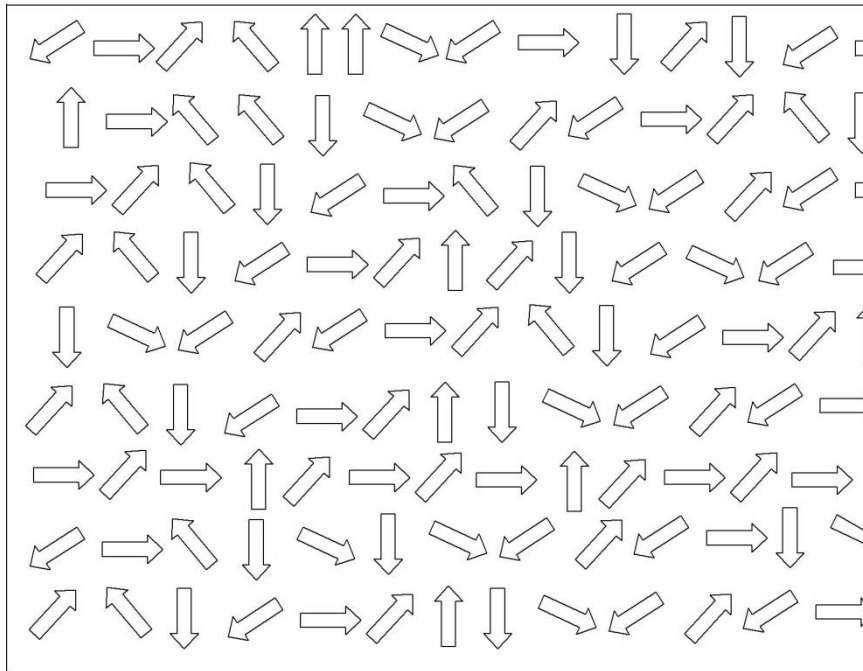
Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades de concentración, atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Se lo puede realizar también con números, letras, etc y no solo en pizarra sino también en papel o incluso dibujadas en el patio. Se puede utilizar piezas del ajedrez a manera de ilustración.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

ENCUENTRE LA FIGURA



1.3 Guía de juegos de concentración aplicados en la enseñanza del ajedrez.

1.3.1 Juego “Encuentre las diferencias”.

Nombre: Encuentre las diferencias.

Idea: Concentración.

Objetivo: Desarrollar concentración para hallar la solución.

Medios: Espacio limitado, aula, papel, lápiz, pizarrón.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: El juego es muy divertido y práctico se trata de hallar las diferencias que se hallan dibujadas en un papel o incluso en la pizarra, son dibujos que son exactamente iguales, pero que les falta algún rasgo oculto y que el niño debe de hallarle en el menor tiempo posible.

Si lo hace en la pizarra, no debe de hablar si no marcar en el pizarrón, pues puede que esté compitiendo con otro compañero.

Reglas: Gana el niño que haya logrado encontrar las diferencias que se exponían en la/s figuras.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades concentración y atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Utilice dibujos de figuras geométricas.

Realícelo fuera en el patio a imaginación del docente.

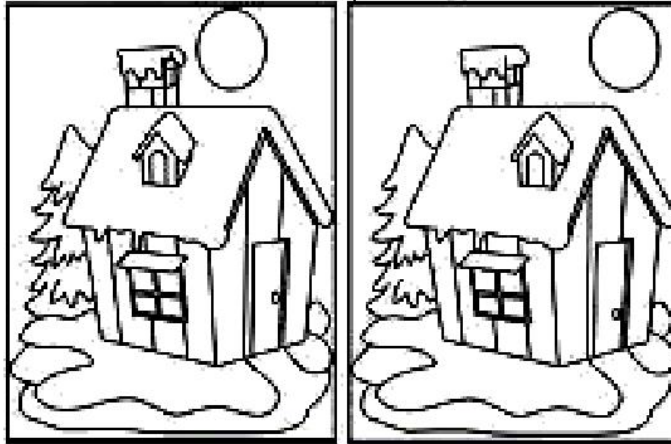
Utilice piezas del ajedrez para la elaboración de las imágenes.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

ENCUENTRE LAS DIFERENCIAS

Nombre: _____

Encuentra las cuatro diferencias



www.educapeques.com



1.3.2 Juego de Puzle.

Nombre: Juego de puzle.

Idea: Concentración.

Objetivo: Desarrollar concentración a través del juego.

Medios: Espacio limitado, aula, laboratorio de computación.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas.

Los niños podrán realizar esta tarea en la misma aula o en el patio de la institución, deben de estar cómodos y cada uno con su respectivo puzle.

