

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA



**DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL
USO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A
DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL.**

Trabajo Especial de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
como requisito para optar al título de Licenciado en Educación

Tutora:

Lcda. Leal Mari

Bachilleres:

Bandres, Sergio. C.I. 4.435.762

Landaeta, Ligia. C.I. 11.967.032

Molina, Elsa. C.I. 4.010.483

Barcelona, Abril de 2012



Universidad Central de Venezuela
 Facultad de Humanidades y Educación
 Escuela de Educación
 Coordinación Académica



**DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA
 VEREDICTO**

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1454 de fecha 18/01/12, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por, BANDRES, SERGIO ALBERTO, C.I. 4.435.762, LANDAETA, BARRERO LIGIA ADELAIDA, C.I. 11.967.032, MOLINA DEL VALLE, ELSA JOSEFINA C.I. 4.010.483, bajo el título, "DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL USO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL", para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN dejan constancia de lo siguiente:

- Hoy 13-04-12, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
- Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas" de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
 SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

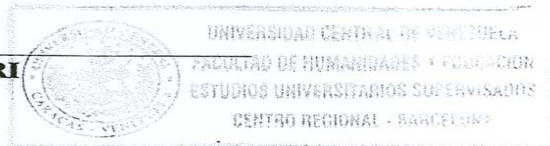
3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

El documento y la exposición expresan un esfuerzo investigativo, plantean el Ajedrez como herramienta. Sin embargo, existen aspectos a mejorar en relación al diseño en términos de su transferibilidad al entorno escolar.

Prof. CASTILLO JUANITA

Prof. UZCATEGUI RAMON

Tutora LEAL MARI



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**



Aprobación del Tutor

Quien suscribe, Profesora Mari Leal, en mi carácter de tutor de grado titulado: **DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL USO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL**, realizado por los ciudadanos Bandres Sergio C.I. 4435762, Ligia Landaeta C.I. 11.967.032, y Molina, Elsa. C.I. 4.010.483, manifiesto que he revisado en su totalidad La versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la defensa del mismo

En Barcelona a los tres días del mes de mayo de 2012

Prof. Mari Leal
C.I: 12978725

ÍNDICE

	Pág
Resumen.....	viii
Summary.....	ix
Agradecimientos.....	x
Introducción.....	1
Capítulo I	
EL PROBLEMA.	
1.1- Planteamiento del problema.....	6
1.2- Justificación de la investigación.....	9
1.3- Objetivos de la investigación.....	10
1.3.1. General.....	10
1.3.2.- Específico.....	11
Capítulo II.	
MARCO TEÓRICO	
2.1.- Antecedentes de la investigación	13
2.2.- Bases teóricas.....	15
2.2.1.- Teoría constructivista de Piaget (1978).....	16
2.2.2.- Teoría de Aprendizaje Significativo.....	18
2.2.3- Teoría Socio Cultural de Vigotsky.....	21
2.3.- Bases Psicológica	23
2.4.- Bases Legales.....	24
2.4.1.- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.....	25
2.4.2.- Ley Orgánica de Educación (1980).....	26
2.4.3.- Ley Orgánica para la protección del niño y el adolescente 1980.	28
2.4.4.- Resolución N°. 33 Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela - Caracas 22 de Abril del 2005	29
2.5.- Orígenes del Ajedrez.....	29
2.6.- Utilidad pedagógica del Ajedrez.....	31

2.7.- Importancia del Ajedrez en la Educación.....	34
2.8.- Ajedrez en el Nivel Inicial.....	40
2.9.- Perfil del Docente de Ajedrez.....	41
2.10.- Estrategias para el uso pedagógico del Ajedrez.....	45
2.11.- Modelo Didáctico que sustenta la propuesta.....	47

Capítulo III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.- Tipos de Investigación.....	51
3.2.- Población.....	52
3.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
3.4.- Validación de los instrumentos.....	53
3.5.- Técnica de análisis de datos.....	53
3.6.- Operacionalización de las Variables.....	55

Capítulo IV.

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1.- Presentación y análisis de los resultados.....	57
--	----

Capitulo V.

PROPUESTA

5.- Propuesta.....	73
--------------------	----

Capítulo VI.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.- Conclusiones.....	125
6.2.- Recomendaciones.....	126
Bibliografía.....	127
Anexos.....	130

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Operacionalización de las variable.....	55
Lista de cotejo	58
Nivel de Instrucción de los docentes.....	60
Estudio de postgrado.....	61
Años de ejercicio docente.....	62
Años de ejercicio profesional.....	63
Formación en ajedrez.....	64
El ajedrez como estrategia didáctica.....	65
Juegos que emplean los docentes.....	67
Conocimiento sobre el ajedrez.....	68
Optimización del proceso de enseñanza.....	69
Número de piezas que conforman un juego de ajedrez.....	70
Número de cuadros o escaques que tiene el tablero para jugar.....	71
Conocimientos sobre notación algebraica.....	72
Una clasificación de las estrategias de aprendizaje.....	91
Objetivo Terminal.....	92
Correlación entre Áreas del aprendizaje	117

LISTA DE GRÁFICOS

Nivel de Instrucción de los docentes.....	60
Estudio de postgrado.....	61
Años de ejercicio docente.....	62
Años de ejercicio profesional.....	63
Formación en ajedrez.....	64
El ajedrez como estrategia didáctica.....	65
Juegos que emplean los docentes.....	67
Conocimiento sobre el ajedrez.....	68
Optimización del proceso de enseñanza.....	69
Numero de piezas que conforman un juego de ajedrez.....	70
Numero de cuadros o escaques que tiene el tablero para jugar.....	71
Conocimientos sobre notación algebraica.....	72

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA



**DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL
USO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A
DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL.**

Tutora:
Leal Mari

Bachilleres:
Bandres, Sergio. C.I. 4.435.762
Landaeta, Ligia. C.I. 11.967.032
Molina, Elsa. C.I. 4.010.483

Barcelona, Abril de 2012

RESUMEN

El ajedrez, no sólo es una actividad lúdica, es considerado el deporte ciencia y una herramienta pedagógica-didáctica a disposición del cuerpo docente para incitar la creatividad, el desarrollo del pensamiento lógico matemático, la estimulación de la recreación y el quehacer científico, así como un juego facilitador del desarrollo socioemocional infantil. En el CEI Palacio de los Niños la actividad diaria del aula no contiene actividades estratégicas y pedagógicas sustentadas en el uso del ajedrez para fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 6 años. Aunado a ello, no existen especialistas, ni programas de capacitación que promueva el uso del mencionado deporte ciencia para subsanar las debilidades que posee la formación integral de los educandos; dentro de ellas la ausencia de la práctica del ajedrez. Por tal razón se diseñó un Manual Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica, con una investigación de campo a nivel descriptivo. La población estuvo conformada por los seis (6) docentes, se emplearon como técnicas la Observación y la Encuesta. Se determinó que el nivel de formación que tiene el personal docente para el abordaje del ajedrez como herramienta didáctica es bajo, ya que no han recibido adiestramiento para emplearlo con fines educacionales. En cuanto a su validación, se hizo considerando los aportes efectuados por especialistas en el campo de la educación y del diseño de la instrucción.

Palabras Claves: Ajedrez, Manual, Enseñanza, Aprendizaje y Formación.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
SCHOOL OF EDUCATION
SUPERVISED COLLEGE CORE BARCELONA



DESIGN AND VALIDATION OF A MANUAL FOR THE USE
OF INSTRUCTIONAL CHESS THE TEACHING TOOL LIKE TO TEACHERS OF
INITIAL EDUCATION

Tutor:
Leal, Mari

Bachelors:
Bandres Sergio. C.I. 4.435.762
Landaeta, Ligia. C.I. 11.967.032
Molina, Elsa. C.I. 4.010.483

Barcelona, April 2012

SUMMARY

The daily classroom activity has lack of strategic activities and teaching based on the use of this game to promote the integral development of children from 3 to 6 years, which is a waste of time. Added to this, there are no specialists or training programs that promote the use of the science game to overcome weaknesses. It is therefore designed an Instructional Manual for the use of chess as a teaching tool in the CIS Children's Palace, using the field layout at the descriptive level. In relation to the population consisted of a total of six (6) staff members were employed as technical and Observation Survey. Regarding the level of training has the staff to approach chess as an educational tool it can be said to be low, since they have not been trained to use it for educational purposes within the school where the study took place. As for the manual validation of the proposed chess, it was considering the contributions made by specialists in the field of education and instructional design.

Keywords: Chess, Manual, Teaching, Learning and Training.

AGRADECIMIENTO

Primeramente mi Dios, el de la iglesia católica, condicionó el camino para encontrarme a un grupo de personas bondadosas que, como por arte de magia se combinaron para brindarme el apoyo y así llegar a lograr muchas metas, todo esto comienza con mi amigo Samuel Tarazón, cuando me propone como vigilante al Núcleo de Barcelona, avalado por el profesor Evaristo Marcano, mi respeto.

Luego pasado algún tiempo la profesora Mariela Ramia, apoyó mi ingreso como estudiante y de allí la colaboración de mis compañeros de trabajo de manera incondicional. Gracias, Andreina Arcia, Alicia Espinoza, Helianta Arcila, Alí Guararicoto, Glenys García, José Guararicoto, Thaimy Escobar, Oscar Cardoza, Ramón Yaguaramay, Yonny Márquez, Gregory Characoto, Adriana Sánchez, Ilse, Yery e Ivonne.

También a las familias Gímeles (especialmente a la Sra. Francisca), Carias, Leal, Caicaguare, a mis compañeros del movimiento estudiantil “La Pieza Pedagógica”, a mis alumnos de la Escuela de Ajedrez “Ramón Guzmán”, y a José Miguel Suárez.

Mi comadre Mari Brito, Magali Giménez, Alix Gonzales a mis compañeros de estudios, a ustedes formadores de formadores. Profesores. Milagros Romero, Nora Suárez, Jeannette Perdigao, Neyda Agostini, Omar Marín, Wilfredo Pino, Juanita Castillo, Pedro Celestino, Yajaira Agostini, Pablo Da Silva, Oscar Torres, José Loreto, Yolanda Ramírez, Carmen Elena Chacón, María Eugenia Deubaterre, María Goretti, Amalia Herrero, Carmen Brioli, Carlos Manterola, Gilberto Ron, Fernando Silva, Enrique Silva, Luz de Mayo, Jorge Klein, Roberto Castro, Bertalina Quijada, Adis Romero, Ángel

Agelvis, José Leonardo Sequera., casi me olvido, de aquella estudiante para la época de mi ingreso a ésta, mi verdadera casa de labor y formación que con mucho orgullo defiende la UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA quien es profesora y mi tutora la señorita Mari Leal. Para concluir deseo ofrecer mis respetos a mis compañeras de tesis y sus familiares y amigos que aportaron directa e indirectamente en la realización de este trabajo de investigación

Por estas personas y las que sin querer pude omitir he logrado visualizar con mayor claridad la importancia de vivir.

Sergio Bandres

DEDICATORIA

Primeramente a Dios, luego a mi madre y su pareja mis hermanos Emma Bandres, Antonio Machado, Gustavo, Juan, Haydee, Francisco, Sandra y Maglen, a mis hijas (biológicas y naturales) Mayerling, Jennifer, Gabriela, Jhoana, Yurubi, Orialis, Brílli y Chiquinquirá.

Por último pero con mucho respeto a mis queridos ausentes., mi abuela Isabel Bandres, mi tío Cesar Bandres, mis primas Gladys, Noxara (mi hija sentimental) e Indira Bandres, a esa madre sustituta, Carmen Correa (maita) y a mis amigos: Ramón Guzmán, Oscar Lugo, Franklin Romero, Gilberto Yaguaramay, Graciano Blanco, Juan Molina, Juan Pablo Reyes, Robertina de Morales (mami), Ciro Correa, Yasmira Morales, Leopoldo Morales, José Miguel Giménez e Irwing Morales Landaeta.

A todos ustedes se las dedico
Sergio

AGRADECIMIENTO

Estoy inmensamente agradecida a mi padre Celestial, poder divino y omnipotente que me ha dado la fuerza y la voluntad de seguir luchando por progresar intelectualmente y aumentar mis capacidades, desarrollar dones y talentos que me han permitido un mejor desenvolvimiento a nivel profesional y espiritual.

A la licenciada Mari Leal, por participar directamente en la realización de esta investigación, quien dejó en mí personalmente una huella imborrable de dedicación.

A mi amigo incondicional y compañero de tesis Sergio Alberto Bandres, a quien admiro por su valor, bondad, amor, paciencia para con sus semejantes y sobre todo con mi persona, quien en los momentos mas difíciles de mi vida y de este trabajo supo darme los consejos oportunos y evocar las palabras correctas para sobrellevar la pesada carga sobre nuestros hombros.

A mis amigos y compañeros de clase Luis Rodríguez, Yelitza Alfonzo y Yennifer Labastidas, por contribuir como tales a engrandecer mis conocimientos y el fortalecimientos de lazos irrompibles como el amor y la amistad.

A mi hija Luixiangelis Andreina, por ser el motor que enciende mi vida, por haberme acompañado en mis clases, en mis noches de trabajo, en los buenos y amargos momentos de mi carrera, quien impulsó mi deseo de progresar y ser mejor cada día, a su paciencia y amor a quien sacrifique su

niñez involucrándola en mi rutina de estudio, pero se que el ejemplo que hoy doy de sacrificio le dará bases sólidas para que en un mañana sea una excelente persona.

Al hombre que amo, Luis Enrique Fariñas, quien de una u otra forma contribuyó para que este sueño fuera realidad, gracias al impulso que me dieron sus palabras sin aun emprender este largo viaje, me llevaron a demostrarme a mi misma que solo el deseo de superación puede alcanzar el éxito en lo que nos proponemos.

A mi Hermano José Rodolfo Landaeta, por su amor incondicional hacia mí, por el apoyo sincero y desinteresado que mostró en el peor momento de mi vida.

A todas y cada una de los seres que aportaron un granito de arena para impulsar en mi, deseos de perseverancia en el logro de mis metas.

Ligia Landaeta

Dedicatoria

Dedico con todo mi corazón este trabajo de grado a:

Mi madre, mujer luchadora incansable.

Mi amada hija Luixiangelis Andreina Fariñas Landaeta, ser, por esencia tierna, amorosa y comprensiva.

Mi hijo Luis Ángel, ángel de luz que llegó y volvió a la presencia de Nuestro Padre Eterno.

Mis hermanos, Nathali Josefina, José Rodolfo, Nelson José, Betina José, Milagros José, María José y José Jesús, guerreros por naturaleza en las batallas de la vida.

Mis sobrinos, Keraldine, Wulliams Jesús, Génesis Anaís, Uriel Ramsess, Jhonathan Junior, Manuel Enrique, Yosseling Karoline, Robert José, José Rodolfo, Lenin José, Zaidymari José, Víctor Enrique y a la esperada Carmari José, futuro y esperanza de cada uno de los que los amamos.

A mi abuela Adelaida Clementina, a mis primos, tíos, y a todas aquellas personas quienes habitan en mi corazón.

Que el ejemplo que hoy doy de constancia y perseverancia, inspire en cada uno de ellos el deseo de proponerse metas y alcanzarlas.

Ligia Landaeta

AGRADECIMIENTO

Ante todo doy gracias a Dios, que me dio la fortaleza para continuar con mis estudios.

A las Profesoras, Mari Leal y Milagros Romero por estar siempre prestas a ayudarme y asesorarme con el profesionalismo que las caracteriza y su gran dosis de afecto, que nos estimula para continuar y no desmayar.

A mis compañeros de Trabajo de Grado Sergio Bandres y Ligia Landaeta, por su receptividad y compañerismo durante todo el proceso de la elaboración y desarrollo de esta investigación.

