



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Trabajo de Investigación presentado previo a la obtención Título de  
Licenciado en Cultura Física

**“EL AJEDREZ COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN  
ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA”**

**AUTOR: IVAN ANDRÉS AVILES ESPINOZA**

**TUTOR: LIC. RECALDE AYONA ALFREDO VICENTE, MGTR**

**GUAYAQUIL, OCTUBRE 2019**



## **DIRECTIVOS**

---

**Ab. Melvin Zavala Plaza, Mgtr.**  
**DECANO**

---

**Lic. Flavio Perlaza Concha, Mgtr.**  
**VICEDECANO**

---

**Lic. July Fabre Cavanna, Mgtr.**  
**COORDINADORA ACADÉMICA**

---

**Ab. Fidel Romero Bajaña, Esp.**  
**SECRETARIO**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR**

Guayaquil, 29 de julio del 2019

Lic. July Fabre Cavanna, Mgtr.  
COORDINADORA ACADÉMICA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
Ciudad-

De mis consideraciones

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación: "El Ajedrez como Recurso Didáctico para el Desarrollo del Pensamiento Estratégico en estudiantes de Básica Media", del estudiante Sr. Iván Andrés Avilés Espinoza, quien ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el estudiante está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Alfredo Recalde Ayona Mgtr.

DOCENTE TUTOR

C.I. 0905837829





**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **CERTIFICADO DE APROBACION DE REVISOR**

Habiendo sido nombrado **TAPIA COLOMA DARIO ALFONSO** Revisor del trabajo de titulación **“EL AJEDREZ COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA.”** **CERTIFICO** que el presente trabajo de titulación, elaborado por **IVAN ANDRES AVILES ESPINOZA**, con C.I. No. **0922908223**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Educación Física, en la Carrera de Educación Física, Deportes y Recreación de la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

  
**TUTOR - REVISOR**  
0923316817  
C.I. No.



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA**

Yo, **IVAN ANDRES AVILES ESPINOZA** con C.I. No. **0922908223**, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“EL AJEDREZ COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA.”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso de este, como fuera pertinente.

**IVAN ANDRES AVILES ESPINOZA**

**C.I. No. 0922908223**

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 -

Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi madre, que me ha dado todos sus conocimientos y me ha enseñado que todo esfuerzo es recompensado cuando uno se sacrifica por las cosas que ama, me enseñaste a ser un hombre de bien dando lo mejor de ti para darme educación, bienestar y felicidad en mi vida. Pudiendo así lograr los diferentes objetivos que me he propuesto especialmente terminar mi carrera de educación superior.

**IVAN ANDRES AVILES ESPINOZA**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

**CARRERA: DOCENCIA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **DEDICATORIA**

A mi familia, por su amor incondicional, por todo el apoyo brindado en los buenos y malos momentos de mi vida, por darme las fuerzas necesarias para seguir adelante y no decaer, por ser esa base fundamental que tanto uno necesita para poder crecer en todos los aspectos de la vida, sin ustedes no sería nada, gracias.

**IVAN ANDRES AVILES ESPINOZA**

# **“EL AJEDREZ COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA”**

**Autor: Ivan Andrés Aviles Espinoza**

**Tutor: Lic. Recalde Ayona Alfredo Vicente, Mgtr**

## **RESUMEN**

Las herramientas y recursos didácticos tradicionales han venido prevaleciendo en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, los cuales no permiten aplicar nuevas estrategias. Como consecuencia, se notó un bajo nivel académico, desinterés, inclusive mala toma de decisiones en el ámbito escolar por parte de los estudiantes de Séptimo Grado de la U.E.P “10 de agosto”. Ante esta situación, se propone como objetivo: Aplicar el Ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico. Los antecedentes de estudio y fundamentaciones teóricas que se utilizaron permitieron veracidad y confiabilidad al estudio. Se utilizaron métodos tales como: deductivo, analítico, histórico lógico, sintético, igual que metodologías de indagación de campo, tipo descriptiva, y encuestas realizadas a los docentes y estudiantes, obteniendo resultados que permiten implementar la propuesta del ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico, en la cual se mencionan las sesiones y actividades con su respectivo objetivo y descripción.

**Palabras claves: Ajedrez, Aprendizaje, Enseñanza, Estrategia, Desarrollo, Recursos Didácticos**

# **"CHESS AS A DIDACTIC RESOURCE FOR THE DEVELOPMENT OF STRATEGIC THINKING IN MIDDLE BASIC STUDENTS**

**Autor: Ivan Andrés Aviles Espinoza**

**Tutor: Lic. Recalde Ayona Alfredo Vicente, Mgtr**

## **ABSTRACT**

Traditional teaching tools and resources have been prevalent in the development of teaching learning, which do not allow new strategies to be applied. As a consequence, there was a low academic level, disinterest, including poor decision making in the school environment by students of Seventh Grade of the U.E.P "August 10". Given this situation, the objective is to: Apply Chess as a teaching resource for the development of strategic thinking. The study background and theoretical foundations that were used allowed the study to be true and reliable. Methods such as: deductive, analytical, historical logical, synthetic, as well as field inquiry methodologies, descriptive type, and surveys conducted to teachers and students were used, obtaining results that allow implementing the chess proposal as a didactic resource for development of strategic thinking, in which the sessions and activities are mentioned with their respective objective and description.

**Key words: Chess, Learning, Teaching, Strategy, Development, Teaching Resources**

# ÍNDICE

## Contenido

DIRECTIVOS .....	ii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
CERTIFICADO DE PORCENTAJE DE COINCIDENCIA.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACION DE REVISOR .....	v
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	i
DEDICATORIA .....	ii
RESUMEN .....	iii
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE .....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	3
1.1 Problema de investigación.....	3
1.2. Planteamiento del Problema .....	4
1.3. Formulación del Problema.....	6
1.4 Sistematización del Problema.....	7
1.5 Objetivos .....	7
1.6 Justificación.....	8
1.7 Hipótesis/Pregunta de investigación .....	10
1.8 Variables.....	10
1.9 Operacionalización de Variables.....	11
CAPÍTULO II .....	13
MARCO TEÓRICO .....	13
2.1 Antecedentes de investigación .....	13
2.2 Fundamentación Teórica .....	14
2.3 Categorías Conceptuales.....	47

CAPÍTULO III .....	49
METODOLOGÍA .....	49
3.1 Modalidad y Diseño de la investigación.....	49
3.2 Tipo de investigación .....	49
3.3 Métodos .....	50
3.4 Población y Muestra .....	51
3.5 Técnicas De Investigación .....	52
3.6 Discusión de Resultados.....	74
3.7 Cronograma y Actividades .....	74
3.8 Presupuesto .....	75
CAPÍTULO IV .....	76
PROPUESTA .....	76
4.1. Título .....	76
4.2. Objetivo.....	77
4.3. Descripción.....	77
4.4 Impacto .....	105
4.5 Conclusiones .....	105
4.6 Recomendaciones .....	106
BIBLIOGRAFÍA.....	107
ANEXOS .....	110

## INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de mesa conocido en todo el mundo como el deporte ciencia, algunos consideran al ajedrez como arte, otros como una guerra donde el arma fundamental para ganar a tu oponente es la destreza mental y las capacidades cognitivas. El juego es una actividad que siempre tendrá beneficios en quienes lo practiquen.

Usualmente en la actualidad uno de los problemas más importantes en la Educación es el uso de metodologías, herramientas y recursos didácticos tradicionales que son utilizados por los docentes en las Instituciones Educativas.

Las diferentes razones por las cuales se realizó esta investigación son: Manejo de recursos didácticos tradicionales por parte del docente de la Institución Educativa, en los estudiantes se pudo observar bajo nivel académico, mala toma de decisiones, mínimo desarrollo del pensamiento crítico, estratégico reflexivo y poca creatividad. Se emplearon los diferentes métodos científicos tales como: observación, deductivo, analítico, histórico lógico, sintético, los cuales permitieron tener los diferentes puntos de vista en la investigación realizada.

La utilización del ajedrez en el nivel Educativo de Educación General Básica Media en niños y niñas de Séptimo Grado, fomentará un mayor énfasis en el desarrollo del pensamiento utilizando el ajedrez como un recurso didáctico innovador y lúdico, permitiendo un aprendizaje significativo y necesario para el desarrollo integral de los estudiantes en las Instituciones Educativas.

El ajedrez como un recurso didáctico innovador y estratégico utilizado por los docentes en la Institución Educativa aplicado en sesiones y actividades lúdicas a los estudiantes mejoran y desarrollaran procesos cognitivos y capacidades mentales fundamentales en todos los aspectos de su vida sea estas: social, emocional, escolar, profesional.

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

**Tema:** El Ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico

**Título:** “El Ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico en estudiantes de Básica Media”

**Dominio Universidad de Guayaquil:** Modelos Educativos Integrales e Inclusivos

**Línea de Investigación de FEDER:** La actividad física lúdica en el ámbito de las ciencias de la actividad física y el deporte

#### **1.1 Problema de investigación**

La Unidad Educativa Particular “10 de agosto” muestra resultados no tan eficientes en los estudiantes en su nivel educativo y en los diferentes procesos cognitivos, tales como el pensamiento estratégico, sus estudiantes presentan dificultades en sus actitudes y aptitudes al momento de participar en clase, opinar, tener criterio propio, concentrarse, tomar decisiones correctas que beneficie su futuro académico, social, emocional. Al estar los estudiantes en el aula de clase escuchando al maestro no tienen el interés de mejorar esos conocimientos que pueden ser de mucho beneficio en su vida. Los maestros no manejan recursos didácticos adecuados, innovadores para captar la atención de sus estudiantes al momento de impartir la clase. En observaciones áulicas podemos notar que la participación por parte del maestro y de sus estudiantes es poco favorables para el desarrollo de los procesos cognitivos mediante recursos

poco sustentables que permitan la atención necesaria en sus estudiantes dando resultados no favorables en su capacidad intelectual.

## **1.2. Planteamiento del Problema**

Este proyecto se da por la necesidad de facilitar a los docentes y estudiantes alternativas como recursos didácticos, utilizando el juego del ajedrez para la formación y desarrollo de sus procesos cognitivos y mejorar su capacidad intelectual. Los estudiantes no saben cómo desenvolverse en el ámbito educativo, no logran dominar sus destrezas y capacidades intelectuales, al tener poca participación y desinterés por el aprendizaje, el bajo rendimiento educativo y el poco interés de los docentes limita a una educación tradicional. Al darnos cuenta de que la mayoría de los estudiantes van perdiendo el interés por aprender y superarse a sí mismo los cuales presentan niveles intelectuales bajos para su desarrollo, la educación avanza minuto a minuto y los estudiantes se van quedando atrás sin mejorar, por eso es importante mezclar las actividades lúdicas con la parte pedagogía y utilizarlo como un recurso didáctico para el correcto aprendizaje. Se puede hablar del ajedrez como un juego fundamental para el desarrollo intelectual del niño. En la Unidad Educativa Particular “10 de agosto”, los estudiantes y representantes legales desconocen la importancia y los beneficios que puede dar la práctica del ajedrez al utilizarlo como recursos didáctico innovador. Al presentarse este problema se propone realizar algunas tareas necesarias tale como; talleres que muestren el proceso del ajedrez con el desarrollo del pensamiento estratégico.

En los diferentes países del mundo se utilizan métodos didácticos innovadores en la educación mediante variantes lúdicas, la educación va cambiando con los años y tratamos de buscar nuevos métodos y recursos

didácticos que faciliten el aprendizaje de los estudiantes en la mayoría de las asignaturas y de las respectivas áreas del conocimiento, los estudiantes van perdiendo la pasión por aprender, se hace importante buscar diferentes maneras de llamar su atención para su correcto aprendizaje y desarrollo de sus procesos cognitivos. La práctica del juego del ajedrez es tomado en diferentes países del mundo como herramienta pedagógica porque ofrece a los estudiantes beneficios adecuados y así alcanzar estrategias que mejoren sus niveles educativos, la investigación que se presenta se realizara en la Unidad Educativa Particular “10 de agosto” donde se pretende observar las diferentes falencias en el aprendizaje de su alumnados y presentar acciones que combinen la actividad lúdica y la cognitiva como complemento para un mejor desarrollo donde el profesor de educación física juntos a los docentes de otras áreas del conocimiento puedan juntar sus fuerzas para mejorar el rendimiento educativo.

Pensar en diferentes estrategias o recursos didácticos para la enseñanza aprendizaje, para los docentes no es una tarea fácil, ya que no puede asegurar que la estrategia o los recursos didáctico-seleccionados son los adecuados para tratar los temas de clases. Mucho dependerá de los conocimientos previo que tenga el estudiante, del nivel colectivo del aprendizaje, de la metodología que se use en la institución educativa y de la capacidad de asimilación por parte de los estudiantes, por lo que se hace necesario incursionar en los diferentes niveles educativos cambiando esa educación tradicional con nuevas oportunidades de aprendizaje.

La educación esta cambiado y avanza dando nuevas metodologías que están orientadas a un modelo participativo dándole nuevas herramientas pedagógicas, que son factibles para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, a través de las actividades lúdicas las cuales permiten formar

y desarrollar capacidades intelectuales, por medio de la práctica del ajedrez fomentar la buena toma de decisiones y la motivación de conseguir un aprendizaje adecuado para la vida.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿De qué manera incide el Ajedrez como recurso didáctico en el desarrollo del pensamiento estratégico en los estudiantes de séptimo Grado la Escuela Particular “10 de agosto” en la ciudad de Guayaquil en el periodo lectivo 2019?

#### **CAUSAS**

Metodologías tradicionales

Bajo nivel de capacitación del docente

Carencia de recursos didácticos

Limitada actualización docente mediante el uso de nuevas herramientas metodológicas

#### **EFFECTOS**

Bajo rendimiento académico

Estudiantes con dificultades para desenvolverse en el ámbito educativo

Desmotivación en el ámbito personal y social

Disminuye la autoestima y las ganas de superarse

Escasa capacidad intelectual

Disminuye la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones

Dificultad en el desarrollo de pensamiento

Desinterés total por la Educación

#### **1.4 Sistematización del problema**

¿Qué efecto tiene la práctica del ajedrez en la formación de los procesos cognitivos?

¿De qué manera incide la práctica del ajedrez en el aprendizaje?

¿Se podría utilizar el ajedrez como recurso didáctico?

¿Se puede desarrollar el pensamiento estratégico con la práctica del ajedrez?

¿Puede el ajedrez desarrollar la concentración y el mejoramiento de los procesos cognitivos?

¿Se podría considerar el ajedrez como innovación didáctica?

¿De qué forma influye la práctica del ajedrez para el mejoramiento de la atención?

¿Qué beneficios nos da la práctica del ajedrez en la escuela?

#### **1.5 Objetivos**

##### **Objetivo General**

Aplicar el ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico

## **Objetivo Especifico**

- Identificar el grado de desarrollo de los procesos cognitivos
- Diagnosticar los niveles de desarrollo del pensamiento estratégico en los estudiantes de la U.E.P 10 de agosto
- Seleccionar información que fundamente el uso del juego de Ajedrez como recurso didáctico
- Elaborar estrategias de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento a través del juego del Ajedrez

## **1.6 Justificación**

### **Antecedentes**

El presente trabajo se realizó en la ciudad de Guayaquil en la parroquia pascuales en la Escuela Particular “10 de agosto” ubicada en las calles Limoncocha y 12 junio, la escuela consta de 2 personas encargadas que son los directivos, tales como el director y la coordinadora académica, el total de estudiantes que tiene la escuela es de 320 entre niños y jóvenes. La escuela en su alrededor presenta problemas sociales como: el consumo de drogas, delincuencia, sus casas aledañas presenta mucha violencia intrafamiliar, personas con trastornos psicológicos que rondan los alrededores y molestan a los estudiantes.

El personal docente es mixto, la cantidad de maestros en total son 22 que dividen en 5 varones y 17 mujeres. Existen una brecha entre el nivel académico de los docentes y el perfil para el cargo en educación, lo que dificulta la correcta enseñanza y utilización de metodologías adecuadas para los estudiantes, por lo que ocasiona problemas graves en el ámbito escolar, hay desinterés por partes de los maestros por estar en áreas del conocimiento que no están calificados, lo cual va producir desmotivación al

momento de impartir sus clases y presentara repercusiones en el ámbito escolar de los estudiantes. El motivo para realizar este estudio es el desinterés de los estudiantes por el aprendizaje, la mala toma de decisiones, bajo rendimiento escolar, por parte de los profesores el uso inadecuado de los recursos didácticos aplicados en clase, el cual afecta directamente a los estudiantes de Educación General Básica Media de la Escuela Particular “10 de agosto”, el interés es que los estudiantes puedan desarrollar procesos cognitivos favorables para su desarrollo escolar tales como: El desarrollo del pensamiento estratégico, lógico matemático, crítico, la memoria, la correcta toma de decisiones, cuando se forman y se desarrollan estos procesos cognitivos de manera adecuada en los estudiantes estamos dando una herramienta para que puedan desenvolverse de forma eficaz en el ámbito escolar, social, emocional dando así beneficios importantes para su vida y ser un ente productivo para la sociedad.

### **Situación Actual**

La escuela en sus alrededores presenta los mismos problemas, la policía ronda de vez en cuando, sigue el expendio de drogas y delincuencia. Los docentes manejan áreas de las cuales no tienen conocimiento y eso perjudica de manera directa a los estudiantes de la institución. Actualmente los docentes manejan los mismos recursos didácticos, los cuales no producen un correcto desempeño de los procesos cognitivos como: el pensamiento estratégico en el ámbito educativo en los estudiantes. Se puede observar el bajo rendimiento educativo, desinterés por el aprendizaje, mala toma de decisiones en su vida y en el ámbito educativo, poca capacidad intelectual, escaso interés por participar en clase.

La utilidad que se podrá dar a esta investigación es que al utilizar el ajedrez como un recurso didáctico innovador podremos mejorar procesos

cognitivos de forma adecuada en los estudiantes de Educación General Básica Media y establecer de manera productiva los beneficios de la práctica del ajedrez en la educación, dando resultados favorables en el ámbito escolar, social y emocional.

Buscamos aplicar el ajedrez como un recurso didáctico a través del juego lúdico para la formación y desarrollo del pensamiento estratégico en los estudiantes de Educación General Básica Media de la escuela Particular “10 de agosto”, con el objetivo de que puedan lograr mejores resultados tales como; Participar más en clase, tener interés por aprender y ser mejores cada día, ser más comunicativos en sus problemas del día a día, que sean capaces de tomar mejores decisiones en su vida y así puedan aplicar los conocimientos aprendidos en la escuela y puedan desarrollar sus procesos cognitivo de manera adecuada y sean aplicados en su vida.