Reglas: Gana el niño que haya logrado armar el puzle en el menor tiempo y de la forma correcta.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades concentración y atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

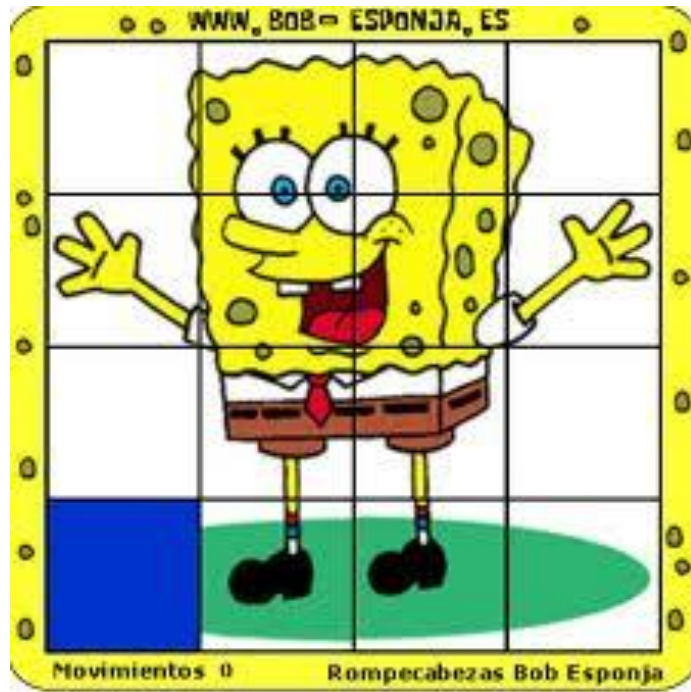
Variantes: Utilice diferentes de figuras alternando con sus compañeros.

Realícelo fuera en el patio a imaginación del docente.

Utilice puzles con figuras del ajedrez.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

PUZLE



1.3.3 El sudoku.

Nombre: El sudoku.
Idea: Concentración.
Objetivo: Desarrollar concentración a través del juego.
Medios: Espacio limitado, aula, pizarrón, patio, laboratorio de computación.
Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Sudoku se juega en una cuadrícula de 9x9, subdividida en cuadrículas 3x3 llamadas "regiones"
Sudoku comienza con algunas casillas ya rellenas por números
El objetivo del Sudoku es rellenas todas las casillas vacías con números del 1 al 9 (sólo un número en cada casilla) o de acuerdo al grado de dificultad.

Reglas: Un número sólo puede aparecer una vez en cada fila.
Un número sólo puede aparecer una vez en cada columna.
Un número sólo puede aparecer una vez en cada región.
Se puede resumir en que un número solamente puede aparecer una vez en cada fila, columna y región.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades agilidad, concentración y atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Realícelo con grado de dificultad bajo acorde a las reglas ya establecidas.

Utilice el sudoku aplicando figuras del ajedrez.

Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

EL SUDOKO

		■	
★	■	▲	●
■	★		▲
▲	●		■



1.3.4 El crucigrama.

Nombre: El crucigrama.

Idea: Concentración.

Objetivo: Desarrollar concentración a través del juego.

Medios: Espacio limitado, lápiz, aula, pizarrón, patio, laboratorio de computación.

Personas: Todos los alumnos.

Desarrollo: Para el desarrollo del juego, el jugador debe leer las referencias que se encuentran divididas en dos zonas (una horizontal y otra vertical). Cada referencia tiene un número que no se repite y que se encuentra asociado a la palabra oculta en el crucigrama.

Las palabras se encuentran conectadas de tal modo que muchas de ellas se pueden deducir cuando una o más palabras cruzadas ya han sido escritas, facilitando de este modo el armado del crucigrama.

Reglas: Al momento de completar el crucigrama, el jugador tendrá presente que las palabras horizontales, se completan siempre de izquierda a derecha en todos los casos y las verticales de arriba hacia abajo. Por lo tanto gana el que haya completado el crucigrama primero.

Habilidades que se aprenden:

- Desarrolla las capacidades agilidad, concentración y atención.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Variantes: Se puede realizar crucigramas con diferentes tipos de temas. Utilice el crucigrama aplicando nombres del ajedrez.

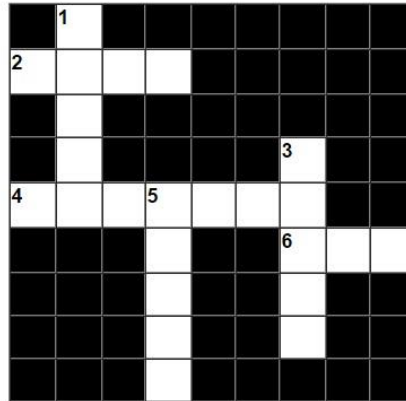
Evaluación: Realice el juego aplicando las variantes.