A mis compañeros y parte del personal de mi querida U.C.V., con los cuales compartí a lo largo de mi carrera: a la Sra. Alicia Espinoza, Taimi Escobar y Alí Guararicoto.

A todos mis profesores, ya que de cada uno de ellos obtuve un aprendizaje para mí carrera y para mi vida personal.

Elsa Molina

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso por darme la fortaleza para cumplir con la meta que me propuse.

A mi madre Ofelia del Valle, por darme la vida y darme el apoyo en los momentos cuando más la necesite.

A mi Hija María Angélica para que tome el ejemplo y sepa que todos los logros en la vida se deben a la dedicación y la constancia.

Elsa Molina

INTRODUCCIÓN

El ajedrez ha sido concebido como el deporte ciencia, pues en primer lugar es un juego a disposición de las personas y en segundo lugar es una auténtica gimnasia mental que desarrolla la creatividad y las capacidades de concentración, análisis y síntesis. A edades tempranas, el ajedrez ayuda a desarrollar una serie de mecanismos de aprendizaje básicos para su futura etapa como escolar. En tal sentido, encuentra su principal aporte para favorecer la plena expresión de los niños y niñas menores de seis años; aunque en todas las etapas de la vida del hombre, este deporte suele surtir sus efectos positivos en el desarrollo intelectual de las personas.

Atendiendo a lo expuesto, en el campo educacional, concretamente en el primer subsistema de educación en Venezuela, el ajedrez representa una estrategia que favorece la plena expresión de las capacidades mentales de los y las educandos; por tanto su utilidad pedagógica. Al respecto, la renovación curricular en Educación Inicial en Venezuela conlleva a la búsqueda de nuevas prácticas pedagógicas que induzcan a mejorar la calidad del servicio educacional que se ofrece a la población de niños y niñas, insertos dentro de este nivel del sistema educativo nacional, para favorecer la plena expresión de sus facultades como ser humano, así como la formación integral de la personalidad del educando.

Se asume, entonces, que es labor del docente responsable de la administración curricular el uso de diferentes estrategias que promuevan el logro de los fines y objetivos educacionales, planteados por la educación, desde el primer grupo, para hacer posible una atención y asistencia que abarque todas las áreas del desarrollo.

En este contexto, una estrategia que puede ser empleada por los maestros de educación inicial es el ajedrez, considerado como un juego ciencia, pero al mismo tiempo un deporte que facilita el desarrollo cognoscitivo, intelectual, social y

emocional, por tanto, debería ser empleado en pro de este proceso. Para ello, se requiere que el cuerpo magisterial dedicado a la administración del currículo se aboque a contar con el adiestramiento, capacitación o formación requerida para hacer uso del ajedrez, como herramienta pedagógica en beneficio de la expresión plena de las facultades humanas.

En este orden de ideas, la realidad que se vive a nivel de Educación Inicial conlleva a señalar la poca utilización del ajedrez en la formación infantil, desaprovechando sus bondades pedagógicas, lo cual motiva la realización de un estudio que permita proponer el ajedrez, como estrategia para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el nivel de Educación Inicial, por contribuir con el desarrollo integral de quienes son atendidos en este nivel del sistema escolar en Venezuela.

Esta situación podría ser producto de falta de información o formación en esta área, lo que conduce al desaprovechamiento pedagógico y, por ende, a la no utilización en el aula. Por tanto, la investigación que se llevará a cabo tiene la intención de proponer un manual de ajedrez para docentes de Educación Inicial del Centro de Educación Inicial Palacio de los Niños, Lechería – Estado Anzoátegui que permita subsanar las debilidades que poseen los educadores en este campo del quehacer pedagógico.

En tal sentido, la presente investigación se ha estructurado en los capítulos que de seguidas se identifican, ellos son:

Capítulo I. El Problema. Comprende el planteamiento del problema formulado para el desarrollo de esta indagatoria, así mismo refiere los objetivos, tanto el general, como los específicos y la justificación del mismo, donde se destaca los motivos por los cuales se efectuó el trabajo y la importancia que reviste, no sólo para el avance de

la ciencia, sino también para la formulación de propuestas tendientes a su utilización para beneficio de la formación integral de la personalidad de los niños y niñas insertos en el subsistema de Educación Inicial en el país.

Capítulo II. Marco Teórico. Ahonda en los antecedentes o trabajos afines a la presente investigación, los cuales dan orientaciones en torno al diseño de la metodología a seguir, así como a la sustentación teórica del trabajo. De igual modo, contempla las bases teóricas que dan fundamento al trabajo.

Capítulo III. Marco Metodológico. Corresponde a la descripción de la metodología empleada para llevar a cabo el proceso de recolección y análisis de la información. Allí se describen aspectos vinculados con el tipo y diseño de investigación, población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas de análisis de los resultados.

Capítulo IV. Análisis de Resultados. Allí se hace la presentación gráfica de los resultados, así como el análisis estadístico y la interpretación a la luz de los hallazgos y la sustentación teórica del estudio.

Capítulo V. Propuesta. En éste se elabora la propuesta objeto de esta investigación. La misma corresponde a la elaboración de un manual de ajedrez para docentes de Educación Inicial del Centro de Educación Inicial Palacio de los Niños, Lechería – Estado Anzoátegui, con el cual se pretende dar respuesta a las necesidades presentes en la institución, en relación con el mejoramiento de la calidad de la educación que se brinda en la organización educativa donde se hizo este trabajo.

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones. Aporta una síntesis de los resultados, atendiendo a los hallazgos logrados y en función de los objetivos formulados. De igual modo, brinda las sugerencias tendientes a la solución de la

problemática detectada; ya que, con esta investigación se aspira a fomentar una mejor calidad del servicio educacional que se aporta a la población infantil del plantel donde se llevó a cabo, promoviendo el papel del docente como facilitador del aprendizaje, así como el rol de investigador del licenciado en Educación, no solo en la indagación de problemas educativos, sino también como planificador de la instrucción.

Finalmente, se plantea el cuerpo de referencias documentales consultadas en el trabajo, desglosando la bibliografía citada en el desarrollo del mismo. De igual forma, se ofrecen los anexos pertinentes.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. 1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde tiempos inmemoriales el hombre ha tenido la necesidad de recrearse y divertirse, para ello ha usado el juego, como una actividad que contribuye a satisfacer sus necesidades de esparcimiento y distracción. Por tanto, fue ideando actividades lúdicas, donde se involucra el deporte y los juegos, los cuales tuvieron, de igual modo, un fin educativo, dado que a través de ellos se podía fomentar el aprendizaje y la plena expresión de las facultades del individuo, como ser biopsicosocial.

Fue así como creó el juego de ajedrez, que muchos conciben como un deporte, otros como una actividad que estimula las capacidades cognitivas de las personas que se involucran en su práctica. En tal sentido, ha tenido fines recreativos, didácticos y facilitadores del aprendizaje de las personas, dado que además de recrear, sirve para desarrollar las capacidades cognitivas del hombre; de allí su utilidad en la educación del ser humano.

Desde esta perspectiva, se entiende que en la evolución de la vida de los seres humanos una parte fundamental es el aprendizaje, el cual es parte importante e indispensable del desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo, de allí que ello haya sido considerado como aspecto preponderante en la educación, para formular los fines que el sistema educativo se ha trazado. Por tanto, se concibe, en el caso de la educación venezolana que su intención es estimular la plena expresión de las facultades del educando, en las diferentes etapas, niveles, sub-sistemas y modalidades.

Partiendo de lo expuesto, la educación venezolana se ha estructurado en subsistemas, de Educación Inicial, Primaria, Secundaria, hasta llegar a la universitaria. No obstante, es desde la Educación Inicial cuando se tiene la responsabilidad de estimular las capacidades humanas, para fortalecer la plena expresión de las facultades del educando.

En este sentido, el diseño curricular de Educación Inicial, formulado a partir del año 2005 y actualmente en vigencia contempla que su propósito es atender al niño y la niña en su proceso evolutivo y de desarrollo, para iniciar su formación integral, aspecto que inducirá al desarrollo del pensamiento, la esfera socioemocional, física, cognitiva, del lenguaje, entre otras que hacen posible el logro de los objetivos planteados.

Lo antes expuesto, hace pensar en el rol que desempeña el educador de inicial, cuyo perfil debe estar dirigido a promover el cambio pedagógico que se aspira alcanzar con la puesta en práctica de la referida reforma curricular. Esto significa que debe ser un maestro dedicado, con vocación de servicio, disponible para estar constantemente formándose en su área, capaz de conocer el proceso evolutivo infantil, acerca del uso de estrategias metodológicas y pedagógicas para aportar la asistencia requerida por los infantes durante sus primeros años de vida, sobre todo cuando está inserto en la etapa preescolar, que comprende de los 3 a 6 años de edad.

Adicional a lo planteado, cabe referir que ejercer la docencia en el aula no es tarea fácil, requiere de una persona dotada de sensibilidad y conocimientos profesionales, que pueda utilizar el espacio, el tiempo y el lugar para garantizar la formación de los niños y niñas, haciendo uso de estrategias metodológicas y pedagógicas estimulantes de la educación, novedosas y creativas, que inserten al educando en un mundo de conocimientos, valores y procedimientos de utilidad para la vida.

Es allí donde se incluye el ajedrez, no solo como una actividad lúdica, como el deporte ciencia, o como una herramienta pedagógica y didáctica, a disposición del cuerpo docente para incitar la creatividad, el desarrollo del pensamiento lógico matemático, la estimulación de la recreación y el quehacer científico, así como un juego facilitador del desarrollo socioemocional infantil.

En atención a ello, se encuentran las modificaciones que se realizan al currículo, lo cual implica la capacitación del docente, aspecto que queda reflejado en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 38172 del 25 de abril de 2005, del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, donde se plantea la capacitación de los educadores por medio de talleres, dirigidos por especialistas en el juego ciencia, pero que por falta de personal capacitado, tiempo, logística, organización y otros tantos factores crearon una incisión en el inicio de este proyecto, el cual se amplió tanto que terminaron recibiendo los talleres los profesores de educación física y el personal de biblioteca, como ha sido el caso de algunos planteles de Educación Inicial de la ciudad de Lechería – Estado Anzoátegui.

Por otro lado, el juego de ajedrez como estrategia viable, conocido como juego ciencia que hace grandes aportes al pensamiento lógico, concentración, memoria, capacidad de decisión, pensamiento analítico o afán de superación son algunas de las múltiples capacidades que se pueden adquirir o reforzar con la práctica periódica del ajedrez y que a su vez son transferibles a otras áreas del conocimiento.

Sin embargo, se observó en el Centro de Educación Inicial Palacio de los Niños, Lechería – Estado Anzoátegui, que en la actividad diaria del aula preescolar de la Educación Inicial, la carencia de actividades estratégicas y pedagógicas en el aula inicial sustentadas en el uso de este juego para fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 6 años, lo que constituye un desaprovechamiento del mismo como estrategia pedagógica. Aunado a ello, se encuentra que no existen especialistas, ni programas de capacitación que promuevan el uso del juego ciencia para subsanar

las debilidades que confrontan los y las niñas de Educación Inicial en materia de aprendizaje.

En atención a lo planteado, se considera pertinente elaborar un Diseño Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de Tercer Grupo de Educación Inicial, en el CEI Palacio de los Niños, ubicado en el Municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – Estado Anzoátegui, como una alternativa de respuesta a las necesidades existentes en la institución.

1. 2.- JUSTIFICACIÓN

La educación venezolana presenta en el modelo curricular de la Educación Inicial el fin de formar al niño y la niña con conciencia histórica e identidad venezolana, desarrollando capacidades y habilidades para el pensamiento crítico, cooperativo, reflexivo y liberador. Destacando dentro de sus orientaciones educativas la concepción de propiciar una relación comunicativa y potenciadora de la capacidad de resolver problemas, a través del cual los actores educativos experimenten constantemente acciones que le permitan movilizar sus procesos y operaciones mentales, haciendo hincapié en la inclusión del aspecto lúdico del proceso educativo a fin de favorecer el desarrollo cognitivo, social y afectivo.

En este orden, se considera que la investigación se ve justificada por una serie de razones dentro de las que destacan: que permitirá al docente mejorar de manera significativa su práctica pedagógica, como administrador del currículo de Educación Inicial, así como formador de las generaciones de relevo; al mismo tiempo, hace posible la preocupación por diseñar y elaborar programas de capacitación y formación docente, en aras de satisfacer sus requerimientos informativos y formativos, para aplicar estrategias, como el ajedrez, dentro del aula con sus niños y niñas, así facilitar la plena expresión de las potencialidades del educando.

De igual forma, esta investigación es relevante a la vez que propicia actividades donde con el uso del ajedrez se incite al niño a la reflexión sobre sus ideas, construcción, transformación, motivación, favoreciendo la estimulación y evolución del pensamiento.

Por tanto, tomando en cuenta que uno de los principios del aprendizaje significativo es buscar estrategias que permitan el desarrollo de los estados del pensamiento a través del juego, se consideraría pertinente la utilización del ajedrez en la Educación Inicial; no obstante, los mismos docentes responsables de la administración programática desconocen, en gran parte, el uso del mismo, lo cual se refleja en su no utilización como estrategia pedagógica, por lo que los niños y niñas ven limitadas sus oportunidades de recibir una educación más equilibrada.

Debe señalarse, que el ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo integralmente al individuo, permitiendo el desarrollo de habilidades como: atención, expresión numérica y verbal, analogía, relación causal, comparación, clasificación y reflexión mejorando así la capacidad para organizar ideas y armar estructuras procedimentales.

Por tanto, esta investigación es una herramienta en la promoción de nuevos modelos y tendencias en la estimulación de las capacidades del individuo inserto en la Educación Inicial.

1.3.- OBJETIVOS

1.3.1.- OBJETIVO GENERAL

Diseñar un Manual Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de educación inicial, Caso: CEI Palacio de los Niños, Municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – Estado Anzoátegui.

1.3.2. - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar el nivel de formación que tiene el personal docente de Educación Inicial para el abordaje del ajedrez como herramienta didáctica.

Describir el perfil del docente de Educación Inicial, para la aplicación del ajedrez como herramienta pedagógica.

Diseñar un Manual Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de educación inicial

Validar el manual de ajedrez propuesto.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El Marco teórico de la investigación constituye un capítulo dirigido a organizar la información teórica pertinente, para dar una explicación teórica acerca del fenómeno que se estudia. A tal fin, su propósito es orientar, tanto al investigador, como al lector, acerca de aspectos tan importantes como qué es, cómo se presenta, las características y otros elementos pertinentes de esclarecer en relación con las variables en estudio. A tal fin este capítulo se compone de los antecedentes, bases teóricas que dan fundamento a la problemática seleccionada en esta indagación, para dar un soporte científico a la misma. A continuación se desarrollan los componentes del Marco Teórico.

2. 1.- Antecedentes de la Investigación

Reides, M. (2003) realizó una investigación titulada: Teoría y Práctica de una Didáctica de Construcción. Su objetivo fue analizar una didáctica reciente que se está construyendo en el ámbito educativo: la didáctica del ajedrez escolar. En la misma se concluye lo siguiente: para que el docente recurra a este recurso como medio de aprendizaje en la escuela, debe nutrirse de conocimientos científico-pedagógicos, para ello debe reconocer que se puede reproducir en clase la propia experiencia de aprendizaje escolar y estar consciente que detrás de toda acción educativa hay una teoría, un concepto de la educación, un modo de ver al alumno, una manera de asumir su rol, tal como dice el pedagogo Sánchez Hidalgo "quiéralo o no , desde el momento en que el maestro enseña algo ya lo ha adaptado, racional o inconsciente a algunos principios orientadores en torno a la naturaleza del aprendizaje.

