



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

**TESIS PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL
TÍTULO DE INGENIERA EN GESTIÓN EMPRESARIAL**

TEMA:

**óCREAR UNA ESCUELA MUNICIPAL DE AJEDREZ COMUNITARIO
COMO ESPACIO RECREATIVO PARA LOS NIÑOS Y JÓVENES DEL
CANTÓN DE SANTA LUCÍA, QUE PERMITA DESARROLLAR
DESTREZAS, HABILIDADES Y SUPERAR PROBLEMAS GRUPALES Y
DE TIPO DISCIPLINARIO.ô**

Autor:

Mendoza Realpe Carla Andreina

Valarezo Pesántez Sofía Caridad

Tutor de Tesis:

CPA. PEDRO ALFREDO HUACÓN CRUZ. MBA

Año 2015

REPOSITORIO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: CREAR UNA ESCUELA MUNICIPAL DE AJEDREZ COMUNITARIO COMO ESPACIO RECREATIVO PARA LOS NIÑOS Y JÓVENES DEL CANTÓN DE SANTA LUCÍA, QUE PERMITA DESARROLLAR DESTREZAS, HABILIDADES Y SUPERAR PROBLEMAS GRUPALES Y DE TIPO DISCIPLINARIO		
AUTOR/ES: Carla Andreina Mendoza Realpe Sofía Caridad Valarezo Pesántez		REVISORES: Econ. Michel Mogollón Claudett Ing. Denisse Guzmán Morán
INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil		FACULTAD: Ciencias Administrativas
CARRERA: Ingeniería en Gestión Empresarial		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PAGS: 86
ÁREA DE TEMÁTICA: Campo: Gestión Empresarial Área: Plan de Negocios Aspecto: Investigativo Delimitación temporal: 2015		
PALABRAS CLAVES: Escuela de Ajedrez Comunitaria		
RESUMEN: El presente trabajo se basa en la creación de una escuela comunitaria recreativa de Ajedrez para los jóvenes y niños del cantón Santa Lucía con el fin de desarrollar sus destrezas y habilidades, considerando que los mismos muchas veces no pueden estudiar porque laboran en el sector agrícola para ayudar a sus familias con el sustento económico. La escuela a implementar va a poder permitir la práctica sistemática y bien organizada de la práctica del ajedrez, además de proporcionarles educación e instruir a los niños que no tienen las posibilidades de entrar a una escuela normal. La escuela será desarrollada para toda clase de jóvenes y niños, sin excepción del nivel socioeconómico y contará con profesores de calidad que ayuden a impartir el conocimiento a los alumnos, además, de crear grupos sociales caracterizándose por ser un establecimiento recreativo y confiable.		
No. DE REGISTRO(EN BASE DE DATOS)		No. DE CLASIFICACIÓN
DIRECCION URL (TESIS EN LA WEB)		
ADJUNTO PDF:	(x)SI	()NO
CONTACTO CON AUTOR/ES: Carla Andreina Mendoza Realpe Sofía Caridad Valarezo Pesántez	TELÉFONO 042821246 0994485666	E-MAIL: andreina_mendoza9@hotmail.com lunarcita666@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: SECRETARIA TITULAR (E) FCA	NOMBRE:	TELÉFONO:

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado, como tutor de tesis de grado como requisito para optar por el título de presentado por Mendoza Realpe Carla Andreina con C.I 0930582895 y Valarezo Pesántez Sofía Caridad y con C.I 0926387796

Tema: ÓCrear una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario como espacio recreativo para los niños y jóvenes del cantón de Santa Lucía, que permita desarrollar destrezas, habilidades y superar problemas grupales y de tipo disciplinario.ô

Certifico que: He revisado y aprobado en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

CPA. PEDRO ALFREDO HUACÓN CRUZ. MBA

TUTOR DE TESIS

CERTIFICACIÓN DE GRAMATÓLOGA

Quien suscribe el presente certificado, se permite informar que después de haber leído y revisado gramaticalmente el contenido de la tesis de grado de, cuyo tema es:

Tema: "Crear una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario como espacio recreativo para los niños y jóvenes del cantón de Santa Lucía, que permita desarrollar destrezas, habilidades y superar problemas grupales y de tipo disciplinario."

Certifico que es un trabajo de acuerdo a las normas morfológicas, sintácticas y semánticas vigentes

C.I.:

NÚMERO DE REGISTRO:

NÚMERO DE TELÉFONO FIJO Y CELULAR:

RENUNCIA DE DERECHOS DE AUTOR

Por medio de la presente certifico que los contenidos desarrollados en esta tesis son de absoluta propiedad y responsabilidad de Mendoza Realpe Carla Andreina con C.I 0930582895 y Valarezo Pesántez Sofía Caridad y con C.I 0926387796

Tema: óCrear una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario como espacio recreativo para los niños y jóvenes del cantón de Santa Lucía, que permita desarrollar destrezas, habilidades y superar problemas grupales y de tipo disciplinarioô

Derechos que renuncio a favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso como a bien tenga.

Mendoza Realpe Carla Andreina

C.I.: 0930582895

Valarezo Pesántez Sofía Caridad

C.I.: 0926387796

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios, el darnos salud e inteligencia y el habernos guiado al fin de esta fase de nuestras vidas.

A nuestras familias, novios y amigos porque son nuestra fortaleza para seguir adelante, son nuestro impulso y apoyo en los momentos difíciles; porque supieron darnos sus consejos para continuar y alcanzar esta meta.

A nuestro tutor MBA CPA Pedro Huacón Cruz, que con su profesionalismo, predisposición, y conocimientos del tema logramos con éxito la culminación de nuestro proyecto de tesis.

Agradecemos también al Econ. Fabricio Bazurto, por su paciencia, disponibilidad y generosidad para compartir su experiencia y conocimiento sobre el Ajedrez logramos desarrollar el plan de tesis.

A todos nuestros profesores que a lo largo de nuestra formación nos prepararon para ser personas de bien y exitosas profesionales.

SOFIA VALAREZO

CARLA MENDOZA

DEDICATORIA

A mi madre por apoyarme siempre, por todo el sacrificio y esfuerzo que ha hecho por mí.

A mi novio José Manuel Narea por su incondicional ayuda en la realización de mi tesis, por decirme que nunca tengo que desistir, me inspiraste a ser mejor para ti, gracias por estar a mi lado.

A mis amigos por estar atentos a cada detalle que me hacía falta y ayudarme de la mejor manera posible.

A mi padre que está en el cielo, te dedico todo mi esfuerzo, porque sé que desde allá te sientes orgulloso de mí.

A todos aquellos que de una u otra forma participaron en este logro, muchas gracias.

SOFIA VALAREZO

DEDICATORIA

A Dios que me ha permitido avanzar sin desmayar, dándome vida, sabiduría y fortaleza para alcanzar mi título universitario.

A mi mamá Laura Realpe Bone, por haberme educado con amor, inculcándome valores para convertirme en una persona de bien, por ella ser mi pilar, mi inspiración y mi ejemplo de superación. Gracias mami por enseñarme a luchar por lo que quiero; este triunfo también es tuyo.

A mi hermana Denisse, por estar siempre a mi lado. Eres el motivo más importante para seguir avanzando, te amo mucho pequeña.

A mi abuelo que desde el cielo me cuidas y proteges, por haberme enseñado a ser fuerte y a trabajar con dignidad, por haberme guiado y apoyado en mis proyectos.

A mi novio Bryan Lecaro, quien ha sido mi mano derecha, mi cómplice, mi amigo, mi apoyo incondicional. Gracias por ayudarme a crecer y motivarme cada día en el alcance de mis objetivos.

CARLA MENDOZA

RESUMEN

El presente trabajo se basa en la creación de una escuela comunitaria recreativa de Ajedrez para los jóvenes y niños del cantón Santa Lucía con el fin de desarrollar sus destrezas y habilidades, considerando que los mismos muchas veces no pueden estudiar porque laboran en el sector agrícola para ayudar a sus familias con el sustento económico. La escuela a implementar va a poder permitir la práctica sistemática y bien organizada de la práctica del ajedrez, además de proporcionarles educación e instruir a los niños que no tienen las posibilidades de entrar a una escuela normal. La escuela será desarrollada para toda clase de jóvenes y niños, sin excepción del nivel socioeconómico y contará con profesores de calidad que ayuden a impartir el conocimiento a los alumnos, además, de crear grupos sociales caracterizándose por ser un establecimiento recreativo y confiable.

ABSTRACT

This work is based on the creation of recreational community school chess for youth and children of the canton St. Lucia in order to develop their skills and abilities, considering that they are often unable to study because they work in the agricultural sector help their families with financial support. The school will implement to allow systematic and well organized practice of chess practice, in addition to providing education and teaching children who have no chances to enter a normal school. The school will be developed for all kinds of youth and children, if the exception of socioeconomic status and quality teachers will help to impart knowledge to students also create social groups characterized by being a recreational and reliable source.

ÍNDICE

PORTADA.....	I
REPOSITORIO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA	III
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	III
RENUNCIA DE DERECHOS DE AUTOR.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
ÍNDICE.....	XI
INDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XVII
INTRODUCCIÓN	1
ANTECEDENTES.....	2
Planteamiento del Problema	2
Objetivos de la Investigación	3
Justificación del Proyecto.....	4
Hipótesis General	9
Variables.....	10
Aspectos Metodológicos	10
CAPÍTULO I.....	12
1. MARCO TEÓRICO	12
1.1. El Desarrollo Cognitivo	12
1.2. Teoría de aprendizaje	16

1.2.1. Técnicas y Beneficios.....	17
1.2.2. Teoría del aprendizaje transformativo	19
1.3. Las Inteligencias Múltiples	20
1.4. Ejercicio mental.....	22
1.5. El Ajedrez	27
1.5.1. Propósito del Ajedrez	28
1.5.2. Ventajas del ajedrez.....	30
1.5.3. El Ajedrez como ejercicio mental.....	31
1.6. Marco Legal	32
1.7. Marco Conceptual.....	33
CAPÍTULO II	35
2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	35
CAPITULO III	45
3. PROPUESTA	45
3.1. Nombre de negocio.....	45
3.3. Administración y Organización.....	48
3.5. Visión	48
3.6. Objetivos	49
3.6.1. Objetivo general	49
3.6.2. Objetivo específicos	49
3.7. Justificación	49
3.8. Análisis FODA.....	50
3.9. Estrategias.....	51
3.10. División de áreas	52
3.11. Organigrama funcional	52
Figura 7 Organigrama Funcional	52

3.12.	Localización geográfica de las instalaciones	53
3.13.	Análisis del mercado.....	54
3.13.1.	Perfil del cliente.....	54
3.13.2.	Competidores.....	54
3.14.	Marketing mix	54
3.14.1.	Producto.....	54
3.14.2.	Precio.....	59
3.14.3.	Plaza	59
3.14.4.	Promoción.....	60
5.1.	Presupuesto financiero	64
CONCLUSIONES		83
RECOMENDACIONES.....		84
BIBLIOGRAFÍA		85

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población por Grupos de Edad del Cantón Santa Lucía.....	5
Tabla 2 inteligencias múltiples	22
Tabla 3 Aumento de interés educativo en el cantón Santa Lucía	35
Tabla 4 Motivo por el bajo provecho de la educación	36
Tabla 5 Mejoramiento de la instituciones educativas.....	37
Tabla 6 Desarrollo de capacidades intelectuales por medio de juegos mentales	38
Tabla 7 Tipo de juego mental.....	39
Tabla 8 Desarrollo de capacidad mental.....	40
Tabla 9 Escuela municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía.....	41
Tabla 10 Interés por aprender sobre el ajedrez	42
Tabla 11 Asistencia a la institución educativa.....	43
Tabla 12 Desarrollo de escuela municipal de ajedrez.....	44
Tabla 13 Horarios de clases de ajedrez.....	57
Tabla 14 Precio.....	59
Tabla 15 Datos referenciales de las proyecciones.....	64
Tabla 16 Activos necesarios para el proyecto.....	65
Tabla 17 Inversión del capital de trabajo	66
Tabla 18 Inversión Inicial del proyecto.....	66
Tabla 19 Aportaciones financieras.....	67
Tabla 20 Condiciones del préstamo bancario.....	67
Tabla 21 Plan de pago anual del préstamo.....	67
Tabla 22 Proyección de la Producción.....	68
Tabla 23 Rol de pagos del personal contratado.....	69
Tabla 24 Proyección del rol de pagos	70
Tabla 25 Gastos en servicios básicos.....	70
Tabla 26 Presupuesto publicitario.....	71
Tabla 27 Detalle de gastos varios.....	71
Tabla 28 Costos fijos y variables de la operación	72
Tabla 29 Totalización de los costos	73
Tabla 30 Proyección de las ventas (Cantidades).....	73

Tabla 31 Proyección de las ventas (Precios).....	74
Tabla 32 Proyección de las ventas (Margen de contribución).....	74
Tabla 33 Proyección de ventas del año 1 en meses.....	76
Tabla 34 Estados financieros - Balance general.....	77
Tabla 35 Estados financieros ñ Pérdidas y ganancias.....	78
Tabla 36 Punto de equilibrio	79
Tabla 37 Cálculo del TIR y el VAN.....	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Aumento de interés educativo en el cantón Santa Lucía.....	35
Gráfico 2 Motivo por el bajo provecho de la educación	36
Gráfico 3 Mejoramiento de la instituciones educativas	37
Gráfico 4 Desarrollo de capacidades intelectuales por medio de juegos mentales	38
Gráfico 5 Tipo de juego mental	39
Gráfico 6 Desarrollo de capacidad mental	40
Gráfico 7 Escuela municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía	41
Gráfico 8 Interés por aprender sobre el ajedrez.....	42
Gráfico 9 Asistencia a la institución educativa	43
Gráfico 10 Desarrollo de escuela municipal de ajedrez	44
Gráfico 11 Habilidades que proporciona el juego de ajedrez.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tablero de Ajedrez.....	28
Figura 2 Isologotipo	45
Figura 3 Colores Institucionales.....	46
Figura 4 Tipografías Harabara.....	47
Figura 5 Tipográfica Century Gothic	47
Figura 6 División de áreas	52
Figura 7 Organigrama Funcional	52
Figura 8 Localización geográfica de las instalaciones	54
Figura 9 Ajedrez en la escuela comunitaria	55
Figura 10 Plaza.....	60
Figura 11 Volante.....	61
Figura 12 Placas por niveles de ajedrez	62
Figura 13 Trofeo al ganador de juego de ajedrez	63

INTRODUCCIÓN

Es importante que los niños que no tienen acceso a una educación apropiada cuenten con esta clase de establecimientos de escuelas recreativas para fomentar su aprendizaje y tener un ejercicio mental, como produce el jugar ajedrez. Por eso se cree factible la implementación de esta escuela municipal para que los niños tengan acceso a aprender y desarrollar sus destrezas y habilidades.

Para el desarrollo de la tesis se usará los antecedentes y los tres capítulos que muestren con claridad su factibilidad.

En los antecedentes del proyecto de ubicará el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, la justificación del proyecto, la hipótesis y sus variables correspondientes, además de tener los aspectos metodológicos.

En lo que corresponde al Capítulo I, se expresa el marco teórico donde se encuentran definiciones relevantes al tema referenciadas por citas confiables bibliográficas de diversos autores.

En el Capítulo II se muestra la investigación de mercado realizada de acuerdo a la selección del grupo objetivo que se desea investigar, anteriormente elegido en la metodología de la investigación. Las preguntas serán tabuladas, es decir, se mostrarán mediante tablas y gráficos estadísticos.

El Capítulo III se compone de la propuesta, en este caso, la ejecución e implementación de la Escuela Municipal de ajedrez. Este capítulo conlleva el análisis de la situación, el análisis financiero, y la descripción del negocio; además de contener las conclusiones y recomendaciones.

ANTECEDENTES

Planteamiento del Problema

Santa Lucía es un cantón de la Provincia del Guayas en Ecuador, tiene una población de 38.923 habitantes según los datos obtenidos del Censo 2010 de Población y Vivienda. La principal actividad del cantón es la producción arroceras y el cultivo de una gran variedad de productos tropicales. Este cantón se destaca por ser uno de los principales centros agrícolas de la provincia del Guayas, sobresaliendo también en la cosecha de café, cacao, tabaco, caña de azúcar, banano, yuca, mango, papaya, sandía y cítricos. Además de dedicarse a la cría de ganado vacuno, porcino y caballar de excelente calidad.

Muchos niños y jóvenes del cantón Santa Lucía trabajan medio tiempo o tiempo completo dentro de la economía doméstica para ayudar a sus familias, son contratados sin sueldo en pequeñas empresas agrícolas familiares; además los padres son influenciados por la tradición de enviar a trabajar a sus hijos en lugar de proporcionarles educación, por eso es considerado el trabajo infantil uno de los mayores problemas del cantón; la falta de interés de los padres ocasiona el bajo rendimiento educativo de los niños y jóvenes además de la falta de infraestructura de escuelas y una escasa preparación de los maestros. (MIES, 2013)

La creación de una Escuela Municipal de Ajedrez en el Cantón Santa Lucía, de la provincia del Guayas, permitirá fomentar la práctica sistémica y organizada de la actividad deportiva del Ajedrez con los niños y jóvenes del cantón, empleando ejercicios de desarrollo mental para mejorar sus habilidades lectoras, de lenguaje, matemáticas, memorísticas, de concentración, ayudará a incrementar el nivel académico y el desarrollo de un pensamiento creativo.