CRUCIGRAMA

AJEDREZ



Crossword



HORIZONTAL

- 2 PIEZA DEL AJEDREZ Y SOLO SE MUEVE UN CAJON HACIA ADELANTE NUNCA HACIA ATRAS.
- 4 PIEZA DEL AJEDREZ QUE SE MUEVE SALTANDO EN L.
- 6 PIEZA DEL AJEDREZ Y ES LA MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO SI LA COMEN SE ACABA EL JUEGO.

VERTICAL

- 1 PIEZA DEL AJEDREZ ES LA SEGUNDA MÁS IMPORTANTE DESPUES DEL REY
- 3 PIEZA DEL AJEDREZ SON DOS Y VAN EN LOS EXTREMOS DEL TABLERO.
- 5 PIEZA DEL AJEDREZ Y SOLO SE MUEVEN EN DIAGONAL

Red Aldas
Acceso a Internet



CAPÍTULO II

Descripción del ajedrez y sus piezas.

2.1 Descripción del Tablero.

Nombre:	Tablero de ajedrez.
Número de casillas o escaques:	Posee 64 casillas o escaques en colores alternativos, usualmente utilizados color blanco y negro. De utilizarse otros colores, el más claro se lo considera blanco mientras que el más oscuro se lo suma como negro.
Número de columnas:	Existen 8 hileras Verticales llamadas columnas y cada una de ellas va nombrada con una letra de abecedario desde la “a” hasta la “h”.
Número de Filas:	Existen 8 hileras Horizontales llamadas Filas y cada una de estas filas tiene un número y va desde el “1” hasta el “8”.
Número de diagonales:	Existen dos diagonales, una de cada color y se extienden desde las esquinas del tablero hasta el lado opuesto del mismo.
Número de centros:	Existen dos centros en el ajedrez, el centro pequeño que ocupa cuatro casilleros del centro mismo en d5,e5 y el centro mediano o grande que ocupa desde c6 hasta f6; c6 hasta c3; c3 a f3 y f3 a f6.

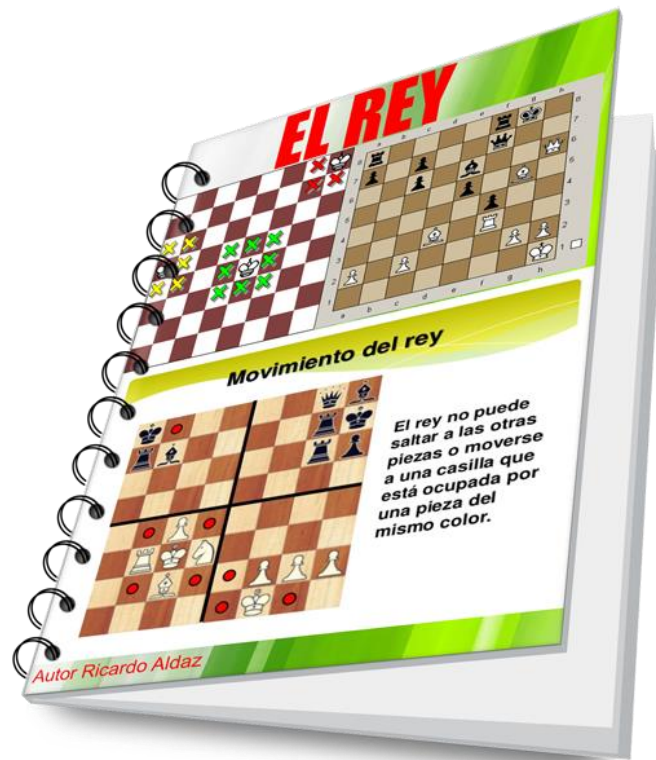


2.1.1 Descripción del Rey.



EL REY ESTA VIEJITO
Y CAMINA DESPACITO
NO IMPORTA A QUE COLOR
TODO A SU ALREDEDOR
COMO ES EL QUE MÁS VALE
LO DEBEMOS CUIDAR
PORQUE CUANDO LO ENCIERRAN
SE ACABA DE JUGAR.