Blanco, U. (2005). En su publicación “El Ajedrez como Política de Estado en Venezuela”. Su objetivo consistió en proponer el uso del ajedrez en la educación venezolana, a fin de universalizarlo, democratizarlo; ponerlo al servicio de la

educación para que los niños y niñas del país se beneficien de sus virtudes y se les faciliten los procesos relativos al aprender a pensar organizadamente, el desarrollo de valores para la vida y su formación como mejores ciudadanos. Concluye diciendo que el ajedrez es un juego, que puede ser aplicado como una estrategia o recurso pedagógico para estimular en los niños y niñas el desarrollo de importantes habilidades cognitivas, tales como la verbal y la numérica, que estimuladas adecuadamente, favorecen en ellos la participación en la construcción de su proceso de aprendizaje.

Blanco, U. (2005), en su publicación “¿Cuál es la Misión del Ajedrez en la Escuela”, se formuló como objetivo reconocer los aspectos pedagógicos del ajedrez, sus virtudes y valores que justifican plenamente su incorporación a los diferentes medios escolarizados; incluyendo el preescolar. De allí que el autor concluyó: el papel educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter y la acción virtuosa. Así también, enfatiza que el ajedrez, en tanto disciplina generadora de valores y actitudes, de dilatada trayectoria histórica y distribución universal, debe ser considerado un derecho cultural y por tanto, patrimonio de la humanidad.

Scarrella, E (2005) en su artículo “¿Porqué aprender Ajedrez?”, donde tuvo como objetivo reconocer la importancia de la enseñanza del ajedrez en las escuelas argentinas, especialmente con niños y niñas de 6 a 12 años. Como conclusión refiere las siguientes: la diversidad de disciplinas (que combina el ajedrez) lo convierten en una formidable arma pedagógica, la cual debe utilizarse como instrumento para mejorar el desempeño escolar de los niños y no como un fin en sí mismo. La disputa de una partida de ajedrez implica realizar muchos de los siguientes procedimientos: planificación, toma de decisiones, interpretación del pensamiento ajeno, valoración de posibilidades, cálculos concretos, desarrollo de soluciones creativas ante determinados problemas.

La Revista Internacional Magisterio Educación y Pedagogía (2006) presentó un estudio denominado “El Ajedrez como Herramienta Pedagógica en la Educación Inicial”. Bogotá Colombia. Allí, el objetivo fue analizar documentalmente los aportes que posee el ajedrez en la educación de niños y niñas menores de seis años, lo que lo indujo a concluir lo siguiente: el ajedrez es un juego aparentemente estático que presenta múltiples facetas fascinantes a sus jugadores. El mismo permite el calcular variantes, proyectar jugadas, inventar estrategias y solucionar problemas en tan solo un tablero de sesenta y cuatro casillas. Más allá del placer intelectual que genera este milenario juego, se puede aprovechar en el campo educativo para desarrollar diversas habilidades mentales a través de la resolución de problemas concretos de ajedrez.

El cuerpo de investigaciones presentadas constituyen un fundamento importante para la presente investigación, por cuanto se especifican la importancia que reviste el ajedrez en el ámbito educativo, específicamente en el nivel de educación inicial, ya que a través de éste se puede estimular el desarrollo cognitivo del niño, y por ende en la formación plena e integral de la personalidad infantil.

2. 2.- Bases Teóricas

En esta parte se desarrollan las diferentes teorías y enfoques que contribuye a fundamentar el desarrollo de la presente investigación, en torno a la utilidad educativa que posee el ajedrez en el campo de la Educación Inicial venezolana.

La investigación se sustenta teóricamente en los principios de la:

2. 2. 1.- Teoría Cognoscitivista de Piaget (1978)

La visión constructivista de J. Piaget (citado por Barrera, 1999), presenta una concepción psicogenética del desarrollo general de las estructuras cognoscitivas, no se refiere exclusivamente al aspecto lingüístico, sino que ha sido concebida en función del proceso global de la simbolización. Piaget sostiene que todo elemento biológico se caracteriza por una organización interna específica, responsable de su funcionamiento. La interacción entre un organismo y el medio ambiente conduce al establecimiento de una serie de estructuras cognoscitivas, a través de ciertas funciones invariables. De ello se infiere la importancia de la interacción del niño con diversos materiales de lectura para garantizar la estimulación del educando por aprender a leer.

Entre esas funciones cabe mencionar, lo que el autor denomina un esquema; unidad cognoscitiva básica que surge como producto de una serie de acciones físicas y mentales. Toda forma de conducta tendría su origen en uno o varios esquemas y en el modo como los mismos se hubieran organizado para construir una estructura. A grandes rasgos, la actividad central de un esquema se limita a tres instancias secuenciales, tal como Barrera (ob. cit.) lo expone:

- 1.- Constitución del esquema a partir de la repetición de una actividad estimulada inicialmente por el medio.
 - 2.- Aplicación de un esquema adquirido a una acción nueva; lo que conduce un proceso de generalización (asimilación).
 - 3.- Diferenciación del nuevo esquema (asimilado) e integración de éste a una estructura o superestructura.
- (p. 342).

Este mecanismo permite también una reorganización permanente en cada estadio del desarrollo de la inteligencia, para lo cual son muy importantes tanto el fenómeno de la asimilación, como el de la acomodación.

La corriente constructivista, no desconoce el valor importantísimo del contexto en que se desenvuelve el individuo (la existencia) reconociendo además, la predisposición del ser humano para interactuar con su medio; pero no habría en ningún caso conocimiento preformado, sino conocimiento construido a partir de una sucesiva participación de Esquemas (constructivismo sistemático). Esa modificación es controlada por un mecanismo de autorregulación que garantiza un cierto estado de equilibrio (relación armónica entre asimilación y acomodación).

Piaget menciona una etapa preoperacional que abarca hasta los siete u ocho años. La adquisición del lenguaje es, quizá, el acontecimiento más importante de este periodo, ya que su desarrollo modifica sustancialmente tanto las estructuras mentales como su relación con las demás personas.

A los dos años aproximadamente, cuando el niño empieza a hablar, su mundo se amplía considerablemente, porque le permite evocar acciones pasadas o futuras. Es decir, anteriormente, el niño solo podía manifestar su situación presente a través de movimientos y algunas palabras o frases aisladas. Sin embargo, al llegar a la fase preoperacional puede ligar frases y formar un texto.

Es necesario aclarar que en este momento, el lenguaje sufre limitaciones análogas a los movimientos en el periodo sensoriomotriz. Del mismo modo que el niño, al nacer refiere todos los acontecimientos a su propio cuerpo, así en esta etapa, refiere su conversación a su propio punto de vista, es decir no coordina su plática con la de otros niños. Ahora bien, es muy difícil determinar el momento en el cual aparece el pensamiento como tal, sin embargo el hecho de que el niño ya sea capaz de reconstruir situaciones sin necesidad de que estén presentes los objetos y/o personas,

o bien que anticipe determinados acontecimientos hace evidente la aparición del pensamiento en el niño.

En el plano cognoscitivo tiene tres repercusiones principales. Primera, permite mayor relación entre los individuos y el niño. Segunda, aparece el pensamiento propiamente dicho. Y tercera, estimula la formación del pensamiento intuitivo, lo que son aspectos relevantes dentro del desarrollo cognoscitivo del niño y la niña y que hacen posible la adquisición de conocimientos, la facilitación de las capacidades de análisis y síntesis en los individuos.

Los planteamientos antes mencionados evidencian la importancia del ajedrez desde los primeros grados del sistema educativo venezolano, motivo por el cual se hace necesario la implementación de programas, planes y proyectos orientados al logro de la formación de individuos ágiles en el uso del ajedrez para desarrollar sus capacidades de resolución de problemas.

Desde la óptica constructivista de Piaget, aplicada al presente estudio, la interacción del niño con el ajedrez facilita el aprendizaje, pues a partir de informaciones previas existentes en la estructura cognoscitiva del educando éste puede construir nuevos conocimientos que reafirman su formación como ser integral; donde el contexto social y comunitario juega un rol importante en este proceso.

2. 2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, D.

Al respecto Ausubel dice: el alumno debe manifestar "...una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognitiva, con el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimientos sobre una base no arbitraria. Ausubel (1983 p.48).

Lo anterior presupone: que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognitiva específica del alumno, la misma que debe poseer “significado lógico” es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial de las ideas correspondientes y pertinentes que se encuentran disponibles en la estructura cognitiva del alumno, esto significado se refiere a las características inherentes del material que se va a aprender y a su naturaleza.

Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciando e idiosincrático dentro de un individuo particular como resultado del aprendizaje significativo se puede decir que ha adquirido un “Significado psicológico” de esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, “sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideáticos necesarios” en su estructura cognitiva. Ausubel. (1983 p. 55)

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la “Simple conexión” de la información nueva con la ya existente en la estructura cognitiva del que aprende, por el contrario, solo el aprendizaje mecánico es la “simple conexión”, arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

Aprendizaje De Representaciones

El aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizajes. Consiste en atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice:

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “Pelota”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significa la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre símbolo y el objeto sino que el niño lo relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria. Con una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterios (características) del concepto se adquiere a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis.

Aprendizaje de proposiciones.

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras, cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de la palabra componentes individuales, produciendo un nuevo

significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, una proposición potencialmente significativa, expresa verbalmente, con una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

2.2.3. Teoría Socio cultural de Vigotsky.

Vigotsky (Baquero, 1997), sostiene, a diferencia de Piaget, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo.

Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de . Concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores.

Esta estrecha relación entre desarrollo y aprendizaje que Vigotsky destaca y lo lleva a formular su famosa teoría de la "*Zona de Desarrollo Próximo*" (ZDP). Esto significa, en palabras del mismo Vigotsky, "la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".

La zona de desarrollo potencial estaría, así, referida a las funciones que no han madurado completamente en el niño, pero que están en proceso de hacerlo.

De todos modos, subraya que el motor del aprendizaje es siempre la actividad del sujeto, condicionada por dos tipos de mediadores: "herramientas" y "símbolos",

ya sea autónomamente en la "zona de desarrollo real", o ayudado por la mediación en la "zona de desarrollo potencial".

Las "herramientas" (herramientas técnicas) son las expectativas y conocimientos previos del alumno que transforman los estímulos informativos que le llegan del contexto. Los "símbolos" (herramientas psicológicas) son el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto para hacer propios dichos estímulos. Modifican no los estímulos en sí mismo, sino las estructuras de conocimiento cuando aquellos estímulos se interiorizan y se convierten en propios.

Las "herramientas" están externamente orientadas y su función es orientar la actividad del sujeto hacia los objetos, busca dominar la naturaleza; los "símbolos" están internamente orientados y son un medio de la actividad interna que apunta al dominio de uno mismo.

Ambos dominios están estrechamente unidos y se influyen mutuamente. Ambas construcciones son, además, artificiales, por lo que su naturaleza es social; de modo que el dominio progresivo en la capacidad de planificación y autorregulación de la actividad humana reside en la incorporación a la cultura, en el sentido del aprendizaje de uso de

los sistemas de signos o símbolos que los hombres han elaborado a lo largo de la historia, especialmente el lenguaje, que según Vigotsky "surge en un principio, como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno. Sólo más tarde, al convertirse en lenguaje interno, contribuye a organizar el pensamiento del niño. Es decir, se convierte en una función mental interna".

De este modo, lo que separa las funciones psicológicas elementales de las superiores, es que las segundas usan signos que actúan como mediadores, con lo que el control pasa del contexto social al individuo, permitiéndole, por tanto, anticipar y planificar su acción. Al decir que la acción del hombre está mediada, Vigotsky se refiere a que los sistemas de signos, además de permitir una interpretación y el control de la acción social, se vuelven mediadores de la propia conducta individual.

Todo este proceso recibe el nombre de "ley de la doble formación" puesto que el conocimiento se adquiere procesándolo, primero, desde el exterior, con las "herramientas" y reestructurándolo luego en el interior, a través de los "símbolos".

Los conocimientos estructurados con ayuda de los mediadores ("herramientas" y "símbolos") generan en el alumno la mencionada "zona de desarrollo potencial" que le permite acceder a nuevos aprendizajes, creándose así un cierto grado de autonomía e independencia para aprender a aprender más.

En el aprendizaje escolar, la actividad del alumno está mediada por la actividad del profesor, que es el que debe ayudarlo a activar los conocimientos previos (a través de las "herramientas") y a estructurar los conocimientos previos (a través de los "símbolos") proponiéndole experiencias de aprendizaje ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles, sino en el límite de las posibilidades del sujeto. Es decir, en su "área o zona de desarrollo potencial" con el fin de ir ampliándola y desarrollándola.

De esta forma, los procesos de aprendizaje y de enseñanza se solapan, convirtiéndose la propia actividad del alumno y la del profesor en mediadores de todo proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar.

2. 3.- Bases Psicológicas

La sustentación psicológica de la presente investigación contribuye a destacar el desarrollo cognoscitivo del individuo, lo que hace posible pensar en la pertinencia del uso del ajedrez para promoverlo, en función de las capacidades que éste posee en relación con capacidades como análisis y síntesis, tal como queda desglosado a continuación:

De acuerdo a lo expuesto por Altuve (2000) la educación inicial encuentra su basamento psicológico en aquella acción educativa que esté enfocada en el desarrollo integral del niño; en donde toda actividad realizada con el niño/niña debe tomar en

cuenta el proceso y ritmo de su desarrollo; así mismo, que las actividades guarden relación con las diferentes áreas en de desarrollo; física, psicomotora, socioemocional y lenguaje.

Por otro lado, debe existir una orientación de la acción pedagógica enfocada en las características, intereses y necesidades del niño, en donde el o la docente preste atención y dé importancia al trabajo que realiza el niño/niña y lo/la oriente de acuerdo a sus características. Así mismo, debe ser flexible, basada en las estrategias que el docente considere necesarias y útiles de aplicar para la enseñanza. Debe ser una orientación que permita el desarrollo progresivo de la coordinación motora, para de esta forma, dar seguridad a los movimientos del niño/niña, en donde adquieran la coordinación necesaria para realizar actividades como correr, subir, etc. Ya que la realización espontánea de actividades le facilitan adquirir estabilidad para el desarrollo de su personalidad.

De acuerdo a lo antes expuesto, se puede decir que el uso del ajedrez en educación como una estrategia de aprendizaje contribuiría enormemente en el desarrollo de las distintas áreas de aprendizaje del educando que asiste al primer nivel del sistema educativo nacional, especialmente desde los primeros años de vida escolar.

2. 4.- Bases Legales

A continuación se ofrece el cuerpo de artículos vinculados con la temática seleccionada en esta indagatoria:

2. 4. 1.- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.

Artículo 102. La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.

Se entiende de este artículo que el uso del ajedrez en educación inicial conlleva a un aprendizaje científico, técnico y humanista, pues además de ser un deporte, constituye el juego ciencia, que favorece el desarrollo cognoscitivo e intelectual de niños y niñas menores de seis años.

Artículo 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá

instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Con el uso del ajedrez se está fomentando la plena expresión de las capacidades del educando, desde el primer nivel del sistema educativo nacional, lo que se traducirá en su aplicación, por parte de los docentes, como una estrategia dirigida a facilitar el aprendizaje infantil de aquellos niños y niñas, menores de seis años, que asisten a los planteles preescolares, pero concretamente a la institución seleccionada en esta indagatoria.

2. 4. 2.- Ley Orgánica de Educación (1980)

Artículo 3º: La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada en la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; con sustanciación de los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana. La educación fomentará el desarrollo de una conciencia ciudadana para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente, calidad de vida y el uso racional de los recursos naturales; y contribuirá a la formación y capacitación de los equipos humanos necesarios para el desarrollo del país y la promoción de

los esfuerzos creadores del pueblo venezolano hacia el logro de su desarrollo integral, autónomo e independiente.