### **1.7 Hipótesis/Pregunta de investigación**

Los procesos cognitivos mejoraran el desarrollo del pensamiento estratégico si aplicamos como recurso didáctico el juego del ajedrez

### **1.8 Variables**

#### **V. Independiente**

El ajedrez como recurso didáctico

#### **V. Dependiente**

El desarrollo del pensamiento estratégico

## **1.9 Operacionalización de Variables**

### **Variable independiente**

El ajedrez conocido como el deporte ciencia es un juego que se desarrolla sobre un tablero que puede ser de madera, cristal, fomix, cartón en la cual se enfrentan dos jugadores, cada jugador posee 16 piezas de diferentes colores (blanco o negro) cada uno, en total suman 32 piezas, su tablero está dividido en 64 casillas de color blanco y negro. Su origen sigue siendo incierto la versión más aceptable es que se inventó en la india con el nombre de Chaturanga y se fue expandiendo a los diferentes continentes hasta hacerse un deporte practicado a nivel mundial. El ajedrez lo utilizaremos como un recurso didáctico innovador para la formación y desarrollo de los procesos cognitivos tales como el pensamiento estratégico.

En la práctica del ajedrez se valorará: El estudio de los movimientos de las piezas, el desarrollo del pensamiento estratégico, encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes. La valoración se podrá dar por medio del estudio de la plantilla del juego, estrategias de apertura en el juego, encuestas sobre la práctica del ajedrez.

### **Variable dependiente**

Al utilizar el ajedrez como recurso didáctico permitirá obtener mayores beneficios a los estudiantes en el ámbito educativo, social, emocional, profesional, mejorando así la formación y desarrollo de los procesos cognitivos, tales como el pensamiento estratégico, la correcta toma de decisiones, concentración en el aula de clase, interés por el aprendizaje, participación en el entorno educativo, lo cual permitirá un mayor desempeño de sus capacidades intelectuales y así mejorar su rendimiento

escolar a través del desarrollo del pensamiento estratégico, las variables pueden ser medibles en los estudiantes sobre los efectos de la práctica del ajedrez como recurso didáctico, por ejemplo: desarrollo del pensamiento estratégico, mejor toma de decisiones.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de investigación**

La presente investigación se basa en lo que en actualidad acontece con los estudiantes de educación general básica media de la escuela particular “10 de agosto” el uso de recursos didácticos inadecuados por parte de los maestros se coloca de manifiesto en los estudiantes con su bajo rendimiento académico, desinterés por el aprendizaje, escasa participación en clase, dificultades en el aprendizaje, escaso desarrollo de los procesos cognitivos. Según la opinión de Maturana “Consideramos que la tarea central de la educación es prestar atención, fomentar y guiar a los niños en su crecimiento como seres humanos responsables, social y ecológicamente conscientes de que se respeten a sí mismo” (Maturana, 1999, págs. 41-42).

Esto se debe a que los docentes no poseen conocimiento de los diferentes recursos didácticos ya que muchos no poseen un título de tercer nivel en educación lo cual dificulta emplear recursos adecuados para la enseñanza aprendizaje y no pueden cubrir las diversas necesidades educativas en los estudiantes, con todos estos antecedentes lo que se busca es demostrar que al usar recursos didácticos innovadores como el juego del ajedrez podremos desarrollar habilidades mentales en nuestros estudiantes, basándose en investigaciones anteriores donde las instituciones aplican el ajedrez como una herramienta metodológica lo que les permitió tener resultados favorables.

La práctica del ajedrez permitirá una mejor formación y desarrollo de sus procesos cognitivos en los estudiantes, utilizando el tablero de ajedrez para mejorar la estrategia y la toma de decisiones, empleándolo como un recurso didáctico innovador. “El Ajedrez ha probado que estimula la creatividad, la concentración, el pensamiento crítico, la memoria, el éxito académico, la resolución de problemas, el enriquecimiento cultural, la madurez intelectual y la autoestima, entre otros aspectos de la personalidad” (E.U, 2017).

## **2.2 Fundamentación Teórica**

### **Definición de juego**

Etimológicamente la palabra sé que remite al vocablo latín “iocus”, que significa “broma”. Se puede explicar que el juego que es una actividad que las realizan los seres humanos y en cierta manera los animales, lo cual involucra el desenvolvimiento de nuestro cuerpo, de forma lúdica, dando distracción, alegría y aprendizaje.

Las actividades lúdicas actúan como un estímulo mental de manera práctica, en la forma que se presenta como una actividad recreativa a través de los juegos, los participantes tienen que desarrollar ciertas habilidades que les permitan un mayor desempeño en la actividad propuesta, creando estrategias mentales, aplicando reglas y pautas, que luego pondrán poner en práctica. De esta manera se desarrolla habilidades en los niños y niñas de carácter educativo; el niño aprende no solo a diseñar estrategias mentales, si no que le ayudara a adaptarse al medio y a los recursos propuestos en la actividad lúdica, teniendo en cuenta las condiciones que conoce de antemano. “El juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo

de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (Groos, 2008, pág. 7).

El juego es la parte fundamental y esencial en el desarrollo integral del niño, el aprendizaje es importante en sus diferentes etapas (niñez, adolescencia, adultez) formando y desarrollando habilidades motrices y capacidades intelectuales que le permitirán desempeñarse de una manera adecuada en todos los aspectos de su vida (Groos, 2008).

### **Teorías del juego**

Blanco y Veneranda (2012) presentaron las diversas teorías del juego, involucrando diferentes autores que aportaron sus conocimientos.

#### **Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

El juego siempre será tema de estudio por los beneficios que nos da su práctica, dando resultados favorables en los niños para su desarrollo integral.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

## **Teoría Piaget**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Por medio de la práctica de los juegos lúdicos daremos al niño una mejor formación de sus habilidades mentales lo cual le permitirá formar de una manera adecuada todas sus etapas de desarrollo.

Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

## **Teoría Vygotsky**

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

La práctica de los juegos nos involucra en el ámbito social y nos permite desenvolvernos de una forma adecuada en nuestro entorno, y nos proporciona satisfacción y alegría al momento de realizar la actividad lúdica.

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### **Diferencias Y Semejanzas Entre Las Teorías**

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo. (Blanco & Veneranda, 2012)

## **Juego de Mesa**

Navarro (2018) Nos indica en su publicación:

Los juegos de mesa es toda aquella propuesta de entretenimiento en la que se usa normalmente un tablero y algún tipo de complemento, como dados, cartas o fichas. Siguiendo una serie de reglas e instrucciones los participantes tienen que lograr algún objetivo para obtener la victoria.

En cada propuesta se emplea alguna propuesta intelectual o manual: una buena memoria, una forma adecuada para el razonamiento o una cierta rapidez en la toma de decisiones. En ocasiones, el mecanismo del juego se basa en las reglas del azar.

Existen modalidades muy diversas y para todos los gustos. Entre los más populares, podemos destacar los siguientes: Monopolio, Catan, Suchi Go, Secreto, Carcasome, Wonders, Condottieri o Virus. Entre los clásicos cabe mencionar el dominó, el juego de la oca, las damas, el ajedrez o el parchís. “Se trata de una alternativa lúdica que resulta ideal para compartir en familia y entre amigos. También se usan en centros escolares y en ludotecas. Están destinados tanto a niños como a adultos” (Navarro J. , 2018).

Los juegos de mesa nos permiten realizar una actividad recreativa adecuada, que al utilizarlo de manera correcta podremos alcanzar beneficios que nos permitan desarrollar mejores estrategias aplicadas al juego y a todos los momentos de nuestras vidas, dando resultados favorables para las personas que lo practican (Navarro J. , 2018).

## Historia del ajedrez

El ajedrez es un juego de mesa que a través del tiempo ha transcurrido entre los siglos sin conocer de donde proviene o nace su creación, es un juego donde se ejercita la capacidad mental de quienes lo practican ya que se requiere utilizar estrategias para lograr un objetivo. En la historia del Ajedrez se ha visto que su implementación ayudaba mucho a formar las estrategias de combate en las diferentes guerras, ya que se podía establecer un patrón de ataque y la capacidad del enemigo para defender.

Ganzo (1973) en su publicación Historias General del Ajedrez nos dice:

La tradición más divulgada sitúa la cuna del juego-ciencia en el seno de la misteriosa India. Este país tiene la virtud de poseer la historia más difícil de reconstruir, con fascinantes acontecimientos cuyas fechas resulta imposible de ordenar debido a la frondosidad de sus libros de carácter histórico por donde desfilan miles y miles de nombres, ya de soberanos, ya de comarcas diferentes, envueltos en confusas y laberínticas fábulas. (pág. 17)

Chaturanga en sánscrito significa "cuatro fuerzas". Se podría decir q son las cuatro fuerzas que hacen referencia a las cuatro clasificaciones que había en los ejércitos de la India en aquel tiempo, o sea, infantería, caballería, elefantes y carros. "La descripción del Chaturanga en todo su esplendor nos muestra que las cuatro fuerzas representan la parte fundamental del juego a través de la infantería, caballería, elefantes y carros que eran representativos en las guerras de esas épocas". (Ganzo J. , 1973, pág. 17)

Cada fuerza estaba está representada en el tablero de ajedrez. hay quienes dicen que esas cuatro fuerzas hacen referencia a los cuatro adversarios o participantes que están involucrados en el juego. Ganzo plantea que “El Chaturanga, es decir, cuatro (chátur) temas (anga), era jugado por cuatro personas. Constaba de un tablero de sesenta y cuatro casillas sin diferencias de color y las piezas se colocaban como se indica en el dibujo correspondiente”. (Ganzo J. , 1973, pág. 16)

El ajedrez en la época de la conquista en la india, la historia del ajedrez toma un camino separado y llega hasta Europa. Una de las vías por las que el ajedrez se fue adentrando para llegar a este continente fue a través del antiguo Imperio Bizantino, específicamente en la zona de Constantinopla. El ajedrez que fue traído desde el imperio mencionado se le conoce como ajedrez bizantino o zatrikon, el cual se de otros ajedreces, como del shatranj. Los árabes fueron los responsables de trasladar el ajedrez por otras zonas del territorio europeo, por ejemplo, ellos llevaron el ajedrez a lo que hoy en día es territorio español, este suceso ocurrió en el transcurso del siglo IX.

A finales del siglo XV fue cuando las reglas del juego comenzaron a ser modificadas, por lo que muchas de las piezas comenzaron a cambiarse la manera en la que se movían y como podían maniobrar para eliminar más piezas del equipo contrario; los movimientos los peones realizaban comenzaron a ser regularizados, al igual que del alfil y la dama. (Hostmonster, 2007)

## **Ajedrez**

“El ajedrez es uno de los juegos más antiguos de la civilización occidental, los historiadores suelen establecer su nacimiento alrededor de 600 o 700 de nuestra era y sitúan su origen en la india. Se introdujo en Europa en el siglo XIII” (FINE, 1980, pág. 14).

Conocido como el deporte ciencia, es uno de los juegos más practicados alrededor del mundo, ya que es muy divertido y lúdico a la vez, al practicarlo nos permitirá tener grandes beneficios tales como; el pensamiento crítico, el pensamiento estratégico, la correcta toma de decisiones, mayor concentración, mejor resolución de problemas, memoria, formara y desarrollara los procesos cognitivos los cuales nos darán mejores resultados en los diferentes ámbitos: Educativo, social, emocional y profesional. “Desde luego que el ajedrez es un pasatiempo, pero es también un educador del raciocinio y los países que marchan a la cabeza del mundo en esferas más importantes son los que tienen también los mejores equipos de ajedrecistas” (Larrán, 2017).

Jugar ajedrez es una actividad lúdica, que nos permite aprender a través de la recreación y es utilizado en diferentes países como un método didáctico para el desarrollo y formación de los procesos cognitivos en edades tempranas (Larrán, 2017).

### **Movimientos de las piezas de ajedrez**

Los movimientos de la piezas del ajedrez están de la siguiente forma: El peón podrá avanzar dos casillas de forma vertical cuando se realizara el primer movimiento de cualquier de sus peones, luego de ese movimiento solo podrá avanzar una casilla hacia el frente; el Alfil podrá desplazarse de forma diagonal en el tablero cualquier distancia que desea a menos que

una pieza obstruya su camino, si se encuentra en casilla negra solo podrá moverse en casilla negra y lo mismo pasara si se encuentra en casilla blanca; se la puede llamar dama o como la Reina en el ajedrez, puede desplazarse a todas las direcciones del tablero a la distancia que desee (vertical, horizontal, diagonal) el único movimiento que no puede realizar es el del Caballo que es en L, antes se la conocía como la alferza y solo podía moverse diagonal, paso de ser una pieza débil a ser una de las piezas más fuertes del tablero de Ajedrez; la Torre puede desplazarse de manera vertical los espacios que dese en el tablero; el Caballo se podrá desplazar dos casillas en forma vertical y una horizontal, es la única pieza del Ajedrez que puede saltar encima otra.

El juego se realiza en un tablero que se divide en filas, columnas, centros, bordes, diagonales y el material puede ser de plástico, vidrio, fomix, madera, cartón, siendo el de madera el más comprado y utilizado en todo el mundo, se divide en cuadros de 8 x 8 que dan un total de 64 espacios, de los cuales uno de ellos serán de color blanco y los otros de color negros, los que se encontraran intercalados. Cada jugador tendrá un total de 16 piezas a su favor y en total habrá 32 piezas en un tablero de ajedrez las cuales serán mencionados en la siguiente forma.

Al momento de iniciar una partida de Ajedrez cada jugador tendrá un número de piezas indicadas

- ❖ Un rey
- ❖ Ocho peones
- ❖ Una dama o reina.
- ❖ Dos torres
- ❖ Dos alfiles
- ❖ Dos caballos

En conjunto, el tablero de Ajedrez con todas las piezas puede simbolizar sin dificultades la situación de la familia. Lo cual explica la fascinación del juego, sumido en sus pensamientos, el Ajedrecista puede encontrar soluciones basadas en la fantasía, cosa que no le fue posible hacer en la realidad. (FINE, 1980, pág. 25)

### **Ajedrez educativo y escolar**

Los beneficios y la utilidad del ajedrez para el aprendizaje en el ámbito educativo han sido profundamente comprobados. Existen estudios sobre la relación entre el ajedrez y el mejoramiento del rendimiento académico del alumno jugador.

La utilización del ajedrez en el ámbito escolar para nuestros niños y niñas de forma que puedan desarrollarse de una mejor manera dando herramientas que puedan favorecer en su desarrollo, colaborando en el futuro académico

Cuando los niños están involucrados en la práctica del juego del ajedrez, muchas veces desconocen que la actividad que realizan forman procesos mentales fundamentales para su desarrollo teniendo en cuenta los siguientes: la concentración, atención, deducción, toma de decisiones, pensamiento lógico, reflexivo, estratégico las cuales se ven de forma sistemática al realizar un movimiento en una partida de ajedrez que tendrá como énfasis que los niños mejoren sus procesos cognitivos a través de un juego.

En marzo del (2012), Adoptó el programa de la Unión Europea de Ajedrez “Ajedrez en la Escuela”. La declaración escrita el 5 de junio del 2012 que da la ejecución de este programa entre las escuelas de la Unión Europea fue firmada por 415 eurodiputados.

La Declaración ha sido enviada a la Comisión Europea y al Parlamento de cada Estado miembro de la U.E.

La Declaración pide a la Comisión y el Consejo:

Medios para fomentar la introducción del programa de «Ajedrez en la escuela» en el sistema educativo de los Estados miembros. Medios para garantizar una financiación suficiente para dicho programa a partir de 2012. Tomar en consideración los resultados de los estudios sobre los efectos de este programa en el desarrollo de los niños. (Parlamento Europeo)

### **Beneficios del ajedrez**

Según (Fundación Kasparov De Ajedrez para Iberoamericana, 2019) Se utiliza el Ajedrez como una herramienta metodológica en la etapa escolar con el fin de ayudar formar y desarrollar de una forma natural habilidades tanto de tipo cognitivas como sociales. Entre estas habilidades destacaremos las 12 siguientes:

La memoria

La capacidad de concentración

La toma de decisiones y la aceptación ante el error

La atención y reflexión

La visión espacial de la realidad: táctica y estrategia

La resolución de problemas

El razonamiento lógico-matemático

El pensamiento creativo

La autoestima y el sentido de logro

La capacidad crítica

La iniciativa

La empatía

Los beneficios del ajedrez se extienden a muchas otras áreas como la social (ajedrez en centros de día con personas mayores, ajedrez en centros penitenciarios, ajedrez estratégico para desempleados, ajedrez para la igualdad de género, etc.) y la de la salud (ajedrez terapéutico en TDAH, autismo y asperger, ajedrez terapéutico en adicciones, prevención del envejecimiento mental prematuro a través del ajedrez, entrenamiento y rehabilitación cognitivas a través del ajedrez, ajedrez en los hospitales para niños con cáncer, etc.). (Gómez & Crespo, 2017)

Al utilizar el ajedrez como una herramienta metodológica nos brindara excelentes beneficios, al momento de aplicarlo en los diferentes problemas en todos los campos que se puedan presentar, fomentaremos la práctica del Ajedrez como recurso didáctico, para la resolución de los problemas tales como; problemas sociales, emocionales, educativos, profesionales, enfermedades mentales, que se nos presentes en cualquier ámbito de nuestra vida con el fin de superarlos y mejorar día tras día. (Gómez & Crespo, 2017)

## **Definición de los procesos cognitivos**

Los procesos cognitivos se encuentran relacionados a la memoria, capacidad de atender, toma de decisiones, desarrollo del pensamiento los cuales forman una parte integral en la vida. “La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso de desarrollo humano está presente en las diversas disciplinas tanto en la psicología la ingeniería, la lingüística, como en la educación” (Melendez, 2012).

Esta serie de funciones o tareas se encargan en un principio de determinar las sistematizaciones intelectuales y también de las conductas que generan dichos conocimientos. “La cognición es el acto de recibir la información dando una formación integral a las personas en los diferentes ámbitos que se puedan relacionar”. (Melendez, 2012)

Navarro (2008) nos plantea que a través de los diferentes conceptos y definiciones sobre los procesos cognitivos la comunidad científica da el nombre de “procesos de pensamiento”, “desarrollo cognitivo” o de “procesos mentales”.

El proceso cognitivo puede ser entendido como la habilidad mediante la cual las personas a través de la percepción y la experiencia previa sistematizan la información que se presenta en el entorno.

Los procesos cognitivos no sólo conforman e identifican las diferentes informaciones del medio ambiente, también nos permiten explorar el mundo a través del análisis y la adaptación del conocimiento que se genere.

En el desarrollo del paradigma cognitivo concurren las insuficiencias explicativas del conductismo, junto a las aportaciones conceptuales de nuevas disciplinas científicas y tecnológicas, como la teoría de la información y la comunicación, la cibernética, la teoría de la computación, la teoría general de sistemas y la lingüística generativa. (Navarro M. R., 2008)

## **Procesos cognitivos básicos**

### **Sensación**

Se le da el nombre de impresión, porque muestra sensación por medio de los sentidos en el cuerpo, podemos decir que es una respuesta exacta de los órganos sensoriales ante la aplicación del estímulo, por los diferentes órganos sensoriales los cuales entendemos como a los ojos, oídos, vista, nariz, boca y la piel.