- Colocación:** En el tablero de ajedrez, el Rey tiene su posición inicial y esta es en el escaque **e1** para los blancos y **e8** para los negros.
- Número:** Existen dos reyes al comienzo del juego, uno por cada jugador, 1 rey blanco y un rey negro.
- Movimiento:** EL rey puede y debe moverse en cualquier posición y dirección según lo requiera, pero solo un casillero o escaque a la vez.
- Captura:** El rey además de ser la pieza más importante del juego, puede capturar o “comer” a cualquier otra pieza del juego, siempre y cuando no implique peligro alguno.
- Ahogado:** A pesar de no hallarse en jaque o jaque mate el rey puede encontrarse atrapado por sus mismas piezas en su derredor sin opción a salida, a lo que se le denomina el “**ahogado**”.
- Jaque:** Se denomina jaque cuando el rey se halla en peligro inmediato, pero que puede aún librarse de la jugada propuesta por su adversario.
- Jaque Mate:** Jaque mate, en este punto el rey lastimosamente se halla en una posición sin salida y su caída es segura, fin de la partida.



2.1.2 Descripción de la Dama



LA DAMA CORRE
COMO EL ALFIL Y TORRE
PARA TODOS LADOS PERO SIN DOBLAR
SUBE, BAJA Y AL COSTADO
Y EN LA DIAGONAL.

- Colocación:** Las Damas al inicio de su partida irán colocadas junto a sus respectivos Reyes.
La dama blanca en la casilla d1 y la dama negra en la casilla d8.
La dama siempre va en su color.
- Número:** Cada jugador posee, al inicio del juego o partida, una sola Dama.
Aunque como ya sabemos, cada vez que un peón se corone puede pedir Dama o cualquier otra pieza excepto el Rey.
- Valor:** El valor de la Dama o Reina tiene un valor de 9 “peones” aunque para algunos autores puede valer hasta 10 “peones”.
- Movimiento:** La Dama se desplaza en todas y cada una de las direcciones que desee, tal y cual como un alfil o una torre, pero no puede saltar sobre una pieza si la obstaculiza.
- Captura:** Puede capturar o comer cualquier pieza que se deje y se desplaza en cualquier dirección, por lo que domina todo el tablero.



2.1.3 Descripción del Alfil.



¿DÓNDE ESTÁN? ¿DÓNDE ESTÁN?
UNO EN CASILLA CLARA, OTRO EN CASILLA
OSCURA
ALLÍ ESTÁN, ALLÍ ESTÁN.
LOS ALFILES, LOS ALFILES,
¿CÓMO VAN? ¿CÓMO VAN?
POR LAS DIAGONALES, HACIENDO
EQUILIBRIO,
ASÍ VAN, ASÍ VAN.

Colocación:

Al inicio de la partida cada jugador comienza con dos alfiles por jugador cada uno en diferente color y se hallan en: c1 y f1; y c8 y f8.

Número: Cada jugador posee dos alfiles, ubicados en diferente color total sobre el tablero cuatro al comenzar la partida.

Valor:

Algunos autores lo ubican con un valor de 3 “peones” y otros con un valor de 5 “peones”.

Movimiento:

El Alfil puede moverse tantas casillas como lo desee en una dirección diagonal pero solo dentro de casillas de su mismo color. Un Alfil que está colocado en el centro del tablero puede controlar un total de 13 casillas o escaques cada uno.

Captura:

Captura del mismo modo que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente. Debido a la manera en la que se mueve el alfil, la pieza siempre permanece en las casillas del mismo color que su casilla original.



2.1.4 Descripción del Caballo.



EL CABALLO SALTA, SALTA
SALTA, SALTA SIN PARAR
DOS PASITOS ADELANTE
Y UNO PARA DOBLAR
DE BLANCO A NEGRO SALTARÁ
Y AL BLANCO VOLVERÁ (ESTRIBILLO)
EL CABALLO SALTA, SALTA
SALTA, SALTA SIN PARAR

DOS PASITOS ADELANTE

Y UNO PARA DOBLAR

Colocación: El caballo es la pieza más especial en el ajedrez, ya que tiene una flexibilidad que le hace una pieza poderosa.

Su ubicación es sobre las casillas, b1y g1; y b8 y g8 respectivamente.

El caballo es l única pieza del tablero que puede saltar sobre otras piezas.

Número: Existen dos caballos por cada jugador al inicio de la partida.

Valor: El valor del caballo es 3 “peones” por lo general.

Movimiento: El caballo se mueve dos casillas en dirección horizontal o vertical y después una casilla más en ángulo recto.

El movimiento del caballo tiene la forma de una “L”.

El caballo siempre se cae sobre una casilla del color contrario a la de su casilla inicial.