Este artículo confirma lo expuesto por la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en relación con los fines de la educación nacional, la cual debe propiciar la expresión plena e integral de la personalidad infantil. Esto conlleva a la tarea del docente a buscar, seleccionar y aplicar estrategias que respondan a esta demanda social. Para ello, el ajedrez viene a representar una estrategia tendiente a propiciar el aprendizaje infantil, cuando es utilizado en el campo de la formación plena e integral de la personalidad infantil.

Artículo 17.- La educación pre-escolar constituye la fase previa al nivel de educación básica, con el cual debe integrarse. Asistirá y protegerá al niño en su crecimiento y desarrollo y lo orientará en las experiencias socio-educativas propias de la edad; atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva, de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad, destrezas y habilidades básicas y le ofrecerá, como complemento del ambiente familiar, la asistencia pedagógica y social que requiere para su desarrollo integral.

Los autores de esta investigación consideran que este trabajo se relaciona con el artículo en el sentido de que la educación inicial debe garantizar la atención en las diversas áreas del desarrollo infantil; por tanto, el uso del ajedrez vendría a propiciar una atención pedagógica de mayor calidad.

Artículo 18: La atención pedagógica del nivel de educación preescolar se considera como un proceso continuo de aprendizaje. Las agrupaciones de los niños se harán en atención a su desarrollo y necesidades.

Para efectos de esta investigación, considérese que el ajedrez contribuye a facilitar la atención pedagógica que responda a las necesidades e intereses de la población infantil.

2. 4. 3.- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (1998).

Artículo 63. Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

Se entiende de este artículo que con el uso del ajedrez en la educación inicial se propicia una mejor calidad de la educación que se le ofrece a la población infantil, menor de seis años de edad. Por tanto, es una alternativa a disposición de los educadores para propiciar una formación plena e integral de la personalidad de los niños y niñas insertos en el primer nivel del sistema educativo nacional.

2. 4. 4.- Resolución N° 33. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, Caracas 22 de abril de 2005.

Considerando

Que el ajedrez como deporte intelectual es una valiosa herramienta educativa que contribuye a agudizar la atención, aumentar la concentración, ejercitar la abstracción y formar el carácter del individuo, por tanto resulta indispensable fomentar la práctica de este deporte y juego de estrategia en las instituciones Educativas.

Resuelve

Artículo 1: se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.

Artículo 2: incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos del ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre los cero (0) y seis años de edad.

Artículo 3: se insta a las organizaciones vinculadas con este deporte colaborar con las instituciones adscritas a este ministerio para incorporar esta valiosa herramienta al sistema educativo venezolano.

2. 5.- Orígenes del Ajedrez

Para Vanni, N. (2003) el ajedrez se originó en el Valle del Indo, y sus comienzos datan del siglo VI de la era cristiana. En sus orígenes se lo denominó Chaturanga o juego del ejército. Fue difundiéndose a través de las rutas comerciales de aquel tiempo, llegó a Persia y al Imperio Bizantino, extendiéndose por toda Asia.

Los árabes estudiaron profundamente el juego, analizaron sus movimientos y escribieron varios tratados sobre ajedrez. Con la invasión de los árabes a España, llega alrededor del año 700 a la península y se comienza a difundir en Europa, aunque hay datos de que ya lo jugaban los vikingos y los cruzados que habían visitado Tierra Santa.

Se han encontrado piezas de épocas medievales que testimonian la presencia del juego en varias zonas europeas. Alfonso X, El Sabio, el escritor medieval galaico-toledano, interpretó, tradujo y adaptó tratados de ajedrez, a la vez que escribe su "Libro de Ajedrez". Hasta el siglo XVIII el ajedrez era un juego predilecto especialmente de la nobleza y la aristocracia, pero comienza a popularizarse hasta llegar a jugarse en cualquier ámbito, y tanto entra a la Universidad como a los cafés. Las normas y su reglamento han variado a través del tiempo, pero sigue siendo un juego de lógica, estrategia y concentración.

Entre los objetos hallados en la tumba de Tutankamón, por ejemplo, fueron encontradas piezas de un juego de interior que se supuso habría pertenecido a un juego del que habría derivado el ajedrez. Tiempo después, no obstante, hubo que descartar aquella teoría. Quizás el primer vestigio palpable que se tiene hasta la fecha de una forma de ajedrez, data de 500 años antes de la era cristiana y fue descubierto en la India bajo el nombre de Chaturanga. Los persas adoptaron el juego y a ellos debemos gran parte de su actual nomenclatura. Asimismo, los árabes fueron quienes difundieron el ajedrez a lo largo de la costa norte de África y en la Península Ibérica.

Los Bizantinos, entusiastas y practicantes del juego ciencia, lo difundieron en Rusia y en los Países Escandinavos. Aquel tipo de ajedrez, sin embargo, no echó raíces en Europa Occidental, en donde prevaleció la forma italiana del juego, derivada de una fusión con el ajedrez árabe

2. 6.- Utilidad Pedagógica del Ajedrez

Para Blanco, U (2005), aunque el ajedrez es un juego, puede ser aplicado como estrategia o recurso pedagógico que contribuye a estimular en los niños y niñas el desarrollo de importantes habilidades cognitivas. Las cuales favorecerían en ellos la participación en la construcción de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, considera que el ajedrez aplicado al nivel inicial, resultaría una herramienta importante en esta etapa del desarrollo del niño, por cuanto el cerebro de los niños necesita, además del alimento equilibrado y reparador, estimulación, mucha estimulación para una adecuada adaptación al medio. En esta edad, el niño no distinguen lo real de lo virtual o fantástico; juegan permanentemente, estando solos o acompañados por otro amigo o por adultos y lo hacen con cualquier objeto que esté a su alcance: juguetes, papeles, ropa, etc.

En este sentido, los niños construyen su propio mundo; establecen sus propias reglas en un universo de rica fantasía participan amigos "invisibles", personajes de ficción y otros elementos o situaciones diferentes a la realidad. Probablemente sea esta la época donde la creatividad inicie sus primeros avances para más adelante, manifestarse particularmente en la resolución de problemas académicos, científicos y de la vida diaria. Esta característica "creadora" tiende a manifestarse más frecuentemente en niños despiertos, vivaces y extrovertidos. Niños y niñas que generalmente se clasifican como talentosos, es decir, aquellos que poseen memoria excelente para la identificación y clasificación de la información proveniente de su entorno, la atracción por la construcción de modelos, rápida capacidad de aprendizaje, trabajo por el logro de objetivos personales, establecer relaciones entre causa y efecto, aplicar los conocimientos adquiridos y elaborar conclusiones propias.

Para Blanco, U (ob cit), estos niños o niñas parecen estar habilitados para mantenerse al tanto de dos o más situaciones que ocurran al mismo tiempo es decir,

de forma simultánea. Es por ello que considera muy necesario que el adulto juegue con el niño. Esto dará la posibilidad de conocerlos al compartir con él, sus sentimientos, su crecimiento y su forma de "ver la vida". Así mismo, recomienda que para la enseñanza del ajedrez a edades tempranas, tal aproximación debe hacerse a través de la lectura de un cuento, una leyenda o una historia porque allí comienzan a tomar vida sus futuros amigos: el tablero y las piezas del ajedrez. Amigos que le acompañarán toda la vida, donde quiera que vaya.

En el ajedrez cada una de las figuras tienen personalidad y carácter propio; con mucho que contar y con un papel por desarrollar en ese gran teatro que es la vida. El ajedrez, en sus diversas vertientes, tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en niños y niñas en edad escolar.

En esta edad, (4 a 6) años e independientemente del sexo, algunos niños han aprendido en sus casas los rudimentos del ajedrez, han desarrollado a tal grado su capacidad intelectual, que están habilitados para comprender las características generales del tablero así como también las de las diferentes figuras que se desplazan sobre él. Adicionalmente, han captado e interpretado el sentido del juego, las reglas más elementales y el jaque mate.

Aunque el trabajo del ajedrez con los niños del preescolar no apunta hacia la formación de jugadores, sino a la utilización del ajedrez como estrategia pedagógica, se ha reportado que docentes que desarrollan cursos de ajedrez en este nivel, al poco tiempo de iniciados dichos cursos, han observado una mejora en la conducta en clase de sus alumnos al igual que un incremento apreciable en la atención y en la autoestima de los participantes.

Al respecto Blanco, U (2004) expresa que la educación del ajedrez es:

1º Una herramienta pedagógica identificada con el principio de “aprender a aprender”.

El principio de “aprender a aprender” es una autonomía que se manifiesta mediante un aprendizaje más cualitativo; allí el individuo pueda apoderarse de las estructuras y de los procesos necesarios para su crecimiento; en un contexto en el cual se manifieste "la emoción y el deseo de conocer".

2º Una alternativa para el desarrollo de habilidades, procesos y operaciones del pensamiento

El principio de “aprender a pensar” está relacionado con todas aquellas habilidades y estrategias utilizadas por el individuo para, conscientemente, identificar, organizar y transformar la información recibida.

3º Un juego que estimula el reconocimiento y la apropiación de valores

El ajedrez, por su naturaleza lúdica basada en reglas, normas y principios estrictos, tiene mucho qué aportar a la escuela en tanto elemento que contribuye a la generación de valores fundamentales tales como: estudio, verdad, disciplina y dignidad, entre otros. (pp. 34-35)

La parte investigadora entiende de esta cita que, el ajedrez escolar es una vía mediante la cual los hábitos y patrones virtuosos del carácter faciliten la inserción del educando en la esfera pública de la vida adulta, muy particularmente en la integración al mundo laboral. Una oportunidad para el desarrollo del carácter, entendido el carácter como un conjunto de valores de acción moral.

Entiéndase, pues que, el ajedrez constituye un deporte, pero también una ciencia que puede ser utilizado por el docente de Educación Inicial, para efectos repromover, tanto el desarrollo intelectual del educando, como la expresión plena de sus facultades humanas.

2. 7.- Importancia del Ajedrez en Educación

Una de las grandes preocupaciones de los docentes, dirigentes, entrenadores y jugadores de ajedrez, ha sido durante décadas la relacionada con la posible incorporación del ajedrez como asignatura dentro del pensum de estudios de la escuela elemental. En distintos países del mundo como Argentina, Brasil, Cuba, España, Estados Unidos y Venezuela, este sueño colectivo ha comenzado a convertirse en realidad. Sin embargo, a cada momento nos asalta un interrogante: ¿Por qué enseñar ajedrez en nuestras escuelas?; cuales son nuestras motivaciones?. ¿Qué respaldo o evidencia científica nos apoya en esta propuesta?

Tal y como lo señala la obra Sistema Instruccional de Ajedrez (citado por Banco, U. 1996) el ajedrez, en sus diversas vertientes, tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en niños y niñas de edad escolar. Igualmente por la inmensa cantidad de problemas interesantes que puedan ser resueltos con la aplicación de principios elementales como lo son los modelos de mate, por la estética presentada en la demostración de estudios, por las innumerables aplicaciones en situaciones de la vida diaria y por el desarrollo de pensamiento creativo en momentos de incertidumbre, el ajedrez contribuye decisivamente a la modelación de conductas positivas en el ciudadano de hoy.

En este sentido, El Sistema Instruccional de Ajedrez (citado por Banco, U. 1996) el ajedrez debe ser incorporado al currículo de la escuela básica o elemental porque:

1. Tiene una base matemática.

La matemática es el lenguaje del método y el pensamiento ordenado; es el instrumento y lenguaje de la ciencia.

El ajedrecista comienza a matematizar situaciones desde el mismo momento en que enfrenta la necesidad de revisar y analizar variables, a estudiar todas las respuestas posibles ante un movimiento dado o trabajar con las contestaciones más probables de parte del adversario. Por ejemplo, la geometría presente en la naturaleza misma del tablero de ajedrez, permite el desarrollo de una intuición especial y la representación de las relaciones entre las figuras del juego y el propio espacio del tablero.

Además es importante destacar, la gradual introducción de la idea de demostración presentando al estudiante posiciones para que explore relaciones, regularidades o patrones e intente justificarlas intentando extraer de ellas generalizaciones válidas para otras posiciones similares.

2. Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas.

Suficiente evidencia de laboratorio y de campo nos señala que entre las más importantes están: los pensamientos lógico - matemático, crítico y creativo, memoria, atención y autoestima; capacidades fundamentales para la evolución ulterior del individuo.

3. Desarrolla el sentido ético.

Al ser el ajedrez un juego de reglas, al establecer valores, criterios y normas generales para el desarrollo técnico de la partida, la conducta y actitud del jugador, esta actividad establece una ética de carácter universal. Por ello, en la edad escolar comprendida entre los 9 y 12 años, cuando en el joven comienza a consolidarse la moral autónoma, el ajedrez da una pauta en el momento propicio para la adquisición de valores morales y el desarrollo del sentido de la justicia.

4. Estimula el desarrollo de la creatividad.

Principalmente a partir de la resolución de problemas, demostraciones de estudio, análisis de posiciones y elaboración de planes de juego. Las dificultades presentadas en las más diversas posiciones permiten la aplicación de principios generales, cuya solución no es necesariamente única y que puede ser abordado de múltiples maneras.

5. Permite el establecimiento de transferencias.

Debido a su fuerte base matemática y la necesidad permanente de tomar decisiones ante situaciones problemáticas dadas sobre el tablero, el ajedrez permite aplicaciones en los más diversos campos del conocimiento humano (psicología, informática, computación, etc.). Así mismo en la aptitud para la solución de problemas de la vida cotidiana, tan sencillo como el cálculo de costo de materiales, la escogencia de la vía correcta en una encrucijada de varias alternativas, el análisis de un texto literario, la síntesis de una exposición de clase, etc.

6. Es incluido por el placer que nos puede proporcionar.

El sentido estético, la belleza de las formas de las figuras, su disposición sobre el tablero, la confluencia o relación entre ellas, la sucesión de los movimientos, las transformaciones de valor y el acecho y la amenaza, producto de las múltiples relaciones establecidas, proporcionan placer al ejecutante y al estudioso, incluso, siglos después de haberse efectuado la partida.

Por otro lado, el espíritu lúdico manifestado a través del disfrute del ajedrez como elemento recreativo, justifica por sí sólo su presencia en el ambiente escolar.

7. Introduce al niño en el estudio de aspectos históricos.

La evolución del juego, desde su remoto origen hasta nuestros días; la historia de los campeonatos mundiales, los matches de candidatos, los torneos y eventos más importantes del ajedrez, la creación de la FIDE y su importancia en tanto ente rector del ajedrez mundial, la evolución de una variante particular; las anécdotas y biografía de los pioneros y protagonistas del ajedrez, le permiten al joven estudiante enriquecer su cultura con elementos provenientes de la historia de la civilización.

8. Desarrolla el pensamiento y el espíritu crítico.

Al estudiar, por ejemplo, una serie de variantes derivadas de una apertura particular, valorando sus puntos fuertes y débiles, tomando decisiones que se corresponden más con su carácter o que pueda molestar o causar el mayor número de dificultad a su adversario, en el establecimiento de juicios de valor sobre situaciones concretas, juicios que podrá argumentar posteriormente a la luz de la prueba y demostración práctica ante el tablero.

9. Puede ser aplicado como deporte complementario o alternativo.

Para aquellos que piensan que la Educación Física no solamente es actividad física; hay otros aspectos no físicos importantes en esta disciplina: autocontrol, sociabilidad, autoestima, expresión, creatividad, relajación, etc.

El ajedrez es un deporte en el cual los participantes parten de las mismas condiciones físicas; no importa la agilidad, altura, la fuerza, etc. Es una alternativa real al deporte y los juegos tradicionales en nuestras escuelas (básquet, voleibol, fútbol, etc.).

Por otro lado, está el problema de las instalaciones deportivas. El urbanismo atenta contra la creación de espacios abiertos como estadios, canchas y pistas. En este

sentido, el ajedrez siendo un juego de mesa, que se practica bajo techo y con pocas exigencias de espacio y materiales, sirve para el desarrollo de deporte alternativo. Igualmente, estando en ambientes cerrados y bajo techo se puede utilizar para paliar los problemas causados por la inclemencia del tiempo.