La sensación permite el proceso por el cual el sistema nervioso central y los receptores sensoriales que están involucrados de forma directa y se ocupan de representar la energía recibida por parte de los diferentes estímulos. Nuestro cerebro envía los diferentes estímulos para el procesamiento de la sensación que proviene de algunos sentidos.

Es el resultado de la activación de los receptores sensoriales del organismo y de la intervención del sistema nervioso central que decodifica los impulsos nerviosos procedentes de los diferentes órganos sensoriales, la percepción es un proceso psicológico de integración en unidades significativas de determinados conjuntos de informaciones sensoriales” (Valera, 2019).

## **Memoria**

Es la facultad que tiene el individuo para poder retener y recordad hechos de su pasado. La palabra permite denominar al recuerdo situación que hemos vivido en alguna etapa de nuestra vida, a través de la exposición de ellos como los hechos, información, motivos que hagan hincapié a algún recuerdo determinado en las diferentes circunstancias de nuestra vida. Como afirma Etchepareborda “La memoria es la capacidad de retener y de evocar eventos del pasado, mediante procesos neurobiológicos de almacenamiento y de recuperación de la información, básica en el aprendizaje y en el pensamiento” (Etchepareborda, 2005, pág. 79).

La memoria es la capacidad de poder almacenar o retener datos de eventos pasados y actuales que se guardan en nuestro cerebro como parte fundamental para la del pensamiento (Etchepareborda, 2005) .

## **Atención**

Es el proceso cognitivo que describe la capacidad de poder concentrarnos a los diferentes estímulos, en los cuales tenemos más integración e interés. Afortunadamente, los seres humanos no necesitamos estar prestando atención en cada momento a los diferentes estímulos que se perciben en nuestro día a día, debido a que existen estímulos que se automatizan en nuestro entorno por su constante repetición tales como caminar, respirar, masticar, entre otros. En algunas ocasiones debe aumentar el esfuerzo y esto requiere una mayor cantidad de esfuerzo consiente. “La atención se le puede otorgar la función de filtrar la información que debemos procesar, para evitar que el sistema cognitivo se sature o se desborde su capacidad limitada”. (Rios, Martinez , Grajales , & Velozca, 2015)

## **Procesos cognitivos superiores**

### **Aprendizaje**

Se relaciona el aprendizaje como el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes, mejorando mediante la progresión del estudio, la enseñanza, y las experiencias vividas. “Aprender implica construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Las personas aprenden habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, las cuales pueden adoptar muchas formas” (Schunk, 2012).

El aprendizaje de los seres humanos se desarrolla mediante el ámbito personal y se produce de mejor forma en el sujeto cuando este se encuentra motivado. Cabe recalcar, cuando tiene muchas ganas de aprender y hace todo lo posible para conseguirlo a través del esfuerzo propio. Para ello utiliza los diferentes procesos cognitivos como su memoria, su capacidad de atención, su pensamiento lógico, crítico, estratégico, abstracto y diversas formas o recursos mentales que le permitan mejorar. “Nuestro cuerpo desempeña un papel importantísimo en cada proceso intelectual: a lo largo de nuestro desarrollo como seres humanos, desde el seno materno hasta la edad adulta, es el quien proporciona al cerebro la valiosa información que éste necesita del medio ambiente que nos rodea”. (Ibarra, 2008, pág. 13)

El aprendizaje es un proceso por el cual los seres humanos podemos obtener, desarrollar información necesaria para el manejo de cualquier ámbito en nuestra vida (Ibarra, 2008).

## **Pensamiento**

Es un proceso mental que se encarga de pensar, razonar, tomar decisiones para resolver los diferentes problemas que se presentan en la vida cotidiana o en los diferentes ámbitos tales como; social, profesional, emocional. Entre más función debido a su complejidad e igualdad. Al realizar acciones correctas lo cual podemos crear estrategias, tomar mejores decisiones, crear conceptos, organizar nuestras ideas, realizar actividad mental para un mejor desarrollo del pensamiento.

Segovia (2000) en la publicación: El Pensamiento una Definición Interconductual afirma lo siguiente:

El pensamiento ha sido descrito en la psicología como la capacidad de planear y dirigir en forma oculta una conducta posterior, lo que prevenía de errores o permitía postergar las acciones para posibilitar adaptaciones mejores en duración y efectividad. Este rasgo de no apariencia hizo que en los anteriores análisis del significado de "pensar" se ponga un énfasis decisivo en la observabilidad del pensamiento. (pág. 24)

El pensamiento ha sido descrito como la capacidad que tienen los seres humanos para desarrollar, formar, razonar, dar criterio por medio de una conducta posterior, el cual preverá errores a las acciones que realicemos con seguridad y efectividad (Segovia, 2000).

## **Estrategia definición**

La estrategia es un plan para organizar y dirigir de forma correcta un objetivo trazado. Una estrategia está formada por varias acciones

debidamente planificadas que permiten tomar decisiones de manera segura y orientadas a cumplir una meta, siguiendo patrones como la táctica la cual nos permitirá llegar a ese objetivo planteado y alcanzarlo.

La palabra “estrategia” proviene del griego stratego, que significa “el general”, persona que se encargaba de dirigir el ejército en la batalla, desarrollando el plan a seguir, fijar los objetivos, planear los suministros, dirigir las construcciones necesarias para movilizar las fuerzas, gestionar los recursos existentes y motivar a los soldados para luchar con fuerza y esperanza. (Palacios, 2011, pág. 16)

### **Estrategias de enseñanza y aprendizaje**

En el ámbito educativo, se habla de estrategias de enseñanza aprendizaje para denominar al conjunto de técnicas y recursos que ayudan a formar y mejorar los procesos cognitivos, por ejemplo, se puede decir estrategias de organización para que el niño sea más ordenado en su entorno y en su vida, estrategias para mejorar la comunicación, para que pueda expresarse de forma correcta y de manera eficaz, estrategias para la organización del contenido que el maestro debe tener para impartir sus clases y estrategias utilizando diferentes técnicas o recursos para un mejor desempeño profesional.

Según (Moreno, Castillo , Clariana, Palma, & Perez) aseguran que:

“Las técnicas pueden ser utilizadas de forma más o menos mecánica, sin que sea necesario para su aplicación que exista un propósito de aprendizaje por parte de quien las utiliza; las estrategias, en cambio, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje”. (Moreno et al., 1994, págs. 11-12)

Las estrategias de enseñanza aprendizaje permitirán a los docentes tener facilidades para poder transmitir su conocimiento a los estudiantes de una manera sencilla y organizada, buscando el aprendizaje significativo en ellos. Las estrategias aplicadas correctamente utilizando la pedagogía adecuado conociendo al grupo que se le va a impartir clase, brindaran resultados formidables en el desempeño escolar de nuestros estudiantes fomentando el aprendizaje y las ganas de aprender día a día.

“Las estrategias afectivas ayudan a crear y mantener climas internos y externos adecuados para el aprendizaje. Aunque estas estrategias pueden no ser directamente responsables de conocimientos o actividades, ayudan a crear en contexto en el cual el aprendizaje efectivo puede llevarse a cabo”. (Capita, 2019, pág. 6)

### **Claves para aplicar estrategias de enseñanza aprendizaje**

El aprendizaje está caracterizado por un numero de conductas que se enseñan en la escuela, cabe mencionar que los maestros con más efectividad al momento de transmitir su conocimiento los estudiantes serán aquellos que apliquen las diferentes estrategias educativas.

- Empiezan las clases con una lluvia de ideas
- Explica el objetivo de la clase
- Explica el contenido de la clase Presenta paso a paso el contenido y enseña a los estudiantes el material de trabajo propuesto para la clase, permitiéndoles participar.
- Realiza preguntas para prever el grado de comprensión en los estudiantes y procura que todos participen.
- Presenta más énfasis en los estudiantes que presentan dificultades en las primeras etapas del aprendizaje.

- Realiza de manera continua el feed-back y realiza las correcciones pertinentes
- Explica las instrucciones para realizar las diferentes actividades prevista en clase, revisando las respuestas realizadas por los estudiantes de manera progresiva

### **Juegos de estrategia**

En el mundo del ocio aparecen los juegos de mesa, se basan en una actividad lúdica con muchos beneficios ya que desarrollan las habilidades mentales. Su objetivo es hacer tácticas que nos permitan tener la victoria a través de la planificación. Uno de los juegos más representativos y practicados en los diferentes países es el Ajedrez.

### **Pensamiento estratégico**

El pensamiento estratégico es la acción que diseña un fin para cumplir una meta u objetivo trazado. “El pensamiento estratégico define que dirección futura debemos tomar para conseguir lo que queremos” (Sainz, 2014, pág. 30).

Es la acción de tomar decisiones correctas para tener un desarrollo integral a través del pensamiento estratégico. “Indudablemente el pensamiento estratégico tiene su importancia porque es el cimiento para la toma de decisiones estratégicas. Sin este cimiento, las acciones serán dispersas e inconsistentes a medio y largo plazo”. (Sainz, 2014, pág. 30)

De tal manera podemos alcanzar una meta propuesta a futuro, capaz de anticipar el efecto de las decisiones tomadas, a través de una visión de corto y largo plazo, creativa, orientada al logro de objetivos propuestos.

Como su nombre lo indica pensamiento estratégico involucra una estrategia, un plan, una decisión coordinada y enfocada hacia el logro relevante. En inicios este pensamiento se utilizaba en las guerras, luego, en el mundo de los negocios, en la educación, puede ser aplicable a cualquier ámbito. Según Tovstiga en su libro Estrategias de Practica afirma que la estrategia se define en tres partes: “1-La estrategia no radica solamente en el análisis racional 2-La estrategia es en esencia una disciplina práctica 3-Muchos gerentes se sienten extremadamente incomodos cuando tiene que tomar decisiones estratégicas en circunstancia de información incompleta” (Tovstiga, 2012, págs. 22,23,25).

La estrategia requiere mucha intuición, observación, meta cognición, lógica, alto nivel de motivación intrínseca, capacidad intelectual, argumentación, imaginación y sobre todo este pensamiento es de mucha importancia en las diferentes áreas tales como; social, emocional, profesional, educativo, político, siendo de mucha ayuda en la planificación militar, la cual podría aplicarse a nuestra propia vida, cuando nos dicen has una estrategia que te permita conocer más gente para tener novia, para conseguir dinero ,para tener éxito en lo que te propongas, la estratégica es una parte fundamental de la vida cotidiana, el ser humano no puede desarrollarse de una manera adecuada cuando no tiene metas u objetivos trazados, los cuales a través de la estrategia nos permitirán llegar y poder desarrollarnos de una manera integral. “Pero más que formular estrategias, el reto más grande está en aprender a pensar estratégicamente, ya que implica desviar el enfoque gerencial tradicional basado en la explotación de la empresa hacia la verdadera satisfacción del cliente” (Román Muñoz O. , 2010, pág. 27).

El pensamiento estratégico nos permite tener un pensamiento flexible, capaz de organizarse utilizando los medios necesarios para dar el

cumplimiento del objetivo que se ha propuesto, y es capaz de adaptarse a los cambios que puedan suscitarse en las etapas de la vida. Para los empresarios es de mucha importancia la estrategia ya que sin ella no podrían vender un producto o que se mantenga con firmeza en el mercado. Este pensamiento occidental en cuanto los medios se adecuan al alcance de un fin ideal, difiere del pensamiento estratégico chino, cuyo objetivo no es ideal sino real, anticipándose a lo que va a suceder naturalmente para aprovechar esas situaciones.

El pensamiento estratégico contrasta fuertemente con el pensamiento convencional cuya metodología de razonamiento se basa en la linealidad y la repetición, es automatizado, de respuesta previsible, aplica una norma permanente ante situaciones similares y contrasta con la intuición pura que de alguna manera es un atributo positivo y necesario en el pensamiento estratégico. (Román Muñoz O. , 2010, pág. 29)

El pensamiento estratégico surge del pensamiento reflexivo. Partiendo del ideal futuro debemos aflorar el pensamiento reflexivo (en su fase de observación, problema, hipótesis, selección y ejecución) que lo convierte en pensamiento estratégico en el que la razón se combina con la pasión. (Sainz, 2014, pág. 30)

El pensamiento se manifiesta desde los primeros meses de vida. El perfeccionamiento y desarrollo de esta capacidad transcurre en relación con la experiencia adquirida en el transcurso de la vida. Según los psicólogos, los niños entre los once y doce años ya poseen nuevo a partir de reconocer las anomalías en vez de enclaustrarse en lo establecido. La percepción de las anomalías expresa la capacidad de romper con las estructuras cognitivas a partir del propio conocimiento acumulado. (Román Muñoz O. , 2010, págs. 25-26)

## **Toma de decisiones**

La toma de decisiones es el proceso por el cual se orienta una elección entre diferentes alternativas o formas para poder dar solución a las situaciones de la vida. Estas alternativas se pueden presentar en diferentes contextos; educativo, laboral, social, familiar, emocional, es decir, se pueden presentar en cualquier momento, ya que las decisiones están presentes en toda circunstancia. La diferencia está entre cada una de ellas y el proceso por el cual se llegue a tomar, consiste, básicamente, en escoger una entre las diferentes alternativas disponibles, a los efectos que se puedan suscitar para poder resolver los problemas que se presenten de forma actual o potencial.

Tomar decisiones es una actividad tan cotidiana y tan antigua que pocas veces nos detenemos a reflexionar sobre ella. Cuando tenemos que decidir sobre situaciones futuras, desconocidas e inciertas, muchas veces lo hacemos al azar y “que la suerte nos ayude”. Esa actitud, que, si bien nos resulta muy familiar, no es más que poner el carro delante de los caballos. (Pilar, 2012, pág. 19)

La toma de decisiones es realizar una acción la cual nos traerá un resultado positivo o negativo, dado que las decisiones son tan antiguas que se puede sacar conclusiones de ellas. Se puede decidir sobre decisiones futuras e inciertas que muchas veces suceden en cualquier momento de nuestra vida. (Pilar, 2012, pág. 19)

Por medio de la práctica del ajedrez como un recurso didáctico en los estudiantes fomentaremos la correcta toma de decisiones al momento de jugar. Al aplicar el juego le diremos al estudiante que cada movimiento que realice trae una consecuencia en la partida, ya que toda decisión que se tome debe tener diferentes alternativas que nos permitan conseguir la dirección correcta para ganar. Al utilizarlo como un recurso didáctico lúdico,

integral, daremos beneficios importantes en los estudiantes para la formación y desarrollo de sus procesos cognitivos mejorando su aprendizaje significativo.

### **Beneficios del pensamiento estratégico**

El desarrollo del pensamiento estratégico brinda beneficios importantes al sistema educativo, permitiendo al estudiante desenvolverse mejor aumentando su rendimiento académico. Este pensamiento se muestra en las diferentes etapas de nuestra vida como un proceso fundamental para el desarrollo integral.

Los diferentes beneficios que presenta son:

La concentración

La toma de decisiones

Análisis

Creatividad

Memoria

Capacidad para resolver problemas

Reflexión

## **Aplicación del pensamiento estratégico en la educación**

Mencionaremos dos fases fundamentales para la aplicación de este pensamiento de mucha importancia en la educación.

### **Fase 1: Educación**

Se establece como escenario las Unidades Educativas considerando las situaciones que afecten el rendimiento educativo en los estudiantes, se plantea objetivos alcanzables para el desarrollo integral. Observación del ambiente educativo: Evaluando los recursos didácticos que utilizan los docentes para impartir las diferentes actividades en clase.

**Determinar las estrategias a utilizar:** Seleccionar de manera correcta los recursos didácticos aplicados por los docentes de manera pedagógica para el cumplimiento de los objetivos trazados.

### **Fase 2: Habilidades cognitivas**

Una vez que las unidades educativas a través de los docentes aplican los recursos didácticos adecuados para el formación y desarrollo del pensamiento estratégico, con el objetivo de dar competencias requeridas para la vida.

**Tomar correctas decisiones:** Tener alternativas al momento de tomar diferentes decisiones que permita traer un resultado adecuado.

**Análisis:** Permitiendo analizar desde muchas perspectivas los conocimientos aprendidos y poner los en práctica en los diferentes ámbitos.

**Pensamiento:** Fomentar el pensamiento crítico, estratégico mediante los diferentes recursos didácticos que le permitan desenvolverse en la vida cotidiana y tener un desarrollo integral.

**Concentración:** Mayor concentración al momento de recibir las clases mejorando el proceso de aprendizaje.

**Creatividad:** Pensar en diferentes alternativas innovadoras que permitan observar diferentes posibilidades de información.

### **Ajedrez y el pensamiento estratégico**

Los cambios que se han presentado en la ciencia, tecnología, permiten tener una perspectiva diferente de cómo ha avanzado nuestra forma de ver las cosas. La humanidad va por caminos insospechados donde el pensamiento estratégico es la base fundamental para los objetivos que se tengan en el futuro. Cambios que encadenan futuras decisiones en nuestro país y en diferentes países del mundo, dando resultados favorables y negativos de forma cualitativos y cuantitativos.

El ajedrez, además de juego, simula una batalla que intercala movimientos tácticos y estratégicos. Combina movimientos cortos y pequeños con otros grandes y amplios debidamente concertados en el contexto de todo un tablero que es el teatro de las acciones; demanda ver el árbol y el bosque en un proceso dinámico y variable, pues alguien al frente te cambia los escenarios y exige planificación rápida, visión sistémica, cálculo de probabilidades, disciplina mental, entre otros. (Guibovich, 2019)

El ajedrez es un juego de guerra entre dos contrincantes en la cual se debe tener tácticas y estrategias de juego para poder ganar. Sus piezas tienen movimientos específicos y maneras adecuadas para trasladarse por el tablero, es realizado como una actividad lúdica y recreativa, la cual permitirá el desarrollo de las diferentes habilidades mentales. (Guibovich, 2019)

La práctica del ajedrez nos permite desarrollar procesos cognitivos como el pensamiento estratégico, que es de gran importancia en el desarrollo integral de nuestros estudiantes en sus diferentes niveles educativos, porque nos permite mejorar habilidades que facilitaran su desempeño en los diferentes ámbitos. A través de la práctica del ajedrez enseñaremos al niño a tomar decisiones correctas al momento de jugar, creando estrategias que puedan ser aplicadas al juego o a la vida personal de ellos, lo cual les permitirá pensar mejores acciones siendo estas de manera positiva para su vida mostrándose en todos los aspectos tales como; educativo, social, emocional, profesional.