Captura: El caballo realiza la captura colocándose en la casilla de la pieza oponente. El caballo no puede colocarse en una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Como el movimiento del caballo no es en línea recta, puede atacar a una reina, a un alfil o a una torre sin ser atacado por dichas piezas de manera recíproca.



2.1.5 Descripción de la Torre.



**LA TORRE VA SIEMPRE POR EL
CAMINITO
DERECHITO, DERECHITO
SUBE Y BAJA Y TAMBIEN AL COSTADITO
DERECHITO Y SIN DOBLAR.**

- Colocación:** Al comienzo de una partida, cada jugador tiene dos piezas que son dispuestas en las columnas a1 y h1 para las blancas, y en a8 y h8 para las negras. Rara vez se utiliza en la fase de apertura debido a su baja movilidad en posiciones cerradas. En el medio juego se colocan de modo de ocupar una columna abierta, con el objetivo de atacar al rey del oponente y ocupando la séptima fila enemiga, y en la fase final de la partida puede llegar a ser decisiva contra piezas menores.
- Número:** Son dos torres por cada jugador, al comienzo de la partida.
- Valor:** Por lo general tienen un valor de 5 “peones”.
- Movimiento:** Se mueve en líneas rectas en las columnas y filas del tablero pero no puede saltar las piezas ni aliadas ni enemigas.
- Captura:** Puede capturar o “comer” movilizándose a lo largo de la fila o columna que se halle.
- Excepcionalmente, si no ha sido movida, se le permite a una de las torres realizar un movimiento especial llamado enroque con el rey, en el cual la torre puede "saltar" al monarca, ocupando el escaque inmediatamente después de éste en el movimiento.
- Existe el enroque largo y el enroque corto.



2.1.6 Descripción del Peón.



**EL PEÓN QUE ES EL MÁS CHIQUITO,
DEL TABLERO, DA UN PASITO,
PERO NUNCA VA PARA ATRÁS
Y SIEMPRE COME EN DIAGONAL.**

**CUANDO NUNCA SE HA MOVIDO,
PUEDE DAR DOS PASOS SEGUIDOS,
Y CUANDO LLEGA HASTA EL FINAL,
SE HACE DAMA AL CORONAR.**

- Colocación:** El peón es una pieza menor del ajedrez. Al comienzo de una partida, cada jugador tiene ocho peones que están dispuestos en las filas 2 y 7, por delante de los demás de mayor importancia.
- Número:** El peón es la pieza más numerosa y la menos poderosa del tablero de ajedrez, son ocho por cada jugador y se hallan en la fila 2 y 7.
- Valor:** Su valor es de un peón por un “peón”
- Movimiento:** Normalmente, el peón solo se mueve hacia delante, nunca hacia atrás, una casilla cada vez, a excepción es la primera vez, que se puede mover dos casillas hacia delante. El peón no puede saltar sobre otras piezas, cualquier pieza que esté justo delante de un peón bloquea su avance a esa casilla
- Captura:** El peón es la única pieza que no captura de la misma manera que se mueve, sino que lo hace en diagonal. No puede capturar moviéndose hacia delante.
- Coronación:** El peón tiene la posibilidad de convertirse en torre, caballo, alfil o dama una vez que haya llegado a la octava fil, es decir, en cualquier pieza de su mismo color excepto por el mismo peón o rey.



2.2 Descripción del reloj.

2.2.1 Reloj Analógico.

El típico reloj de ajedrez analógico es el mostrado en la imagen. Al pulsar el botón encima del reloj, éste se detiene y pone en marcha el otro (los relojes nunca funcionan simultáneamente), haciendo correr el tiempo de su oponente.

2.2.2 Reloj Digital.

Actualmente se utilizan a menudo relojes digitales, que son mucho más precisos, pero los relojes analógicos siguen usándose.

Existen muy diversos ritmos de juego. Desde las partidas rápidas con 5 minutos por jugador, hasta las partidas de ritmo clásico, con 2 horas por jugador y una hora más una vez realizada la jugada 40