10. No es una actividad sexista.

En su práctica no se evidencian diferencias entre hembras y varones; cada uno, tiene su espacio y oportunidades al igual que los bandos blanco y negro.

Aunque se carece de estadísticas al respecto, no menos del 40 % de los ajedrecistas prácticos pertenecen al sexo femenino. Adicionalmente podemos señalar que las niñas con edades comprendidas entre los 8 y 12 años, parecen aprender los rudimentos del ajedrez a mayor velocidad que los varones de su la misma edad.

No puede ser sexista una actividad en la que la mujer tiene una presencia importante, en torneos masculinos, desde hace más de 70 años con la primera campeona mundial femenina, la rusa Vera Menchik. Inclusive, llegando al caso extraordinario de la GMI Judith Polgar (Hungría), quien ha estado ubicada durante los últimos años entre los 25 mejores ajedrecistas del planeta.

Por otro lado, para el Ministerio de Educación (1984), considera que la importancia del ajedrez en educación radica en que debe:

- Desarrollar en el individuo su potencial intelectual a partir del estímulo sistemático de la esfera cognitiva.

- Facilitar al individuo la adquisición de valores, conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para su incorporación a la vida activa.

- Desarrollar en el individuo una actitud favorable hacia el ajedrez que le permita apreciarlo como un elemento generador de cultura.

- Permitir al individuo establecer vínculos o transferencias entre los valores y conocimientos ajedrecísticos y la vida cotidiana (individual y social).

- Favorecer la transferencia, a nivel personal, de las características esenciales del ajedrez que contribuyan al armonioso desarrollo intelectual, moral y ético en la personalidad de cada individuo y propicien su autonomía cognitiva y su capacidad de razonamiento.

- Favorecer el desarrollo del lenguaje ajedrecístico y la habilidad para la argumentación.

- Priorizar la resolución de problemas, entendimiento por tales, aquellos enunciados y proposiciones que despiertan la curiosidad y el interés de los alumnos, para los cuales su sistema cognoscitivo no tiene aun; aparentemente, respuesta a situaciones inmediatamente disponible.

- Estimular el aprendizaje orientado a la resolución de problemas o situaciones de incertidumbre a fin de brindar oportunidad de analizar, evaluar y proponer alternativas de solución a situaciones problemáticas disponibles.

- Rescatar para su uso pedagógico, el aspecto lúdico. Por ello, la iniciación del individuo en el estudio ajedrecístico debe estar balanceada en dos tendencias: la primera, la intuitiva del descubrimiento, de la observación y experimentación de los hecho y situaciones ajedrecísticas y la segunda: la tendencia formalista de iniciación a métodos de demostraciones formales. Un equilibrio justo entre ambas tendencias garantizará el que los alumnos obtengan una percepción más fiel del proceso de creación ajedrecística.

Contribuir a la elevación de la autoestima del individuo. A tal fin, deberán ser creados los escenarios didácticos adecuados para satisfacer la necesidad de expresión y aprobación social en los individuos.

2. 8.- Ajedrez en el Nivel Inicial

Para Mas, H. (2000) el abordaje de la enseñanza del ajedrez en el nivel inicial tiene algunas características diferenciales según se trate de las salas de cuatro o cinco años, pero los objetivos básicos son los mismos; a la vez que estimular el interés por un juego que cuenta con una indudable valoración social, y el cual podrán desarrollar durante la educación primaria, se tiene un interés especial por utilizar al juego de ajedrez como un instrumento a partir del cual realizar experiencias de enriquecimiento de las capacidades cognoscitivas y creativas de los niños, referidas al cálculo, espacio y tiempo, anticipación, clasificación, estructuras matriciales, memoria, anticipación, y también el desarrollo de estructuras de regulación grupal y social bajo la forma de reglas de juego y reglas de cortesía, lectoescritura, etc.

Se puede decir que un programa de trabajo de enseñanza del ajedrez en este nivel está determinado por algunos ejes básicos y esenciales: el espacio real vivenciado y la noción de espacio implicada en el juego, el contenido ficcional encerrado en determinados aspectos del juego, las reglas propiamente dichas. Estos ejes no se diferencian demasiado de los que dirigen seguramente la enseñanza del ajedrez con niños de nivel educativo primario. Lo que seguramente puede presentarse como particularidad tendrá que ver con ciertos modos de abordaje, los instrumentos y recursos didácticos para presentarlos, y la intensidad de la experiencia de construcción del espacio del tablero como fundamento del trabajo posterior.

Estos ejes didácticos tratan de ser presentados a los niños como recursos instrumentales como posibilitadores de la acción creativa a partir de los esquemas y

estructuras de conocimiento propias de la edad (en general se trata de niños en pleno período preoperatorio egocéntrico con esquemas sensorio motores de acción bien consolidados y la novedad de la significación de la realidad a partir de las representaciones y el juego) y las llamadas competencias o saberes previos (conocimiento sobre juegos simples, inicio de la expresividad gráfica, juegos dramáticos y simbólicos).

2. 9.- Perfil del Docente de Ajedrez

La concepción del docente como agente único y autoritario, de de ser hace mucho tiempo, al producirse cambios en la nueva apreciación del estudiante, el cual es ahora considerado como ente activo y no como ente pasivo. Esta situación determinó la asignación de nuevas funciones y responsabilidades al docente, lo que implicó a su vez, el surgimiento de nuevos roles a desempeñar.

En este sentido, Blanco, U (2005) expresa que tomando en cuenta esta tendencia, el docente, profesor o maestro de ajedrez, deberá desempeñar eficazmente los siguientes roles:

- Facilitador del aprendizaje.
- Investigador.
- Orientador.
- Promotor social.
- Planificador.
- Administrador y evaluador.

Estas consideraciones son tomadas en cuenta, debido a que los docentes que participan en la enseñanza y entrenamiento del ajedrez, generalmente provienen de distintas especialidades, institutos de formación docente, experiencia profesional, cargo, etc. Inclusive, muchos de ellos ni siquiera tienen título docente; exhiben, a

cambio experiencia práctica de torneos y, en casos, orientan título nacional de ajedrez.

En este sentido, Blanco, U (ob cit) considera pertinente definir un perfil del docente de ajedrez en el que sean precisados los requerimientos de actitudes, habilidades y destrezas, que demanda el movimiento ajedrecístico internacional de parte de sus docentes. Este perfil lo componen:

- Las competencias científico-metodológicas que los habilitan para el trabajo productivo en su especialidad y que se denomina perfil científico-técnico; por tanto debe poseer conocimientos sobre la utilidad pedagógica del ajedrez y su aplicación y su aplicación en niños de educación inicial, como contribución para propiciar una mejor calidad de la educación.
- Las competencias que exige la tarea docente propiamente dicha y que incluye la enseñanza y la investigación. Esto implica, el uso del ajedrez como una estrategia didáctica que estimula el desarrollo cognoscitivo e intelectual del educando y por ende su formación integral.
- Las características, cualidades, actitudes y aptitudes, que conforman los rasgos de la personalidad, inherentes a su naturaleza como ser individual y como ser social, ésta constituye la parte más delicada y compleja de su misión y se denomina perfil ético-social. De allí, que las mismas se traduzcan en su capacidad para contribuir a modelar el nivel intelectual y cognitivo en los niños y niñas del nivel de educación inicial.

Cabe destacar, que el desarrollo de este perfil deberá basarse, primordialmente, en las competencias y actitudes que potencialmente el docente esté en capacidad de desarrollar. Por tanto, los aspectos científico-técnico y ético-social, deberán ser prioritarios por cuanto (Blanco, ob cit):

Condiciones Científico-Técnico:

- Interpreta adecuadamente la filosofía y política del Estado y contribuye a mejorarla.
- Concibe la educación, como una búsqueda constante de respuestas a la existencia vital y como función liberadora del ser humano.
- Aprecia el ajedrez, en tanto patrimonio cultural de la humanidad.
- Valora la cultura, el deporte y la recreación como derechos inalienables del individuo.
- Actualiza y aplica constantemente, los aportes provenientes de los campos científico, tecnológico y humanístico que sean pertinentes al quehacer humano.
- Utiliza, con visión prospectiva, los elementos básicos de la planificación y la organización.
- Conoce, aprecia y administra, adecuadamente, un programa instruccional.
- Elabora planes de acción con especificaciones concretas y realistas, que contemplan objetivos, actividades, procedimientos, tiempo, recursos y evaluación.
- Aplica tecnología que estimula la creatividad en los educandos.
- Desarrolla actitudes y habilidades, en los educandos, para la realización de trabajos de grupo.
- Posee habilidades y destrezas para procesar, analizar, interpretar y presentar información.
- Valora, utiliza y aplica, los conocimientos y conceptos fundamentales del ajedrez.

- Observa y aplica, adecuadamente, las reglas y normas contenidas en el Reglamento del ajedrez.

Condiciones Ético-Sociales.

- Contribuye a la formación para la vida, con énfasis en los roles que debe desempeñar el individuo, como ciudadano, estudiante, profesional y padre.

- Concibe al ajedrez como vía idónea, para la promoción de mejores ciudadanos.

- Apoya las iniciativas que promueven el desarrollo cualitativo y cuantitativo, del ajedrez escolar.

- Estimula la sensibilidad para comprender y valorar, las manifestaciones sociales y culturales.

- Propicia un clima psicológico, que facilita la comunicación interpersonal e interinstitucional.

- Estimula la sensibilidad para comprender y valorar las manifestaciones sociales y culturales.

- Incentiva y promueve actividades dirigidas a la preservación y conservación de los recursos naturales y culturales.

- Conoce y maneja las técnicas del trabajo comunitario, para facilitar la participación y el mejor logro de los objetivos de la educación.

- Hace uso racional de los servicios sociales, en función de los objetivos escolares y comunales.

Todos estos aspectos se ajustan al perfil base que debe poseer todo docente de ajedrez, que participan en el desarrollo del proyecto nacional de ajedrez en Venezuela.

2. 10.- Estrategias Para el uso Pedagógico del Ajedrez

Mas, H. (2000) en cuanto al uso de estrategias para el uso de pedagógico del ajedrez, señala algunas actividades que puede presentar el docente a los niños para propiciar la enseñanza del ajedrez, entre estas se encuentran:

- Indagación sobre conocimientos previos sobre juegos simples y el ajedrez.
- Presentación de cuentos e historias ficticiales o mitológicas acerca del juego, sus personajes, orígenes.
- Muestra de los elementos del tablero a partir de “maderitas” cuadradas, de dos colores, a la manera de tablero para armar. Experiencia de los alumnos con ese material.
- Experiencia de “ajedrez viviente”, primero sobre el espacio del tablero de piso para reconocer y hacer experiencia corporal de sus elementos (casillas, líneas, columnas y diagonales), luego a partir del rol y movimiento de las piezas, relación entre piezas, etc.
- Experiencia gráfica sobre “grillas” ó cuadros matriciales de 8x8 casillas, en blanco, con consignas de diferente grado de complejidad.
- Construcción de tableros y piezas a partir de diversos materiales (papel, materiales descartables, etc.), sobre plano y volumen.

- Creación de cuentos a partir de lo que van conociendo del juego (en algunos casos los grupos han llegado a confeccionar diccionarios o manuales de ajedrez).
- En muchos grupos han tenido lugar situaciones de reflexión a partir de aspectos aprendidos del juego: discusión acerca de la valoración de “buenas” ó “malas” en función del color de las piezas.
- Identificación de las casillas del tablero a partir de las coordenadas de letras y números (“el nombre y apellido de las casillas”). En pizarrón, en tablero de piso y en grillas sobre papel.
- Movimiento de piezas en tablero de piso.
- Recorrido de piezas en tablero de piso. “Laberintos” para buscar un objetivo en el tablero.
- Movimiento de piezas por referencia al espacio del tablero y sus elementos. Composiciones de movimientos.
- Tablero de piso. Recorrido de piezas para capturar piezas enemigas.
- Primera partida grupal en tablero gigante de piso. Capturas calificadas con el valor de las piezas. Suma final de valores para determinar ganador.
- Primera presentación del objetivo del juego: la idea de jaque, jaque mate, el significado de las palabras jaque y mate. Historias acerca de batallas (“los caballeros medievales”) relacionándolas con las instancias y situaciones del juego.

- Presentación de aspectos relacionados con la historia del juego: el chaturanga, los cambios (“evolución”) de algunas piezas a lo largo de la historia (elefante-alfil).
Cuentos relativos al tema.

- Transposición de movimientos de tablero de piso a tablero mural y viceversa.

Se entiende de estos planteamientos y para efectos de la presente investigación que, el ajedrez representa una valiosa estrategia para propiciar el desarrollo intelectual y cognoscitivo del educando, sobre todo cuando éste es utilizado en los primeros niveles del sistema educativo nacional, con niños y niñas menores de seis años de edad. (Mas, H. 2000 p. 45)

En este sentido, considerando este orden de ideas, se le ofrece al docente una metodología que aporta la oportunidad de fomentar un mejor desarrollo de la praxis docente, al utilizar el ajedrez con fines educacionales, para estimular el desarrollo cognoscitivo del educando.

2. 11.- Modelo Didáctico que Sustenta la Propuesta. Manual Instruccional

El módulo instruccional que se desarrolla a continuación, en consonancia con los planteamientos efectuados por Atkins (2003), en Programación y Tecnología Educativa, tiene como propósito lograr la formación integral de estudiantes o participantes con un alto contenido humanístico, didáctico y tecnológico, capaces de promover un cambio de la visión laboral venezolana mediante la conformación de una comunidad de sujetos críticos, investigadores y autosuficientes que, como agentes de cambio social, puedan ser mediadores eficientes de los aprendizajes y promover la actitud autónoma en lo intelectual y en lo moral. (p. 82)

La planificación del proceso de enseñanza es responsabilidad del docente. Depende de su formación filosófica, de sus conocimientos de la estructura de la ciencia que dicta, lo cual no sólo le permite la selección de los contenidos, sino las estrategias de enseñanza y de evaluación. Todo ello sobre la base de su concepción particular del proceso de enseñanza – aprendizaje, y del conocimiento que posea sobre las características de sus alumnos. Es decir, que la organización y planificación del proceso de enseñanza está centrado fundamentalmente en el docente y es por ello que es indispensable el conocimiento profundo que el docente en formación tenga sobre todos los aspectos que conforman la instrucción, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos, de la institución a la cual representa y de la estructura de la ciencia que dicta.

La combinación de todos estos elementos, centrados en producir aprendizajes que potencien a la persona humana en sus capacidades más altas, es decir en el la persona del alumno, es lo que hace la diferencia entre un docente transmisor de contenidos y un docente que potencia seres humanos. (Atkins, 2003, en Programación y Tecnología Educativa, p. 86)

Actualmente, con los nuevos enfoques producidos por las investigaciones sobre la enseñanza, fundamentados ampliamente en la teoría de sistemas, se concibe el proceso instruccional como una serie de componentes interrelacionados, que funcionan conjuntamente para lograr un propósito.