El ajedrez al ser una actividad lúdica que tiene como función la recreación y el desarrollo de habilidades motrices, capacidades intelectuales, aumento de la autoestima, mejor toma de decisiones. Normalmente son pocas las escuelas que se imparte el Ajedrez como un recurso didáctico lúdico, dado que se desconoce muchas veces de sus benéficos al momento de practicarlo como una actividad recreativa, es muy favorable para el estudiante ya que formara y desarrollara sus procesos cognitivos que le ayudaran a mejora los resultados educativos dando las facilidades de poder desenvolverse de una manera correcta en su vida, haciendo una actividad lúdica pero muy significativa.

## **Fundamentación científica**

Probablemente sea juego, ciencia, arte y deporte, hoy en día se lo utiliza como herramienta metodológica innovadora en las diferentes Unidades Educativas, herramienta terapéutica. El tema del ajedrez desde el punto de vista científico es aplicable para cualquier persona en diferentes etapas de su vida prolongando su envejecimiento mental y ayudando a desarrollar habilidades cognitivas que le permitirán tener un desarrollo integral en su vida.

En principio, sería todo esto porque son los seres humanos quienes juegan el juego del ajedrez y lo usan de una manera u otra, podría decirse que no es algo intrínseco del ajedrez, si no, estuviéramos viendo máquinas jugando ajedrez sin observadores humanos externos.

Toda partida de ajedrez es una batalla de ideas entre quienes lo practican. sus características principales están en el libre albedrío, la capacidad de anticipación, la estrategia, creatividad y la correcta toma de decisiones al momento de jugar.

La utilización del ajedrez en el aula de clase por parte de las jóvenes estudiantes como deporte ciencia y arte para incentivar el esparcimiento y la creatividad en los niños, aprovechando la competencia y la lógica, para de esta manera poder orientar todas las capacidades desaprovechadas de los jóvenes de manera sana y lúdica. (Muegnes, 2010)

El ajedrez, denominado el juego ciencia, ha demostrado durante años que beneficia en gran medida a quienes se dedican a esta práctica fundamental.

Esto se debe a que es muy táctico, pues el objetivo es darle mate al rey contrario por medio de estrategias aplicadas al juego, al tiempo que se protege al propio. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias, sin que el otro jugador pueda protegerse.

Daniel Vilorio, presidente de la Liga de Ajedrez del Atlántico, explica que este es el “deporte mental por excelencia” y que, además, es muy pedagógico. “Está demostrado con estudios científicos que las personas que practican frecuentemente el ajedrez desarrollan más la capacidad intelectual” (El Herald, 2002).

### **Fundamentación pedagógica**

La práctica del juego del ajedrez le dará al estudiante beneficios adecuados para su desarrollo intelectual en el ámbito educativo, el objetivo del juego es utilizarlo como un recurso didáctico para la educación formal.

Se ha puesto en evidencia experimental y de campo que la práctica del Ajedrez de manera consecutiva especialmente en niños, contribuye al desarrollo de las habilidades cognitivas tales como; el pensamiento lógico matemático, crítico y estratégico, la memoria, inteligencia, cálculo, sociabilización, creatividad, concentración, la correcta toma de decisiones, lo que equivale a un valioso recurso didáctico para el aumento de las habilidades intelectuales de los estudiantes en el ámbito educativo.

Según la Fundación Kasparov De Ajedrez para Iberoamericana (F.K.P.I). afirma:

La práctica del ajedrez la pueden realizar quienes desee pasar un momento grato y divertirse entre amigos y familia y a su vez mejorar sus capacidades intelectuales, con el fin de tener un desarrollo integral. Sus

benéficos podrán aplicarse a todas las etapas de la vida dando las facilidades necesarias para un desempeño óptimo en las actividades que realicemos. (2019)

### **Fundamentación psicológica**

La opinión de los diferentes autores es que el ajedrez forma y desarrolla habilidades mentales necesarias para el desarrollo integral del sujeto tales como; la velocidad para calcular, mejor toma de decisiones en las diferentes etapas mejora la concentración, mejor desarrollo del pensamiento lógico, crítico, estratégico, mayor concentración, sociabilización. Es un juego, deporte completo que desarrolla los procesos cognitivos desde edades tempranas si se lo practica de manera constante y de forma sistemática.

El resultado que nos da el ajedrez utilizándolo como un recurso didáctico innovador, ayuda a mejorar y acelerar el crecimiento del IQ en los niños y niñas de las Instituciones educativas donde se utilice este juego llamativo e innovador.

### **Fundamentación sociológica**

Existen características especiales que hacen al ajedrez como un deporte ciencia, en la cual se necesita preparación física y habilidades cognitivas. Su práctica permite desarrollar las diferentes habilidades y procesos cognitivos en quienes los practican, la conducta y valores que dicta la sociedad como forma necesaria para un correcto desempeño. Normalmente se cree que el juego del ajedrez es complicado, aburrido, sin emociones no sirve como actividad productiva, muchas personas piensan

que el ajedrez solo es practica por las personas que son más inteligente. lo contrario es que cualquier persona puede jugar ajedrez, ya que es muy entrenado, permite mayor socialización, nos da herramientas necesarias para desarrollar procesos mentales benéficos para el mejoramiento intelectual en nuestra vida, por lo que una actividad lúdica que puede ser práctica en cualquier etapa de la vida.

## **Fundamentación legal**

### **CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR**

#### **Sección Primera Educación**

Los artículos 343, 344 y 345 de La Constitución de la Republica del Ecuador (2008, pág. 160) nos indica lo siguiente:

**Art.-343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

**Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, estará articulado con el sistema de educación superior. El estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que

formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

**Art. 345.-** La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares La Constitución de la Republica del Ecuador (2008, pág. 160).

### **Sección quinta Niñas, niños y adolescentes**

La Constitución de la Republica del Ecuador nos indica en el **Art.45.-** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas. (2008, págs. 34-35)

### **Sección quinta educación**

La Constitución de la Republica del Ecuador nos indica en su **Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (2008, págs. 27-28)

### **Sección sexta cultura física y tiempo libre**

La Constitución de la Republica del Ecuador nos indica en su **Art. 381.-** El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad. 173 el Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa. (2008, págs. 172-173)

La Constitución de la Republica del Ecuador (2008, pág. 162) nos indica:

**Art. 349-** El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo con la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

### **2.3 Categorías conceptuales**

**Ajedrez:** Juego de mesa en el que se enfrentan dos jugadores, cada uno de los cuales tiene 16 piezas de valores diversos que puede mover, según ciertas reglas, sobre un tablero dividido en 64 cuadros alternativamente blancos y negros; gana el jugador que consigue dar mate al rey de su contrincante.

**Aprendizaje:** Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

**Estrategia:** Se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

**Juego:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

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

**Procesos cognitivos:** Son los procedimientos que lleva a cabo el ser humano para incorporar conocimientos.

**Pensamiento:** Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras

**Pensamiento estratégico:** Es aquel que se plantea un fin, analiza los medios con los que cuenta para llegar a él, y luego los dispone de tal modo que faciliten su alcance, de la mejor manera posible, con el menor costo temporal, personal y material, y el máximo beneficio.

**Recursos didácticos:** Son aquellos materiales o herramienta que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos.

**Toma de decisiones:** Una decisión es una resolución o determinación que se toma respecto a algo. Se conoce como toma de decisiones al proceso que consiste en realizar una elección entre diversas alternativas.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Modalidad y diseño de la investigación.**

##### **Indagación de campo**

Para el trabajo de campo se utilizó el método de la observación, donde se pudo evidenciar que la mayor parte de las actividades se realizan a través de la práctica, el Ajedrez ya es utilizado como un recurso didáctico en la Unidad Educativa Particular “10 de agosto” durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de 10 y 11 años. La recopilación de información permitió recoger datos importantes y necesarios para el tema que se investiga, a través de la encuesta tanto a docentes, como a directivos y estudiantes de la institución, se dio forma al trabajo de campo.

##### **3.2 Tipo de investigación**

Se utilizó el método descriptivo, que permite evaluar los diferentes tipos de pensamientos dentro de la Unidad Educativa, pudiendo conocer los diferentes recursos didácticos que se pueden utilizar para poder formar y desarrollar los procesos cognitivos de los estudiantes, donde se dio a conocer el criterio de (directivos, docentes, estudiantes) sobre las maneras y formas de usar recursos no tradicionales en la Unidad Educativa Particular “10 de agosto” entre niños de 10 y 11 años.

Los datos de cada información de este documento fueron aquellas encuestas realizadas a los directivos, maestros y estudiantes, para dar a

conocer el recurso didáctico por medio de la práctica del Ajedrez, la cual traerá beneficios de mucha importancia en el ámbito educativo de los estudiantes, el parámetro que abarca este deporte ciencia en los procesos cognitivos de corto y largo plazo, que dio como resultado en el proceso de investigación. Esta investigación nos permite conocer la problemática que tienen los estudiantes al no desarrollar de forma adecuada el pensamiento estratégico, la correcta toma de decisiones, la concentración y el desinterés total por el aprendizaje.

### **3.3 Métodos**

#### **Método deductivo**

A través del método deductivo, descriptivo se logró identificar las dificultades que se presentaban, por medio de la observación a los docentes y estudiantes de la Institución Educativa U.E.P “10 de agosto”, de esta manera se presentó un modelo de investigación en el cual se presentó análisis e interpretaciones de los diferentes contenidos obtenidos con gran aporte y respaldo por parte de la bibliografía de los autores que han manifestados los diferentes pensamientos para la elaboración del marco lógico.

#### **Método analítico**

Al aplicar el método analítico se pueden observar las causas que se dan en la Unidad Educativa Particular “10 de agosto”, dando puntos de vista sobre los problemas que tienen los maestros con el uso de nuevas herramientas, recursos, formas, metodologías aplicadas a la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes teniendo como resultado las bajas calificaciones, el desinterés total por el aprendizaje, la mala toma de decisiones en el ámbito educativo, escasa participación en clase, poca capacidad de cognitiva.

### **Método sintético**

Al utilizar el método sintético identificamos las partes que causan el problema de investigación, como el uso de recursos didácticos tradicionales, escasa capacitación docente, bajo rendimiento de los estudiantes en el ámbito escolar, nula participación de los directivos en mejorar las condiciones de enseñanza aprendizaje para un mejor desempeño de sus maestros y estudiantes.

### **Método histórico lógico**

El método Histórico Lógico nos permitió conocer los diferentes procesos que se venían realizando en la institución, también se pudo reconocer y evaluar los procedimientos más idóneos a utilizar en la investigación que se realiza en la Unidad Educativa Particular “10 de agosto”, se aprovechó la información generada en el transcurso de los años para tener las bases fundamentales y poder llevar a cabo esta problemática de una forma científica, demostrando que una de las causas del problema era el uso de recursos didácticos tradicionales, lo que redundaba en un bajo nivel de desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes.

## **3.4 Población y muestra**

### **Población**

La población está constituida por 30 estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica Media, 2 directivos, 22 docentes los cuales conforman la Unidad Educativa Particular “10 de agosto”.

### **Tamaño muestra**

La investigación se realizó con la totalidad de los involucrados ya que es mínima la muestra, para darle mayor confiabilidad y veracidad a las diferentes preguntas realizadas en la encuesta se tomó en consideración toda la población en este trabajo de investigación.

## **3.5 Técnicas De Investigación**

### **Observación**

A través de la observación podremos verificar dos partes fundamentales:

La observación nos permitirá ver el comportamiento y las actitudes de los docentes de la institución al utilizar el ajedrez como recurso didáctico

En los estudiantes se evidenciará actitudes, conductas, comportamiento, desempeño al practicar el Ajedrez como una actividad lúdica mental.

### **Encuesta**

Por medio de la encuesta se evidenciará la problemática que existe en los directivos, profesores y estudiantes en la Instrucción educativa con relación al ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico al momento de usarlo de forma práctica.

Tabla # 1

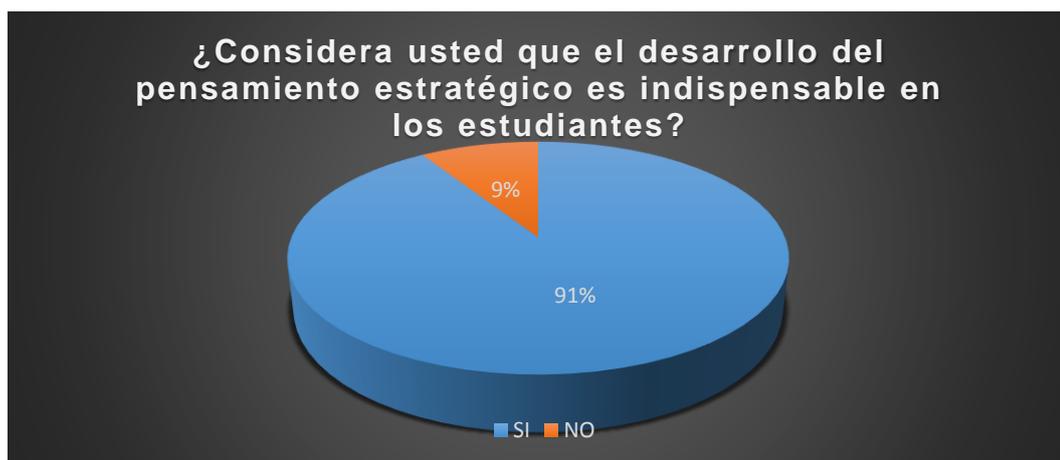
<b>Objeto de Investigación</b>	<b>Población</b>
<b>Directivos</b>	2
<b>Docentes</b>	22
<b>Estudiantes</b>	30
<b>Total</b>	54

**Tabulación de Encuesta**  
**Encuestas a Profesores de la Institución**  
**U.E.P “10 de agosto “**

**1 ¿Considera usted que el desarrollo del pensamiento estratégico es indispensable en los estudiantes?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	91%
NO	2	9%
TOTAL	22	100%

**Gráfico #1**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

**Análisis**

El 91% considera que el pensamiento estratégico es fundamental en los estudiantes lo que permite crear soluciones a los problemas que se presentan en cualquier etapa de la vida de los estudiantes, el 9% considera que es importante el pensamiento estratégico, pero no una base fundamental para el desarrollo del pensamiento.

**2 ¿Considera que el pensamiento estratégico tiene alguna incidencia en la toma de decisiones?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	95%
NO	1	5%
TOTAL	22	100%

**Gráfico #2**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

**Análisis**

Al realizar la pregunta a los maestros el 95% cree que el pensamiento estratégico está involucrado directamente en la correcta toma de decisiones ya que permite elegir las diferentes alternativas que se presenten al momento de tomar una decisión, el 5% piensa que es importante el pensamiento estratégico, pero no en la toma de decisiones, si no, en crear estrategias para resolver conflictos.

**3 ¿Cree usted que el bajo rendimiento académico de los estudiantes está ligado al uso de recursos didácticos convencionales?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	50%
NO	11	50%
TOTAL	22	100%

**Gráfico #3**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

**Análisis**

El 50% de los docentes está de acuerdo que el bajo rendimiento académico esta dado por el uso de recursos didácticos convencionales, los cuales no permiten nuevas formas de enseñanza aprendizaje, el 50% restante cree que los recursos convencionales son la base fundamental para el aprendizaje en los estudiantes.

**4 ¿Aceptarías utilizar nuevos recursos didácticos, innovadores para el desarrollo de los procesos cognitivos?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	100%
NO	0	0%
TOTAL	22	100%

**Gráfico #4**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

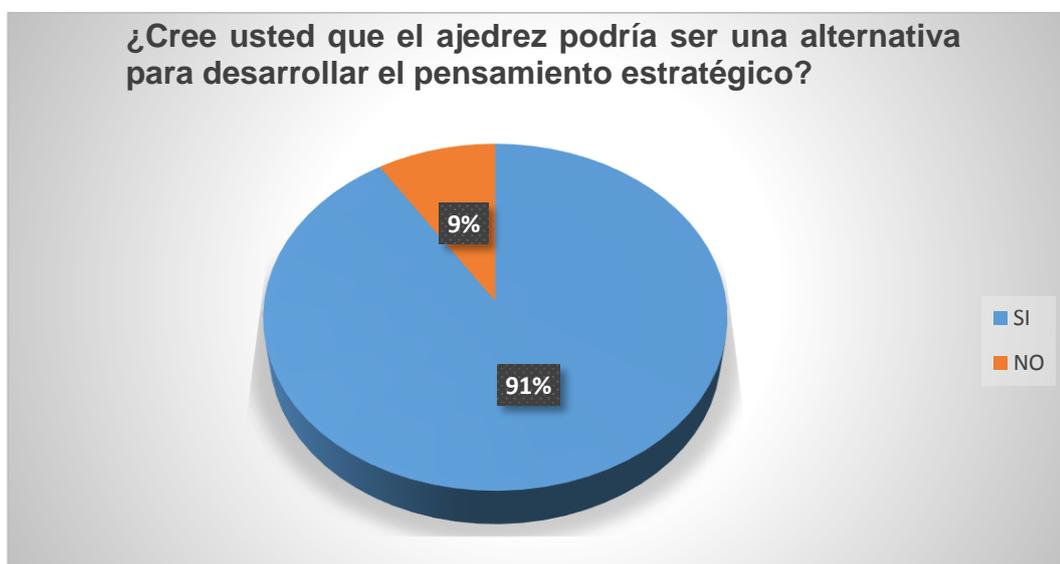
**Análisis**

Al realizar la pregunta a los maestros el 100 % está de acuerdo en usar nuevos métodos de enseñanza aprendizaje para el correcto aprendizaje de los estudiantes, ya que mejorarían su rendimiento escolar y sus capacidades cognitivas.

**5 ¿Cree usted que el ajedrez podría ser una alternativa para desarrollar el pensamiento estratégico?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	91%
NO	2	9%
TOTAL	22	100

**Gráfico #5**



**Fuente U.E.P "10 DE AGOSTO"**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

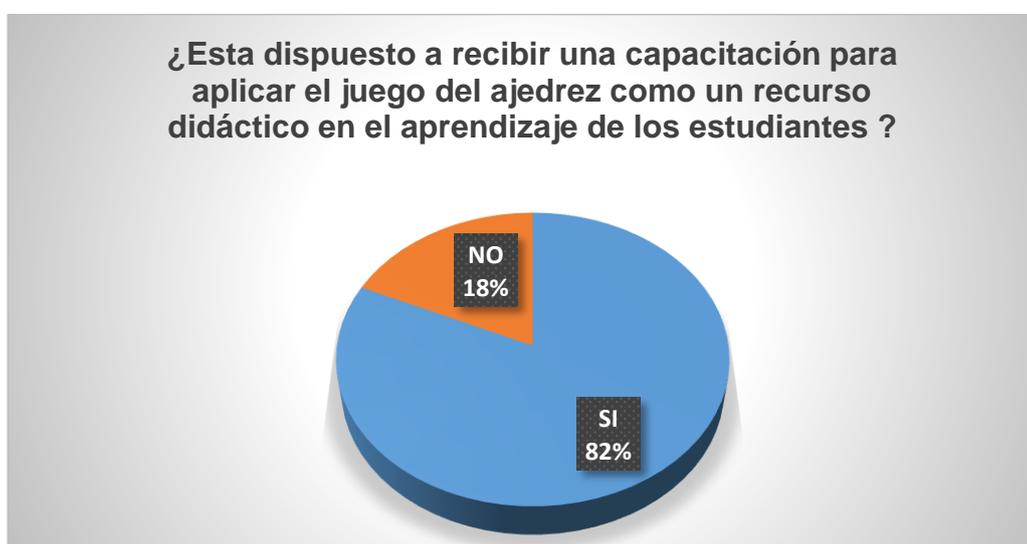
**Análisis**

El 91 % de los docentes están de acuerdo que el Ajedrez puede ser una alternativa fundamental para desarrollar el pensamiento estratégico porque permite al momento de jugar crear estrategias de juego que le ayudaran a ganar, el 9% restantes considera que no, porque lo ven más como una actividad lúdica.