CAPÍTULO III

3. Demostración de algunas jugadas.

3.1 Ataque Doble.

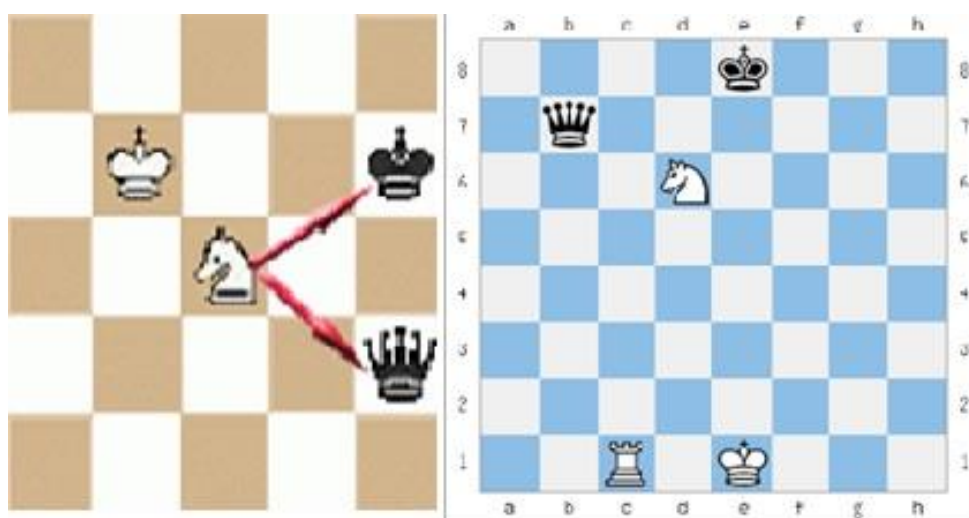
¿Qué es un ataque doble?

Cuando hacemos 2 amenazas con un solo movimiento: estos ataques pueden ser hechos por la misma pieza (en cuyo caso esto es un tenedor); o por piezas diferentes (una situación que puede conseguirse con un ataque descubierto en el cual la pieza movida también hace una amenaza).

Los ataques pueden amenazar directamente piezas contrarias, o pueden ser amenazas de otra clase: por ejemplo, capturar a la reina y dar jaque mate.

El tenedor es un caso particular del ataque doble en el que una sola pieza ataca dos o más piezas opuestas al mismo tiempo. A esta maniobra la llamamos horquilla, tenedor o doblote.

Los caballos son especialmente conocidos por su capacidad para hacer doblotes, pero todas las piezas pueden hacerlo. Cuando el doblote lo hace un peón sobre dos piezas, se llama calzoncillo, y resulta una jugada particularmente irritante para la víctima.

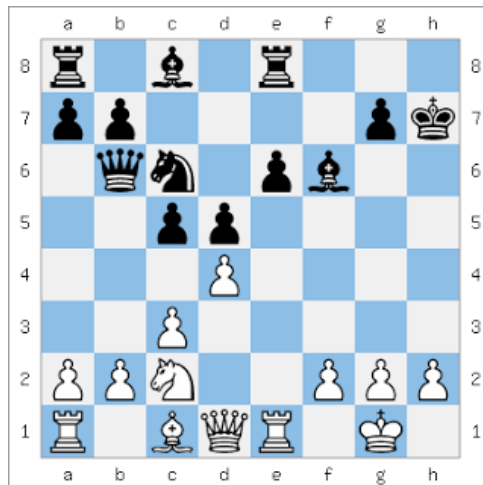


3.2 Aplicación de jugadas.

JUEGAN LAS BLANCAS:

Pistas: El rey negro está expuesto pero hay otra debilidad.

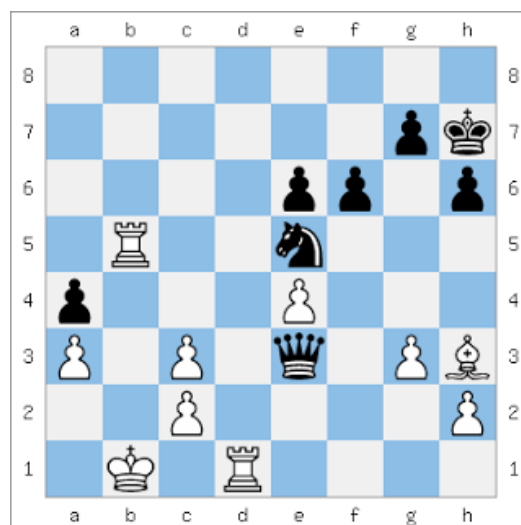
Solución: **Dh5**, ganando la torre en **e8**. (Mover la dama hacia h5)



JUEGAN LAS NEGRAS

Pistas: Las torres blancas no están coordinadas.

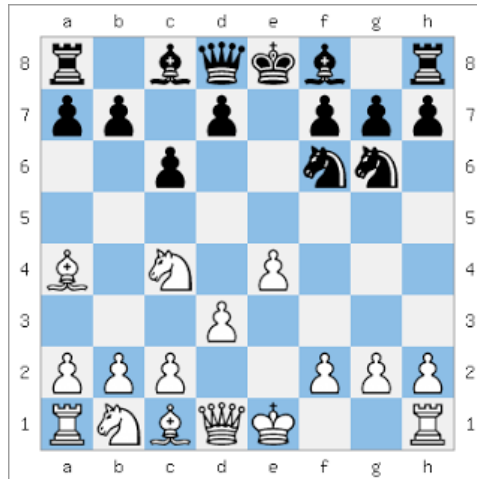
Solución: Mueva la Dama Negra hacia e2 y caerá una de la torres, pues no pueden protegerse una a otra.