La Escuela Municipal de Ajedrez ofrecerá servicio a la comunidad sin exclusión, independientemente del nivel socioeconómico, brindando una enseñanza que incluya valores en los participantes mediante procesos de

socialización en la creación de los grupos sociales, dando constante seguimiento durante el proceso de enseñanza.

Por estas razones al desarrollar este deporte, los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía, no tendrán limitaciones a pesar de tener una clase socioeconómica baja o media, puesto que incrementará el nivel de educación y mejorará su estilo de vida.

El proyecto se basará en un plan de Responsabilidad Social preocupado por el bienestar de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía, ofreciendo una Escuela de Ajedrez con espacios recreativos, para el desarrollo mental y de capacidades cognitivas.

Al finalizar el proyecto se podrá transmitir un mensaje de Responsabilidad Social en la comunidad, cubriendo las necesidades antes referidas, beneficiando a los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía con el desarrollo destrezas y habilidades tales como la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Ofrecer un espacio de recreación para niños y jóvenes del cantón Santa Lucía, que permita desarrollar capacidades intelectuales, destrezas y habilidades para mejorar su rendimiento educativo, el pensamiento analítico y el afán de superación.

Objetivos Específicos

- Identificar las necesidades de los habitantes del cantón.
- Masificar el aprendizaje de ajedrez.
- Gestionar los recursos necesarios para el desarrollo.
- Realizar convenios con instituciones destacadas en el área.

Justificación del Proyecto

La creación de una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario, tiene como finalidad realizar una acción social ya que se enfoca en el porvenir de niños y jóvenes que necesitan involucrarse con actividades recreativas para el desarrollo de su coeficiente intelectual, formación de valores éticos, habilidades tácticas y estrategias que sirven para el desarrollo del ajedrez.

Se pretende que sea una escuela integral que permita adquirir un pensamiento analítico con la práctica de dos horas diarias de ajedrez; además que permita desarrollar, mantener y perfeccionar procesos motrices, cognoscitivos, y psicológicos para disminuir el trabajo infantil e incrementar el rendimiento en los estudios de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía.

El uso del tiempo libre en realizar actividades recreativas es parte fundamental de la educación integral. La práctica del Ajedrez deberá ser analizado desde el punto de vista educativo ya que logrará la eficacia en la formación cultural, permitirá consolidar valores y conocimientos esenciales para el desarrollo de la inteligencia.

La implementación de la Escuela Comunitaria de Ajedrez es conveniente ya que busca reducir el trabajo infantil que existe en el cantón Santa Lucía, ayudará a los niños y jóvenes a resolver problemas con rapidez, incrementa su capacidad de atención, percepción y análisis en lo que se refiere al aprendizaje del sistema educativo.

El desarrollo de la Escuela Comunitaria de Ajedrez es muy importante y deberá ser apoyada por instituciones públicas y privadas que ayuden a cubrir las necesidades y contribuyan con el cumplimiento de los objetivos

planteados, aplicando con eficiencia y compromiso social las estrategias que se desean implementar, identificando el personal capacitado que brindará apoyo para la enseñanza de este deporte.

Las decisiones trascendentales que se verán reflejadas en la creación de la Escuela Comunitaria de Ajedrez, permitirá que los niños y jóvenes sean atendidos en sus falencias para que puedan formarse con criterios educativos, puedan desarrollar sus capacidades y potencialidades necesarias para el crecimiento personal.

Justificación Teórica

Una de las principales teorías que se puede vincular es la Inserción Social, en conjunto con actividades de desarrollo psicológico que sirvan para incrementar la inteligencia emocional de los niños y jóvenes. Según los datos reportados por las estadísticas del INEC en el cantón Santa Lucía habitan 11,805 niños y jóvenes entre los 5 y 19 años de edad, por ende el desarrollo de esta propuesta mejorará tanto la calidad de vida de los niños y jóvenes del cantón desarrollando habilidades cognitivas y socio afectivas; además el cantón será modelo de una cultura de cambios para el resto del país.

Tabla 1 Población por Grupos de Edad del Cantón Santa Lucía

EDAD	RURAL	URBANO
DE 5 - 9 AÑOS	3.174	909
DE 10 - 14 AÑOS	3.198	919
DE 15 - 19 AÑOS	2.769	836
TOTAL	9.141	2.664
TOTAL GENERAL	11.805	

Fuente: INEC, 2013

Al analizar las variables, éstas podrán ser medidas según el interés de las personas de la comunidad y de la participación de ellos, es importante que la Escuela de Ajedrez se desarrolle con el apoyo del gobierno, municipios o instituciones sin fines de lucro, para de esta manera

demostrar que es una forma de ocupar a los niños y jóvenes en actividades para el desarrollo intelectual, que les permitirá enriquecerse en lo social, cultural y afectivo.

Cabe indicar que el 13 de marzo del 2012, el Parlamento Europeo adoptó el programa de la Unión Europea de Ajedrez óAjedrez en la Escuela de esta manera se reconocieron los beneficios que el Ajedrez puede aportar a los niños; con este paso se alcanzó un éxito histórico en el Ajedrez europeo por cuanto el juego se promueve al más alto nivel de reconocimiento por parte de la sociedad no tan solo en el ámbito del deporte, sino también como parte de la educación del mundo moderno.

España es uno de los países más avanzados del mundo en la utilización del ajedrez como herramienta pedagógica, en colegios como Luis Vives (Elche, público), El Altillo (Jerez de la frontera, privado) y el Mirabal (Ponzuelo de Alarcón, Madrid privado); el ajedrez es una asignatura obligatoria desde hace más de 17 años y actualmente es una práctica común para todos los alumnos que no eligen música o que no asisten a clases de religión.

Se justifica este proyecto de tal forma que está involucrado en lo social y desarrollo de la comunidad, el ajedrez es un juego accesible para los niños y jóvenes de cualquier grupo social, la práctica de este deporte mejoraría la cohesión social, la integración, reduciría el trabajo infantil, aporta con el desarrollo mental, mejora la concentración, paciencia y persistencia; además desarrolla la creatividad y el análisis para mejorar el futuro de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía.

Las relaciones entre aspectos culturales, intereses y necesidades determinan las interacciones como agentes externos de la comunidad, es

decir que es ahí donde empieza el trabajo comunitario para formar procesos de transformación, mejora y obtener impactos favorables.

Las variables que involucran el proyecto pueden ser medidas por las necesidades e intereses de las personas, tanto con el apoyo de instituciones sin fines de lucro o de instituciones públicas o privadas que tenga como finalidad mejorar esta comunidad iniciando por los más pequeños, además de contar con el personal capacitado para que impartan las clases de ajedrez e incorporar mecanismos técnicas y competencias en la enseñanza para la gestión del proyecto.

Analizando los proyectos realizados y las actividades cotidianas de los niños y jóvenes en la comunidad se determinó que la responsabilidad social y psicológica comunitaria son herramientas que podrán interactuar entre lo que se hace y lo que desean realizar. (Sánchez, 1991; Wiesenfeld, 1994).

La Escuela Municipal de Ajedrez Comunitario deberá ser considerada parte del Plan Nacional del Buen Vivir que propone el Gobierno Nacional, para fortalecer las capacidades y potencialidades de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía con la actividad deportiva del ajedrez como aporte beneficioso en las áreas académicas.

Justificación Metodológica

La utilidad de la metodología permitirá conocer las necesidades del Cantón Santa Lucía, las personas que habitan en este lugar poseen un nivel socioeconómico bajo, se podrá estudiar principalmente a los niños y jóvenes entre 9 y 15 años para identificar las variables que deberá tener la Escuela Comunitaria de Ajedrez.

Se podrá analizar e interactuar las variables de investigación, como encuestas, métodos de observación, focus group, entrevistas y entre otros

procedimientos enfocados en los niños entre 9 a 15 años y los padres de familia, que permitirán buscar soluciones de situaciones comunes del cantón Santa Lucía. A su vez, se incentivará a que se involucren en realizar actividades como el ajedrez.

Para la investigación se debe conocer las necesidades e interés de los niños, jóvenes y a su vez de los padres de familia con todas las herramientas cuantitativas y cualitativas, para conocer el sector y según los datos históricos, estar al tanto de la información general para el desarrollo del proyecto, mediante la identificación de las falencias, y proponer nuevas alternativas.

El manejo de información debe ser transparente de tal forma que toda la comunidad pueda intervenir y realizar un aporte para el proyecto, además que esto no tendrá ningún fin lucrativo para quienes implementarían el proyecto sino más bien para la comunidad que serán los beneficiarios.

Además se pretende conocer e identificar las necesidades de los niños y jóvenes del cantón para brindarles ayuda de organizaciones no gubernamentales sin fines de lucro, para de esta forma ofrecer y cubrir el servicio que necesiten en la comunidad. El trabajo de campo obtendrá resultados de los habitantes de la comunidad y se establecerán estrategias de trabajo, para plantear actividades eficientes y de calidad, según la Escuela Comunitaria de Ajedrez que se pretende establecer.

Justificación Práctica

Hoy en día los países desarrollados realizan este tipo de proyectos a nivel nacional, en muchas ocasiones con el apoyo del gobierno para ayudar a personas que no cuentan con recursos económicos suficientes o quizás no poseen la disponibilidad de escuelas, con actividades recreativas que impulsen a la apertura de juegos de ajedrez para el desarrollo de

habilidades, adicional no cuentan con la influencia positiva de los practicantes y la sociedad en general.

Se deberán plantear estrategias para el cumplimiento de los objetivos expuestos anteriormente, que generen soluciones transcendentales positivas para lograr con efectividad todo el proceso de implementación de la Escuela Comunitaria de Ajedrez, que iniciará con la enseñanza de este deporte promoviendo la disciplina, el respeto, la igualdad y el trabajo en equipo para el desarrollo integral de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía.

Al finalizar la investigación se realizará un análisis para verificar si las decisiones tomadas han sido las correctas para el cumplimiento de los objetivos establecidos, obteniendo en los niños y jóvenes un desempeño eficaz para el análisis y resolución de problemas.

Este proyecto será un compromiso establecido entre los integrantes responsables de implementarlo junto con las personas que realizarán el aporte económico para la ejecución del mismo, complementado con las herramientas éticas y de responsabilidad social.

La utilización de teorías de educación psicomotriz, permitirá que exista desarrollo integral continuo en las competencias de los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía, con actividades que aporten beneficios académicos para fomentar y desarrollar habilidades cognitivas y socio afectivas.

Hipótesis General

La implantación de una escuela de ajedrez permitirá que la juventud pueda desarrollar sus capacidades cognoscitivas e incrementar el nivel de aprendizaje en sistema educativo actual.

Variables

Variable Independiente:

Creación una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario en una zona céntrica del cantón.

Variable Dependiente:

Los niños y jóvenes desarrollarán habilidades y destrezas para mejorar sus capacidades intelectuales.

Aspectos Metodológicos

El estudio que se realizará es de forma exploratoria cuantitativa y cualitativa, para la implantación de la Escuela Comunitaria de Ajedrez en el cantón Santa Lucía, misma que será dirigida a niños y jóvenes para el desarrollo de habilidades y destrezas psicomotrices.

(Suárez, 2013) ¿Quién aprende a pensar de manera organizada, ordenada y efectiva para el ajedrez e interioriza la técnica del juego del ajedrez, puede transferir estas habilidades a otros aprendizajes y utilizarlas para la toma de decisiones en la vida?

A través de esta investigación, se podrá identificar las aptitudes, criterios y acciones de la comunidad ante este proyecto, mismos que ayudaran a solventar las necesidades y falencias del cantón.

Las matemáticas siempre se han considerado una materia difícil y no accesible a todos los estudiantes. Algunos alumnos y alumnas consiguen superarlas con grandes esfuerzos, a otros les resulta emocionante y fácil todo el juego de símbolos y reglas en las que están basadas, pero, para la mayoría, se convierte en una tarea inabordable de comprender,

memorizar y aplicar en sus reglas y procedimientos, lo que les lleva a un estado de creciente desmotivación por la materia. El ajedrez es un recurso metodológico que mejora la motivación de los estudiantes hacia las matemáticas, incorporando materiales didácticos innovadores y motivadores.

Al realizar un estudio explicativo, podrá basarse en teorías que aporten al modelo teórico del proyecto, de la explicación de ciertos expertos y que suele pasar en fenómenos a nivel educativo según la problemática establecida, que preocupa a los niños y jóvenes.

Es importante agregar un método deductivo mediante el cual se puedan identificar las causas de la problemática establecida, junto con la técnica de observación ya que se podrá identificar las causas y efectos, que obtendrían las consecuencias de la implementación de este proyecto.

Vale mencionar, que las técnicas principales que se aplicarán serán encuestas y entrevistas, que puedan brindar opiniones favorables y obtener los mejores resultados estadísticos, que permitan demostrar la efectividad del proyecto. Las herramientas de comunicación son de suma importancia para transmitir un mensaje con responsabilidad social.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. El Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo es un campo de estudio de la neurociencia y la psicología, que se centra en el desarrollo del niño en términos de procesamiento de la información, los recursos conceptuales, habilidades de percepción, aprendizaje de idiomas, y otros aspectos del desarrollo del cerebro y la psicología cognitiva en comparación con el punto de vista de un adulto. En otras palabras, el desarrollo cognitivo es la aparición de la capacidad de pensar y de entender.

El desarrollo cognitivo del niño se refiere a las diferentes etapas, durante las cuales desarrolla su inteligencia; este desarrollo tiene una estrecha relación con el desarrollo emocional, desarrollo social y biológico. Estos aspectos están involucrados en el desarrollo de la inteligencia. Dentro del desarrollo cognitivo del niño, debe haber una base biológica saludable para ampliar el potencial y un entorno favorable y estimulante. Además, el desarrollo cognitivo está sujeto a eventos que pueden ocurrir en el curso del crecimiento, tales como enfermedades o traumas que afectan a la estructura biológica.

Una de las teorías que mejor explica las etapas del desarrollo de la inteligencia en los niños, es el de Jean Piaget. En la práctica, esta teoría dice que la inteligencia se desarrolla por primera vez en las reflexiones y percepciones. Es decir, la etapa sensoriomotor desarrolla las acciones llevadas a cabo, basándose en la experiencia de los sentidos y de su forma de conducir habilidad.

Según Linares, (2011) El desarrollo cognitivo es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender. Esta habilidad es utilizada para la resolución de problemas prácticos de la vida cotidiana.

Los educadores han utilizado durante mucho tiempo la teora cognitiva Piaget para mejorar las experiencias de aprendizaje. El conocimiento de las etapas del desarrollo cognitivo ayuda a los maestros a crear lecciones apropiadas para los grupos de edad especficos y mejorar las posibilidades de comprensin del estudiante.

Piaget (2014) crea que la gente se mueve a travs de las etapas de desarrollo que les permitan pensar en formas nuevas y ms complejas.

Etapas sensoriomotora

Myers (2012), Durante la etapa sensoriomotora, desde el nacimiento hasta alrededor de los 2 aos, los bebs comprenden el mundo mediante sus interacciones sensoriales y motoras con los objetos, es decir, a travs de la vista, el odo, el tacto, la boca, y la capacidad de agarrar (pg.144)

La primera etapa del desarrollo cognitivo de Piaget, es la etapa sensoriomotora. Esta etapa dura desde el nacimiento hasta los dos aos de edad. Durante esta etapa, los comportamientos carecen de un sentido del pensamiento y la lgica.

Los comportamientos evolucionan gradualmente de actuar sobre los reflejos heredados, de la interaccin con el medio ambiente con un objetivo en mente y ser capaz de representar el mundo externo al final. La etapa sensoriomotora se ha dividido en seis etapas que explican el desarrollo gradual de los nios a esta edad.

Nacimiento a un mes

Cada niño nace con reflejos heredados que utilizan para adquirir conocimientos y comprensión acerca de su entorno. Ejemplos de estos reflejos incluyen agarre y la succión.

1-4 meses

Los niños repiten comportamientos que ocurren de forma inesperada a causa de sus reflejos.

Por ejemplo, el dedo de un niño entra en contacto con la boca y el niño empieza a chupar en él. Si la sensación es agradable para el niño, el niño intentará recrear el comportamiento. Los bebés usan sus reflejos iniciales (agarre y succión) para explorar su entorno y crear esquemas. Esquemas son grupos de acciones o pensamientos similares que se utilizan repetidamente en respuesta al medio ambiente.

Una vez que el niño comienza a crear esquemas que utilizan alojamiento y asimilación para convertirse y adaptarse progresivamente al mundo.

La asimilación es cuando un niño responde a un nuevo evento de una manera que es consistente con un esquema existente. Por ejemplo, un niño puede asimilar un nuevo oso de peluche en sus cosas, que ponen en su esquema de la boca y el uso de sus reflejos para hacer que el oso de peluche entre en su boca.

El alojamiento es cuando un niño o bien modifica un esquema existente o se forma un nuevo esquema, para hacer frente a un nuevo objeto o evento. Por ejemplo, un niño puede tener que abrir la boca más ancha de lo habitual para dar cabida a la pata del oso de peluche.