6 ¿Esta dispuesto a recibir una capacitación para aplicar el juego del ajedrez como un recurso didáctico en el aprendizaje de los estudiantes?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	82%
NO	4	18%
TOTAL	22	100

Gráfico #6



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

### Análisis

El 82% de los docentes están dispuestos a asistir a una capacitación para poder aprender a utilizar el ajedrez como recurso didáctico para mejorar el nivel educativo en sus estudiantes, y el 18% restante no está de acuerdo porque consideran el ajedrez como una actividad para jugar y no como un recurso didáctico para impartir sus clases.

**7 ¿Estaría de acuerdo usted en utilizar el juego del ajedrez como una herramienta metodológica para desarrollar habilidades cognitivas?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	83%
NO	6	17%
TOTAL	22	100 %

**Gráfico #7**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

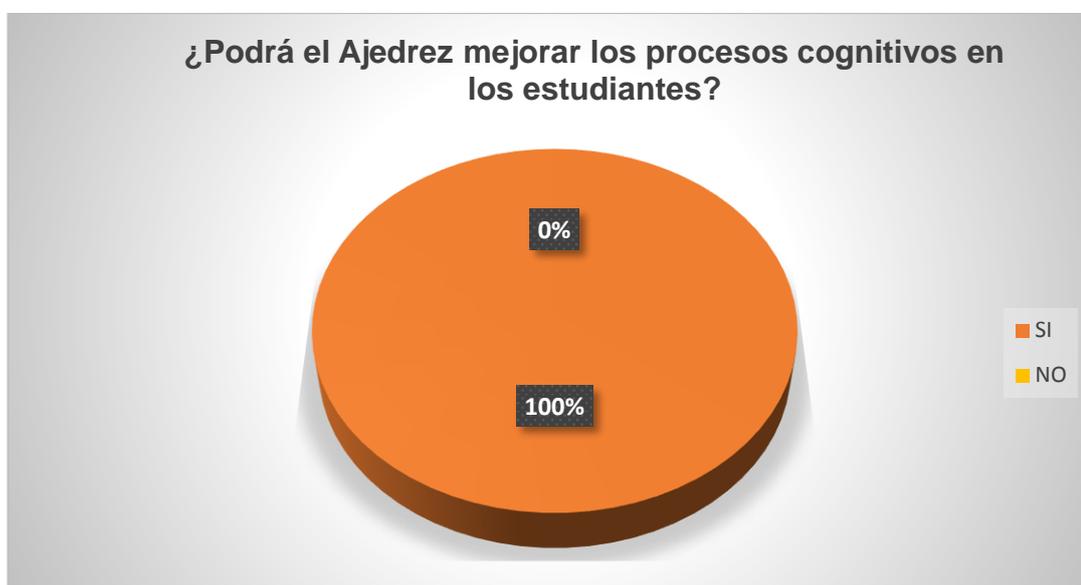
### **Análisis**

Al realizar la pregunta a los maestros consideran que, si se deben usar nuevas herramientas metodológicas para mejorar las habilidades cognitivas en los estudiantes, pero solo el 83% utilizaría el Ajedrez como herramienta metodológica, y el 17% utilizarían diferentes herramientas metodológicas, pero no el Ajedrez para el desarrollo de las habilidades cognitivas, porque consideran que es una pérdida de tiempo.

### 8 ¿Podrá el Ajedrez mejorar los procesos cognitivos en los estudiantes?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	100%
NO	0	0%
Total	22	100%

Gráfico # 8



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

### Análisis

El 100% de los docentes están de acuerdo que al utilizar el Ajedrez se podrá mejorar los procesos cognitivos en los estudiantes, mediante su práctica permite tener beneficios importantes para la educación.

9 ¿Cree usted que la práctica del juego del ajedrez podría fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	95%
NO	1	5%
TOTAL	22	100%

Gráfico #9



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

### Análisis

El 95% de los docentes considera que a través de nuevas herramientas didácticas se puede mejorar y desarrollar el aprendizaje significativo de una manera más efectiva, el 5% considera que por medio de herramientas tradicionales se puede lograr un aprendizaje significativo.

**10 ¿Considera usted que el ajedrez podría mejorar el desarrollo del pensamiento, en base a las estrategias aplicadas en el juego?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	91%
NO	2	9%
TOTAL	22	100%

**Gráfico #10**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

### **Análisis**

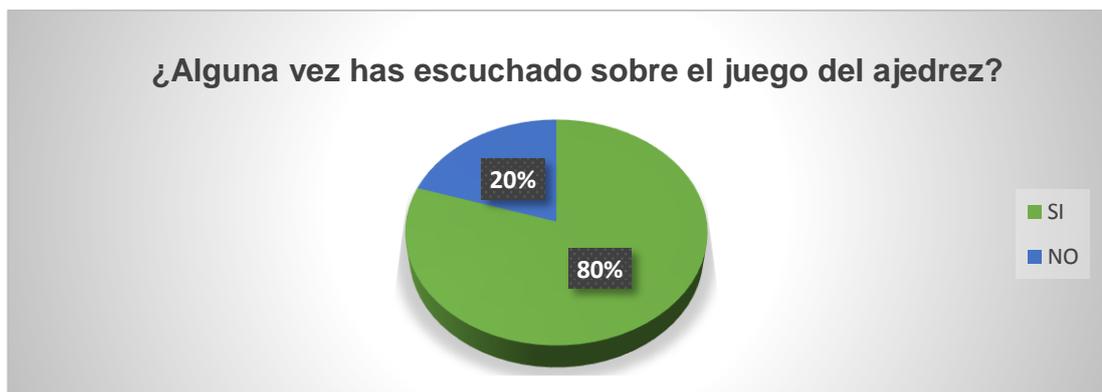
Al realizar la pregunta a los docentes de la institución el 91% está de acuerdo que el Ajedrez podría mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, mientras que el 9% restante considera que el ajedrez es un juego de diversión mas no educativo.

**Tabulación de Encuesta**  
**Encuestas a Estudiantes de la Institución**  
**U.E.P “10 de agosto”**

**1 ¿Alguna vez has escuchado sobre el juego del ajedrez?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SI</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>
<b>NO</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Gráfico #1**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado: (Aviles, 2019)**

**Análisis**

El 80% de los estudiantes han escuchado sobre el juego del ajedrez en algún momento de su vida, por medio de temas de conversación entre personas adultas, observar partidas en los parques, televisión o internet, a pesar de que es un juego que no es muy practicado entre jóvenes, para los adultos es lo contrario, el 2% restantes no ha escuchado nada sobre el juego de Ajedrez, pero si conocen algún juego de mesa.

## 2 ¿Sabes jugar ajedrez?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	77%
NO	7	23%
TOTAL	30	100%

Gráfico #2



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

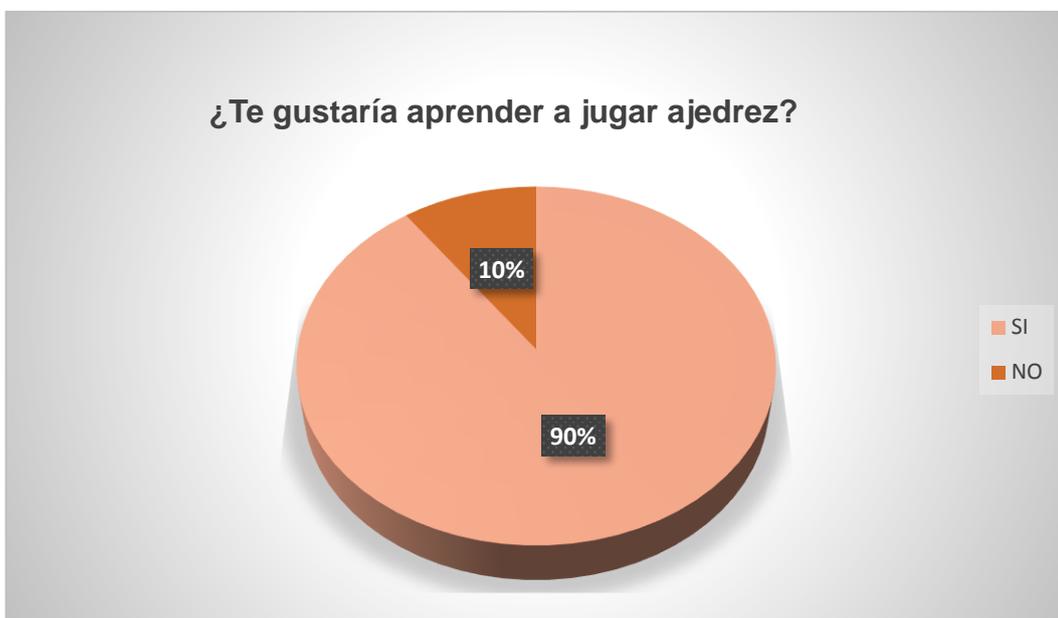
### Análisis

El 77% de los estudiantes mencionaron que saben jugar ajedrez, pero tienen un conocimiento básico del juego y desean aprender para mejorar y ganar más partidas, el 23% restante no tienen ningún conocimiento del juego, pero está muy interesado en aprender.

### 3 ¿Te gustaría aprender a jugar ajedrez?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	30	100%

Gráfico #3



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

### Análisis

El 90% de los estudiantes mencionaron que desean aprender a jugar ajedrez para mejorar sus capacidades intelectuales, el 10% restante no desea aprender a jugar porque le parece muy repetitivo.

#### 4 ¿Conoces el objetivo de jugar ajedrez?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	93%
NO	8	7%
TOTAL	30	100%

Gráfico #4



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

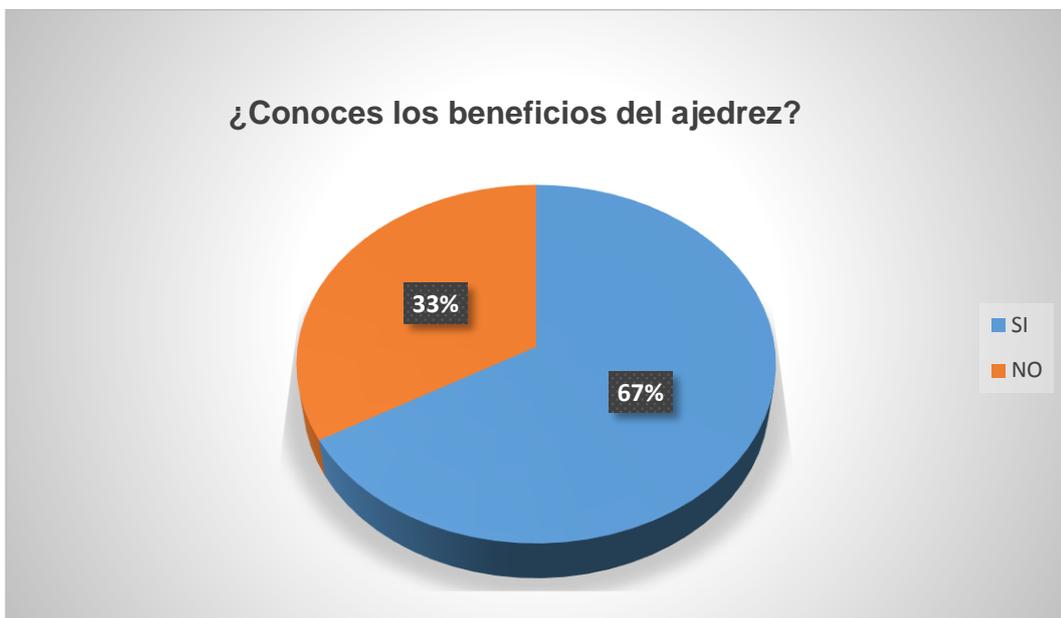
#### Análisis

El 93% de los estudiantes conoce que el objetivo del ajedrez es mejorar y desarrollar los procesos cognitivos para mejorar el rendimiento educativo y el 7% no conoce el objetivo del juego ya que no se los han explicado.

## 5 ¿Conoces los beneficios del ajedrez?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	33%
NO	10	67%
TOTAL	30	100%

Gráfico #5



Fuente U.E.P "10 DE AGOSTO"

Elaborado: (Aviles, 2019)

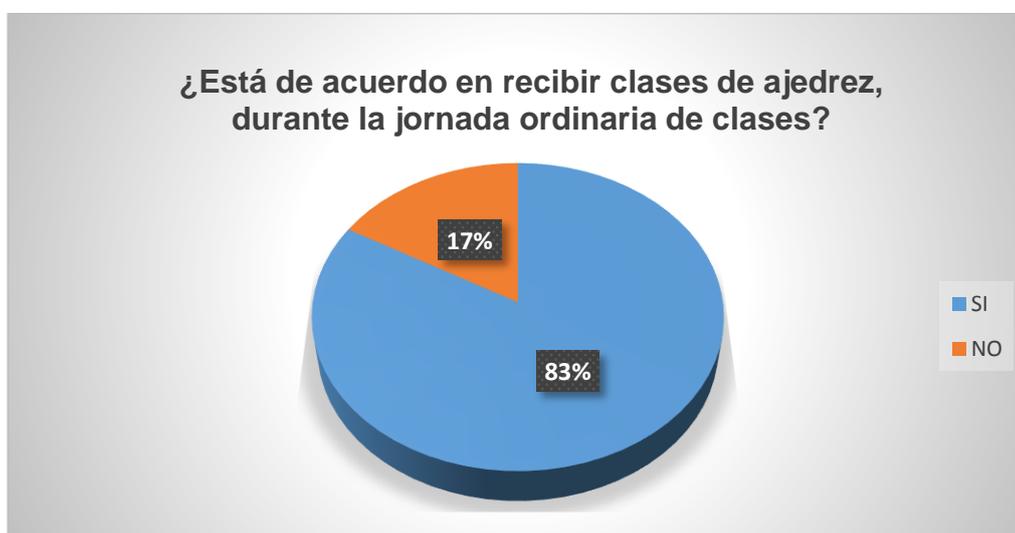
### Análisis

La pregunta realizada a los estudiantes el 67% conoce los beneficios del ajedrez porque a más de ser un juego recreativo les permite tener mejor concentración mayor capacidad de memoria y mejor desarrollo del pensamiento, el 33% restante no conoce sus beneficios y está más interesado en jugar y ganar.

6 ¿Está de acuerdo en recibir clases de ajedrez, durante la jornada ordinaria de clases?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

Gráfico #6



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

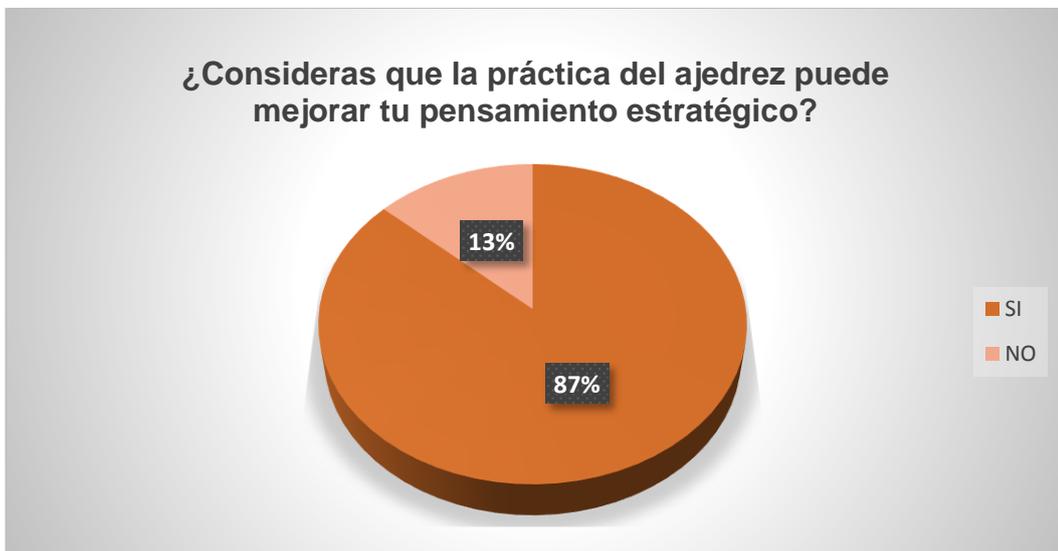
### Análisis

El 83% aceptaría el ajedrez como una materia base fundamental para el desarrollo de los procesos cognitivos y capacidades intelectuales aprendiendo de una manera lúdica y recreativa, el 17% no lo considera una materia base porque lo ven más como un juego recreativo y no como materia de estudio.

**7 ¿Consideras que la práctica del ajedrez puede mejorar tu pensamiento estratégico?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	87%
NO	4	13%
TOTAL	30	100%

**Gráfico #7**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

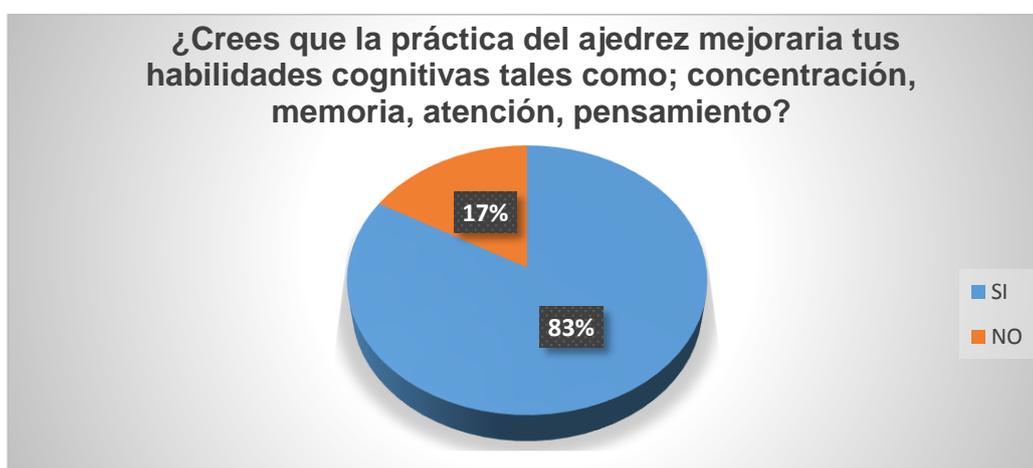
**Análisis**

El 87% de los estudiantes consideran que la práctica del ajedrez mejorar el pensamiento estratégico, ya que al momento de jugar se deben crear estrategias que permitan ganar al oponente de una manera más eficaz, el 13% considera que el pensamiento estratégico no es imprescindible en el juego del ajedrez, porque se lo puede adquirir en otras actividades.