JUEGAN LAS NEGRAS

Pistas: Los peones pueden ser mortíferos en el cuerpo a cuerpo.

Solución: Mueva el peón negro a la posición b5 y tendremos el famoso calzoncillo sobre el alfil y el caballo.

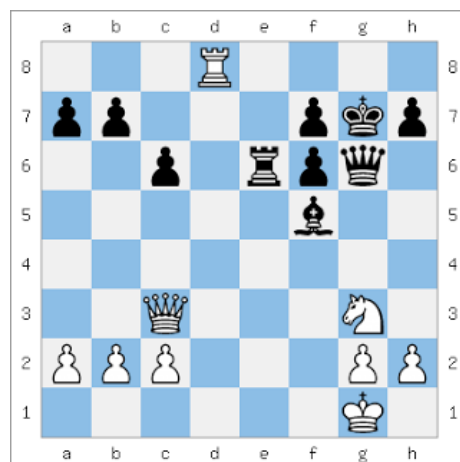


JUEGAN LAS BLANCAS.

Pistas: Busaca una amenaza de mate.

Solución: Mueva la dama a c4, AMENAZANDO DE MATE con f8 y haciendo doblote sobre el alfil con dama y caballo.

No se puede defender las dos amenazas.



C. Material de Referencia

Bibliografía

- Ajedrezparatodos.es (2012). ¿Por qué jugar al Ajedrez?,¿Qué ventajas aportará el ajedrez a los niños?ajedrezparatodos.es. España
- Alberca, F(2011). “Fernando Alberca: La Capacidad Intelectual de los niños es prácticamente infinita”.hola.com. Fernando Alberca. entrevistamos al autor de ‘todos los niños pueden ser Einstein’.
- Código de la Niñez y Adolescencia. Quito, Ecuador
- Constitución Política de la República del Ecuador. (2008).Quito, Ecuador
- Cortez, G. (2005). “Ajedrez y Psicología”. monografías.com.
- El Comercio (2010). “El ajedrez entretiene y crea disciplina”. elcomercio.com. quito, ecuador.
- Felibertt, J. (2006). “La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño”. monografías.com.
- Gabriel, B. (2014). “qué es la capacidad intelectual”.
- García A. y Otros. (2000). “Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años”. inde publicaciones. 2da. edición. Barcelona, España.
- García, G.y Torrijos, E. (2002). “Juegos de mesa”. editorial lectorum, s.a. de c.v México, D.F México.
- González, M de. (2011). “El juego en educación preescolar” .monografías.co.
- Herrera, L.y Otros (2004). “Tutoría de la investigación científica” cuarta edición, gráficas corona. quito, ecuador
- Hoffman, A. (S. F.). “Importancia de la enseñanza del ajedrez”.federación de ajedrez del sur bonaerense. fasbo. buenos aires, argentina.
- López, A. y Segura, J. (2002). “Iniciación al ajedrez”. editorial paidotribo. 7ma. edición. Barcelona, España.
- Mazón, L. (2014). “Sistema de actividades lúdicas para la práctica del ajedrez en niños de 5-6 años (ecuador)”. monografías.com. quito, ecuador.
- Myers, D. (2005). “Psicología”. editorial médica panamericana, s.a. 7ma. edición. Madrid, España.
- Olías, J.M (S.F.). “El juego de ajedrez y los niños”. ed. palabra. guiainfantil.com.

- Piaget, J. (2009). “La psicología de la inteligencia”. editorial crítica. s.l. 3ra. edición. Barcelona, España.
- Rodríguez, C. (2013). “Etapas del desarrollo cognitivo del niño”.
- Rondón, J. (2014). . “El juego de ajedrez para la formación del coeficiente intelectual de los niños y niñas”. monografías. com. Venezuela.
- Tortolero de Banda, E. (2008). “Uso del juego como estrategia educativa”. monografías.com.
- Upaep (S.F.). “Desarrollo cognitivo”. upaep. universidad popular autónoma del estado de puebla. México.
- Vázquez-Reina, M. (2008). “El ajedrez como herramienta educativa”. Fundación eroski.
- Wikipedia (2014).Wikipedia. “juegos de estrategia”
- Zapata, W. (2011). 2011. “El ajedrez en las escuelas enseña a los niños a razonar”. ecuadoruniversitario.com. publicado el 19 diciembre. disponible en:
- Zubiría, J. (2006). “Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad”. cooperativa editorial magisterio. 2da. ed. Bogotá, D.C, Colombia.