5-8 meses

El niño tiene una experiencia con un estímulo externo que le resulta placentero, por lo que trata de recrear esa experiencia. Por ejemplo, un niño golpea accidentalmente el móvil encima de la cuna y le gusta ver

girar. Cuando se detiene el niño comienza a agarrar el objeto de hacer girar otra vez. En esta etapa hábitos se forman a partir de esquemas generales que el bebé ha creado, pero todavía no existe, desde el punto de vista del niño, ninguna diferenciación entre medios y fines

Los niños no pueden también enfocarse en múltiples tareas a la vez, y sólo centrarse en la tarea en cuestión. El niño puede crear un hábito de hacer girar el móvil en su cuna, pero todavía están tratando de averiguar los métodos para alcanzar el móvil y para conseguir que gire en la forma en que les resulta placentero.

Una vez que hay otra distracción (decir el padre camina en la habitación), el bebé ya no se centrará en el móvil. Los juguetes entregados a los niños deben dar respuesta a sus acciones para ayudar a fomentar los instintos de investigación.

8-12 meses

Los comportamientos serán vistos por una razón y no por casualidad; aquí es donde comienzan a entender que una acción puede causar una reacción.

También comienzan a comprender la permanencia del objeto, que es la comprensión de que los objetos siguen existiendo cuando se retiran vista de formulario. Por ejemplo: El bebé quiere un traqueteo pero la manta está en el camino.

Ahora el niño puede entender que aún existe el objeto, pueden diferenciar entre el objeto y la experiencia del objeto. Según el psicólogo David Elkind (2010) , "Una representación interna del objeto ausente es la primera manifestación de la función simbólica que se desarrolla gradualmente durante el segundo año de vida, cuyas actividades dominan la próxima etapa de crecimiento mental.

12-18 meses

Acciones que se producen deliberadamente con alguna variación.

18 - 24 meses

Los niños empiezan a construir símbolos mentales y empiezan a participar en juegos de simulación. Por ejemplo, un niño mezcla los ingredientes juntos pero no tiene una cuchara; para que pretendan utilizar uno o utilizar otro objeto,- al reemplazar el pensamiento simbólico cuchara es una representación de objetos y eventos como entidades mentales o símbolos que ayuda a fomentar el desarrollo cognitivo y la formación de la imaginación.

De acuerdo con Piaget, el niño comienza a actuar sobre la inteligencia en lugar de costumbre en este punto. El producto final se estableció después de que el bebé ha perseguido por los medios apropiados; los medios se forman a partir de los esquemas que se conocen por el niño.

El niño empieza a usar lo que ha aprendido en los dos primeros años para desarrollar y explorar más a fondo su entorno. Estas seis sub etapas representan, el crecimiento aproximado que un niño experimenta durante la etapa sensoriomotora de Piaget desde el nacimiento hasta los 2 años; una vez que el niño adquiere la capacidad de representar mentalmente la realidad, el niño comienza la transición a la etapa pre operacional del desarrollo.

1.2. Teoría de aprendizaje

Sala & Onrubia (2013) Las teorías del aprendizaje son aquellas que realizan la descripción de un proceso que permite que una persona o un animal aprendan algo (pág.65)

Las teorías son estructuras conceptuales que describen cómo se absorbe la información, procesa y se mantiene durante el aprendizaje. Influencias cognitivas, emocionales y ambientales, así como la experiencia previa,

todos juegan un papel en la forma en que el entendimiento y una visión del mundo, uno adquiere conocimientos y habilidades o cambiados y se almacenan.

Los conductistas ven el aprendizaje como una cuestión de condicionamiento, que mantiene un sistema de premios y logros en materia de educación. Los educadores que se basan en la teoría cognitiva creen en la definición de aprendizaje como un cambio de la conducta, es demasiado preciso y escogen estudiar el alumno en lugar de su medio ambiente y, en particular, la complejidad de la memoria humana.

Los que apoyan el constructivismo creen que la capacidad de un estudiante para aprender, se basa en gran medida de lo que ya saben y entienden, y el conocimiento será un proceso de construcción. El propósito del estudio del cambio transformador es a menudo necesario en los prejuicios de una visión del mundo.

1.2.1. Técnicas y Beneficios

Hay muchas condiciones diferentes que influyen en la transferencia del aprendizaje en el aula. Estas condiciones incluyen características de la tarea, las características de los alumnos, las características de la organización y el contexto social de la actividad. Las características de la tarea incluyen la práctica a través de simulaciones, aprendizaje basado en problemas, y los conocimientos y habilidades para la implementación de nuevos planes.

Las características de los estudiantes incluyen su capacidad de reflexionar sobre las experiencias del pasado, su capacidad de participar en discusiones de grupo, habilidades prácticas, y participar en discusiones escritas. Todas las características únicas contribuirán a una capacidad de los estudiantes a utilizar la transferencia del aprendizaje. Hay técnicas estructurales que pueden ayudar a la transferencia de aprendizaje en el aula. Estas estrategias estructurales incluyen *thugging* y *bridging*.

La técnica del hugging utiliza la habilidad de simulación de una actividad con el fin de fomentar el aprendizaje reflexivo. Un ejemplo de la estrategia de abrazos es, cuando un estudiante practica la enseñanza de una lección o cuando un estudiante juega con otro estudiante. Estos ejemplos fomentan el pensamiento crítico del estudiante y les ayuda a entender lo que están aprendiendo, que es uno de los objetivos de transferencia del aprendizaje.

Por otro lado, el Bridging es cuando la instrucción anima a pensar abstractamente, ayudando a identificar las conexiones entre las ideas y analizar esas conexiones. Un ejemplo es cuando un profesor le permite al estudiante analizar sus resultados de las pruebas anteriores y la forma en que llegaron los resultados. Esto incluye la cantidad de tiempo de estudio y estrategias de estudio. Al observar sus estrategias de estudio anteriores que puede ayudarles a llegar a estrategias en el futuro con el fin de mejorar su rendimiento.

Existen múltiples beneficios de la transferencia del aprendizaje en el aula. Una de las principales ventajas es la capacidad de aprender rápidamente una nueva tarea. Esto tiene muchas aplicaciones de la vida real tales como el lenguaje y el procesamiento del habla. La transferencia del aprendizaje es también muy útil en la enseñanza de los estudiantes a usar mayor pensamiento cognitivo, mediante la aplicación de sus conocimientos de fondo a nuevas situaciones.

Constructivismo

(Coll, 2013) “El constructivismo es la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje.”

El constructivismo enfatiza la importancia de la participación activa de los estudiantes en la construcción de conocimientos por sí mismos. Los estudiantes utilizan los conocimientos y conceptos de fondo para ayudarles en su adquisición de información novedosa. Cuando se acercó

a esa nueva información, el alumno se enfrenta a una pérdida de equilibrio con su comprensión previa que exige un cambio en la estructura cognitiva.

Este cambio se combina con eficacia la información anterior y novedosa para formar un esquema cognitivo mejorado. El constructivismo puede ser subjetiva y contextual. Bajo la teoría del constructivismo radical, acuñado por Ernest Von Glasersfeld (2013) , el entendimiento se basa en la propia interpretación subjetiva de la experiencia en lugar de "la realidad" objetiva. Del mismo modo, la idea de William Cobern del constructivismo contextual abarca los efectos de la cultura y la sociedad.

El constructivismo se pregunta por qué los estudiantes no aprenden profundamente al escuchar a un maestro, o la lectura de un libro de texto; para diseñar entornos de enseñanza eficaces, se cree que se necesita una buena comprensión de lo que los niños ya saben cuándo entran en el aula. El plan de estudios debe ser diseñado de manera que se acumula en el fondo de conocimientos del alumno y se le permite desarrollar con ellos.

1.2.2. Teoría del aprendizaje transformativo

La teoría del aprendizaje transformativo trata de explicar cómo los seres humanos revisan y reinterpretan el significado. El aprendizaje transformativo es el proceso cognitivo de efectuar cambios en un marco de referencia. Un marco de referencia define la visión del mundo. Las emociones están a menudo involucradas. Los adultos tienen una tendencia a rechazar cualquier idea, que no se corresponden con sus valores particulares, asociaciones y conceptos.

Los marcos de referencia se componen de dos dimensiones: los hábitos de la mente y puntos de vista; hábitos de la mente, como el etnocentrismo, son más difíciles de cambiar que los puntos de vista. Los hábitos de la mente influyen en el punto de vista y los pensamientos o sentimientos asociados a ellos resultantes, pero los puntos de vista

pueden cambiar con el tiempo como resultado de influencias tales como la reflexión, la apropiación y la retroalimentación.

El aprendizaje transformador se lleva a cabo por discutir con otros las razones presentadas en apoyo de las interpretaciones de la competencia, por la evidencia de examinar críticamente, argumentos y puntos de vista alternativos. Cuando las circunstancias lo permitan, los alumnos de transformación se mueven hacia un marco de referencia que es más inclusivo, discriminado, autorreflexivo, e integrador de la experiencia.

1.3. Las Inteligencias Múltiples

De Luca (2011) La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por el psicólogo Howard Gardner como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Gardner propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia.ô(pág.832)

El modelo de inteligencias múltiples fue propuesto por Howard Gardner en su libro *Frames of Mind: La Teoría de las Inteligencias Múltiples*. Este autor articula siete criterios para que una conducta sea considerada una inteligencia. La teoría de las inteligencias múltiples es una teoría de la inteligencia que lo diferencia en específicos (principalmente sensoriales) "modalidades", en lugar de ver a la inteligencia como dominada por una única capacidad general.

Estos fueron los que mostraron las inteligencias: potencial para el aislamiento del cerebro por un daño cerebral, lugar en la historia evolutiva, la presencia de las operaciones básicas, la susceptibilidad a la codificación (expresión simbólica), una progresión evolutiva distinta, la existencia de sabios, prodigios y otras personas excepcionales, y el apoyo de la psicología empírica y hallazgos psicométricos.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner desafió la visión tradicional de la inteligencia considerada como, una potencia unitaria que se puede medir a través de pruebas. Por el contrario, esta

teoría define la inteligencia como la capacidad necesaria, para resolver problemas o crear productos que son valorados en al menos una cultura.

Trabajar en la investigación procedente de la biología, la antropología, la psicología cognitiva y el desarrollo, neuropsicología, y psicometría, Gardner llega a indicar 6 criterios para entender si una cierta habilidad puede ser vista como una inteligencia:

- 1) Su conexión con un grupo básico de identificación de las transacciones en materia de procesos de información o mecanismos que tienen que ver con un tipo específico de entrada
- 2) Una historia distintiva de cómo se ha desarrollado este tipo de habilidades, junto con la definición de los comportamientos que definen el estado final
- 3) Una historia de su evolución y plausibilidad de su presencia
- 4) Estar apoyado por tareas experimentales y psicológicas
- 5) Ser apoyado por la investigación psicométrica
- 6) La posesión de una predisposición genética a cristalizar en un sistema simbólico.

Tabla 2 inteligencias múltiples

INTELIGENCIAS	OPERACIONES CENTRALES
Inteligencia lingüística	Sintaxis, la fonología, la semántica, la pragmática
La inteligencia musical	Tono, ritmo, timbre
La inteligencia lógico-matemática	Número, categorización, relaciones
La inteligencia espacial	Visualización mental exacta, la transformación mental de imágenes
Corporal-cinestésica	El control de sus cuerpos, en la toma de control de los objetos
La inteligencia interpersonal	La conciencia de los sentimientos, emociones, metas y motivaciones de otras personas
La inteligencia intrapersonal	La conciencia de sus propios sentimientos, emociones, metas y motivaciones
La inteligencia naturalista	Reconocimiento y clasificación de los objetos en el entorno

Elaborado por: Las Autoras

Cuando Gardner introdujo la teoría de Frames of Mind señaló que cada individuo posee al menos 7 habilidades mentales independientes o inteligencias. Las operaciones centrales se encuentran entre los ocho criterios que utiliza para evaluar el uno o el otro candidato inteligencia.

Según su definición, un centro de operaciones es un mecanismo que procesa la base de información, básicamente algo (como una red neural) en el cerebro que analiza un tipo particular de estímulo o la información y los procesa a través de un proceso. En las estructuras de la mente y en sus escritos más recientes sobre la naturaleza de inteligencia, Gardner afirma que cada inteligencia puede tener una o más de las siguientes estaciones.

1.4. Ejercicio mental

El ejercicio mental es el acto de realizar una tarea estimulante para la mente que se considera beneficioso, para prevenir la enfermedad de

Alzheimer y otras formas de demencia. Esta práctica es aceptada por muchas culturas en todo el mundo; los investigadores han hecho estudios estableciendo que el ejercicio mental, como la lectura y hacer un rompecabezas, no impide la enfermedad de Alzheimer, sino que retrasa la aparición de la enfermedad.

Hay un montón de maneras de conseguir ejercicio mental en la vida sin sentarse en un juego de ordenador o crucigrama. Leer una novela difícil, escribir en un diario, o aprender a tocar un instrumento musical puede ayudar a mantener el cerebro activo.

Aprender a tocar un instrumento musical es especialmente difícil para las personas, a menudo, ya que requiere aprender a leer música y desarrollar completamente nuevos recuerdos musculares.

El ejercicio físico también puede ayudar a mantener el cerebro activo, aumentando el flujo sanguíneo. Cualquier actividad en la que la mente y el cuerpo están comprometidos puede servir como un ejercicio mental, y tiende a ser mucho más beneficioso que simplemente sentado frente a la televisión.

Los crucigramas o sopas de letras también pueden ser grandes ejercicios mentales. Los juegos de números, como Sudoku también son muy beneficiosos, así como juegos de trivia; incluso una actividad como equilibrar manualmente la chequera puede ayudar a estimular la actividad en el cerebro. Poner un rompecabezas grande y complejo conjunto es otra actividad divertida que puede desafiar el cerebro.

Similar a aprender a tocar un instrumento musical, aprender a hablar un nuevo idioma también puede ser un impulso maravilloso para el cerebro y también puede ser beneficioso para el viaje.

Otra de las mejores maneras de conseguir el ejercicio mental es tratar conscientemente de romper con hábitos arraigados. Usando la mano contraria de lo que se suele utilizar para comer o cepillarse los dientes,

por ejemplo, puede ayudar a fomentar el uso de ambos lados del cerebro. Algunas personas incluso intentan apagar el ratón de la computadora a la otra parte, que puede ser bastante difícil.

Además, conducir una nueva ruta al trabajo o escuela que requiere concentración adicional puede ayudar a despertar el cerebro, y evitar que la "zonificación" que a menudo puede ocurrir en el coche. Se requiere un esfuerzo para estimular continuamente el cerebro y hacer ejercicio mental, pero que vale la pena en el largo plazo.

En un paulatino número de estudios científicos finiquitaron que los ejercicios mentales permiten mantener la salud cognitiva. Descubre cómo mejorar tu ligereza mental con ejercicios y juegos fáciles.

La Psicología de la Gestalt (o de la forma) aclara que la mente da forma a conceptos complejos mucho más allá de los fundamentos que logramos distinguir a través de los canales sensoriales y de la memoria, y por ello emplean algunos principios simplificadores:

La gimnasia cerebral ayuda a pensar, aprender y mantiene el cuerpo y mente de una forma equilibrada.

Los principios de la Gestalt dicen:

- Simplicidad: nos inclinamos a ver las formas más sencillas posibles. Las partes de una figura que se encuentra óreconocibleô forman con una luminosidad de unidades autónomas en el conjunto.
- Semejanza: la mente del ser humano agrupa los componentes similares. La semejanza depende de la forma, el tamaño, el color y otras filosofías.
- Proximidad: las figuras adyacentes tienden a ser observados como una unidad.
- Simetría: las imágenes simétricas también son observadas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

- Continuidad: los elementos que están conformados por un patrón suele juntarse en conjunto, como miembro de un prototipo continuo y se la observa como una figura.
- Relación entre figura y fondo: el cerebro no puede interpretar un objeto como figura o fondo a la vez. Muchas formas solo se observan como figuras definidas cuando se visualizan sobre un fondo neutro.
- Cerramiento: las líneas que cierran una superficie suelen ser captadas más fácilmente como unidad o figura, que aquellas otras que no se unen entre sí. Las circunferencias, cuadriláteros o triángulos producen el efecto de cerramiento.
- Igualdad o equivalencia: el cerebro suele inclinarse a constituirse grupos con componentes que son iguales, ya sea por color o por figura.

El cerebro del ser humano piensa de forma pro-activa alimentado por el enorme y constante flujo de información que nos concede en los sentidos. La estructura de la mente se crea en función de estos estímulos y una insistente energía innata a buscar coherencia realizándose preguntas porqués y sobre toda la información que percibimos.

A continuación se mencionan 14 habilidades cognitivas básicas que se necesita mantener en forma:

- Atención dividida: tener la amplitud de realizar más de una tarea a la vez.
- Tiempo de respuesta: tener la destreza de poder distinguir un estímulo simple y responder a él.
- Inhibición: tener la destreza de desechar cierta información irrelevante mientras efectúa una tarea.
- Denominación: tener la destreza de mencionar y utilizar una palabra adecuada.
- Planificación: tener la destreza de anteponer de la mejor manera de llevar a cabo una tarea.