8 ¿Crees que la práctica del ajedrez mejoraría tus habilidades cognitivas tales como; concentración, memoria, atención, pensamiento?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

Gráfico #8



Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”

Elaborado: (Aviles, 2019)

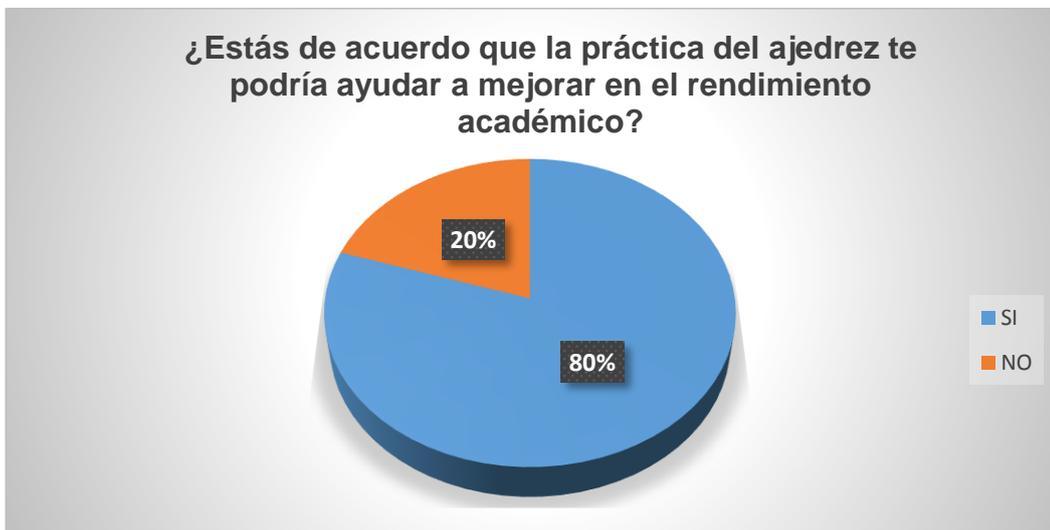
### Análisis

En la pregunta que se realizó a los estudiantes el 83% considera que el ajedrez mejorar sus habilidades cognitivas al momento de jugar, porque se concentran de una mejor forma, recuerdan mejor los movimientos y desarrollan el pensamiento para analizar las diferentes jugadas en la partida, el 17% no considera que a través de la práctica del ajedrez se pueda mejorar las habilidades cognitivas.

**9 ¿Estás de acuerdo que la práctica del ajedrez te podría ayudar a mejorar en el rendimiento académico?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80%
NO	6	20%
TOTAL	30	100%

**Gráfico #9**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

### **Análisis**

El 80% de los estudiantes creen que la práctica ajedrez mejorara el rendimiento académico ya que tiene muchos benéficos al momento de jugarlo, el 20% restante considera que no mejora el rendimiento académico, porque se lo consideran como un juego y no como enseñanza.

**10 ¿Estarías de acuerdo de que los maestros usen el juego del ajedrez como recurso didáctico para dar las clases?**

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80%
NO	6	20%
TOTAL	30	100%

**Gráfico #10**



**Fuente U.E.P “10 DE AGOSTO”**

**Elaborado:** (Aviles, 2019)

**Análisis**

El 80% de los estudiantes está de acuerdo que los docentes usen el ajedrez como un recurso didáctico, porque les parece entretenido, llamativo he innovador para la clase, el 10% considera que no, porque solo estarían jugando y no aprendiendo.

### 3.6 Discusión de resultados

La encuesta realizada a los docentes de la institución Educativa expresa la necesidad de conocer un poco más sobre la práctica del ajedrez como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al utilizarlo como un recurso didáctico innovador para mejorar y formar los procesos cognitivos de los estudiantes y así permitir el aprendizaje significativo por medio de la práctica del ajedrez, aumentando sus capacidades intelectuales y teniendo un mejor rendimiento educativo.

Se establece que los estudiantes tienen conocimientos básicos del juego del ajedrez y sus beneficios Educativos al momento de practicarlo, lo cual genera este deporte ciencia, pero consideran que se podría utilizar el ajedrez como un recurso didáctico entretenido y divertido en sus clases para mejorar las habilidades cognitivas y el pensamiento estratégico, que le permita tener un mayor rendimiento educativo y un desarrollo integral en todas las etapas de su vida.

### 3.7 Cronograma y actividades

Actividades	Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del Anteproyecto								
Desarrollo de la Problemática								
Objetivos y Justificación de la Investigación								
Fundamentaciones Teóricas								
Categorías conceptuales de la investigación								

Actividades	Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Revisión del Tema de investigación								
Diseño de la Metodología								
Recolección de Información								
Tabulación de la Información								
Discusión de los Resultados								
Ajedrez como Recurso Didáctico								

### 3.8 Presupuesto

Producto	Cantidad	Total
Movilización	1	30.00 \$
Memoria Digital	1	10.00\$
Impresiones	200	20.00\$
Anillado	2	10:00\$
<b>Total</b>	<b>204</b>	<b>70.00\$</b>

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

#### **4.1. Título**

El Ajedrez como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico

#### **Introducción**

El ajedrez conocido como el deporte ciencia, es uno de los juegos más practicado en todo el mundo, la práctica de este nos brinda muchos beneficios en el ámbito educativo, social, emocional, se lo utiliza en el ámbito escolar con la finalidad de incrementar, mejorar o desarrollar los procesos cognitivos y las habilidades mentales en los estudiantes. El ajedrez como recurso didáctico es innovador ya que permite ser una herramienta para formar competencias básicas teniendo como objetivo el desarrollo integral de quienes los practica. El juego del ajedrez se utiliza como un medio de apoyo para la enseñanza aprendizaje en otras materias educativas tales como: lengua, matemática, sociales, ciencias naturales, educación física, aunque pareciera un deporte pasivo representa la cultura de un juego muy antiguo fascinante y misterioso, fácil de aprender y comprender.

El ajedrez nos permitirá tener orden en nuestra vida conociendo los diferentes beneficios que nos brinda la práctica de este, tales como: mejora el desarrollo del pensamiento crítico, estratégico, reflexivo, potencia la memoria, la concentración, mejora la toma de decisiones, ayuda a la resolución de problemas, al análisis, eleva el cociente intelectual, mejora la creatividad, previene enfermedades mentales.

El ajedrez es un juego de mesa que puede ser practicado por todas las edades. Se puede aprender a cualquier edad solo se necesitan ganas y actitud de mejorar.

## **4.2. Objetivo**

### **Objetivo General**

- Agregar el ajedrez como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media

### **Objetivo Específicos**

- Diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes acerca del juego de ajedrez en la Unidad Educativa “Particular 10 de agosto”
- Seleccionar material didáctico vinculado al juego del ajedrez para elaborar sesiones y actividades que permita el desarrollo del pensamiento estratégico
- Desarrollar el pensamiento estratégico en los estudiantes a través de la práctica del juego del ajedrez aplicando estrategias de juego

## **4.3. Descripción**

# SESIONES PRELIMINARES DE AJEDREZ PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN LOS ESTUDIANTES

## Sesión # 1

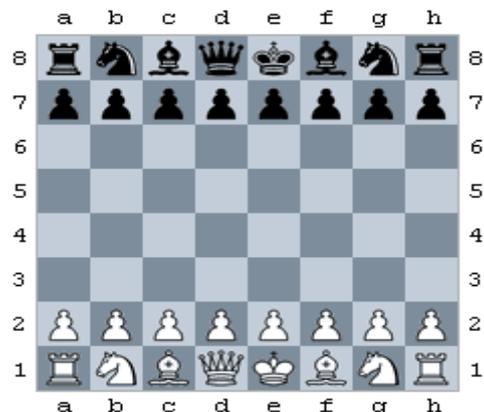
**Tema:** Familiarización del tablero de ajedrez y la posición de sus piezas

**Objetivo:** Conocer los fundamentos básicos del ajedrez

### Descripción

**Tablero de Ajedrez:** El tablero de ajedrez es un sistema algebraico que está dividido entre números del 1 al 8 y letras de la a hasta la h. Consta de en 64 casillas o escaques iguales (8 x 8), alternando el color blanco y de color negro. Existen 8 casillas en horizontal, 8 en vertical y 8 en la diagonal.

El tablero se coloca en medio de dos jugadores o contrincantes, de manera que uno queda en frente del otro. Cada jugador deberá poseer la casilla de color blanco a su lado derecho. En un tablero de ajedrez sólo se pueden hacer tres tipos de movimientos, a lo largo de las líneas verticales, horizontales y diagonales.



**Piezas del Ajedrez:** Las piezas de ajedrez, también conocidas como trebejos, son las partes móviles del juego de ajedrez.



Las piezas de un jugador pueden ser de color, "blancas", mientras que las del otro jugador son de color negro u oscuro y se denominan "negras".

El total de piezas en una partida de ajedrez es de 32, los cuales estarán repartidas 16 por cada jugador.

## Sesión # 2

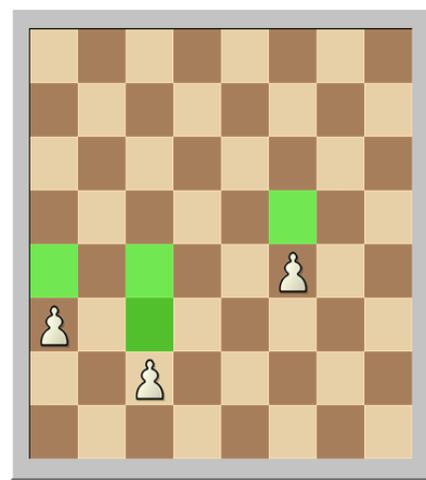
**Tema:** Movimientos de las piezas del ajedrez

**Objetivo:** Conocer los diferentes movimientos de las piezas del ajedrez para desplazarse por el tablero de una forma adecuada sin cometer errores.

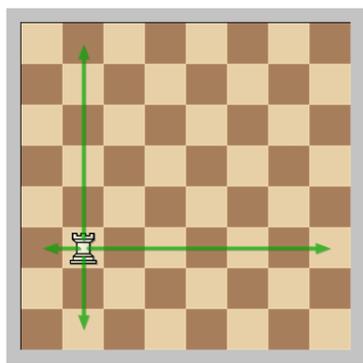
### Descripción

#### Movimientos del Peón

El peón puede ser movido verticalmente por la columna en la que se encuentra, sin poder ir hacia atrás. En el primer movimiento, desde el punto de partida inicial, pueden avanzar dos espacios y, a partir de ese momento, de uno en uno. Un peón puede capturar la pieza contraria en la fila en la posición diagonal.



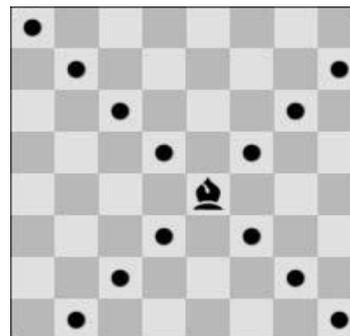
#### Movimientos de la Torre



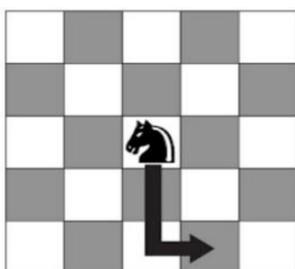
La torre puede moverse a cualquier casilla en el tablero de ajedrez, a lo largo de filas en forma (horizontal) o columna en forma (vertical) en las que se encuentra siempre, no podrá desplazarse cuando no haya una pieza que lo obstaculice.

### Movimientos del Alfil

El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra. Significa que si se encuentra en casilla negra estará en ese color de casilla hasta ser capturado.

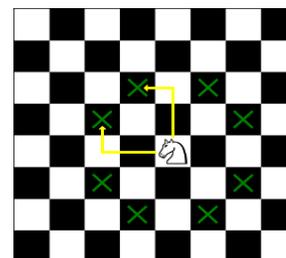


### Movimientos del Caballo

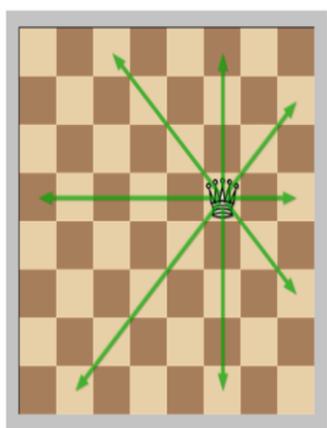


El movimiento del caballo insólito entre las piezas del ajedrez. Cuando se realiza el movimiento, se puede desplazar dos casillas horizontales y una casilla vertical.

El movimiento completo, por lo tanto, se parece a letra "L". Es la única pieza del ajedrez que puede saltar las demás piezas.



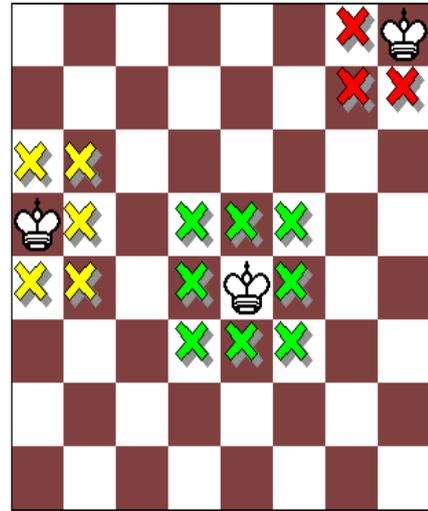
### Movimientos de la Dama



La dama es una pieza muy fuerte, debido a su gran movilidad. Puede desplazarse en todas las direcciones posibles, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera (como indican las flechas en el diagrama que se encuentra en el lado izquierdo). Es decir, que la dama tiene la capacidad de moverse al igual que otras piezas del ajedrez como el alfil y la torre.

## Movimientos del Rey

El rey puede moverse a cualquier posición posible, es decir, se puede mover una casilla en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal siempre que esta casilla este libre. No se puede mover a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color. El rey captura de la misma manera en que se mueve en todas las direcciones, colocándose en la casilla de la pieza oponente.



## Sesión # 3

**Tema:** Valor Relativo de las Piezas de ajedrez

**Objetivo:** Aprender los valores numéricos de cada una de las piezas del ajedrez

### Descripción

Simplificaremos y valoraremos cada pieza del ajedrez con un número de peones equivalente y esta comparación nos ayuda evaluar la posición y decidir si un cambio de piezas es favorable o no.

### Valor de las piezas del Ajedrez

- Peón = 1
- Alfil = 3
- Caballo = 3
- Torre = 5
- Dama = 9
- Rey =  $\infty$  (INFINITO)



An infographic on a dark green background showing the relative value of chess pieces. Each piece is represented by a white icon in a purple square, followed by its name in a white arrow pointing right, and its value in white text.

• PEÓN	1 punto
• CABALLO	3 puntos
• ALFIL	3 puntos
• TORRE	5 puntos
• DAMA	9 puntos
• REY	INFINITO ...

## Sesión # 4

**Tema:** Jugadas y estrategias de Juego

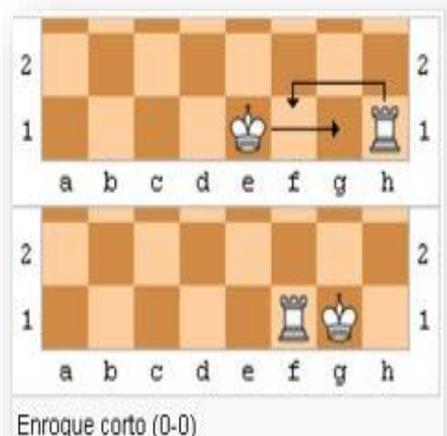
**Objetivo:** Reconocer las diferentes variantes en los movimientos de las piezas del ajedrez, aplicando las jugadas y estrategias.

### Descripción

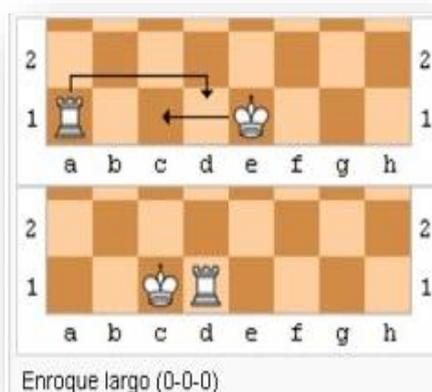
Las estrategias o jugadas especiales en el ajedrez son formas de darle a la partida maneras de proteger, capturar y desplazarse en el tablero de ajedrez por ej.

### Enroque corto

Se llama enroque corto porque la torre se encuentra más cerca al rey. Se realiza de esta forma: el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre de forma directa, en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si lo esquivara, ocupando la casilla contigua.



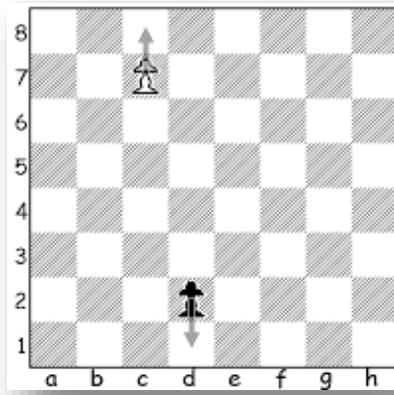
### Enroque largo



Se realiza de forma similar: El rey se mueve dos casillas en dirección de la torre y la dama de manera directa en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si saltase sobre él, ocupando la casilla contigua.

## Coronación

En ajedrez, se lo conoce como coronación cuando un peón llega al otro lado del tablero sin ser capturado, el jugador que ha coronado ese peón lo puede reclamar por cualquier pieza que el desee de mayor poder siendo del mismo color del peón, es decir, un caballo, un alfil, una torre o una dama, excepto (peón y rey).



## Sesión # 5

**Tema:** Reglas del ajedrez

**Objetivo:** Comprender las diferentes reglas que se aplican a una partida de ajedrez

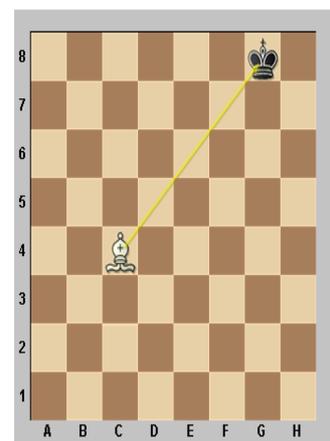
### Descripción

Las reglas nos permitirán desempeñarnos de una manera legal en una partida de ajedrez respetando los fundamentos básicos del juego de ajedrez como deporte ciencia.