Los objetivos son formulados siguiendo el enfoque teórico que tenga el docente, para obtener los aprendizajes que se desean lograr en el alumno. Es decir, organizar todo el proceso de instrucción sobre la base de las necesidades de los estudiantes, sus conocimientos previos y diferencias individuales; la estructura de la ciencia que dicta y desarrollar los procesos cognoscitivos que permitirán al alumno la potenciación de su ser. (Atkins, 2003. p. 86)

Atendiendo a los planteamientos efectuados por el autor mencionado, el modelo del diseño instruccional es el de José Gimeno Sacristán; éste presenta características integradoras, sistémicas; relaciona los fundamentos técnicos con la práctica, sirve como un esquema para seleccionar aspectos de la realidad, facilita la toma de decisiones para resolver problemáticas de una situación de aula determinada, plantea que el “método” es la forma de actuar del docente de acuerdo a las sugerencias del subsistema didáctico y psicológico, considerando que ambos tienen lugar dentro de un contexto sociocultural con el cual tiene relaciones recíprocas, y un modelo sujeto a modificación. (Atkins, 2003. p. 86)

Este modelo de Sacristán, está compuesto por tres subsistemas didácticos, a saber:

1.- El subsistema didáctico: comprende la planificación del docente en cuanto a objetivos, contenidos, relaciones de comunicación, recursos, estrategias metodológicas y la evaluación, todos estos elementos se encuentran estrechamente interrelacionados.

2.- El subsistema psicológico: está vinculado con el proceso de enseñanza aprendizaje a través de teorías del aprendizaje como la teoría psicológica de aprendizaje significativo.

3.- Subsistema Sociocultural: es el entorno social, familiar y escolar donde se desenvuelve el alumno. Debido a que el ambiente extraescolar es el escenario donde es formado el alumno antes de participar en el proceso instructivo y durante su mismo desarrollo, incidiendo en el proceso de aprendizaje. (Atkins, 2003. p. 86)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo corresponde a la descripción del conjunto de procedimientos a seguir para el desarrollo del proceso de recolección de datos. Aquí se describe lo que concierne al tipo de investigación, población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, así como a las técnicas de análisis.

3. 1.- Tipos de Investigación

El tipo de investigación utilizado en el desarrollo de este trabajo es el de campo. Esto significa que se empleará el diseño de campo, basado, como expresa Barrios (2004), Manual para la Elaboración del trabajo de Especialización y Maestría y Tesis Doctoral, en:

“El análisis sistemático de problemas, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característico de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa y de la realidad; en este sentido, se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios”. (p. 14)

Como se deduce de esta cita, la información se recolectará en su ambiente natural, es decir, en la institución escogida, para efectos de este trabajo.

Según el nivel de conocimiento: se desarrolló una investigación descriptiva, es decir, la información se obtendrá con el fin de describir el proceso, sin prestar atención a las causas que lo originaron. Para Sabino (2001), en su libro El Proceso de Investigación, el estudio descriptivo tiene como propósito “describir o caracterizar conjuntos homogéneos de fenómenos” (p. 85). En este caso, se indagará acerca de la formación y el perfil del docente de Educación Inicial en el uso del ajedrez como herramienta metodológica, implica la recolección directa de información, es decir, en

el mismo sitio donde se presenta el problema, que como ya se dijo es la institución nombrada.

Por otro lado, dado el objetivo general del trabajo, se asume que ésta es una investigación, de tipo descriptiva, porque como lo expone Ramírez (2006), en su libro *Cómo Hacer un Proyecto de Investigación*, manifiesta que es “aquella cuyo fin radica en describir, narrar o caracterizar hechos, fenómenos, grupos, entre otros”. (p. 62). Esto significa que se describirá la capacitación y el perfil docente en el uso del ajedrez, con fines pedagógicos.

3. 2.- Población

Ramírez (2006), define la población como el “conjunto total de elementos que forman parte de la investigación”. Al respecto, la población estará conformada por un total de seis (6) miembros del personal docente del Centro de Educación Inicial, Palacio de los Niños, Lechería – Estado Anzoátegui. Por tanto, como pueden ser consultados en su conjunto, no se extraerá muestra.

3. 3.- Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica de recolección de datos, refiere Arias (2006), consiste en el proceso por medio del cual se define la forma o estrategia para recopilar los datos, es decir, el procedimiento a seguir para cumplir con este proceso, mientras que el instrumento es el medio para recolectar los datos pertinentes.

Para la recolección de datos, se utilizaron las siguientes técnicas:

Observación: para Hurtado (2003), este tipo de técnica “supone el uso sistemático de los sentidos”. Esto significa que se realizó una descripción de los

datos, sobre las relaciones interpersonales, para plantear la problemática referida a la capacitación y al perfil docente en cuanto al uso del ajedrez en Educación Inicial.

Encuesta: ésta es una técnica en la que la recolección de los datos se realiza directamente en la realidad, por medio de la utilización de un cuestionario, definido por Hurtado (ob cit), como “un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información”.

Para efectos de esta investigación, el cuestionario estuvo dirigido al personal docente del Centro de Educación Inicial Palacio de los Niños, Lechería – Estado Anzoátegui, con el propósito de recopilar datos, en cuanto a la problemática abordada y asimismo proponer un Manual Instruccional para el uso del Ajedrez como Herramienta Didáctica que se constituya en una alternativa de solución.

Este instrumento se aplicó en forma confidencial y anónima, a los integrantes de la población, quienes consignaron las respuestas a las interrogantes planteadas.

3. 4.- Validación de los Instrumentos

La validez, según Tiffin (1997), se encuentra referida a la cualidad que reúne el instrumento para recabar los datos requeridos en el estudio. Esto se hizo mediante la presentación del cuestionario, ante especialistas en el campo de educación, para que expresaran sus opiniones sobre los aspectos a mejorar, en cuanto a redacción, organización y pertinencia de los ítems.

3. 5.- Técnicas de Análisis de Datos

Para Hurtado (ob cit), el análisis constituye un proceso que involucra la clasificación, la codificación, el procedimiento y la interpretación de la información

obtenida. Los datos recogidos mediante la observación y el cuestionario se analizaron cualitativamente, sintetizando la información para elaborar las inferencias que permitieron cumplir los objetivos planteados en la investigación.

Por otro lado, los datos recolectados a través de los instrumentos se presentaron en cuadros de frecuencia y se analizaron porcentualmente, la interpretación de dichos resultados permitió elaborar las conclusiones del estudio.

Cuadro 1
Operacionalización de Variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento	Fuente	Ítems
Nivel de formación que tiene el personal docente de Educación Inicial para el abordaje del ajedrez como herramienta didáctica.	Estudios que poseen los docentes. Metodología empleada por los docentes	-Nivel de instrucción -Estudios de postgrado -Años de experiencia docente -Años en Educación Inicial -Adiestramiento en el uso del ajedrez -Uso del ajedrez -Juegos utilizados en el aula -Conocimiento del ajedrez -Opinión sobre el ajedrez -Conformación del ajedrez -Conocimiento de los cuadros del ajedrez -Conocimiento de la notación algebraica	Encuesta y Observación	Cuestionario	Docentes	1(E) 2(E) 3(E) 4(E) 5(E) 6(E)1,3,7,8(L) 7(E) 6(L) 8(E) 9(E) 2,5,9,10(L) 10 (E) 2(L) 11(E) 12(E) 3,4(L)
Perfil del docente de Educación Inicial para la aplicación del ajedrez como herramienta pedagógica.	Docente como Planificador Docente como evaluador	-Organización de ideas -Secuencias cronológicas -Resolución de procesos -Toma de decisiones -Responsabilidad -Imágenes pictóricas -Relación de semejanzas -Estrategia docente -Logro de metas -Motivación -Argumentación	Observación Encuesta	lista de cotejo	Docentes	1(L) 6(E) 2(L)9,10,11(E) 3(L) 6,12(E) 4(L) 12(E) 5(L) 9(E) 6(L) 7(E) 7(L) 6(E) 8(L) 6(E) 9(L) 9(E) 10(L) 9(E) 11(L) 6(E) 12(L) 6(E)

(L)= Lista de Cotejo (E)= Encuesta

CAPÍTULO IV
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presentación e interpretación de los resultados comprende el análisis de los datos que se han obtenido en la investigación para extraer conclusiones. De allí que el análisis de resultados es parte de todo trabajo de investigación científica (es parte del método científico). Se deben manejar bien las estadísticas, herramientas básicas para el análisis y se suelen usar gráficos y tablas para representar las mediciones, además de las simples listas tabuladas con las variables medidas y su valor (hablando del análisis cuantitativo, característico de las ciencias; también es posible un análisis cualitativo en otros ámbitos). Después del análisis, se puede pasar a la interpretación, o sea de los datos duros se extrapolan conclusiones prácticas, más allá de los simples números.

En este sentido, el presente capítulo tiene la intención de efectuar el análisis porcentual de la información, su interpretación, atendiendo a los hallazgos obtenidos, para confrontarlos a la luz de los planteamientos teóricos formulados dentro del capítulo inherente al cuerpo de teorías que dan fundamento al trabajo, para elaborar inferencias que sirvan de apoyo para el desarrollo de un diagnóstico que de peso al diseño y validación de un Manual Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a los docentes de Educación Inicial. Caso: CEI Palacio de los Niños, Municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – Estado Anzoátegui.

RESULTADOS OBTENIDOS A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO.

En función de las doce (12) observaciones realizadas; es decir 3 visitas a cada una de las aulas en diferentes momentos (una desde la hora de entrada hasta la merienda, una de jornada completa y una después de la merienda hasta la siesta), se pudo conocer que sólo uno de los docentes emplea la música para que los niños y las niñas organicen sus ideas; tres (3) de ellos emplean los juegos, y uno (1) los cantos y la reflexión.

En torno a las secuencias cronológicas ascendentes y/o descendentes por medio de filas y columnas solo un (1) docente lo hace, dos (2) de los educadores las realiza en forma vertical y horizontal y uno (1) de derecha a izquierda.

Cuando se observó en relación con la promoción en los y las niñas el reconocimiento de sus debilidades en la resolución de procesos lógico matemáticos, utilizando: el dibujo en dos de los casos observados. Ninguno usa el juego o los ejercicios. Si los niños y las niñas presentan dificultades en la resolución de problemas lógico matemáticos aplica: dos (2) la charla y sólo uno (1) los castigos. Ninguno emplea los ejercicios.

Para que los niños y niñas tomen sus propias decisiones utiliza uno (1) limitaciones, uno (1) sin limitaciones, cinco (5) la direccionalidad. Por otro lado, tres (3) usan el juego para fomentar la responsabilidad en los niños y niñas al tomar decisiones, dos (2) emplean los cantos, uno (1) los ejercicios y tres (3) las actividades, cuatro (4) de los educadores consultados ofrece imágenes pictóricas (fotos, mapas, gráficos) durante las actividades en el aula de educación inicial, uno (1) emplea las adivinanzas o el juego para que los niños y niñas relacionen las semejanzas entre objetos, cinco (5) de los educadores observados emplea el diálogo como estrategia

para incentivar a los niños y las niñas a que aporten diversas soluciones a un mismo problema; uno (1) usa las charlas.

Para fomentar el logro de sus metas en los niños y niñas, cuatro (4) de los docentes utilizan el diálogo, uno (1) la discusión y dos (2) las charlas. Dos (2) usan los ejercicios para motivar a los niños y niñas a que empleen operaciones lógico matemáticas a diversas áreas del aprendizaje, 3 utilizan los dibujos y uno (1) el juego.

Finalmente, uno (1) de los educadores utiliza la charla para propiciar en los educandos la argumentación de sus ideas cuando interviene en clases, uno (1) usa los ejercicios y cinco (5) el diálogo. De los datos precedentes, se constata la ausencia del ajedrez como estrategia para favorecer el aprendizaje, lo que es claro de su deficiente actualización en el empleo de esta estrategia que beneficie la formación infantil.

Por lo expuesto, se refleja y se considera la pertinencia de propiciar el diseño de un manual instruccional para la utilización del ajedrez como estrategia didáctica en beneficio de la educación infantil de los niños y niñas que asisten a la organización escolar donde se efectuó el estudio.

RESULTADOS OBTENIDOS A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO.

Cuadro 2

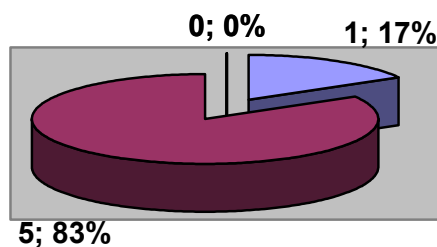
Ítem 1

Nivel de instrucción de los docentes.

Nivel de instrucción	Docentes	%
Bachiller	1	17
TSU Educación Inicial	5	83
Profesor	-	-
Lic. Educ. Prees.	-	-
Total	6	100

Gráfico 1

■ Bachiller ■ TSU Edu Inicial ■ Profesor ■ Lic. Educ. Prees

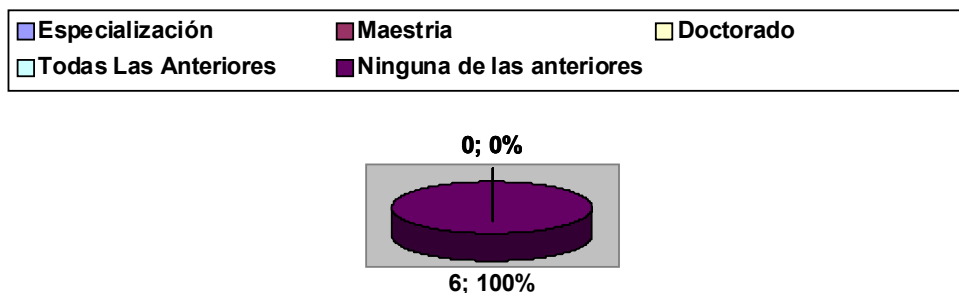


Se observa en el cuadro que el 17% de los encuestados es bachiller, mientras que un 83% cursó estudios universitarios. Esto significa que la mayoría posee titularidad para ejercer funciones docentes, lo que está en consonancia con lo planteado por la normativa legal en relación con la idoneidad de los educadores para ejercer esta profesión

Cuadro 3
Ítem 2
Estudios de postgrado.

Categorías	Docentes	%
Especialización	-	-
Maestría	-	-
Doctorado	-	-
Todas las anteriores	-	-
Ninguno de los anteriores	6	100
Total	6	100

Gráfico 2



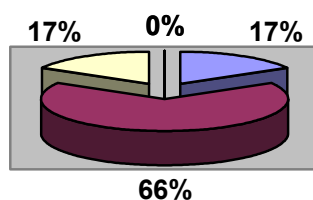
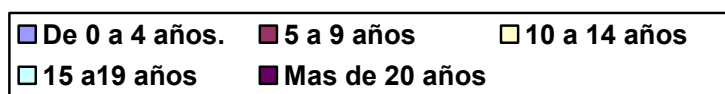
Según se observa en el cuadro el 100% de los encuestados no posee estudios de postgrado, pues como se constató en el cuadro 1, sólo tienen cursos universitarios pero a nivel de Técnico Superior. Por tanto, se infiere que no han estado lo suficientemente estimulados para continuar estudios de niveles superiores, que le de brinden mayores oportunidades para elevar la calidad de su desempeño, al utilizar estrategias más novedosas que respondan a las necesidades de los niños y niñas sobre quienes ejercen su acción formativa y responder a las demandas sociales de elevar la calidad del servicio educacional que se ofrece en la organización escolar donde se llevó a cabo esta indagatoria

Cuadro N° 4

Ítem 3

Años de ejercicio docente.