- Coordinación Motriz: el grado que se tiene de sincronización de la mano y el ojo.
- Enfoque: tener la destreza de guiar su atención de un canal de información al otro.
- Percepción espacial: tener la destreza de determinar la forma en que los objetos están ordenados, espacio y de investigar su relación con el contexto.
- Memoria auditiva: tener la destreza de mantener presente la información auditiva.
- Memoria contextual: tener la destreza de retener y discriminar la fuente real de un recuerdo específico.
- Actualización: tener la destreza de responder de una manera dócil y adaptativa para mantener tanto de los cambios en el ambiente.
- Escaneo visual: tener la destreza de percibir la información relevante de su entorno.
- Memoria visual: tener la destreza de conservar temporalmente una mínima cantidad de información visual activa y disponible por un periodo de tiempo momentáneo.
- Memoria operativa: esta información es manipulada mientras se lleva a cabo una tarea.

Ejemplo

La gimnasia cerebral dispone al cerebro para recibir, y subordina la información necesaria para que el aprendizaje se lleve a cabo de forma honesta y significativa. Se aprende mejor haciendo movimientos e interactuando con otras personas, citamos un ejemplo.

Sentado sobre un taburete tensar todos los músculos, empezamos por las puntas de los pies, oprimimos los puños, cerrando los ojos, tomar aire retenerlo 10 segundos, exhalar y aflojar todo el cuerpo. Con este ejercicio se obtiene la atención cerebral, desata una alerta del sistema nervioso, mayor concentración y nos permite el manejo del estrés.

Cada vez el ejercicio se presenta como un alternativo terapeuta favorable para el manejo de los trastornos depresivos. Usualmente, los trastornos depresivos se los han llevado a cabo con tratamientos farmacológicos, psicoterapia o con el acoplamiento de ambos; sin embargo algunas revisiones han comprobado raras o ninguna diferencia entre los antidepresivos y los placebos activos de manejarse.

Los tratamientos psicoterapéuticos, por otro lado, tienen ventajas como el no tener efecto secundario; pero la percepción del paciente del aumento de la estima de su enfermedad mental, esto promueve en, abstenerse de su uso.

1.5. El Ajedrez

Según Soltís (2011) , “Como todo el mundo, los ajedristas piensan en términos generales: el valor de las piezas centradas, la manera de explotar peones doblados y alfiles malos, la fuerza de una torre o un caballo. Pero también viven inmersos en los detalles de una partida: los detalles que consisten en ¿si muevo ahí mi alfil, él tomara el peón con el caballo y dará jaque?

El origen del ajedrez no se encuentra bien claro, aunque la mayoría cree que sus inicios se dieron en una evolución de apuesta de combate en la India hace casi 2.000 años. El juego de ajedrez que conocemos hoy ha estado presente el siglo xv, donde se hizo popular en Europa.

El ajedrez es un juego de mesa para dos jugadores, se juega en un tablero de mesa, compuesto de un cuadrado formado por 64 casillas en 8 filas y 8 columnas, las casillas están compuestas por dos colores y están alternadas unas de color negras y otras de color blancas, cada jugador al inicio del juego cuenta con 16 piezas.

El ajedrez es un juego para genios, que se enfrentan dos jugadores, en el que, el azar no interviene en absoluto y se necesita de un gran ahínco intelectual. Cada jugador dispone de dieciséis piezas. Un jugador juega

con las piezas blancas y el otro con las negras. El jugador debe disponer de una gran concentración.

Figura 1 Tablero de Ajedrez



Fuente: (AJEDREZ LÓGICO. Jugada a jugada, 2012)

1.5.1. Propósito del Ajedrez

Chernev (2012) «El propósito del ajedrez es ganar la partida, no entretener a la galera bonitas imágenes en el tablero» El propósito de este juego es aprisionar al rey del otro jugador. Esta prisión no se concluye nunca, porque una vez que el rey es atacado y no puede escapar de esa prisión, se dice que es un jaque mate este juego termina.

A continuación se enfatizan algunos puntos que ayuda a desarrollar el ajedrez:

- Ayuda a desarrollar en las personas una actitud de forma beneficiosa acerca del ajedrez, que permite considerar como un elemento generador de cultura.
- Les permite desarrollar en las personas una actitud intelectual.

- Garantizar a las personas la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas, necesarias para la integración de la vida laboriosa.
- Facilita la asimilación, de las características del ajedrez que coopera en el armonioso acrecentamiento intelectual, moral y ético de las personas.
- Ayuda a la solución del problema. El aprendizaje está orientado a la solución de problemas que brinda la oportunidad de analizar, estudiar evaluar y proponer alternativas de solución en casos que se da, en la vida diaria.

La mayoría de las personas de todo el mundo son atraídas por el juego del ajedrez; los jugadores inexpertos, o principiantes pueden divertirse en el juego disputándose con otros participantes de jugadores de su mismo nivel. Es uno de los juegos más populares del mundo. Se considera no solo un juego, sino un arte, una ciencia y un deporte mental. Esto último es muy adecuado, de hecho se juega a menudo de forma competitiva. El aprendizaje del ajedrez ayuda de una forma útil a desarrollar el intelecto de las personas. El ajedrez se juega tanto en lugares recreativos, en clubes, torneos, en internet, etc.

Hoy en día se realizan torneos oficiales en el mundo de ajedrez, inclusive el ajedrez está considerado dentro del comité Olímpico internacional como un deporte. Los jugadores compiten a nivel individual y también están conformados por equipos. Entre los torneos de mayor importancia están las Olimpiadas de ajedrez.

1.5.2. Ventajas del ajedrez

- **Puede aumentar el coeficiente intelectual.**

El ajedrez ha sido considerado como un juego para cerebritos y personas con un coeficiente intelectual alto, pero no es del todo cierto. Estudios ejecutados por universidades han comprobado que después de algunos meses de adiestramiento el ajedrez, puede desarrollar el coeficiente de inteligencia de una persona, sus destrezas para el aprendizaje, la capacidad para solucionar problemas en la concentración.

- **Ayuda a prevenir el Alzheimer.**

El cerebro cumple una función de un músculo, por lo que si no se ejercita no estará fuerte. Los individuos mayores de 75 años que disponen tiempo al ajedrez, tienen menos probabilidades de desarrollar enfermedades mentales como la demencia o el Alzheimer. En definitiva ayuda a rehabilitar las conexiones interneuronales.

- **Ejercita ambos lados del cerebro.**

Los investigadores afirman que los jugadores utilizan por igual ambos hemisferios del cerebro. Para desarrollar la rapidez de respuesta se usa hasta la última neurona de la mente.

- **Acrecienta la creatividad.**

De hecho el hemisferio derecho del cerebro es el responsable de la creatividad, y ambos son ejercitados cuando jugamos, ayuda a desarrollar el lado creativo. Teniendo una conclusión, que beneficia en gran medida a la personalidad.

- **Desarrolla la memoria.**

Para ser un buen jugador debe tener presente las estrategias que tu contrincante ejecutó en el pasado, incluso para no repetir los mismos errores. Se demostró que los estudiantes aumentan el rendimiento de sus calificaciones en todas las asignaturas y sus habilidades de disposición.

- **Aumenta la capacidad para solucionar incógnitas.**

Una partida de ajedrez es como un gran rompecabezas que se debe solucionar, y que además está cambiando constantemente. Por aquellos los estudiantes mejoran su aptitud en las matemáticas.

- **Aumenta la capacidad de concentración.**

Y como efecto, también permite enriquecer la capacidad lectora, ya que requiere por parte del jugador un alto grado de observación y concentración para el desarrollo de la partida.

- **Enseña a planificar.**

Una de las últimas partes del cerebro en desarrollarse es la corteza pre-frontal, es la que opera en la planificación, el juicio y el autocontrol. Así que puede cooperar con los adolescentes a tomar mejores decisiones y evitar las malas elecciones.

1.5.3. El Ajedrez como ejercicio mental

Coto & García (2012) Un estudio llevado a cabo en el Instituto Albert Einstein de Nueva York demuestra que la práctica del ajedrez, o algunas otras disciplinas en las que se esfuerza la mente, son buenas para la salud. (Pág.698)

Hay esfuerzos para utilizar el juego de ajedrez, como una herramienta para ayudar al desarrollo intelectual de los jóvenes. El ajedrez es significativo en la psicología cognitiva y la inteligencia artificial (IA) los estudios, ya que representa el dominio en el que el rendimiento de expertos ha sido estudiado y medido con mayor intensidad.

Aunque los resultados de los estudios de investigación, no han logrado producir el apoyo inequívoco de los beneficios intelectuales de ajedrez de juego, varios gobiernos locales, escuelas y organizaciones de estudiantes de todo el mundo están implementando programas de ajedrez.

El ajedrez es un ejercicio de infinitas posibilidades de la mente, una que desarrolla habilidades mentales, utilizadas durante toda la vida: la concentración, el pensamiento crítico, el razonamiento abstracto, la resolución de problemas, reconocimiento de patrones, la planificación estratégica, la creatividad, análisis, síntesis y evaluación, para nombrar unos pocos. El ajedrez puede ser utilizado de manera muy eficaz, como herramienta para enseñar a la resolución de problemas y el razonamiento abstracto. Aprender a resolver un problema es más importante que el aprendizaje de la solución a cualquier problema particular.

A través del ajedrez, se aprende cómo analizar una situación, centrándose en los factores importantes y la eliminación de las distracciones. Se aprende también a idear soluciones creativas y poner un plan en acción. Ajedrez funciona porque es auto-motivador. El juego ha fascinado al hombre desde hace casi 2.000 años, y los objetivos de ataque y defensa, que culminó en jaque mate, inspiran a cavar profundamente en las reservas mentales.

1.6. Marco Legal

En la fundamentación legal estará estipulada en los siguientes artículos de la Constitución Política del Ecuador (2014):

Art.26 La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Según lo establecido por la constitución se puede determinar que la Educación es un derecho, que poseen todas personas para poder ser profesionales y así ejercer estudios en el extranjero y a su vez tener una mejor calidad de vida. Mediante este artículo también se incluye al

objetivo #2 del Plan Nacional de Buen Vivir, que estipula la equidad social en todos los aspectos.

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.

Mediante este artículo se puede determinar, que la educación es la base fundamental para la mejor calidad de vida de cada uno de las personas, en el cual se permite el desarrollo de las habilidades que este posee y así de manera eficaz tener un buen desarrollo en el ámbito educativo. Cabe mencionar que la educación es esencial para el entendimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país independiente y establece un fundamento importante para acrecentamiento nacional.

1.7. Marco Conceptual

Ajedrez: El ajedrez es un juego de mesa para dos jugadores. Se juega en un tablero cuadrado, hecho de 64 cuadrados más pequeños, con ocho plazas en cada lado. Cada jugador comienza con dieciséis piezas

Aprendizaje: El acto, proceso, o la experiencia de adquirir conocimiento o habilidad.

Coeficiente Intelectual: una medida de la inteligencia de una persona como lo indica un test de inteligencia; la relación de la edad mental de una persona para su edad cronológica

Cognitivo: en relación con los procesos mentales de percepción, memoria, juicio y razonamiento, en contraste con los procesos emocionales y volitivos.

Desarrollo: El uso sistemático de conocimientos científicos y técnicos para cumplir con los objetivos o requisitos específicos.

Educación: El acto o proceso de impartir o adquirir conocimientos generales, el desarrollo de las facultades de razonamiento y juicio, y en general de la preparación de uno mismo o de los demás intelectualmente para la vida madura.

Enseñanza: Impartir conocimiento

Escuela: Una institución para la instrucción de los niños o las personas menores de edad de la universidad.

Herramientas: Algo considerado como necesario para la realización de la ocupación de una o profesión.

Inteligencia: La capacidad de aprendizaje, el razonamiento, la comprensión y formas similares de actividad mental; aptitud para captar las verdades, las relaciones, hechos, significados, etc.

Juego: Un programa deportivo organizado o una competencia

Recreación: Es una actividad de ocio.

Técnicas: Método de ejecución; manera de lograr.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1. ¿Piensa usted que el cantón Santa Lucía los niños y jóvenes necesitan aumentar su interés educativo?

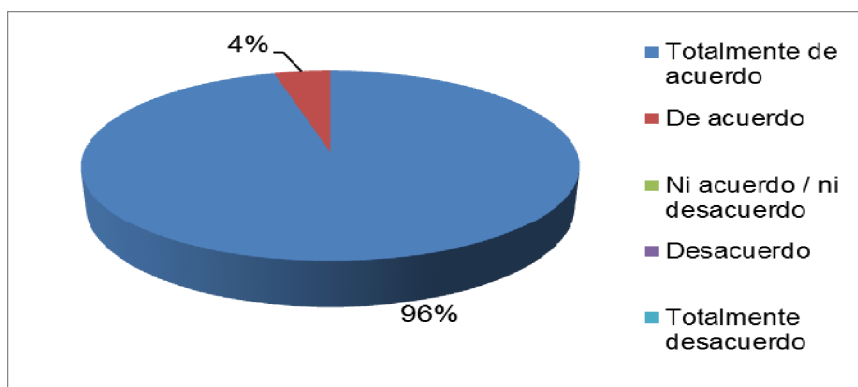
Tabla 3 Aumento de interés educativo en el cantón Santa Lucía

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	364	96%
De acuerdo	16	4%
Ni acuerdo / ni desacuerdo	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 1 Aumento de interés educativo en el cantón Santa Lucía



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Por medio de los resultados se puede evidenciar que el 96% de los sujetos de estudio siendo estos los padres de familia del cantón Santa Lucía, indicó estar totalmente de acuerdo, en que el cantón Santa Lucía necesita aumentar el interés educativo de los niños y jóvenes, por otro lado un 4% solamente indicó estar de acuerdo. Esto indica que los padres de familia del cantón Santa Lucía en su mayoría se encuentran totalmente convencidos en que el interés educativo de los niños y jóvenes debe de aumentar.

2. ¿Cuál cree que sería el motivo por el que existe bajo provecho por los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía en lo que respecta a la educación?

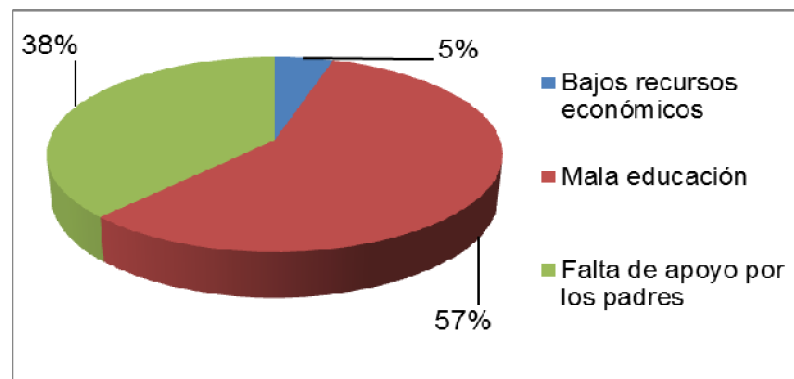
Tabla 4 Motivo por el bajo provecho de la educación

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Bajos recursos económicos	18	5%
Mala educación	219	57%
Falta de apoyo por los padres	143	38%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 2 Motivo por el bajo provecho de la educación



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Para el 57% de los objetos de estudio el motivo por el que existe bajo provecho por los niños y jóvenes del cantón en lo que respecta a la educación, es por la mala educación que se brinda por parte de las instituciones educativas siendo este el 57%, el 38% manifestó ser por la falta de apoyo por los padres, y por último con un 5% siendo un porcentaje mínimo es por lo bajos recursos económicos, que poseen las familias de dicho cantón. Por medio de los resultados se evidencia que el motivo principal por el que existe poco interés de estudio en los niños y jóvenes del catón Santa Lucía es por la mala educación, que se brinda en el sector ya que existe insuficiencia de preparación por parte de los docentes.

3. ¿Cree usted que las instituciones educativas municipales deben de mejorar en enseñanza e infraestructura para ofrecer una mejor educación?

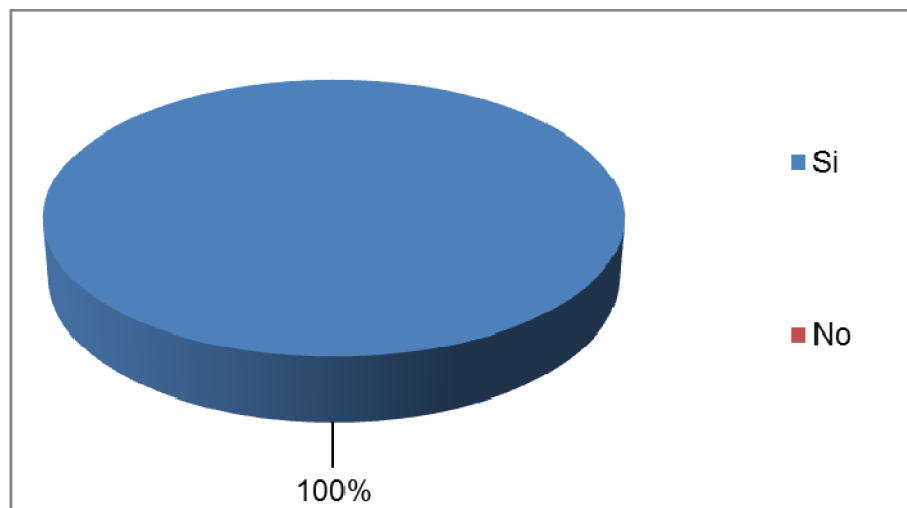
Tabla 5 Mejoramiento de la instituciones educativas

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Si	380	100%
No	0	0%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 3 Mejoramiento de la instituciones educativas



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

De una muestra tomada de 380 objetos de estudio, siendo la población los padres de familia del cantón Santa Lucía, el total de encuestados siendo el 100% manifestaron que sí creen, que las instituciones educativas municipales deben de mejorar, en enseñanza e infraestructura para ofrecer una mejor educación, ya que en la actualidad la educación que se imparte en el cantón, no es la adecuada por el bajo nivel de conocimientos y preparación que tienen los catedráticos y el déficit de instituciones educativas que se encuentren en buen estado siendo estas muy pocas.