Lincografía

http://es.wikipedia.org/wiki/reglamento_del_ajedrez
<http://es.wikihow.com/jugar-ajedrez-para-principiantes>
<http://www.monografias.com/trabajos82/manual-elemental-ajedrez-escuela/manual-elemental-ajedrez-escuela2.shtml>
http://ened.conade.gob.mx/documentos/ened/sicced/ajedrez_nivel_1/ajedrez1practica/cap1ajedrezprac.pdf
<http://www.aei.edu.ar/aeiweb/contenido/pagina262/file/manualaei.pdf>
<http://ecuadoruniversitario.com/blogs/ajedrez-para-todos/el-ajedrez-en-las-escuelas-ensena-a-los-ninos-a-razonar/>
<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>
<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html>
<http://www.monografias.com/trabajos101/juego-ajedrez-formacion-del-coeficiente-intelectual-ninos-y-ninas/juego-ajedrez-formacion-del-coeficiente-intelectual-ninos-y-ninas.shtml>
<http://online.upaep.mx/campustest/ebooks/desarrollocognitivoeinteligencia.pdf>
http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2008/12/09/181971.php
http://es.wikipedia.org/wiki/juego_de_estrategia
<http://www.guiainfantil.com/1356/el-juego-de-ajedrez-y-los-ninos.html>

A N E X O S

Anexo 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Entrevista dirigida a los maestros de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento” del cantón Pelileo provincia del Tungurahua.

1. **¿Cree usted que es beneficioso el juego del ajedrez?**
SI () NO ()
2. **¿Piensa usted que la aplicación de los juegos como páreme la mano y galleta dará buen resultado en el aprendizaje escolar?**
SI () NO ()
3. **¿El juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas?**
SI () NO ()
4. **¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a mejorar la atención?**
SI () NO ()
5. **¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a desarrollar la memoria?**
SI () NO ()
6. **¿Cree usted que se necesita desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios?**
SI () NO ()
7. **¿Piensa usted que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente?**
SI () NO ()
8. **¿Cree usted que los juegos de estrategia despiertan en usted la creatividad?**
SI () NO ()
9. **¿Cree Usted que la inteligencia se mejoraría con la práctica del ajedrez?**
SI () NO ()
10. **¿Cree usted que resolver crucigramas le ayudaría a mejorar su capacidad intelectual?**

Anexo 2

Encuesta dirigida a los niños y niñas de la escuela “Domingo Faustino Sarmiento”

1. **¿Cree usted que es beneficioso el juego del ajedrez?**
SI () NO ()
2. **¿Piensa usted que la aplicación de los juegos como páreme la mano y galleta dará buen resultado en el aprendizaje escolar?**
SI () NO ()
3. **¿El juego del ajedrez le permite desarrollar el coeficiente intelectual de los niños y niñas?**
SI () NO ()
4. **¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a mejorar la atención?**
SI () NO ()
5. **¿Cree usted que el ajedrez le puede ayudar a desarrollar la memoria?**
SI () NO ()
6. **¿Cree usted que se necesita desarrollar más la inteligencia para mejorar sus estudios?**
SI () NO ()
7. **¿Piensa usted que los juegos de estrategia le permiten desarrollar la mente?**
SI () NO ()
8. **¿Cree usted que los juegos de estrategia despiertan en usted la creatividad?**
SI () NO ()
9. **¿Cree Usted que la inteligencia se mejoraría con la práctica del ajedrez?**
SI () NO ()
10. **¿Cree usted que resolver crucigramas le ayudaría a mejorar su capacidad intelectual?**
SI () NO ()

Oficio N°.068-D-UEDFS-15
San Pedro de Pelileo, 15 de abril de 2015

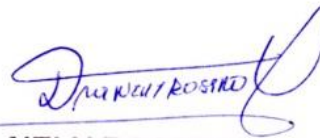
Señor
MANUEL ALDAZ
Presente

De mi consideración:

Visto su oficio S/N, de fecha 15/04/2015, en el que solicita certificar la realización del proyecto de tesis cuyo tema fue modificado "El Juego del Ajedrez en la Capacidad Intelectual de los niños y niñas del Séptimo Grado"; tengo a bien informar que dicha petición es aceptada y autorizada.

Sin otro particular, agradezco y suscribo.

Atentamente,



NELY ROSERO
Directora (E)



Ligia Y.