Lapso	Docentes	%
De 0 a 4 años	1	17
5 a 9 años	4	66
10 a 14 años	1	17
15 a 19 años	-	-
Más de 20 años	-	-
Total	6	100

Grafico N° 04

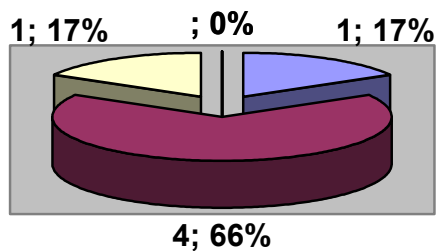
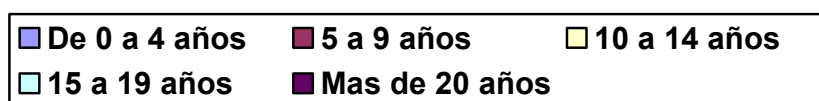
Con relación a los años de servicio docente, se determinó que un 17% de los encuestados tiene entre 0 y 4 años, 66% está entre los 5 y 9 años y otro 17% de 10 a 14 años. Estos resultados permiten inferir que son profesionales con pocos años de ejercicio en la profesión, por lo que podrían estar más dispuestos a llevar a cabo acciones dirigidas a fomentar su actualización para beneficio de su desempeño. Y en ese caso, sería pertinente la propuesta del empleo del ajedrez como estrategia que contribuirá a fortalecer el desarrollo integral infantil, al ser aplicado por los docentes en la institución

Cuadro N° 5

Ítem 4

Años de ejercicio profesional en el nivel de Educación Inicial

Lapso	Docentes	%
De 0 a 4 años	1	17
5 a 9 años	4	66
10 a 14 años	1	17
15 a 19 años	-	-
Más de 20 años	-	-
Total	6	100

Grafico N° 05

Los resultados presentados en este cuadro coinciden con lo expuesto en el cuadro 3, en relación con los años de ejercicio en la docencia, lo que es una demostración de las necesidades que confrontan los educadores en cuanto a su actualización profesional, para ir paulatinamente mejorando su desempeño. Por ello, la pertinencia de propiciar acciones que fortalezcan su actuación para beneficio de la formación infantil

Cuadro N° 6

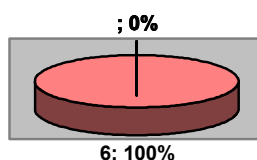
Ítem 5

Formación en ajedrez.

Formación en Ajedrez	Docentes	%
Talleres	-	-
Foros	-	-
Cursos	-	-
Diplomados	-	-
Charlas	-	-
Ninguno	6	100
Total	6	100

Gráfico N° 06

■ Talleres ■ Foros □ Cursos □ Diplomados ■ Charlas ■ Ninguno



El 100% de los docentes consultados expresó que no ha recibido formación en materia de ajedrez, lo que evidencia que no se encuentran formados en el uso de este juego ciencia, como estrategia dirigida a la formación integral de los niños y niñas con edades inferiores a los seis años de edad.

A tal efecto, se constató la pertinencia de ofrecer estrategias, como el uso de un manual, que favorezca el mejoramiento de la formación docente en la utilización de este tipo de estrategia para garantizar una mejor educación de la población infantil, sobre quienes ejercen su acción formativa.

Cuadro N° 7

Ítem 6

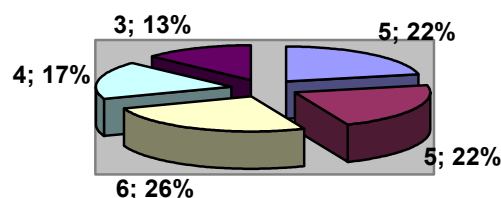
**El ajedrez como estrategia didáctica que facilita el proceso de enseñanza
– aprendizaje en niños de edad inicial.**

Proceso	Docentes	%
Comportamiento	5	83
Socialización	5	83
Concentración	6	100
Personalidad	4	66
Creatividad	3	50

Nota: los encuestados respondieron más de una alternativa.

Gráfico N° 07

Comportamiento
 Socialización
 Concentración
 Personalidad
 Creatividad



Se constata en las respuestas ofrecidas por los docentes encuestados que poseen opiniones positivas respecto al uso del ajedrez, como estrategias que facilita el proceso enseñanza – aprendizaje, lo que demuestra la disposición para apropiarse de información respecto a su utilización en la educación infantil; de allí la pertinencia de llevar a cabo la propuesta.

En torno al planteamiento anterior, se encontró que un 83% de los

encuestados dijo que el ajedrez en la enseñanza – aprendizaje favorece el comportamiento, otro 83% expresó que estimula la socialización; un 100% que garantiza la concentración, 66% la personalidad y 50% la creatividad

Cuadro N° 8

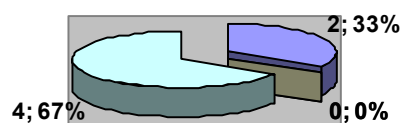
Ítem 7

Juegos que emplean los docentes en las actividades de aula.

Juego	Docentes	%
Dominó	2	34
Ludo	-	-
Ajedrez	-	-
Ninguno	4	66
Total	6	100

Gráfico N° 08

■ Dominó ■ Ludo ■ Ajedrez ■ Ninguno



Es notoria la no utilización del ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje por parte de los docentes que formaron parte del estudio. Adicional a ello, se evidencia en el cuadro 7 que son pocos los juegos utilizados por los educadores en la formación infantil pues apenas el 34% utiliza el dominó.

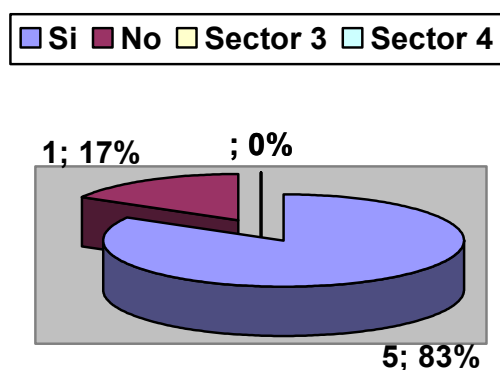
Como inferencia de estos resultados, cabe señalar la poca habilidad del docente para emplear el ajedrez en el aula, pues como se ha visto en cuadros anteriores, específicamente el cuadro 5, no han recibido formación en esta materia, aspecto que repercute de manera negativa en la actuación del cuerpo docente.

Cuadro 9

Ítem 8

¿Sabes qué es el ajedrez?

Conocimiento de ajedrez	Docentes	%
Sí	5	83
No	1	17
Total	6	100

Gráfico N° 09

Un 83% de los docentes consultados expresó afirmativamente al preguntarles acerca de si poseen conocimientos sobre el ajedrez. Por su parte, un 17% dijo no a la interrogante formulada.

Lo antes expresado, es una fortaleza para enseñarles en torno a su aplicación como estrategia didáctica para beneficiar el proceso educativo de los niños y niñas, menores de seis años, sobre quienes ejercen su acción formativa en el aula de Educación Inicial.

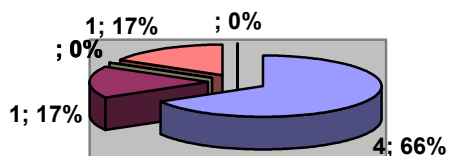
Cuadro 10

Ítem 9

Optimización del proceso enseñanza – aprendizaje en niños y niñas menores de 6 años con el ajedrez.

Optimización del E-A	Docentes	%
Juegos	4	66
Deportes	1	17
Cantos	-	-
Teatro	-	-
Títeres	-	-
Actividad de aula	-	-
No sabe	1	17
Total	6	100

Gráfico N° 10



Se observa, de los resultados expuestos en el cuadro, que un 66% de los docentes considera que el ajedrez puede utilizarse como juego, 17% como deporte y un 17% no sabe. Por tanto, es evidente que no hay un conocimiento claro en relación con la utilidad didáctica del ajedrez para promover una mejor formación infantil.

Cuadro N° 11

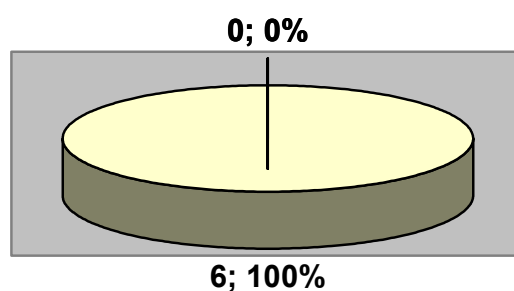
Ítem 10

Número de piezas que conforman un juego de ajedrez al iniciarse una partida.

Cantidad	Docentes	%
Ocho	-	-
Diez y seis	-	-
Treinta y dos	6	100
Sesenta y cuatro	-	-
Total	6	100

Gráfico N° 11

■ Ocho ■ Diez y Seis □ Treinta y dos □ Sesenta y cuatro



El 100% de los encuestados expresó que el juego de ajedrez tiene 32 piezas, lo que es un indicador que conocen acerca del mismo; sin embargo, ello no implica que sepan jugarlo o que lo puedan emplear con fines didácticos en el aula. Por tanto, la propuesta de esta investigación, diseñada a manera de manual instruccional, para brindar las orientaciones, en primer lugar, con relación al uso del mismo.

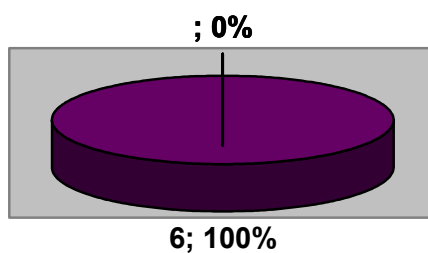
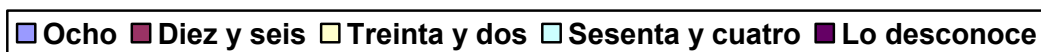
Cuadro N° 12

Ítem 11

Números de cuadros o escaques tiene el tablero para jugar.

Cantidad	Docentes	%
Ocho	-	-
Diez y seis	-	-
Treinta y dos	-	-
Sesenta y cuatro	-	-
Lo desconoce	6	100
Total	6	100

Gráfico N° 12



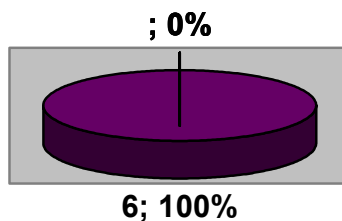
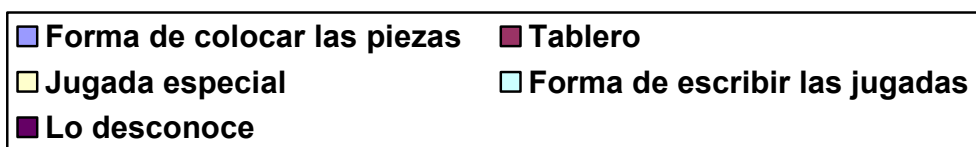
El 100% de los docentes consultados expresó que desconoce el número de cuadros o escaques que tiene el tablero. Por tanto, el manual instruccional debe estar dirigido a brindar este tipo de conocimientos, para que puedan emplearlo en beneficio de la formación infantil.

Cuadro N° 13

Ítem 12

Conocimientos sobre la notación algebraica.

Notación Algebraica	Docentes	%
Forma de colocar las piezas en el Tablero	-	-
Jugada especial	-	-
Forma de escribir las jugadas	-	-
Lo desconoce	6	100
Total	6	100

Gráfico N° 13

El 100% de los encuestados expresó que desconoce la notación algebraica, confirmando lo expuesto en el cuadro 11, en torno a la pertinencia de ofrecer un manual sobre el uso del ajedrez, como estrategia instruccional.

CAPÍTULO V
LA PROPUESTA

MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL USO DEL AJEDREZ COMO
HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN
INICIAL

**Con esta mirada investigadora he llegado a la vida
Seré dependiente de alimentación, amor y formación
Tu deber educador es capacitar....
Allí abasteceré mis necesidades**



Valeria Valentina

“Al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos”

Platón

5.1. DISEÑO INSTRUCCIONAL

5-1.1.- Presentación

El juego está considerado como una actividad lúdica que le permite al individuo expresar sus sentimientos y emociones, sin inhibición alguna; es decir, de manera espontánea, permitiéndole el desarrollo socioemocional y, a su vez, la adquisición de habilidades cognitivas y motoras que de una u otra forma contribuyen a la formación de su personalidad.

El ajedrez, como deporte ciencia, contribuye cuando es practicado desde temprana edad, ayuda al niño a mejorar la atención concentración y memoria, habilidades importantes para el desarrollo de su capacidad intelectual y como estructura básica permite el surgimiento del análisis, síntesis y, por añadidura, la capacidad para la resolución de problemas y toma de decisiones, la creatividad y su imaginación.

Por otro lado, el presente siglo reclama una sólida formación cultural, fundamento imprescindible para la comprensión global de la época. Sin duda, la orientación educativa representa una herramienta fundamental transformadora que contribuye a configurar la estructura cognitiva, permitiendo la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos que facilitan una convivencia armónica, es el principal agente de transformación hacia el desarrollo sostenible permitiendo la obtención de mejores condiciones de vida, es un ingrediente fundamental en la vida del hombre, da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del individuo la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento, tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo.

Esta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el moral y el espiritual, se trata de una orientación auténtica, que alcanzará mayor percepción en la medida que el sujeto domine, autocontrole y auto dirija sus potencialidades. Actualmente, el país vive momentos de profundas transformaciones hacia la consolidación de una sociedad humanista, democrática, protagónica, participativa, multiétnica, pluricultural, plurilingüe e intercultural. Venezuela transita hacia la construcción de un nuevo modo de propiciar una educación, a través de la aplicación de estrategias que respondan a las necesidades de la población infantil inserto en el nivel de Educación Inicial dentro del sistema educativo venezolano.

Desde esta perspectiva, se evidencia la pertinencia del diseño que se plantea a continuación, pues la misma representa una estrategia de gran utilidad para el docente del Centro de Educación Inicial del Palacio de los Niños, en la medida que se convierta en un investigador para conocer la naturaleza y potencial educativo del ajedrez y cómo transferirlo a otras áreas del aprendizaje.

Esto implica que desde el plantel, los docentes deben dar respuesta a las necesidades educativas de los educandos, en este caso en lo que concierne al desarrollo del pensamiento y la formación integral, para fortalecer la calidad de la educación de los niños y niñas menores de seis años. A tal efecto, se erige el ajedrez como una estrategia y herramienta didáctica dirigido a docentes de de educación inicial, Caso: CEI Palacio de los Niños, Municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – Estado Anzoátegui.

5.1.2.- Justificación

El pensamiento lógico matemático, la creatividad, capacidad para resolver problemas, entre otros aspectos del desarrollo de la personalidad es considerada un

medio universal de comunicación, un lenguaje de la ciencia y la técnica, la mayoría de las profesiones y los trabajos técnicos que hoy en día se ejecutan requieren de conocimientos matemáticos, permite explicar y predecir situaciones presentes en el mundo de la naturaleza, en lo económico y en lo social. Así mismo, contribuye a desarrollar lo metódico, el pensamiento ordenado y el razonamiento lógico, le permite adquirir las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que le faciliten una convivencia armoniosa y proporcionar herramientas que aseguran el logro de una mayor calidad de vida.

Además, con el desarrollo del pensamiento se propicia, a través del uso del ajedrez, la adquisición de un lenguaje universal de palabras y símbolos que es usado para comunicar ideas de número, espacio, formas, patrones y problemas de la vida cotidiana. Éste es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno, constituye la base indispensable para la adquisición de los conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana. De allí la importancia del desarrollo de competencias de pensamiento lógico matemático esenciales para la formación integral del ser humano, sobre todo cuando se emplea el ajedrez, desde los primeros niveles, etapas, modalidades y subsistemas de la educación en Venezuela.

Basada en un diagnóstico de necesidades existentes en los y las docentes de Educación Inicial del Diseñar un Manual Instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de de educación inicial, Caso: CEI Palacio de los Niños, Municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – Estado Anzoátegui, se pudo precisar debilidades en la actuación de los educadores, en lo que respecta a su desempeño y formación en relación con el uso del ajedrez para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas menores de seis años; por tanto, la pertinencia de la

propuesta del ajedrez para ser utilizado en este nivel del quehacer educativo venezolano.

El plan que se ha diseñado en este capítulo está dirigida a los docentes del Centro de Educación Inicial Palacios de los Niños, Lechería – Municipio Urbaneja del Estado Anzoátegui, el cual se justifica porque ofrece los conocimientos sobre las estrategias de enseñanza aprendizaje para el uso del ajedrez como herramienta didáctica.