4. ¿Cree usted que los juegos mentales ayuden a los niños y jóvenes a desarrollar sus capacidades intelectuales?

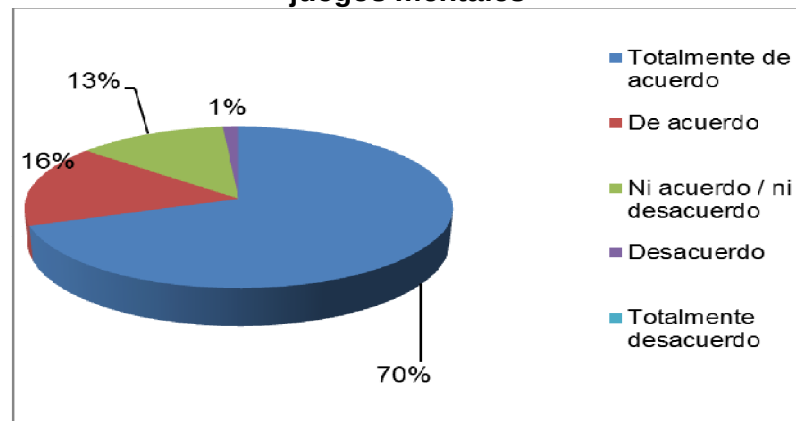
Tabla 6 Desarrollo de capacidades intelectuales por medio de juegos mentales

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	265	70%
De acuerdo	62	16%
Ni acuerdo / ni desacuerdo	48	13%
Desacuerdo	5	1%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 4 Desarrollo de capacidades intelectuales por medio de juegos mentales



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

En lo que respecta al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y jóvenes por medio de los juegos mentales, el 70% indicó estar totalmente de acuerdo en que sí ayudan a desarrollar sus capacidades, el 16% manifestó solo estar de acuerdo, el 13% ni acuerdo, ni desacuerdo, y por último el 1% dijo estar en desacuerdo con la interrogante establecida. Lo que demuestra que la mayor parte de los sujetos de estudio se encuentran totalmente convencidos que los juegos mentales siendo el ajedrez, damas chinas, y demás, contribuyen a desarrollar las capacidades intelectuales de los niños y jóvenes.

5. ¿Qué tipo de juego cree usted que ayudaría a desarrollar las destrezas mentales de los niños y jóvenes de su cantón?

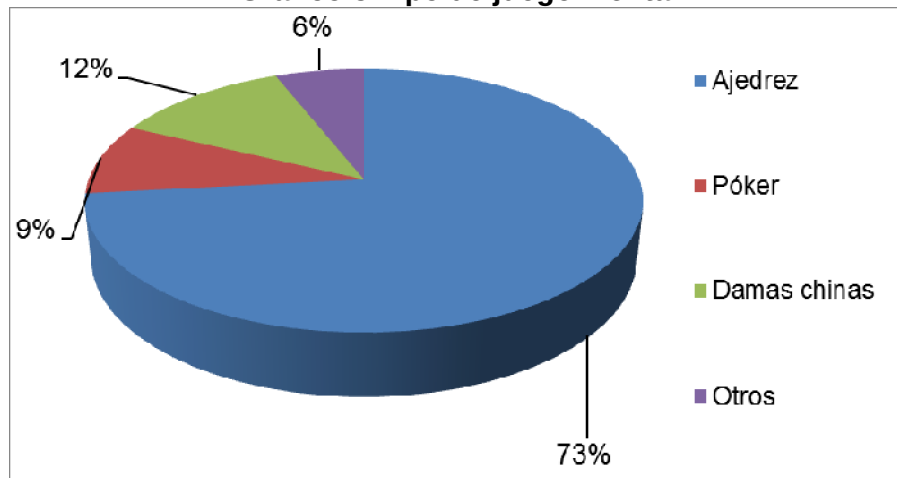
Tabla 7 Tipo de juego mental

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Ajedrez	277	73%
Póker	33	9%
Damas chinas	45	12%
Otros	25	6%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 5 Tipo de juego mental



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

El 73% de los objetos de estudio consideran que el ajedrez es el juego que ayudaría a desarrollar las destrezas mentales de los niños y jóvenes pertenecientes a la zona de estudio, por otro lado el 12% indicó ser las damas chinas, para el 9% el póker y con un porcentaje mínimo siendo el 6% otros juegos mentales. Los objetos de estudio en su mayoría afirmaron que el juego esencial que ayudaría a desarrollar las capacidades mentales de estos niños y adolescentes, es el ajedrez ya que a más de ser un juego de competencia aporta diversos beneficios a sus practicantes.

6. Si respondió ajedrez, ¿Qué capacidad mental cree que pueda desarrollar?

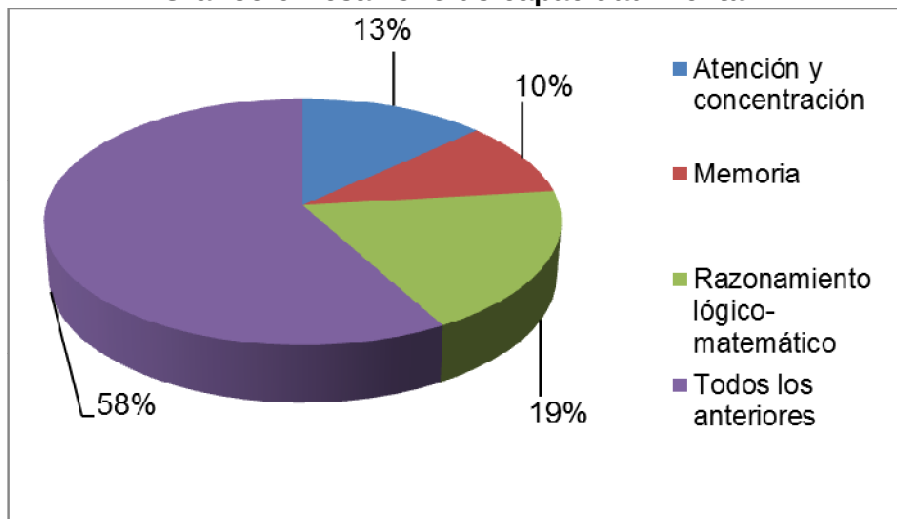
Tabla 8 Desarrollo de capacidad mental

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Atención y concentración	49	13%
Memoria	35	10%
Razonamiento lógico-matemático	70	19%
Todos los anteriores	216	58%
Total	370	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 6 Desarrollo de capacidad mental



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

En lo que respecta a la capacidad mental que el niño pueda desarrollar por medio del ajedrez el 58% consideró, que podrían ampliar la atención y concentración, la memoria, y el razonamiento lógico-matemático, mientras que otro grupo de encuestados siendo el 19% indicó que solo pueden desarrollar el razonamiento lógico-matemático, el 13% la atención y concentración y para el 10% solo la memoria. Se puede evidenciar que para los padres de familia del cantón Santa Lucía los niños y jóvenes por medio del ajedrez podrán desarrollar todas las capacidades mentales expuestas.

7. ¿Qué conocimiento tiene acerca de la existencia de una escuela Municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía?

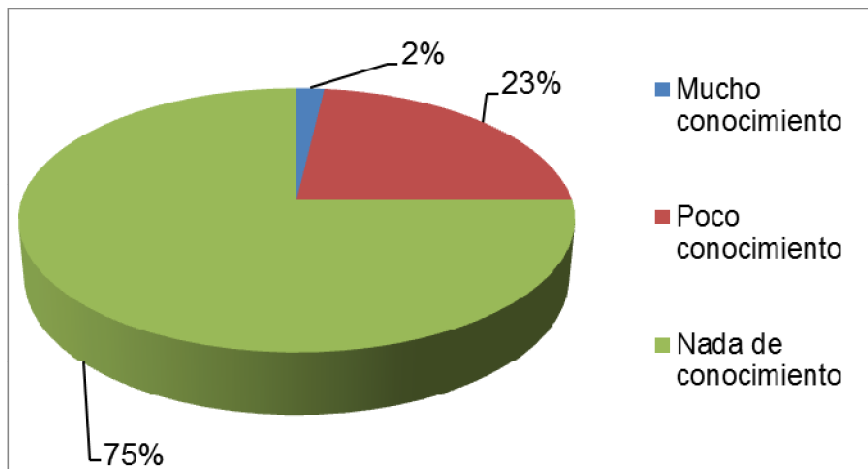
Tabla 9 Escuela municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Mucho conocimiento	7	2%
Poco conocimiento	88	23%
Nada de conocimiento	285	75%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 7 Escuela municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

En lo que respecta al conocimiento que tienen los encuestados de la existencia de una escuela municipal de ajedrez en el cantón Santa Lucía, el 75% tiene nada de conocimiento, el 23% poco conocimiento y el 2% indicó tener mucho conocimiento. Se puede inferir por los resultados obtenidos que casi todos los padres de familia del cantón Santa Lucía no tienen conocimiento, sobre alguna escuela municipal de ajedrez existente en aquel cantón

8. ¿Cree usted que desarrollándose una escuela de ajedrez en el cantón, los niños y jóvenes sientan mayor interés por aprender sobre aquel juego?

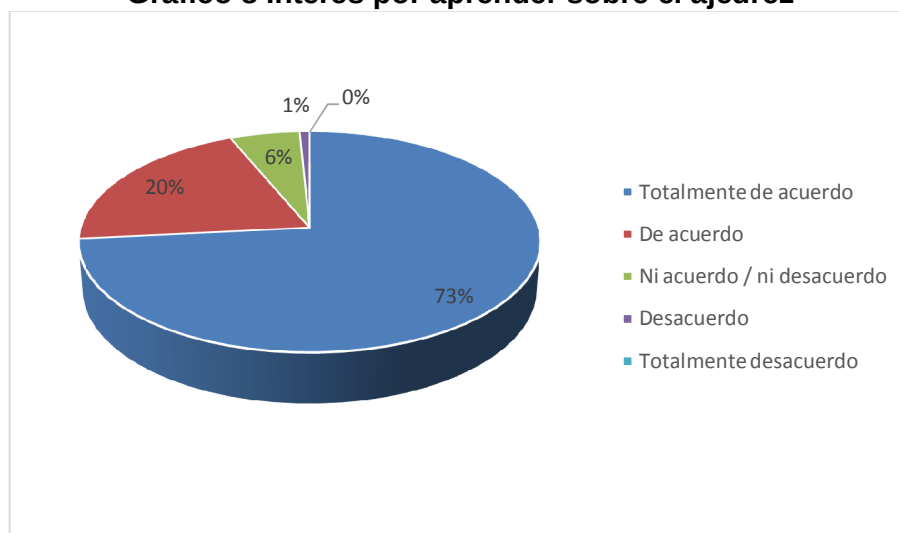
Tabla 10 Interés por aprender sobre el ajedrez

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	279	73%
De acuerdo	77	20%
Ni acuerdo / ni desacuerdo	21	6%
Desacuerdo	3	1%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 8 Interés por aprender sobre el ajedrez



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

El 73% de los objetos de estudio manifestó estar totalmente de acuerdo que los niños y jóvenes sientan mayor interés por aprender aquel juego si se desarrolla una escuela que enseñe dicha práctica, el 20% expuso estar solo de acuerdo, en cambio el 6% determinó estar ni acuerdo ni desacuerdo y el 1% ni acuerdo ni desacuerdo. Por los resultados obtenidos se puede demostrar que casi en su totalidad los padres de familia del cantón Santa Lucía se encuentran persuadidos por el interés

del ajedrez por los niños y jóvenes si existiera una escuela donde se impartan enseñanzas sobre aquel juego mental.

9. En el caso de existir la escuela municipal de ajedrez, ¿usted le inculcaría a su hijo a asistir a aquella institución educativa?

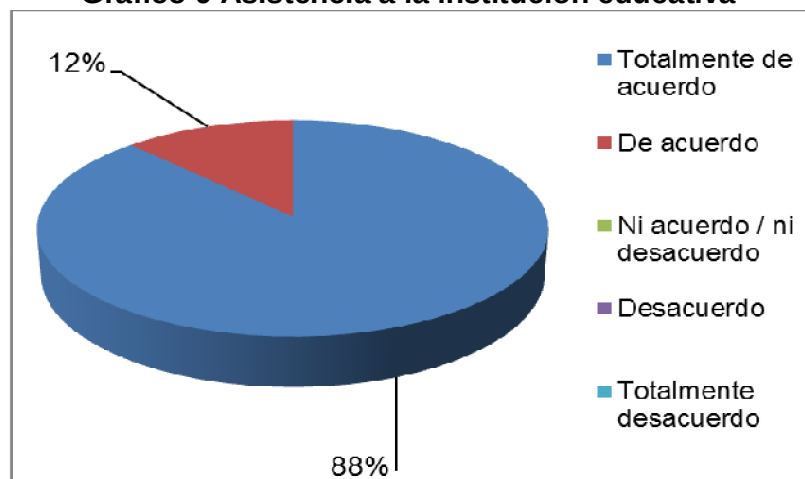
Tabla 11 Asistencia a la institución educativa

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Totalmente de acuerdo	334	88%
De acuerdo	46	12%
Ni acuerdo / ni desacuerdo	0	0%
Desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 9 Asistencia a la institución educativa



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

De una muestra de 380 sujetos de estudio, el 88% manifestó estar totalmente de acuerdo, en inculcar a sus hijos para que asistan a la institución educativa en el caso de que exista, mientras que por otra parte solo el 12% expuso estar de acuerdo. Se puede evidenciar por medio de los resultados que la mayor parte de los padres de familia del cantón Santa Lucía sí incentivarían a sus hijos a que asistan, a la institución educativa para que estos puedan aumentar su nivel mental, a más de practicar un juego de competencia.

10. ¿Piensa usted que el desarrollo de una escuela municipal de ajedrez sea la solución al bajo nivel de educación que existe en el cantón Santa Lucía?

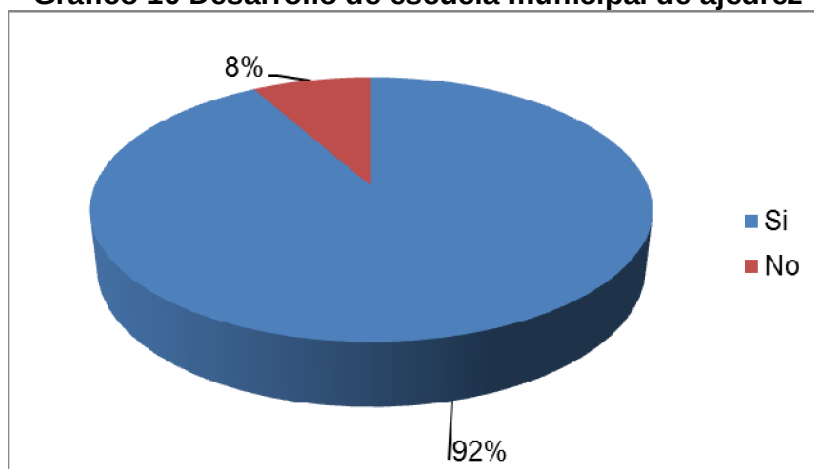
Tabla 12 Desarrollo de escuela municipal de ajedrez

Características	Frecuencia Absoluta	Frecuencia relativa
Si	349	92%
No	31	8%
Total	380	100%

Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 10 Desarrollo de escuela municipal de ajedrez



Fuente: Encuestas

Elaborado por: Las autoras

El 92% de los encuestados sí creen que el desarrollo de una escuela municipal de ajedrez sea la solución al bajo nivel de educación que existe en el cantón Santa Lucía, mientras que el 8% indicó todo lo contrario. Se puede indicar que para los padres de familia del Cantón Santa Lucía la instauración de una escuela municipal de ajedrez, sería la solución que ayude a incrementar el nivel de interés por parte de los niños y jóvenes en lo que respecta a la educación, por lo que los resultados obtenidos se mostraron factibles para el desarrollo de la propuesta.

CAPITULO III

Escuela Municipal de Ajedrez para niños, jóvenes y adultos del cantón
Santa Lucía provincia del Guayas.

3. PROPUESTA

3.1. Nombre de negocio

Figura 2 Isologotipo



Elaborado por: Las Autoras

El isologo de la escuela está combinado por el símbolo y el logotipo en un solo elemento cuyas partes no se pueden separar. Sus caracteres tipográficos poseen vértices sutiles, de aspecto serio y formal donde la palabra “ajedrez” resalta más que las demás haciendo juego con el símbolo que es el caballo. En la parte de abajo se especifica la localidad de la escuela.

Sus particularidades como anchura y altura, diseño de caracteres, colores y espacios entre letras y palabras, no podrán modificarse por ningún motivo y deberá ser reproducido sobre fondos que garanticen su visibilidad y contraste visual.

Aplicación del color

El isotipo fue construido con colores azul y negro.

El azul es un color de la gama fría, liberal, significa inteligencia, verdad y libertad, provoca una impresión de tranquilidad, simboliza lealtad y confianza, además expresa amistad.

El negro concede poder, superioridad y elegancia, simboliza autoridad y fortaleza.