### Jaque

Si el rey es amenazado de que va a ser atrapado se mencionara la palabra jaque siempre y cuando tenga diferentes posibilidades de poder escapar. Un rey no puede desplazarse a una casilla donde esté siendo amenazado, y si se encuentra en jaque debe moverse de forma inmediata

hay tres maneras en las que debemos movernos para salir del jaque.



-Capturando la pieza enemiga que ha provocado el jaque.

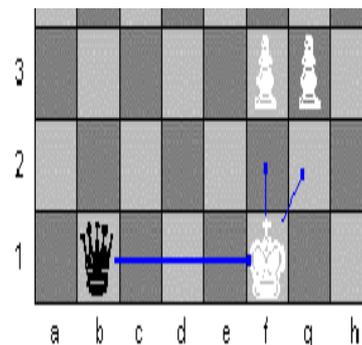
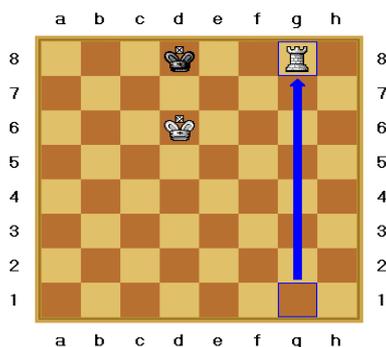
-Tapando la línea de ataque colocando tus propias piezas entre la pieza que ha hecho el jaque y tu rey (Por supuesto, un rey no puede ser bloqueado)

-Moviendo el rey fuera de la zona de peligro (jaque)

## Jaque mate

El objetivo principal en el juego de ajedrez es hacer jaque mate al rey de tu oponente. Cuando un rey no puede moverse para escapar y evitar ser capturado se dice la palabra jaque mate como referencia que el jugador contrario acaba de perder la partida automáticamente.

Las cuales tenemos las siguientes imágenes:



## Fin del juego

### Ganador

Gana la partida el jugador que haya hecho jaque mate al rey.

Su oponente se haya rendido.

Por mayor cantidad de puntos.

Por tiempo establecido.



### Conducción del juego

Se realiza un sorteo para saber con qué color de pieza única cada jugador.

Las piezas blancas siempre empezaran jugando.

En una partida de ajedrez pieza tocada pieza jugada.

No se permite hablar mientras se desarrolla la partida.

Puede haber empate si los dos contrincantes lo deciden.

# APLICACIÓN DEL JUEGO DE AJEDREZ COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATEGICO

## Familiarización al Juego del Ajedrez

### Actividad # 1

**Tema:** Tableros dinámicos

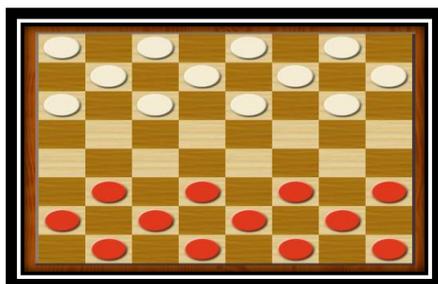
**Objetivo:** Reconocer el tablero de ajedrez y sus piezas en los diferentes juegos de mesa

**Número de Participantes:** 3

**Materiales:** tableros de ajedrez, monopolio, damas chinas

### Descripción

Consiste en mostrar los diferentes juegos de mesa con sus respectivas fichas y piezas a los estudiantes, para que ellos puedan identificar el tablero de ajedrez con sus características y diferencias de los demás juegos de mesa y así poder observar el grado de conocimiento que poseen sobre el juego.



## Actividad # 2

**Tema:** Juega a las Cartas con el Ajedrez

**Objetivo:** Reconocer las piezas del ajedrez jugando a las cartas

**Número de Participantes:** 2

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez, cartas con la imagen de las piezas y su respectivo nombre.

### Descripción

- Ubicaremos dos estudiantes frente a frente con un tablero de ajedrez
- A su mano derecha ubicaremos el maso de cartas con dibujos de la pieza
- Indicaremos a cada estudiante que debe elegir una carta del maso
- El estudiante tomará una carta con el dibujo de una pieza
- El estudiante deberá señalar y recoger la pieza del tablero igual al dibujo que le salió en la carta.



## Movimientos de las Piezas del Ajedrez

### Actividad # 1

**Tema:** La jugada de los peones

**Objetivo:** Aprender el movimiento del peón con su respectiva regla en su primera jugada y la forma en la que captura

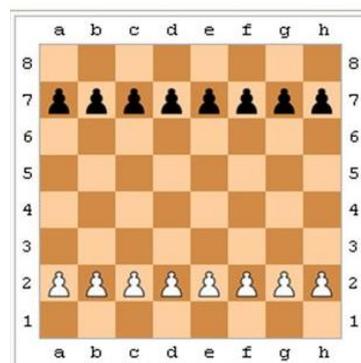
**Número de Participantes:** 2

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez (peón)

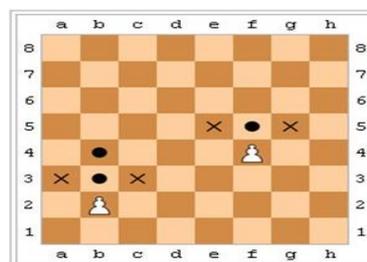
#### Descripción

Consiste que los peones deberán avanzar de forma alterna aplicando la regla de los dos pasos o un paso de forma vertical tratando de llegar lo más pronto posible al lado contrario.

El estudiante deberá crear estrategias de juego seleccionando que peón de los 8 va a utilizar para aplicar la regla de los dos pasos o un paso para desplazarse de forma vertical en el tablero. En el ejemplo podemos darnos cuenta la posición inicial de los 16 peones entre blancos y negros ubicados en cada lado del tablero en una partida de ajedrez, la cual sería la forma básica para poder aplicar la estrategia de juego.



En la imagen del tablero podemos verificar el movimiento del peón aplicando la estrategia de juego avanzando dos espacios o un espacio de forma vertical, para lograr el objetivo de llegar lo rápido posible al lado contrario.



La forma que captura el peón a una pieza contraria se dará de forma diagonal como nos muestra la imagen de la izquierda.

## Actividad # 2

**Tema:** Alfil en Movimiento

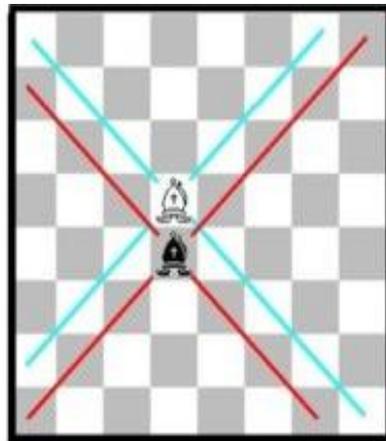
**Objetivo:** Aprender el movimiento del alfil y su forma de capturar

**Número de Participantes:** 2

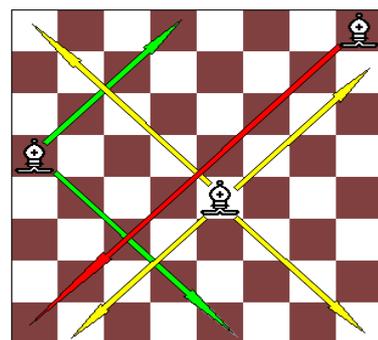
**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez (Alfil)

### Descripción

Consiste que el alfil se desplace de forma diagonal en el tablero de ajedrez, teniendo así mayor movimiento en el juego, ubicándose en el color correspondiente sea este blanco o negro aplicando la regla que solo se podrá desplazar en el color que empiece, la forma en la que captura a una pieza contraria es aplicando su movimiento base (diagonal).



En el ejemplo podemos verificar los posibles movimientos del alfil en una partida de ajedrez en su respectivo casillero ya sea blanco o negro el en cual se desplazará de forma correcta.



### Actividad # 3

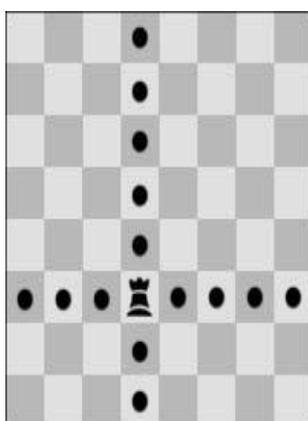
**Tema:** Torres en acción

**Objetivo:** Aprender el movimiento de la torre y la forma en la que captura

**Número de Participantes:** 2

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez

#### Descripción



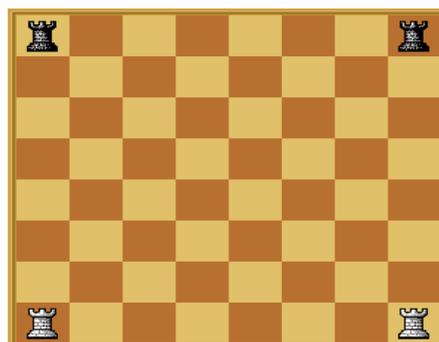
Ubicaremos una torre en el centro del tablero de ajedrez, le indicaremos al estudiante que debe mover la pieza de forma vertical u horizontal, desplazándose la mayor cantidad de casillas posibles.

La torre captura a la pieza contraria con su movimiento base (vertical, horizontal en la casilla que se encuentre esta).

**Aplicaremos variantes tales como:**

**cuatro torres en el tablero de ajedrez**

Utilizaremos las 4 torres en el tablero en su posición inicial, el estudiante moverá las torres para evitar ser capturado por el oponente.



## Actividad # 4

**Tema:** Saltando se aprende

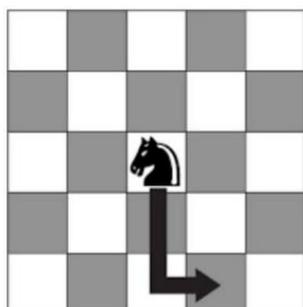
**Objetivo:** Aprender el movimiento del caballo y la forma en la que captura.

**Número de Participantes:** 1

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez (caballo)

### Descripción

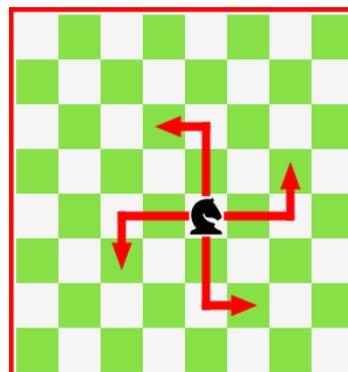
El movimiento del caballo es uno de más difíciles en el tablero de ajedrez por su complejidad.



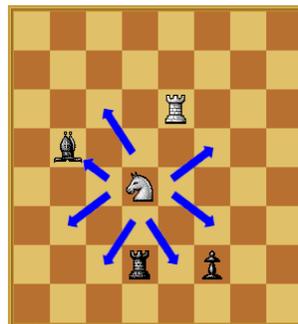
Le explicaremos al estudiante que para poder realizar el movimiento del caballo se deben mover dos casillas horizontales y una casilla vertical o dos casillas en posición vertical y una horizontal cuadrada. El movimiento completo, por lo tanto, se parece a letra "L".

### Pasos para seguir

- El estudiante deberá realizar el movimiento en forma de L utilizando primero los dedos de la mano para afianzar la correcta ejecución en el juego de ajedrez.
- Se le indicara al estudiante que coja la pieza del caballo y la arrastre en el mismo sentido que utilizo los dedos.



- Luego le diremos que recree el movimiento del caballo en su mente
- Por último, el estudiante debe aplicar la correcta ejecución del movimiento es decir en L sin arrastrar la pieza.
- La forma de capturar del caballo es cuando llega a la casilla que se encuentra ocupada por un adversario.



## Actividad # 5

**Tema:** El poderoso rey

**Objetivo:** Aprender el movimiento del Rey y la manera en la que captura

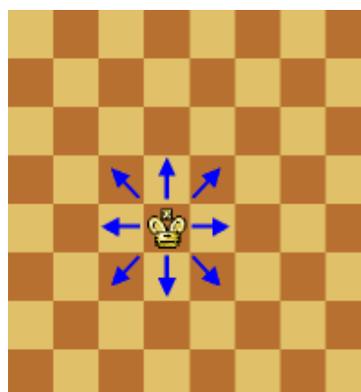
**Número de Participantes:** 1

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez (rey)

### Descripción

El rey es la pieza más importante del tablero de ajedrez, pero a la vez es una de las más débiles porque carece de amplitud de movimiento.

Le explicaremos al estudiante que el rey solamente se puede mover una sola casilla en cualquier dirección: hacia arriba, abajo, derecha e izquierda en el tablero de ajedrez.



El rey captura de la misma manera en que se mueve, colocándose en la casilla de la pieza oponente como se observa en la imagen de la izquierda.

## Actividad # 6

**Tema:** La reina del Juego

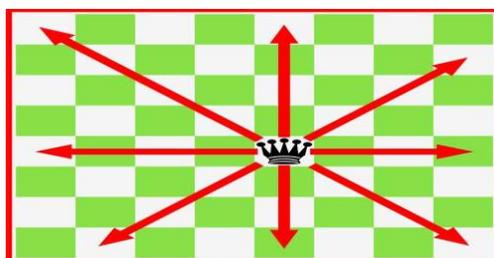
**Objetivo:** Aprender el movimiento de la Dama o Reina y la manera en que captura

**Número de Participantes:** 1

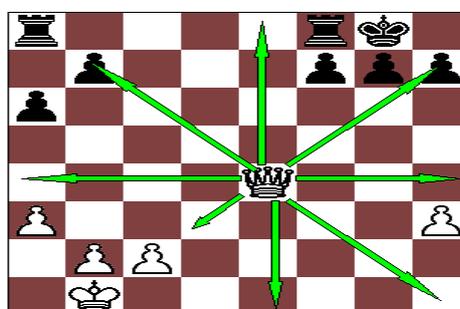
**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez (Dama)

### Descripción

Se le explicara al estudiante que la dama puede moverse en línea recta en todas direcciones, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera, siendo ella la pieza más fuerte del tablero de ajedrez (como indican las flechas en el diagrama que se encuentra en la parte inferior).



La Dama captura de la misma forma en la que se mueve, como se aprecia en la imagen de la derecha atacando a varias piezas en el mismo turno a la vez.



# ESTRATEGIAS DE JUEGO APLICADAS EN EL AJEDREZ PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO

## Actividad # 1

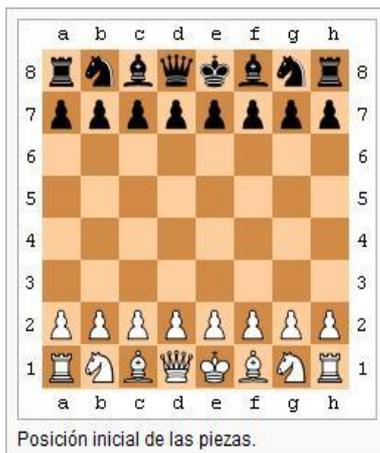
**Tema:** Ajedrez entre dos

**Objetivo:** Aplicar los fundamentos básicos del ajedrez en una partida

**Número de Participantes:** 2

**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas del ajedrez

### Descripción



Ubicaremos el tablero de ajedrez en medio de dos estudiantes, los cuales harán el sorteo respectivo para seleccionar el color de la pieza que les toque jugar, antes de iniciar la partida se les comenta que deben aplicar los fundamentos básicos del juego tales como:

- Ubicación correcta del tablero y las piezas
- Correcta ejecución de los movimientos de las piezas
- Aplicar las diferentes reglas de juego en la partida



Aplicaremos variantes al juego mencionando a los estudiantes que deben terminar la partida antes de un tiempo establecido, por el jaque mate o por mutuo acuerdo dando las diferentes pautas al juego.

## Actividad # 2

**Tema:** Alcánzame si Puedes

**Objetivo:** Fomentar la Practica del ajedrez de forma lúdica

**Número de Participantes:** 32

**Materiales:** Patio de la escuela

### Descripción

Se realizará de forma lúdica en el patio de la escuela como una forma diferente de jugar el ajedrez.

### Pasos

1. El docente formará dos grupos de 16 estudiantes
2. Los estudiantes de cada grupo deberán formarse de tal manera como si estuvieran en un tablero de ajedrez simulando cada pieza.
3. El maestro designara a cada grupo un color, este sea blanco o negro dándole énfasis a las piezas y sus respectivos colores.
4. El docente asignara a los dos grupos establecidos el nombre de las piezas del ajedrez que representaran en el juego.
5. El color y el nombre de la pieza que el docente mencione tendrá que atacar al grupo contrario, que podrá defender con la misma pieza nombrada tocando al adversario para sacarlo del juego.
6. Se le explicara al estudiante que al oír el nombre de la pieza y el color que representan (blanco o negro) deben correr hacia delante tratando de tocar al rey adversario para darle jaque mate.
7. Aplicaremos la regla del ajedrez que siempre debe iniciar blanco.
8. El grupo ganador será quien pueda tocar al rey y darle jaque mate.



### Actividad # 3

**Tema:** Muévete o te capturan

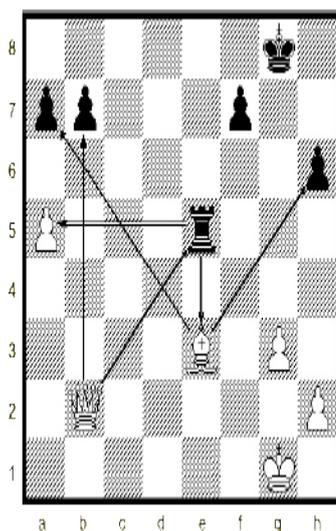
**Objetivo:** Crear variantes o alternativas de juego para despezarse en el tablero sin ser capturado desarrollando el pensamiento estratégico

**Número de Participantes:** 2

**Material:** Tablero de ajedrez, piezas

#### Descripción

Ubicaremos varias piezas en el tablero de ajedrez, amenazando al alfil con ser capturado, para que el estudiante tome diferentes alternativas de juego para poder librarse y no ser capturado.



Al estudiante se le dará posibilidades de juego para que el alfil tenga alternativas de movimiento, amenazaremos con la torre al alfil.

El estudiante deberá tomara la mejor alternativa moviéndose en diagonal en el tablero de ajedrez, escapando de la torre a (h6) o capturando al peón de (a7) logrando el objetivo de la actividad que es desplazarse para evitar ser capturado.