Colores Institucionales

Las especificaciones del color corporativo se presentan para lograr los tonos originales de la marca y no perder identidad.

Figura 3 Colores Institucionales

COLORES

	CMYK	RGB	HEXADECIMAL
	C: 100 M: 54 Y: 0 K: 0	R: 0 G: 100 B: 170	#0064aa
	C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100	R: 26 G: 23 B: 27	#1A171B

Elaborado por: Las Autoras

Tipografías

Harabara

Figura 4 Tipografías Harabara



Elaborado por: Las Autoras

Century Gothic

Figura 5 Tipográfica Century Gothic



Elaborado por: Las Autoras

3.2. Descripción del negocio

El presente proyecto está enfocado en proveerles conocimientos y destrezas de ajedrez a los niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía, mediante una unidad educativa municipal comunitaria donde los asistentes desarrollarán la capacidad de atención, conocimiento y análisis del tipo de aprendizaje que percibirán en las instalaciones de educación.

Los alumnos recibirán aprendizaje mediante tres niveles:

- Inicial (personas sin conocimientos)
- Intermedio (jugadores con experiencia)
- Superior (jugadores con alto nivel de conocimiento)

3.3. Administración y Organización

La administración y organización de las actividades dentro de la escuela municipal comunitaria se llevará de forma transparente para que las diversas entidades del gobierno que apoyaran a esta iniciativa y los padres de familia tengan la seguridad que se está impulsando a la educación de los niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía.

3.4. Misión

La escuela municipal de ajedrez comunitario en el cantón Santa Lucía, proporcionará a los niños, jóvenes y adultos, actividades de ajedrez de calidad que impulsen al desarrollo intelectual y competitivo de estas personas, mediante el apoyo del gobierno provincial del Guayas.

3.5. Visión

La escuela municipal comunitaria de ajedrez del cantón Santa Lucía quiere contribuir y fomentar al desarrollo de la educación deportiva de los niños, jóvenes y adultos que habitan en el lugar. Además de ser reconocidos a nivel nacional e internacional.

3.6. Objetivos

3.6.1. Objetivo general

Creación de una Escuela Municipal de Ajedrez comunitario para niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía.

3.6.2. Objetivo específicos

- Establecer la misión y visión de la escuela de ajedrez
- Gestionar programas de formación, promoción y prácticas de ajedrez en la comunidad
- Proporcionarle a los niños/jóvenes un lugar donde puedan desarrollar sus capacidades y destrezas
- Contribuir con un centro de enseñanza sin exclusión social
- Promocionar la actividad que realizará la escuela municipal comunitaria de ajedrez
- Obtener el apoyo de entidades del gobierno para impulsar la escuela municipal de ajedrez en el cantón

3.7. Justificación

Tiene como finalidad realizar una acción social, enfocada en el porvenir de niños y jóvenes, que necesiten involucrarse con actividades recreativas para desarrollar procesos motrices, cognoscitivos, y psicológicos que incrementen el rendimiento estudiantil y disminuya el trabajo infantil en el cantón.

3.8. Análisis FODA

Fortalezas

F1: Espacio físico

F2: Material necesario para las clases

F3: Entrenadores capacitados

Oportunidades

O1: Apoyo del gobierno provincial para llevar a cabo la creación de la escuela de ajedrez

O2: Impulsar a los niños y jóvenes a participar en competencias nacionales e internacionales

O3: Proporcionarle a los mejores estudiantes becas de estudio

Debilidades

D1: Estructura de la escuela no es la adecuada

D2: Poco capital para el emprendimiento

D3: Poco conocimiento que tienen las personas que viven en el cantón sobre el ajedrez

Amenazas

A1: Rechazo por parte de los niños y jóvenes en asistir a las clases de ajedrez

A2: El índice de trabajo infantil del cantón Santa Lucía

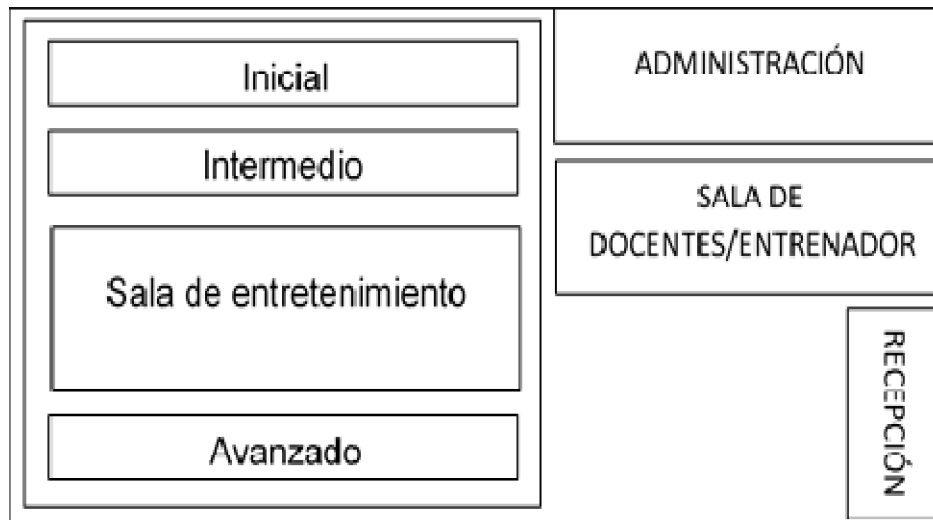
A3: La prohibición por parte de los padres de familia a la asistencia de sus hijos a la escuela de ajedrez

3.9. Estrategias

- Establecer alianzas con entidades del gobierno provincial del Guayas para llevar a cabo la escuela de ajedrez comunitario
- Obtener el apoyo del Ministerio de Deporte, para que las actividades del ajedrez que se realicen estén avaladas por esta entidad pública.
- Realizar competencias de ajedrez con otras unidades educativas reconocidas a nivel nacional.
- Establecer herramientas promocionales que incentiven a los niños y jóvenes para que asistan a las clases de ajedrez.
- Gestionar con el municipio del cantón Santa Lucía para mejorar la estructura de la escuela.
- Establecer charlas comunicacionales que proporcionen a los habitantes del cantón información sobre el deporte del ajedrez beneficios y características.

3.10. División de áreas

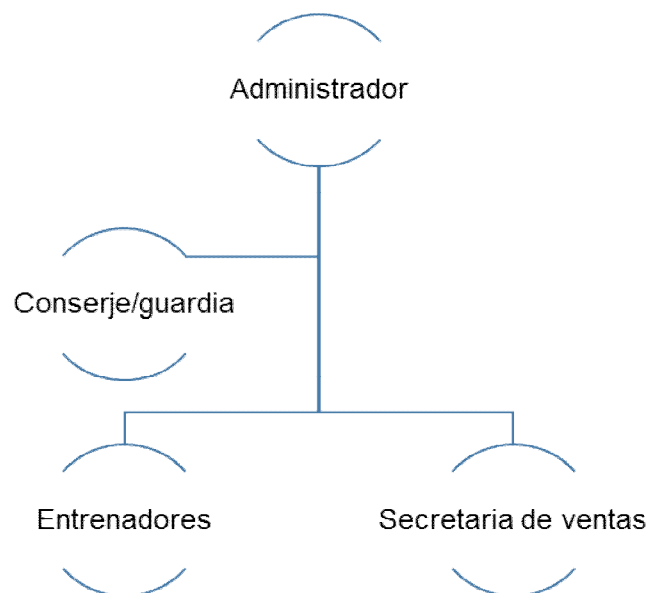
Figura 6 División de áreas



Elaborado por: Las Autoras

3.11. Organigrama funcional

Figura 7 Organigrama Funcional



Elaborado por: Las Autoras

Administrador

El administrador es la persona encargada de controlar las actividades que se realicen en la escuela municipal de ajedrez.

Conserje/ guardia

El conserje se encargará del área de limpieza y guardianía de la institución educativa para que los alumnos y entrenadores se sientan seguros en el sitio donde impartirán clases.

Entrenadores/Docentes

Serán las personas que proporcionarán de conocimientos a los niños y jóvenes sobre las técnicas y destrezas del ajedrez.

Secretaria de ventas

La secretaria de ventas mantendrá contacto directo con los alumnos y padres de familia que acudirán al establecimiento para inscribir a sus hijos en la escuela municipal de ajedrez.

3.12. Localización geográfica de las instalaciones

La escuela municipal de ajedrez estará ubicada en el centro del cantón Santa Lucía de la provincia del Guayas.

Figura 8 Localización geográfica de las instalaciones



Fuente: (Google maps , 2015)

3.13. Análisis del mercado

3.13.1. Perfil del cliente

Los clientes para la escuela de ajedrez serán los niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía, que deseen adquirir conocimientos y destrezas relacionadas al juego de ajedrez.

3.13.2. Competidores

En el cantón Santa Lucía no existen unidades educativas que brinden los conocimientos del ajedrez dentro de sus actividades académicas, es por eso que con la creación de una escuela especializada en esta actividad se quiere promover las destrezas/habilidades que tienen los niños, jóvenes y adultos del cantón.

3.14. Marketing mix

3.14.1. Producto

La escuela municipal comunitaria proporcionará a los niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía conocimientos y técnicas de ajedrez para mejorar las habilidades y destrezas de lecturas, lenguaje, matemáticas, memorísticas y del desarrollo creativo. Este lugar contará con todos los

materiales necesarios para el desarrollo de las actividades relacionadas al deporte del ajedrez.

Figura 9 Ajedrez en la escuela comunitaria

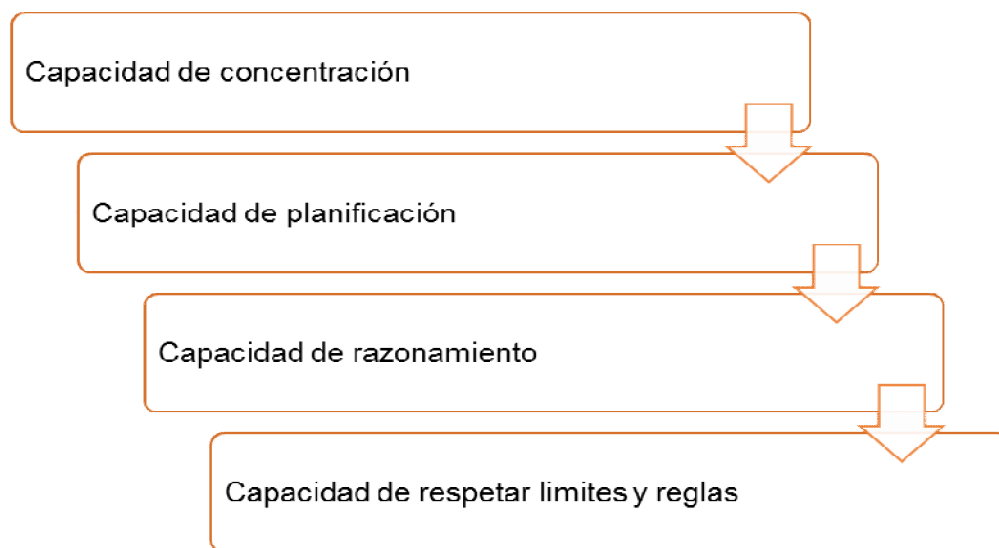


- **Habilidades que proporciona el juego de ajedrez**

Todas las habilidades que proporciona el ajedrez a los competidores están dadas mediante las actitudes y valores que se desarrollan dentro del juego entre los que encontramos:

- La disciplina
- Amistad
- Perseverancia
- Mérito propio
- Sabiduría
- Autoestima
- Estudio
- Libertad

Gráfico 11 Habilidades que proporciona el juego de ajedrez



Elaborado por: Las Autoras

Capacidad de concentración

La persona que esta inmiscuida en el juego deberá estar al pendiente de las tácticas que aplique el adversario para poder desarrollar o poner en marcha el movimiento de la ficha necesaria con el fin de obtener ventaja sobre le otro jugador.

Capacidad de planificación

La planificación está dada por el conocimiento de las reglas, límites y tácticas del juego, para que los movimientos de las fichas que realice el jugador sean las correctas en el tiempo necesario.

Capacidad de razonamiento

El razonamiento en el ajedrez en un elemento primordial para obtener la victoria ante el adversario puesto a que las diferentes variables que se calculan dentro de una partida son similares a los cálculos matemáticos.

Capacidad de respetar límites y reglas

Los límites y reglas en el ajedrez son de mucha importancia para que el desarrollo del juego se realice en la forma adecuada sin generar conflicto entre los jugadores. Este juego mantiene reglas y límites establecidos que deberán ser cumplidos por las personas que se encuentren inmiscuidas en la partida de juego.

Horarios de clases:

Tabla 13 Horarios de clases de ajedrez

Días de clases	Horarios de clases	Alumnos
Lunes a viernes	13:00 pm - 16:00 pm	16
	16:00 pm - 18:00 pm	16
	18:00 pm - 20:00 pm	16
Sábados	8:00 am - 13:00 pm	16
	13:00 pm - 18:00 pm	10
Domingos	8:00 am - 13:00 pm	16
TOTAL		90

Elaborado por: Las Autoras

Se proporcionará clases de ajedrez de lunes a domingos en los horarios que se muestran en la tabla anterior, debido a las diversas actividades de trabajo que realizan los niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía de la provincia del Guayas.

Los asistentes a la escuela comunitaria de ajedrez contarán con los diversos materiales necesarios para el desarrollo de las actividades dentro de la unidad educativa.

Las clases de ajedrez se darán mensualmente es decir cada nivel tendrá una duración de 30 días con el fin de proporcionar a todos los habitantes

del cantón Santa Lucía conocimientos sobre este deporte, dichas clases se darán en tres niveles como lo son el básico, intermedio y avanzado.

Se contará con una sola aula para impartir las clases de ajedrez a esto se debe los diversos horarios así mismo se tendrá la presencia de un solo docente o entrenador para las clases de lunes a domingos.

Además los sábados a partir del mediodía se tendrán solo 10 asistentes los que serán las personas adultas o adultos mayores que deseen asistir por las diferentes gestiones del hogar o de trabajo que desarrollan, lo que les impiden asistir los demás días.

Método didáctico

- Lecciones escritas todos los sábados
- Pruebas prácticas los días de clases

Beneficios para los niños y jóvenes

Los niños y jóvenes que se inscriban en las clases de ajedrez mediante su desenvolvimiento y capacidad de aprendizaje podrán obtener los siguientes beneficios:

- Obtener becas para estudiar en centro educativos de la provincia del Guayas.
- Oportunidad de competir con otros grupos de ajedrez dentro o fuera del país.
- Hacer del deporte de ajedrez una fuente de trabajo significativa a nivel mundial por la capacidad de conocimientos, destreza y habilidades desarrolladas en el ámbito del juego.

3.14.2. Precio

Tabla 14 Precio

PRECIO DE VENTA PROYECTADO EN 5 AÑOS					
Precios / Años	2016	2017	2018	2019	2020
Curso de ajedrez básico	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10
Curso de ajedrez intermedio	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10
Curso de ajedrez avanzado	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10

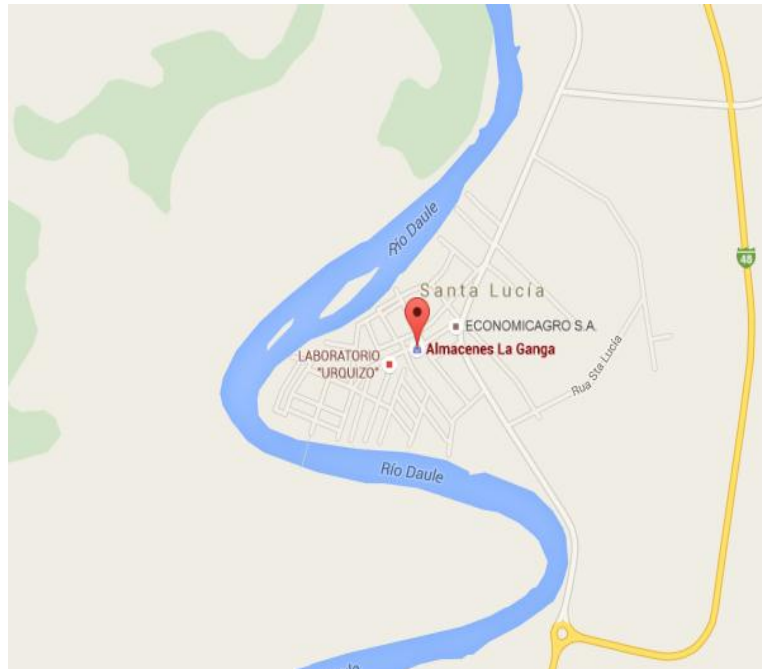
Elaborado por: Las Autoras

Las clases de ajedrez que proporcionará la escuela municipal comunitaria para niños, jóvenes y adultos del cantón Santa Lucía, tendrá un costo de inscripción de \$30 dólares, para los diferentes niveles del curso en donde los asistentes adquirirán conocimientos y destrezas en este deporte porque se contará con el apoyo del gobierno cantonal y provincial.

3.14.3. Plaza

La plaza donde se desarrollarán las actividades de la escuela municipal de ajedrez comunitario será en la parte céntrica del cantón Santa Lucía exactamente en Bernardo Ruf y Nicolás Martínez cerca del almacén la Ganga.

Figura 10 Plaza



Fuente: (Google Maps , 2015)

3.14.4. Promoción

Se impulsará la promoción mediante herramientas publicitarias que permitan gestionar campañas comunicacionales para la difusión de las clases de ajedrez en el cantón Santa Lucía de la provincia del Guayas.

Además se aplicarán estrategias que ayuden a motivar a las personas a inscribirse

- **Volantes**

Las volantes serán distribuidas por todo el cantón de Santa Lucía para que la población conozca de la nueva escuela de ajedrez municipal.

Figura 11 Volante



Elaborado por: Las Autoras

- **Incentivos**

Actividades de motivación para los asistentes

La escuela municipal de ajedrez comunitario efectuará dos tipos de premiaciones dentro de los cursos que impartirá en el cantón Santa Lucía.

La motivación está basada en lo siguiente:

- **Premiación al mejor alumno de la clase**

El alumno que más se destaque en las actividades de aula, rendimiento y destreza dentro de los diferentes niveles de ajedrez obtendrá placas que lo identifiquen como el mejor alumno de su clase.

Figura 12 Placas por niveles de ajedrez



Elaborado por: Las Autoras

- **Premiación por competencia**

La premiación por competencia se efectuará una vez que culmine el segundo semestre del año de las clases de ajedrez porque los asistentes tendrán mayor conocimiento de este deporte, se atreverán a competir.

Las competencias se pueden dar de la siguiente manera:

Entre competidores del mismo nivel de instrucción o diferentes como por ejemplo:

- Nivel básico ñ nivel intermedio
- Nivel intermedio ñ nivel avanzado
- Nivel básico ñ nivel avanzado

Este tipo de competencia permitirá que los chicos se arriesguen a competir con personas de un nivel superior para medir sus conocimientos, al ser deficientes estos conocimientos el alumno se incentivará mucho más para seguir avanzando los siguientes niveles.

Figura 13 Trofeo al ganador de juego de ajedrez



Elaborado por: Las Autoras

5.1. Presupuesto financiero

Tabla 15 Datos referenciales de las proyecciones

DATOS REFERENCIALES NECESARIOS	
SALARIO BÁSICO UNIFICADO	354
APORTACIÓN PATRONAL	11,50%
INFLACIÓN AÑO ANTERIOR SEGÚN BCE	3,65%
INICIO DE ACTIVIDADES ORGANIZATIVAS	01/12/2015
% DE APORTACIÓN DE ACCIONISTAS	15%
AÑO DE INICIO DEL PROYECTO	2016

Elaborado por: Las Autoras

En la presente tabla se muestran las variables económicas que son consideradas para la puesta en marcha del negocio como lo son el salario básico unificado, aportación patronal, el porcentaje inflacionario vigente todos estos datos son tomados en base a la realidad por la que pasa el país.

Así también se encuentra el porcentaje de aportación de los accionistas donde la diferencia será adquirida mediante préstamo en una entidad bancaria.

Las actividades de la escuela comunitaria de ajedrez comenzarán con un mes de anticipación es decir en diciembre del 2015 para gestionar las acciones administrativas de negocio mientras que la apertura del mismo será en el primer mes del 2016.

Tabla 16 Activos necesarios para el proyecto

INVERSIÓN EN ACTIVOS FIJOS						
Cantidad	ACTIVO	Valor de Adquisición Individual	Valor de Adquisición Total	Vida Útil	Depreciación Anual %	Depreciación Anual \$
3	Escritorios MDF	160,00	480,00	10	10%	48,00
3	Equipos de computación	880,00	2.640,00	3	33%	880,00
3	Sillas de oficina	90,00	270,00	10	10%	27,00
1	Impresora Multifunción Láser a color con adf	660,00	660,00	3	33%	220,00
2	Aire acondicionado split 24.000 BTU lg	1.400,00	2.800,00	3	33%	933,33
1	Vitrina refrigeradora para agua	450,00	450,00	5	20%	90,00
1	Counter con vitrina de vidrio y mdf	1.200,00	1.200,00	10	10%	120,00
1	Sistema de alta definición de música Technics	850,00	850,00	10	10%	85,00
1	Juego de cámaras de seguridad 8 canales HD nightvision	855,00	855,00	3	33%	285,00
8	Juegos de Madera de ajedrez con reloj, mesa y dos sillas	180,00	1.440,00	5	20%	288,00
TOTAL			\$ 11.645,00			2.976,33

Elaborado por: Las Autoras

En la tabla se observa los diversos activos fijos necesarios para la ejecución del proyecto, donde la gran mayoría deben ser adquiridos con meses de anticipación para la adecuación del lugar donde se van a impartir las clases de ajedrez que sería la escuela comunitaria como son los equipos de oficina, equipos de computación, juegos de madera de ajedrez, mesas, sillas y las cámara de seguridad. Mientras que los aires acondicionados, sistema de alta definición de música, vitrinas y counter podrán ser adquiridos días antes de la apertura de la escuela comunitaria de ajedrez.

Tabla 17 Inversión del capital de trabajo

Meses a empezar (antes de producir o vender)	Inversión en Capital de Trabajo		
1	Costos fijos al empezar	1.484,51	1.484,51
1	Materia prima para iniciar	0,30	0,30
1	Gastos de constitución	1.200,00	1.200,00
TOTAL			2.684,81

Elaborado por: Las Autoras

Tal y como se mencionó anteriormente las actividades administrativas de la escuela municipal de ajedrez comunitario comenzaran con un mes de adelanto en donde se incurrirá a una serie de gastos como lo son servicios básicos, además se incurrirá en materia prima como lo son los suministros de oficina del negocio.

Los gastos de constitución están relacionados a los diversos trámites que se deben ejecutar para la constitución del negocio.

Tabla 18 Inversión Inicial del proyecto

Total de Inversión Inicial	
Inversión en Activos Fijos	11.645,00
Inversión en Capital de Trabajo	2.684,81
14.329,81	

Elaborado por: Las Autoras

Mediante el desarrollo de las tablas anteriores se pudo establecer que para iniciar el proyecto se necesitará \$14.329,81 dólares, lo que serán aportados en un 15% por medio de recursos propios de las dueñas de proyecto y el 85% se obtendrá mediante un préstamo bancario en una entidad financiera.

La información que se detalló en el párrafo anterior se expondrá a continuación en las siguientes tablas.

Tabla 19 Aportaciones financieras

Financiamiento de la Inversión de:		14.329,81
Recursos Propios	2.149,47	15%
Recursos de Terceros	12.180,34	85%

Elaborado por: Las Autoras

Tabla 20 Condiciones del préstamo bancario

CONDICIONES DEL PRÉSTAMO	
CAPITAL	12.180,34
TASA DE INTERÉS	11,15%
NÚMERO DE PAGOS	60
FECHA DE PRÉSTAMO	1-dic.-15
CUOTA MENSUAL	265,74
INTERESES DEL PRÉSTAMO	3.764,19

Elaborado por: Las Autoras

Tabla 21 Plan de pago anual del préstamo

Amortización de la Deuda Anual					
Años	2.016	2.017	2.018	2.019	2.020
Pagos por Amortizaciones	1.927,32	2.153,54	2.406,32	2.688,77	3.004,38
Pago por Intereses	1.261,59	1.035,36	782,58	500,13	184,53
Servicio de Deuda	3.188,91	3.188,91	3.188,91	3.188,91	3.188,91

Elaborado por: Las Autoras

Tabla 22 Proyección de la Producción

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN POR MES	TOTAL AÑO 1
Curso de ajedrez básico	30	360
Curso de ajedrez intermedio	30	360
Curso de ajedrez avanzado	30	360
TOTAL UNIDADES PRODUCIDAS	90	1.080

Elaborado por: Las Autoras

Las proyecciones de producción en relación a número de personas en cada nivel o curso de ajedrez que se impartirá en la escuela municipal comunitaria, representan un total de 90 personas al mes y 1.080 al año.

Tabla 23 Rol de pagos del personal contratado

ROLES DE PAGO								
Cantidad	Cargo	Sueldo o salario	TOTAL SALARIOS MES	Sueldo / año	13ro Sueldo / año	14to Sueldo / año	Fondo de Reserva / año	Aporte Patronal / año
1	Conserje / Guardia	360,00	360,00	4.320,00	360,00	354,00	360,00	496,80
1	Secretaria	354,00	354,00	4.248,00	354,00	354,00	354,00	488,52
	Total	714,00	714,00	8.568,00	714,00	708,00	714,00	985,32

Elaborado por: Las Autoras

La Escuela Municipal de Ajedrez Comunitaria contará con 4 personas para desarrollar las actividades administrativas y de docencia, donde solo 2 de ellas se encuentran presentes en el rol de pagos y contarán con todas las leyes ecuatorianas relacionadas a los beneficios sociales establecidos en las leyes ecuatorianas laborales.

Sin embargo las otras tres personas como lo son las administradoras y el docente serán personal voluntario dentro del negocio, la figura de administradoras está dada por las propietarias del proyecto mientras que para el docente se efectuarán acciones para que el gobierno provincial del guayas lo contrate, puesto que es un deporte impulsado por esta entidad.

A continuación se presenta una tabla donde se detalla la evolución del rol de pagos durante los primeros cuatro años de actividad comercial.

Tabla 24 Proyección del rol de pagos

EVOLUCIÓN DE LOS SUELDOS POR LA INFLACIÓN	2.016	2.017	2.018	2.020
Conserje / Guardia	4.320,00	4.477,68	4.641,12	4.986,10
Secretaria	4.248,00	4.403,05	4.563,76	4.903,00
Total	8.568,00	8.880,73	9.204,88	9.889,10
PROYECCIÓN DE ROL DE PAGO	2.016	2.017	2.018	2.020
Conserje / Guardia	4.816,80	6.048,48	6.211,92	6.556,90
Total	9.553,32	12.002,05	12.326,20	13.010,42

Elaborado por: Las Autoras

Para gestionar las proyecciones del rol de pagos se usó la tasa de inflación del BCE, expuesto en la primera tabla de los datos necesarios del proyecto. Esto se realiza calcular las conquistas laborales durante los cuatro años proyectados.

Tabla 25 Gastos en servicios básicos

Gastos en Servicios Básicos		
CONCEPTO	Gasto / mes	Gasto / año
TELEFONÍA	45,00	540,00
INTERNET	20,00	240,00
ELECTRICIDAD	120,00	1.440,00
AGUA POTABLE	10,00	120,00
TOTAL	195,00	2.340,00

Elaborado por: Las Autoras

Se puede observar los gastos de forma fija como servicios básicos que la unidad educativa incurrirá al desarrollar sus actividades, los que se detallan de manera mensual y anual. Estos gastos se reflejarán en la tabla de costos fijos más adelante.

Tabla 26 Presupuesto publicitario

Presupuesto Publicitario / Gastos de Ventas				
MEDIO	COSTO/PAUTA	# DE PAUTAS /MES	INVERSIÓN MENSUAL	Gasto / año
Volantes	0,03	1.000,00	30,00	360,00
TOTAL				1.560,00

Elaborado por: Las Autoras

El presupuesto publicitario se lo considera como gastos de venta puesto que se detalla el medio publicitario a utilizar para promocionar las clases de ajedrez que proporcionará la escuela municipal comunitaria en el cantón Santa Lucía de la provincia del Guayas, en este caso son los volantes que serán repartidos en todo el cantón.

Tabla 27 Detalle de gastos varios

Gastos Varios					
Rubro	VALOR	2016	2017	2019	2020
Contador externo	90,00	1.080,00	1.119,42	1.119,49	1.119,53
Alquiler de local	300,00	3.600,00	3.731,40	3.731,47	3.731,51
Premiaciones	15,00	180,00	186,57	186,64	186,68
Permisos e impuestos Municipio y Bomberos	60,00	60,00	60,00	60,00	60,00
Caja Chica	20,00	240,00	248,76	248,83	248,87
TOTAL	485,00	5.160,00	5.346,15	5.346,44	5.346,59

Elaborado por: Las Autoras

Los gastos varios son considerados fijos en la proyección entre los que se encuentra diversos rubros de gastos por documentación, administrativos e imprevistos, que se presentan de forma general dentro de las actividades comerciales. También se consideró dentro de estos gastos el rubro del alquiler de local para llevar a cabo en ese lugar las clases de ajedrez.

Además se encuentran los gastos por las premiaciones que se proporcionarán a los alumnos una vez culminado los niveles de ajedrez.

Tabla 28 Costos fijos y variables de la operación

Costos Variables / Años					
TIPO DE COSTO	2.016	2.017	2.018	2.020	Promedio Mensual Primer Año
Inicial	3,06	3,30	3,56	4,13	0,26
Intermedio	3,06	3,30	3,56	4,13	0,26
Superior	3,06	3,30	3,56	4,13	0,26
Total Costos Variables	9,18	9,90	10,67	12,40	0,77
Costos Fijos / Años					
TIPO DE COSTO	2.016	2.017	2.018	2.020	Promedio Mensual Primer Año
Gastos Sueldos y Salarios	9.553,32	12.002,05	12.326,20	13.010,42	796,11
Gastos en Servicios Básicos	2.340,00	2.425,41	2.513,94	2.700,80	195,00
Gastos de Ventas	1.560,00	1.616,94	1.675,96	1.800,54	1.866,26
Gastos Varios	5.160,00	5.346,15	5.346,30	5.346,59	430,00
Total Costos Fijos	18.613,32	21.390,55	21.862,39	22.858,35	821,84

Elaborado por: Las Autoras

En esta tabla se encuentra establecido de manera más concreta los costos fijos y variables proyectadas año a año en donde el incremento de dichos valores están dados por el índice inflacionario.

Tabla 29 Totalización de los costos

Costos totales				
TIPO DE COSTO	2.016	2.017	2.018	2.020
COSTO FIJO	18.613,32	21.390,55	21.862,39	22.858,35
COSTOS VARIABLES	9,18	9,90	10,67	12,40
TOTALES	18.622,50	21.400,45	21.873,06	22.870,74

Elaborado por: Las Autoras

En la tabla se presentan el total de los costos que serán referenciados al momento de efectuar el cálculo del punto de equilibrio.

Tabla 30 Proyección de las ventas (Cantidades)

UNIDADES PROYECTADAS A VENDER EN 5 AÑOS					
Incremento en ventas proyectado		4%	4%	4%	4%
	2016	2017	2018	2019	2020
Curso de ajedrez básico	306	318	331	344	358
Curso de ajedrez intermedio	306	318	331	344	358
Curso de ajedrez avanzado	306	318	331	344	358
VENTAS TOTALES EN UNIDADES	918	955	993	1.033	1.074

Elaborado por: Las Autoras

En la tabla se puede visualizar las proyecciones en relación al crecimiento de la venta de los cursos de ajedrez considerando siempre el no excederse de la capacidad instalada de las instalaciones de la escuela de ajedrez comunitario.

Tabla 31 Proyección de las ventas (Precios)

PRECIO DE VENTA PROYECTADO EN 5 AÑOS					
Precios / Años	2016	2017	2018	2019	2020
Curso de ajedrez básico	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10
Curso de ajedrez intermedio	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10
Curso de ajedrez avanzado	30,00	31,20	32,45	33,75	35,10

Elaborado por: Las Autoras

En la tabla de proyecciones de venta, se muestran los precios de la inscripción o matrícula que tendrá cada curso de ajedrez en donde dichos valores están dados por medio del índice inflacionario vigente.

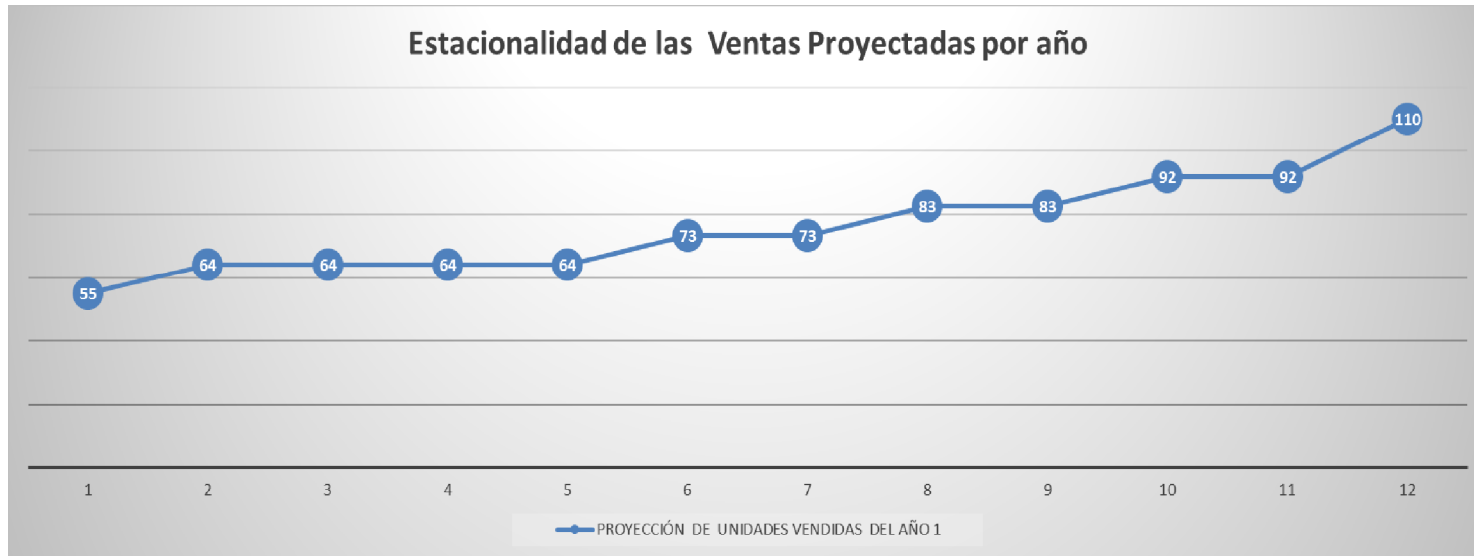
Tabla 32 Proyección de las ventas (Margen de contribución)

VENTAS PROYECTADAS EN 5 AÑOS					
UNIDADES X PRECIOS	2016	2017	2018	2019	2020
Curso de ajedrez básico	\$ 9.180,00	\$ 9.929,09	\$ 10.739,30	\$ 11.615,63	\$ 12.563,46
Curso de ajedrez intermedio	\$ 9.180,00	\$ 9.929,09	\$ 10.739,30	\$ 11.615,63	\$ 12.563,46
Curso de ajedrez avanzado	\$ 9.180,00	\$ 9.929,09	\$ 10.739,30	\$ 11.615,63	\$ 12.563,46
VENTAS TOTALES	\$ 27.540,00	\$ 29.787,26	\$ 32.217,90	\$ 34.846,89	\$ 37.690,39

Elaborado por: Las Autoras

En la tabla se muestran los montos de venta que se procuran alcanzar en donde el incremento de las ventas de cada año están dadas mediante el 4% de crecimiento proyectado como estrategia el que se espera que no sea menor en cada año.