## Actividad # 4

**Tema:** Mate en dos

**Objetivo:** Crear estrategias de juego para realizar el jaque mate en el menor tiempo posible desarrollando el pensamiento estratégico en los estudiantes

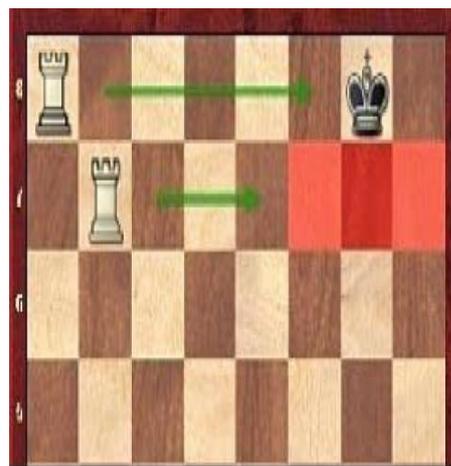
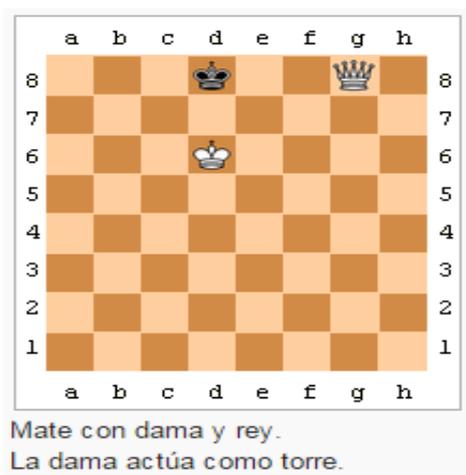
**Número de Participantes:** 2

**Material:** Tablero de ajedrez, piezas

### Descripción

El estudiante iniciaría la partida con dos piezas blancas siendo estas las que el decida usar para darle jaque mate al rey contrario, creando estrategias de juego, el otro estudiante manejará piezas de color negro utilizando como pieza inicial el Rey, lo cual tendrá que crear estrategias de juego para no ser capturado y escapar del jaque mate.

En las diferentes imágenes podemos observar el jaque mate con dos piezas blancas.



## Actividad # 5

**Tema:** Mate con 3 o 5 piezas

**Objetivo:** Crear estrategias de juego para realizar el jaque mate en el menor tiempo posible desarrollando el pensamiento estratégico en los estudiantes

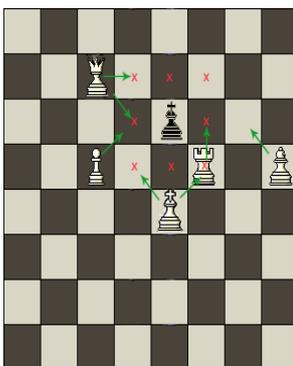
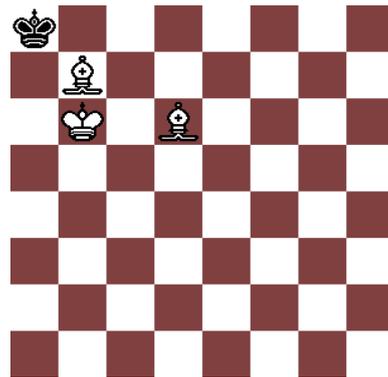
**Número de Participantes:** 2

**Material:** Tablero de ajedrez, piezas

### Descripción

Consisten en crear estrategias de juego realizando movimientos con tres y cinco piezas del ajedrez que le den jaque mate al rey, quedando totalmente atrapado y sin ningún movimiento posible.

Por ejemplo, en la ilustración podemos apreciar que se están utilizando dos alfiles y el rey. Para atrapar al rey oponente que ha quedado sin ningún movimiento posible dándole el jaque mate.



En la imagen podemos darnos cuenta de que al usar tres o cinco piezas de ajedrez tendremos mayor movimiento en el tablero logrando así la captura del rey, dando por terminada la partida en el menor tiempo posible.

## Actividad # 6

**Tema:** El juego de la apertura

**Objetivo:** Crear estrategias de juego desarrollando el pensamiento estratégico en los estudiantes

**Número de Participantes:** 2

**Material:** Tablero de ajedrez, piezas

### Descripción

Se le hará saber al estudiante que debe empezar a jugar creando su propia apertura de juego, indicándole que debe mover piezas que le permitan desplazarse lo más rápido posible al centro del tablero.

Como se identifica en la imagen el estudiante elije el peón en su primer movimiento de la partida como estrategia para alcanzar el centro del tablero y así dominar el juego.



Por ejemplo, en la imagen se puede observar que el estudiante realiza el movimiento del peón y los caballos como estrategia para tener más posición en la mitad del tablero. Sabiendo que en el ajedrez quien controla el centro del tablero controla el juego.

## Actividad # 7

**Tema:** Elije la Mejor decisión

**Objetivo:** Desarrollar el Pensamiento estratégico

**Número de Participantes:** 2

**Materiales:** Tableros de ajedrez, piezas

### Descripción

El estudiante deberá elegir una pieza del tablero de ajedrez por su categoría o movimiento.

Se le explicara que las piezas tienen movimientos diferentes y que unas tienen mayor desplazamiento en el juego, pero no son tan importantes como otras, teniendo el ejemplo del REY que es la más importante en el juego de ajedrez. Pero a la vez una de las más débiles.

El estudiante deberá elegir de la forma que él crea conveniente, aplicando su conocimiento y pensamiento estratégico al momento de elegir la pieza por su poder en el tablero de ajedrez o por su importancia.



## Actividad # 8

**Tema:** Mentaliza la jugada de la dama

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento estratégico

**Número de Participantes:** 1

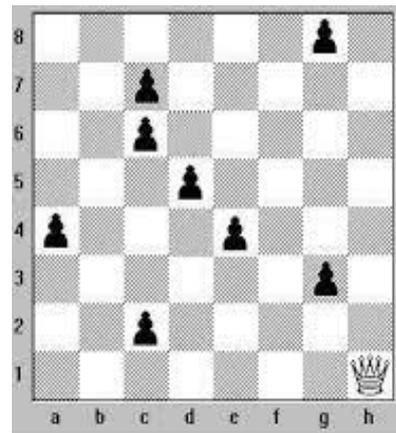
**Materiales:** Tableros de ajedrez, piezas

### Descripción

Ubicaremos 8 peones en el tablero de ajedrez y una dama, se deberá capturar a los 8 peones en 8 movimientos posibles en el tablero respetando el movimiento de la dama, sin la necesidad de mover las piezas y el tablero de ajedrez, creando estrategias mentales para la ejecución del juego.

En siguiente ejemplo podemos darnos cuenta de que los peones están dispersos por todo el tablero de ajedrez, lo cual el estudiante deberá crear una estrategia mental para poder capturarlos en 8 movimientos posible.

Fomentara la estrategia de juego y desarrollara el pensamiento estratégico.



## Actividad # 9

**Tema:** Caballo Saltarín

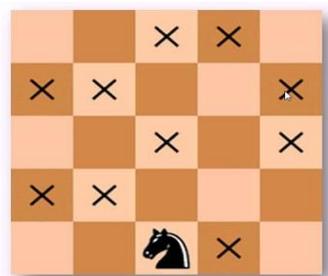
**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento estratégico y la memoria

**Número de Participantes:** 1

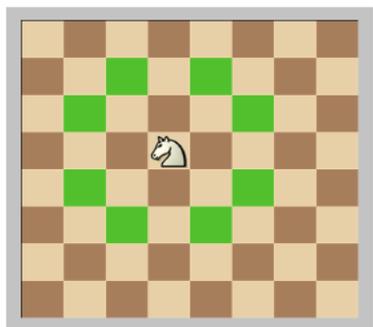
**Materiales:** Tablero de ajedrez, piezas

### Descripción

Consiste en encontrar una secuencia de movimientos en (L), válidos para que recorra todas las casillas del tablero de ajedrez, visitando cada una, solo una vez.



Una vez que el estudiante toque una posición en la que ya estuvo, deberá volver al inicio, realizando de nuevo los movimientos en (L) de forma adecuada.



Sus procesos cognitivos como la memoria y el pensamiento estratégico los utilizara como base fundamental para logra el objetivo y avanzar de forma correcta.

#### **4.4 Impacto**

Mediante la investigación se logró utilizar el ajedrez como recurso didáctico innovador para el desarrollo del pensamiento estratégico, gracias a las sesiones y actividades propuesta, que permitirá tener un mejor desenvolvimiento tanto al docente y a los estudiantes en el ámbito educativo.

Al mismo tiempo se logró demostrar que los juegos pueden ser adaptados y utilizarlos como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje.

#### **4.5 Conclusiones**

- Se evidencio que el juego puede ser una herramienta didáctica alternativa para el desarrollo del pensamiento estratégico.
- Se determinó que los estudiantes tienen buena predisposición para aprender de una forma lúdica y divertida.
- Se hace necesario actualizar permanentemente las herramientas didácticas.
- Que la práctica del ajedrez incide de forma directa en el formación y desarrollo de los procesos cognitivos y las habilidades mentales en los estudiantes.
- Cuando aplicamos el ajedrez como un recurso didáctico innovador y estratégico, nos permite formar, mejorar y desarrollar competencias en el ámbito educativo, social, emocional y profesional.
- El ajedrez es uno de los principales juegos cognitivos porque ofrece cantidades de beneficios a quienes los practican, sean estas personas de cualquier edad, condición social e intelectual.

#### **4.6 Recomendaciones**

1. Motivar al personal docente para utilizar el ajedrez como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje de otras asignaturas.
2. Hacer seguimiento durante la aplicación del ajedrez como recurso didáctico innovador.
3. Que se aplique estrategias como el juego del ajedrez en los diferentes niveles educativos.
4. Utilización de diferentes juegos de mesa que beneficien el desarrollo del pensamiento (damas chinas).
5. Implementar en la Unidad Educativa recursos (tableros de ajedrez) que permitan a los estudiantes poder jugar en los momentos libres.
6. Que los directivos apoyen la implementación de los juegos dentro de las planificaciones de las distintas asignaturas, para mejorar e innovar las formas de enseñanza.
7. Promover charlas sobre el beneficio del ajedrez a la comunidad educativa.

## BIBLIOGRAFÍA

- Asamblea Constituyente de Ecuador. (2008). Constitución de la República . Montecristi.
- Asamblea Constituyente de Ecuador. (2008). Constitución de la República. En *Constitucion de la Republica* (págs. 27-28). Montecristi.
- Asamblea constituyente de Ecuador. (2008). Constitución de la República . Montecristi.
- Asamblea Constituyente de Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Montecristi.
- Asamblea Nacional Constituyente . (2008). Constitución de la República . Montecristi.
- Aviles, I. (8 de JULIO de 2019). Guayaquil, Guayas, Ecuador.
- Blanco, & Veneranda. (12 de 11 de 2012). *wordpress*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Capita, A. M. (2019). Estrategias de Aprendizaje. Granada.
- E.U. (17 de julio de 2017). *EcuadorUniversitario*. Obtenido de Ajedrez como Herramienta Educativa: <https://ecuadoruniversitario.com/opinion/ajedrez-herramienta-educativa/>
- EcuadorUniversitario . (17 de julio de 2017). *EcuadorUniversitario* . Obtenido de Ajedrez como herramienta Educativa : <https://ecuadoruniversitario.com/opinion/ajedrez-herramienta-educativa/>
- El Heraldo. (2002). Ajedrez, el juego ciencia. *EL HERALDO*.
- Etchepareborda, D. M. (2005). Memoria de trabajo en los procesos básicos del aprendizaje. *REVISTA DE NEUROLOGÍA*, 79.
- F.K.P.I. (2019). Obtenido de <https://ajedrezsocial.org/que-hacemos/ajedrez-educativo-y-escolar/>
- FINE, R. (1980). En R. FINE, *Psicología del Jugador de Ajedrez* (pág. 25). Barcelona: Martinez Roca.
- FINE, R. (1980). En R. FINE, *Psicología del Jugador de Ajedrez* (pág. 14). Barcelona: Martinez Roca.
- Fundacion Kasparov De Ajedrez para Iberoamericana. (2019). *Ajedrezsocial.org*. Obtenido de <https://ajedrezsocial.org/que-hacemos/ajedrez-educativo-y-escolar/>

- Ganzo, J. (1973). En J. Ganzo, *Historia General del Ajedrez* (pág. 16). Madrid: Ricardo Aguilera .
- Ganzo, J. (1973). *Historia General del Ajedrez*. Madrid: Ricardo Aguilera.
- Ganzo, J. (1973). *Historias General del Ajedrez*. En J. Ganzo. Madrid: Ricardo Aguilera.
- Gómez, R. C., & Crespo, R. (2017). *Las vertientes del Ajedrez y sus Beneficios*. Provincia de Toledo: capakhine.es.
- Groos, K. (2008). El juego como escuela de vida. *revista micelanea de investigacion*, 7-22.
- Guibovich, O. (27 de febrero de 2019). *El ajedrez y el pensmaiento estrategico*.
- Hostmonster. (21 de 12 de 2007). *Historia del Ajedrez: historia y origen , movimientos y muchos mas*. Obtenido de <http://conocelahistoria.com/c-juegos/historia-del-ajedrez/>
- Ibarra, L. M. (2008). *Gimnasia Cerebral*. New York: Bestseller.
- Larrán, J. C. (9 de Noviembre de 2017). *PERIODISTAS en español.com*. Obtenido de <https://periodistas-es.com/che-guevara-caballero-del-ajedrez-92600>
- Martinez, & et al.,. (14 de Noviembre de 2015). *PSICOLOGIA COGNITIVA*. Obtenido de <http://psicolognitiva.blogspot.com/>
- Maturana. (1999). *Entendimiento y la Practica de la Educacion*. Santiago de Chile.
- Melendez, W. (24 de JUNIO de 2012). *ISSUU*. Obtenido de [https://issuu.com/rock\\_will89/docs/revista\\_will2](https://issuu.com/rock_will89/docs/revista_will2)
- Moreno et al. (1994). *Estrategias de Enseñanza Apendizaje*. Barcelona: Grafo.
- Moreno, C., Castillo , M., Clariana, M., Palma, M., & Perez, M. (1994). *Estrategia de Enseñanza Aprendizaje*. En *Estrategia de Enseñanza Aprendizaje* (págs. 11-12). Barcelona: Graó.
- Muegues, S. (11 de Mayo de 2010). *Ajedrez como deporte ciencia y arte*. Obtenido de EDAMI: <http://www.docstoc.com/docs/891960/ajedrez-como-deporte>
- Navarro, J. (julio de 2018). *Definicion ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/juego-mesa.php>
- Navarro, M. R. (2008). *Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significativo*. Madrid: comunidad de Madrid.
- Palacios, A. E. (2011). *Direccion estrategica un proceso de mejora continua*. Mexico: Panorama.
- Parlamento Europeo. (13 de Marzo de 2012). *Ajedrez y Psicologia*. Obtenido de *Ajedrez en la escuela*: <http://www.ajedrezypsicologia.com/sabias-que-2/>

- Pilar, J. V. (2012). Herramientas para la Gestión y Toma de Decisiones . En *Herramientas para la Gestión y Toma de Decisiones* (pág. 19). Argentina: Hane.
- Rios, Martinez , M., Grajales , P., & Velozca, y. (14 de 11 de 2015). *Unknown*. Obtenido de <http://psicolognitiva.blogspot.com/>
- Román Muñoz, O. (2010). El pensamiento estratégico. *Guillermo de Ockham*.
- Román Muñoz, O. (2010). Pensamiento estrategico. *Guillermo de Ockham*, 29.
- Román Muñoz, O. (2010). Pensamiento Estrategico. *Guillermo de Ockham*, 25-26.
- Sainz, J. M. (2014). En *Alianzas estrategicas en la practica* (pág. 30). Madrid: Esic.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Pearson Educación de México.
- Segovia, A. M. (2000). EL PENSAMIENTO: UNA DEFINICIÓN INTERCONDUCTUAL. *Revista de Investigación en Psicología*, , 24.
- Tovstiga, G. (2012). Etsrategia en la practica . En *Etsrategia en la practica* (págs. 22,23,25). Buenos Aires : Granica .
- Valera, S. (2019). *ELEMENTOS BÁSICOS de PSICOLOGÍA AMBIENTAL*. Obtenido de [http://www.ub.edu/psicologia\\_ambiental/](http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/)

## **ANEXOS**

**Tabulación de Encuesta**  
**Encuestas a Profesores de la Institución**  
**U.E.P “10 de agosto “**

**1 ¿Considera usted que el desarrollo del pensamiento estratégico es indispensable en los estudiantes?**

SI

NO

**2 ¿Considera que el pensamiento estratégico tiene alguna incidencia en la toma de decisiones?**

SI

NO

**3 ¿Cree usted que el bajo rendimiento académico de los estudiantes está ligado al uso de recursos didácticos convencionales?**

SI

NO

**4 ¿Aceptarías utilizar nuevos recursos didácticos innovadores para el desarrollo de los procesos cognitivos?**

SI

NO

**5 ¿Cree usted que el Ajedrez podría ser una alternativa para desarrollar el pensamiento estratégico?**

SI

NO

**6 ¿Esta dispuesto a recibir una capacitación para aplicar el juego del Ajedrez como un recurso didáctico en el aprendizaje de los estudiantes?**

SI

NO

**7 ¿Estaría de acuerdo usted en utilizar el juego del Ajedrez como una herramienta metodológica para desarrollar habilidades cognitivas?**

SI

NO

**8 ¿Podrá el Ajedrez mejorar los procesos cognitivos en los estudiantes?**

SI

NO

**9 ¿Cree usted que la práctica del juego del Ajedrez podría fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes?**

SI

NO

**10 ¿Considera usted que el Ajedrez podría mejorar el conocimiento en base a las estrategias aplicadas en el juego?**

SI

NO

**Tabulación de Encuesta**  
**Encuestas a Estudiantes de la Institución**  
**U.E.P “10 de agosto “**

**1 ¿Alguna vez has escuchado sobre el juego del Ajedrez?**

SI NO

**2 ¿Sabes jugar Ajedrez?**

SI NO

**3 ¿te gustaría aprender a jugar Ajedrez?**

SI NO

**4 ¿Conoces el objetivo de jugar Ajedrez?**

SI NO

**5 ¿Conoces los beneficios del Ajedrez?**

SI NO

**6 ¿Está de acuerdo en recibir clases de ajedrez, durante la jornada ordinaria de clases?**

SI NO

**7 ¿Consideras que la práctica del Ajedrez puede mejorar tu pensamiento estratégico?**

SI NO

**8 ¿Crees que la práctica del Ajedrez mejoraría tus habilidades cognitivas tales como; concentración, memoria, atención, pensamiento?**

SI NO

**9 ¿Estás de acuerdo que la práctica del Ajedrez te podría ayudar a mejorar en el rendimiento académico?**

SI

NO

**10 ¿Estarías de acuerdo de que los maestros usen el juego del Ajedrez como recurso didáctico para dar las clases?**

SI

NO