Figura 1 Ciclo de ventas proyectadas dentro del primer año



Elaborado por: Las Autoras

El ciclo de ventas que se presenta en la figura anterior refleja las ventas durante un año, dichas proyecciones muestran una progresión lineal ascendente siendo los últimos meses desde agostos hasta diciembre donde se obtiene mayores ventas por los diversos feriados que se presentan y porque tienen más tiempo libre.

Tabla 33 Proyección de ventas del año 1 en meses

PROYECCIÓN DE UNIDADES VENDIDAS DEL AÑO 1													
UNIDADES PRODUCIDAS / MESES	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	PROYECCIÓN DE UNIDADES VENDIDAS DEL AÑO 1
Curso de ajedrez básico	18	21	21	21	21	24	24	28	28	31	31	37	306
Curso de ajedrez intermedio	18	21	21	21	21	24	24	28	28	31	31	37	306
Curso de ajedrez avanzado	18	21	21	21	21	24	24	28	28	31	31	37	306
VENTAS TOTALES EN UNIDADES	55	64	64	64	64	73	73	83	83	92	92	110	918
PRESUPUESTO DE VENTAS DEL AÑO 1													
VENTAS EN DÓLARES	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	PRESUPUESTO DE VENTAS DEL AÑO 1
Curso de ajedrez básico	550,80	642,60	642,60	642,60	642,60	734,40	734,40	826,20	826,20	918,00	918,00	1.101,60	9.180,00
Curso de ajedrez intermedio	550,80	642,60	642,60	642,60	642,60	734,40	734,40	826,20	826,20	918,00	918,00	1.101,60	9.180,00
Curso de ajedrez avanzado	550,80	642,60	642,60	642,60	642,60	734,40	734,40	826,20	826,20	918,00	918,00	1.101,60	9.180,00
VENTAS TOTALES EN DÓLARES	1.652,40	1.927,80	1.927,80	1.927,80	1.927,80	2.203,20	2.203,20	2.478,60	2.478,60	2.754,00	2.754,00	3.304,80	27.540,00

Elaborado por: Las Autoras

La presente tabla muestra la secuencia lógica de las proyecciones de ventas y presupuestos de la misma durante un año, dicha información está ligada a la figura del ciclo de venta.

Tabla 34 Estados financieros - Balance general

Balance General						
	Año 0	2016	2017	2018	2019	2020
Activos						
Disponible	2.684,81	8.413,41	12.034,30	17.715,82	24.791,40	32.605,34
Activo Corriente	2.684,81	8.413,41	12.034,30	17.715,82	24.791,40	32.605,34
Activos Fijos	11.645,00	11.645,00	11.645,00	11.645,00	11.645,00	11.645,00
Dep Acumulada	0	2.976,33	5.952,67	8.929,00	9.587,00	10.245,00
Activos Fijos Netos	11.645,00	8.668,67	5.692,33	2.716,00	2.058,00	1.400,00
Total de Activos	14.329,81	17.082,07	17.726,63	20.431,82	26.849,40	34.005,34
Pasivos						
Impuestos por Pagar	0,00	1.577,02	1.474,42	2.219,46	3.816,80	4.710,29
Pasivo Corriente	0,00	1.577,02	1.474,42	2.219,46	3.816,80	4.710,29
Deuda LP	12.180,34	10.253,02	8.099,48	5.693,15	3.004,38	0,00
Total de Pasivos	12.180,34	11.830,04	9.573,89	7.912,61	6.821,18	4.710,29
Patrimonio						
Capital Social	2.149,47	2.149,47	2.149,47	2.149,47	2.149,47	2.149,47
Utilidad del Ejercicio	0	3.102,56	2.900,71	4.366,47	7.509,01	9.266,83
Utilidades Retenidas	0	0,00	3.102,56	6.003,27	10.369,74	17.878,75
Total de Patrimonio	2.149,47	5.252,03	8.152,74	12.519,21	20.028,22	29.295,05
Pasivo más Patrimonio	14.329,81	17.082,07	17.726,63	20.431,82	26.849,40	34.005,34

Elaborado por: Las Autoras

En el balance general se encuentran todos los datos necesarios del proyecto para que se cumplan los procesos contables en donde los activos deben estar acorde a los pasivos y patrimonios.

Se puede observar que el patrimonio logra multiplicarse por 14 al finalizar el quinto año proyectado en donde los primeros años cuatros años se reservan las ganancias que pueden ser reinvertidas en las mismas operaciones.

Además se observa dentro de la tabla que la deuda con la entidad financiera culmina en el quinto año.

Tabla 35 Estados financieros ñ Pérdidas y ganancias

Estado de Resultado						
% de Repartición Utilidades a Trabajadores		15%	15%	15%	15%	15%
% de Impuesto a la Renta (puede aplicar el copci)		22%	22%	22%	22%	22%
		2016	2017	2018	2019	2020
Ventas		27.540,00	29.787,26	32.217,90	34.846,89	37.690,39
Costo de Venta		9,18	9,90	10,67	11,50	12,40
Utilidad Bruta en Venta		27.530,82	29.777,37	32.207,24	34.835,39	37.678,00
Gastos Sueldos y Salarios		9.553,32	12.002,05	12.326,20	12.662,18	13.010,42
Gastos Generales		9.060,00	9.388,50	9.536,19	9.689,27	9.847,93
Gastos de Depreciación		2.976,33	2.976,33	2.976,33	658,00	658,00
Utilidad Operativa		5.941,17	5.410,48	7.368,51	11.825,94	14.161,65
Gastos Financieros		1.261,59	1.035,36	782,58	500,13	184,53
Utilidad Neta (Utilidad antes de Imptos)		4.679,58	4.375,12	6.585,93	11.325,81	13.977,12
Repartición Trabajadores		701,94	656,27	987,89	1.698,87	2.096,57
Utilidad antes Imptos Renta		3.977,64	3.718,85	5.598,04	9.626,94	11.880,55
Impto a la Renta		875,08	818,15	1.231,57	2.117,93	2.613,72
Utilidad Disponible		3.102,56	2.900,71	4.366,47	7.509,01	9.266,83
Flujo de Efectivo						
		2016	2017	2018	2019	2020
Utilidad antes Imptos Renta		4.679,58	4.375,12	6.585,93	11.325,81	13.977,12
(+) Gastos de Depreciación		2.976,33	2.976,33	2.976,33	658,00	658,00
(-) Inversiones en Activos		0	0	0	0	0
(-) Amortizaciones de Deuda		1.927,32	2.153,54	2.406,32	2.688,77	3.004,38
(-) Pagos de Impuestos		0,00	1.577,02	1.474,42	2.219,46	3.816,80
Flujo Anual		5.728,59	3.620,89	5.681,52	7.075,58	7.813,95
Flujo Acumulado		5.728,59	9.349,49	15.031,01	22.106,59	29.920,53
Pay Back del flujo		-8.601,22	-4.980,33	701,20	7.776,77	15.590,72

Elaborado por: Las Autoras

El estado de resultados muestra las utilidades netas para las inversionistas del proyecto, en donde se puede visualizar que el retorno de la inversión se obtendrá al tercer año específicamente en 35 meses, luego de haber gestionado las actividades del curso de ajedrez.

Los gastos de depreciación son consideradas dentro flujo de efectivo como ingresos puesto que estos no se mueven de caja hasta que sea necesario su renovación.

Tabla 36 Punto de equilibrio

/

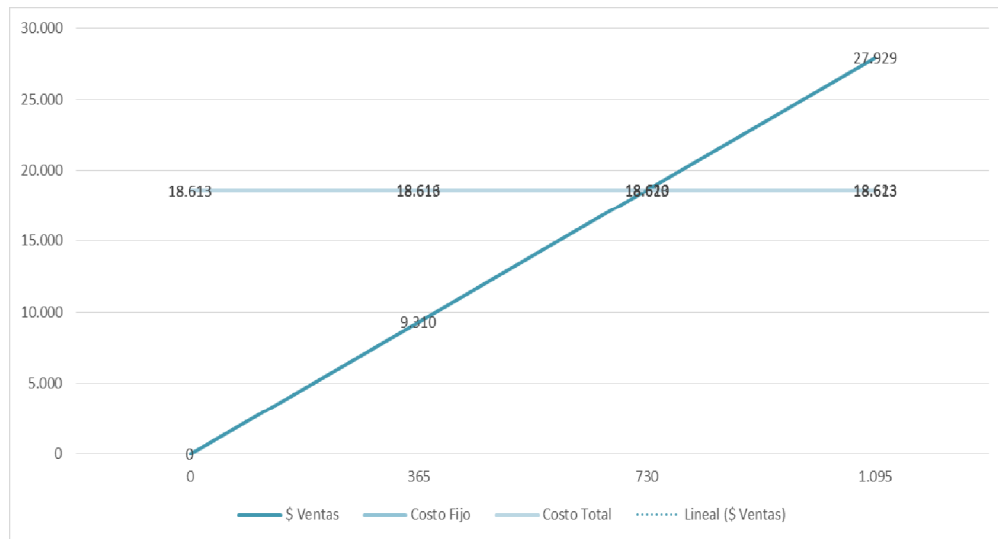
El punto de equilibrio es aquel punto donde los Ingresos totales se igualan a los Costes totales. Vendiendo por encima de dicho punto se obtienen beneficios y vendiendo por debajo se obtienen pérdidas.					
Precio Venta	25,50	Q Ventas	0	365	730
Coste Unitario	0,01	\$ Ventas	0	9.310	18.620
Gastos Fijos Año	18.613,32	Costo Variable	0	3	6
de Pto. Equilibrio	730	Costo Fijo	18.613	18.613	18.613
Ventas Equilibrio	18.620	Costo Total	18.613	18.616	18.620
		Beneficio	-18.613	-9.307	0
		Para alcanzar el punto de equilibrio debes vender 730,18 unidades al año			

Elaborado por: Las Autoras

Para efectuar el cálculo del punto de equilibrio se necesitó de los costos y precios unitarios, en donde los resultados que se obtuvo fue que se necesita prestar los servicios de cursos de ajedrez al menos a 730 personas para alcanzar el punto de equilibrio.

Además durante el primer año se deben generar ventas de \$18.620 dólares para llegar al equilibrio deseado, a partir de esto se obtendrán ganancias para el negocio.

Figura 2 Punto de equilibrio del proyecto



Elaborado por: Las Autoras

Tabla 37 Cálculo del TIR y el VAN

TIR Y VAN						
% de Repartición Utilidades a Trabajadores		15%	15%	15%	15%	15%
% de Impuesto a la Renta		22%	22%	22%	22%	22%
Año	0	1	2	3	4	5
Ventas	0	27.540	29.787	32.218	34.847	37.690
Costos Variables	0	9	10	11	11	12
Costos Fijos	0	18.613	21.391	21.862	22.351	22.858
Flujo de Explotación	0	8.918	8.387	10.345	12.484	14.820
Repart. Util	0	1.338	1.258	1.552	1.873	2.223
Flujo antes de Imp Rta	0	7.580	7.129	8.793	10.611	12.597
Impto Rta	0	1.668	1.568	1.934	2.334	2.771
Flujo después de Impuestos	0	5.912	5.560	6.859	8.277	9.825
Inversiones	-14.330	0	0	0	0	0
Flujo del Proyecto Puro	-14.330	5.912	5.560	6.859	8.277	9.825
TMAR	5,00%					
Valor Actual	-14.330	5.631	5.044	5.925	6.809	7.698
		5.631	10.674	16.599	23.408	31.107
VAN	124.106					
TIR	69,45%					

Elaborado por: Las Autoras

En la presente tabla se visualizará la valorización económica y financiera del proyecto.

La valorización económica, se consideran los datos de la inversión los que se deben comparar con las utilidades proyectadas de los años donde dichos valores son traídos a valor presente (VAN) valor actual neto, dicha cantidad debe ser superior a la inversión. En este caso la inversión es de \$14.330 dólares y el VAN, es de \$124.106, corroborando la idoneidad de lo mencionado.

Para las gestiones de la valorización financiera, en primer lugar se debe estimar el (TMAR) que es la tasa mínima atractiva de retorno la que se calcula de diferentes maneras por medio de variables de medición sin embargo en este caso se estimó por medio de los sistemas impositivos de las administradoras del negocio las que esperan que no sea inferior 5%. Dicho porcentaje estimado se procede a comparar con otra tasa la que debe ser por encima para que se apruebe el proyecto (TIR) tasa interna de retorno la que se obtuvo como resultado 69.45%, autentificando lo antes mencionando.

Mediante la valoración económica y financiera desarrollada se reflejó la viabilidad y rentabilidad del presente proyecto el que demuestra la aprobación de la puesta en marcha del mismo.

CONCLUSIONES

Mediante las encuestas realizadas a los padres de familia del cantón Santa Lucía se concluye que los niños y jóvenes que habitan en este lugar necesitan aumentar su nivel educativo ya que existe poco interés de la juventud, ocasionado por la mala educación que se brinda en el sector y por la escasa preparación de los docentes.

Los juegos mentales como el ajedrez, damas chinas y demás actividades contribuyen al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y jóvenes, siendo el ajedrez el más esencial puesto que aporta diversos beneficios a sus practicantes como la atención, concentración, memoria y razonamiento lógico-matemático.

La creación de una escuela municipal de ajedrez comunitario sería una buena opción para mejorar la capacidad de aprendizaje de los niños y jóvenes en el cantón Santa Lucía, motivando mediante la práctica del juego la capacidad intelectual de los mismos.

RECOMENDACIONES

- Los niños y jóvenes del cantón Santa Lucía necesitan mejorar sus niveles de conocimientos educativos por lo que las entidades de gobierno deberán emplear un plan de mejoramiento en la educación de los habitantes de este lugar.
- Los docentes del cantón Santa Lucía deben tener un plan de capacitación para mejorar sus conocimientos y así brindarle una mejor calidad de educación a los niños y jóvenes.
- Obtener el apoyo del gobierno cantonal y provincial para poner en marcha la creación de la escuela municipal de ajedrez comunitario.
- Incentivar a los padres de familia para que permitan que los niños y jóvenes asistan a los cursos que proporciona la escuela mediante los diferentes beneficios como: becas estudiantiles, torneos nacionales e internacionales, además de un certificado avalados por el Ministerio de Deporte y Ministerio de Educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Asamblea Constituyente . (2014). *Artículos relacionados con la educación* . Guayaquil.
- Chernev, I. (2012). *AJEDREZ LÓGICO. Jugada a jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- Coll, C. (2013). *El constructivismo en la práctica*. Madrid: Barcelona.
- Coto, A., & García, A. (2012). *Entrenamiento mental: Cómo el cálculo y los números aumentan el potencial de la mente*. Lima: EDAF.
- De Luca, S. L. (2011). *El docente y las inteligencias múltiples*. *Revista Iberoamericana de la educación*. Perú: Revista Iberoamericana de la educación.
- Elkind, D. (2010). *Ties That Stress: The New Family Imbalance*. California: Ties That Stress: The New Family Imbalance.
- Glaserfeld, E. v. (2013). *RADICAL CONSTRUCTIVISM*. New York: Routledge.
- Google maps . (2015). *Cantón Santa Lucía* . Guayaquil : Google.
- Google Maps . (2015). *Bernardo Ruf y Nicolás Martínez cantón Santa Lucía* . Guayaquil : Google .
- Linares, A. (2011). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona: Psicòlegs de Catalunya.
- Myers, D. G. (2012). *Psicología*. Madrid: Médica Panamericana.
- Piaget, J. (2014). *Adaptación vital y psicología de la inteligencia*. Madrid: Siglo XXI.
- Sala, E., & Onrubia, . (2013). *Las Teorías Del Aprendizaje Escolar*. Barcelona: UOC.

Soltís, A. (2011). *La esencia del juego del ajedrez*. Barcelona: Paidotrieo.

Suárez, L. (2013). *El ajedrez como método educativo*. Buenos Aires: ESIC.