Una de las etapas más importantes en la educación es la que se encuentra comprendida entre los 3 a 6 años de edad. El currículum de Educación Inicial se propone interesar al docente en el conocimiento de los procesos que presentan los niños y niñas en esta etapa. Presenta un contenido de fácil comprensión y manejo, con la intención de que los docentes reconozcan la importancia del desarrollo evolutivo del ser humano, en él se presentan situaciones pedagógicas que invitan a los docentes a indagar y explorar en este campo para adecuarlo de manera creativa y pertinente a los diversos contextos sociales y experiencias previas.

Por tal motivo, surge esta propuesta ya que el docente necesita mantenerse actualizado para poder liderar significativos procesos de enseñanza aprendizaje, en un contexto de acción formativa dentro y fuera del aula, teniendo a mano las estrategias oportunas para responder a cualquier tipo de situación. Es por esto que se ofrece el presente manual instruccional como una herramienta didáctica de carácter pedagógico.

Objetivo General

Desarrollar destrezas y habilidades en el personal docente en relación con el uso del ajedrez como herramienta didáctica en la Educación Inicial.

Objetivos Específicos

Definir ajedrez y su historia

Desglosar las piezas del juego de ajedrez

Caracterizar el uso de cada pieza del ajedrez.

Analizar el uso del tablero del ajedrez

Ejercitar el juego de ajedrez.

5.1.3.- Fundamentación Teórica

En cuanto a la fundamentación teórica que sustenta el diseño instruccional han sido tomadas en cuenta los aportes de los enfoques siguientes:

Teoría del Aprendizaje Significativo (1978)

Ausubel (1978) en su obra "Psicología del Aprendizaje", acuña el concepto de aprendizaje significativo para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del estudiante en la adquisición de nuevas afirmaciones. Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe sobre aquello que se quiere enseñar. Propone la necesidad de diseñar para la acción docente lo que llama organizadores previos, una especie de puentes cognitivos, a partir de los cuales los estudiantes puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos. Defiende un modelo didáctico de transmisión - recepción significativa, que supere las deficiencias del modelo tradicional, al tener en cuenta el punto de partida de los estudiantes y la estructura y jerarquía de los conceptos.

Para efectos del tema de investigación, se entiende que el aprendizaje significativo conlleva a su aplicación, por los docentes, cuando hacen uso del ajedrez en el desarrollo de los diferentes contenidos programáticos y en diversas situaciones de interacción y comunicación, para expresar ideas, opiniones, sentimientos o simplemente hacer del otro la información que se desea transmitir. Para Ausubel (ob cit), lo fundamental, por lo tanto, es conocer las ideas previas de los estudiantes. Por medio de la enseñanza se van produciendo variaciones en las estructuras conceptuales a través de dos procesos que se denominan diferenciación progresiva y reconciliación integradora.

La parte autora de esta investigación considera que en la medida en que los y las docentes empleen el ajedrez como una estrategia didáctica y la correlaciones con los contenidos de las diversas áreas del aprendizaje del niño en educación inicial podrán fomentar actividades y situaciones significativas, tales como comunicar mensajes sencillos, cantar, escribir o hacer composiciones orales se ve favorecido el proceso formativo del educando.

La diferenciación progresiva significa que a lo largo del tiempo los conceptos van ampliando su significado así como su ámbito de aplicación. Con la reconciliación integradora se establecen progresivamente nuevas relaciones entre conjuntos de conceptos. Las personas altamente inteligentes parecen caracterizarse por tener más conceptos integrados en sus estructuras y poseer mayor número de vínculos y jerarquías entre ellos.

Ausubel (ob cit), planteó que las tres condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje significativo son: Que los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados. Esto significa que el docente debe diseñar materiales adecuados a las necesidades y características del

educando, con el fin de propiciar su aprendizaje significativo. Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizajes. Comprende la planificación secuencial de las actividades que debe desarrollar el docente para estimular el aprendizaje y el logro de los objetivos programáticos. Que los estudiantes estén motivados para aprender.

La teoría de Ausubel aportó ideas muy importantes como la del aprendizaje significativo interés de las ideas previas y las críticas a los modelos inductivistas. Sin embargo, se ha criticado por varios autores su reduccionismo conceptual y el modelo didáctico que defiende la transmisión - recepción. Además, critica este modelo porque consideran que no es capaz de resolver los problemas asociados a la persistencia de los errores conceptuales o concepciones alternativas o creencias.

Dada la abundancia de las teorías de la enseñanza, se ha de seleccionar aquella que por su amplitud comprensiva, relevancia y significatividad, facilite las bases necesarias para entender la acción didáctica, como actividad interactiva. Desde esta concepción la enseñanza es un proceso de interrelación y clarificación continua entre docentes y estudiantes en el marco de un clima social generado por estos protagonistas dentro de un contexto comunitario, en el que se manifiestan una serie de problemáticas que el estudiante debe resolver.

Teoría Constructivista de Jean Piaget

Para Castillo (2009), la teoría de Piaget refiere que los procesos pedagógicos del niño van desarrollándose a medida que avanza en edad y se van produciendo cambios en el área física, motora, cognitiva emocional y del lenguaje del niño, que se caracterizan por una diferenciación (manifestaciones psicológicas que aparecen de manera gradual) y la integración jerárquica (o control de los diferentes movimientos o

procesos). Interacción herencia-ambiente: donde intervienen factores hereditarios influidos por el ambiente en que vive (aprendizaje). El niño como parte de un sistema: el niño forma parte de un sistema de reacciones que influyen en su desarrollo; este sistema incluye los diferentes miembros de la familia, los adultos que se encuentran en su medio y su comunidad.

Se entiende de lo planteado por esta teoría, para el caso del tema de esta investigación que en la interacción que establece el y la niña con su medio ambiente se va propiciando la adaptación al ambiente escolar; por tanto, es responsabilidad del educador, como adulto significativo para el educando, que emplee estrategias que incentiven el mejoramiento de este proceso, para fortalecer el desarrollo socioemocional e integral. La teoría de Piaget contribuye a fundamentar el proceso formativo del educando, lo que se evidencia en el desarrollo cognoscitivo del educando, por medio del uso del ajedrez en el aula, cuyos aprendizajes podrán servir de referencia para aprender otros conocimientos, en las diferentes áreas de su personalidad.

Teoría del Aprendizaje de Lev Vigotzky

Lev Vigotsky es un filósofo y psicólogo ruso que trabajó en los años treinta del Siglo XX, que es frecuentemente asociado con la teoría del constructivismo social que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoya un "modelo de descubrimiento" del aprendizaje. Este tipo de modelo pone un gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan "naturalmente" a través de varias "rutas" de descubrimientos.

Los tres principales supuestos de Vigotsky son: Construyendo significados, instrumentos para el desarrollo cognoscitivo, la Zona de Desarrollo Próximo. De

acuerdo con esta teoría, las capacidades de solución de problemas pueden ser de tres tipos: i) aquellas realizadas independientemente por el estudiante, ii) aquellas que no puede realizar aún con ayuda y iii) aquellas que caen entre estos dos extremos, las que puede realizar con la ayuda de otros.

Los principales principios vigotskianos en el aula son: El aprendizaje y el desarrollo es una actividad social y colaborativa que no puede ser "enseñada" a nadie. Depende del estudiante construir su propia comprensión en su propia mente. La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usado para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el estudiante podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo. Cuando es provisto por las situaciones apropiadas, uno debe tomar en consideración que el aprendizaje debería tomar lugar en contextos significativos, preferiblemente el contexto en el cual el conocimiento va a ser aplicado.

El constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, el aprendizaje se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias. Esta colaboración también se conoce como proceso social de construcción del conocimiento. Algunos de los beneficios de este proceso social son: Los estudiantes pueden trabajar para clarificar y para ordenar sus ideas y también pueden contar sus conclusiones a otros estudiantes. Eso les da oportunidades de elaborar lo que aprendieron.

El constructivismo promueve la exploración libre de un estudiante dentro de un marco o de una estructura dada, misma estructura que puede ser de un nivel sencillo hasta un nivel más complejo, en el cual es conveniente que los estudiantes desarrollen actividades centradas en sus habilidades así pueden consolidar sus aprendizajes adecuadamente.

5.2.-VALIDACION DE LA PROPUESTA

La validación de la propuesta consistió en entregar a tres (3) expertos en educación el material elaborado con sus respectivos instrumentos para su revisión u observación; con el fin de detectar si se ajusta o no a las necesidades encontradas en los docentes del CEI Palacio de los Niños ubicado en el municipio Diego Bautista Urbaneja del Estado Anzoátegui, relacionado con el uso del ajedrez como herramienta didáctica.

Recabada la información dada por cada uno de los expertos en educación se verificó que la propuesta de un “MANUAL INSTRUCCIONAL PARA EL USO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL”, el cual ofrece al educador una estrategia funcional para la preparación del docente en el uso del ajedrez como herramienta didáctica y su aplicabilidad en el aula.

5.3.- MODELO DIDÁCTICO SELECCIONADO

Seguidamente se ofrece una descripción de la fundamentación teórica del modelo seleccionado, para la elaboración del Manual Instruccional seleccionado en esta parte:

El Manual Instruccional que se desarrolla a continuación, en consonancia con los planteamientos efectuados por Atkins (2003), en Programación y Tecnología Educativa, tiene como propósito lograr la formación integral de estudiantes o participantes con un alto contenido humanístico, didáctico y tecnológico, capaces de promover un cambio de la visión laboral venezolana mediante la conformación de una comunidad de sujetos críticos, investigadores y autosuficientes que, como

agentes de cambio social, puedan ser mediadores eficientes de los aprendizajes y promover la actitud autónoma en lo intelectual y en lo moral. (p. 82)

La planificación del proceso de enseñanza es responsabilidad del docente. Depende de su formación filosófica, de sus conocimientos de la estructura de la ciencia que dicta, lo cual no sólo le permite la selección de los contenidos, sino las estrategias de enseñanza y de evaluación. Todo ello sobre la base de su concepción particular del proceso de enseñanza – aprendizaje, y del conocimiento que posea sobre las características de sus alumnos. Es decir, que la organización y planificación del proceso de enseñanza esta centrado fundamentalmente en el docente y es por ello que es indispensable el conocimiento profundo que el docente en formación tenga sobre todos los aspectos que conforman la instrucción, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos, de la institución a la cual representa y de la estructura de la ciencia que dicta.

La combinación de todos estos elementos, centrados en producir aprendizajes que potencien a la persona humana en sus capacidades más altas, es decir en el la persona del alumno, es lo que hace la diferencia entre un docente transmisor de contenidos y un docente que potencia seres humanos. (Atkins, 2003, en Programación y Tecnología Educativa, p. 86)

Actualmente, con los nuevos enfoques producidos por las investigaciones sobre la enseñanza, fundamentados ampliamente en la teoría de sistemas, se concibe el proceso instruccional como una serie de componentes interrelacionados, que funcionan conjuntamente para lograr un propósito.

Los objetivos son formulados siguiendo el enfoque teórico que tenga el docente, para obtener los aprendizajes que se desean lograr en el alumno. Es decir, organizar todo el proceso de instrucción sobre la base de las necesidades de los

estudiantes, sus conocimientos previos y diferencias individuales; la estructura de la ciencia que dicta y desarrollar los procesos cognoscitivos que permitirán al alumno la potenciación de su ser. (Atkins, 2003, en Programación y Tecnología Educativa, p. 86)

Atendiendo a los planteamientos efectuados por el autor mencionado (Atkins, 2003, en Programación y Tecnología Educativa, p. 86), el modelo del diseño instruccional es el de José Gimeno Sacristán; éste presenta características integradoras, sistémicas; relaciona los fundamentos técnicos con la práctica, sirve como un esquema para seleccionar aspectos de la realidad, facilita la toma de decisiones para resolver problemáticas de una situación de aula determinada, plantea que el “método” es la forma de actuar del docente de acuerdo a las sugerencias del subsistema didáctico y psicológico, considerando que ambos tienen lugar dentro de un contexto sociocultural con el cual tiene relaciones recíprocas, y un modelo sujeto a modificación.

Según el modelo de Sacristán está compuesto por tres subsistemas didácticos, a saber:

1.- El subsistema didáctico: comprende la planificación del docente en cuanto a objetivos, contenidos, relaciones de comunicación, recursos, estrategias metodológicas y la evaluación, todos estos elementos se encuentra estrechamente interrelacionados.

2.- El subsistema psicológico: está vinculado con el proceso de enseñanza aprendizaje a través de teorías del aprendizaje como la teoría psicológica de aprendizaje significativo.

Ausubel D. (1.983) quien plantea que “es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como su grado de estabilidad” con las cuales la misma información pueda estructurarse, lo cual garantiza la adaptación de nuevas estructuras a las ya existentes, garantizando su asimilación y aplicación del conocimiento llevado a niveles superiores.

3.- Subsistema Sociocultural: es el entorno social, familiar y escolar donde se desenvuelve el alumno. Debido a que el ambiente extraescolar es el escenario donde se formado el alumno antes de participar en el proceso instructivo y durante su mismo desarrollo, incidiendo en el proceso de aprendizaje.

Lo antes expuesto se sustenta en la teoría de Vigostky (1.925) en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la integración social se convierte en el motor del desarrollo cognitivo y el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se dan primero a nivel social y luego a nivel individual ejemplo: si el un individuo se muda a Venezuela , la cultura de no fumar en lugares públicos está bien establecida como norma, lo que implica que el individuo al encontrarse en otro ambiente socio-cultural debe adaptarse a estas dándose un cambio primero a nivel social y al internalizarla ya cumple con la misma en forma espontanea.

En consonancia con lo planteado dentro de este modelo, se precisa del empleo de estrategias, las mismas han sido concebidas por autores entre quienes destaca Díaz Barrigas (2002), como estrategias de aprendizaje, las cuales pueden clasificarse de diversas formas atendiendo al criterio de su funcionalidad. En tal sentido, refiere que las estrategias de aprendizaje pueden considerarse como una actividad, como un área de investigación como una propuesta prescriptiva como un complemento a las estrategias de enseñanza, como una expresión de las estrategias de instrucción o como funciones del aprendiz. En el presente trabajo, la clasificación presentada se sustenta

en las actividades que puede llevar a cabo el estudiante para alcanzar un objetivo de aprendizaje. Una clasificación de las estrategias de aprendizaje puede conformarse tomando en consideración su objetivo, como, por ejemplo: adquirir conocimiento, resolver problemas, regular los propios procesos de memoria, de comprensión o de aprendizaje, de estudio, etc.

También pueden clasificarse tomando en cuenta los procesos con los cuales se relacionan como atender, seleccionar información, elaborar esa información, organizarla, integrarla, almacenarla, evocarla, etc. Mención especial merecen los procesadores de información o ayudas anexas, que consisten en modificaciones o manipulaciones que los docentes pueden anexar al contenido o a la estructura del material de aprendizaje, con la finalidad de mejorar el proceso instruccional y facilitar así el aprendizaje de los estudiantes. Entre estos procesadores se encuentran: las preguntas anexas, los objetivos, las ilustraciones, el subrayado, los títulos y subtítulos, los organizadores previos o avanzados, los organizadores gráficos, entre otros.

Cada una de las estrategias de aprendizaje referidas en la clasificación presentada en el Cuadro 14, puede utilizarse para influir en los procesos cognoscitivos: codificación, almacenamiento y recuperación de la información recibida. Las de adquisición de conocimiento, de estudio y de resolución de problemas están dirigidas a la selección, adquisición, elaboración, organización, construcción e integración de la información. Las metacognoscitivas se relacionan con todos estos procesos. Las afectivas y motivacionales pueden también influir en todos los procesos, pero parecen ser más efectivas para la selección y adquisición de información.

Cuadro 14
Una clasificación de las estrategias de aprendizaje

Estrategias de adquisición de conocimiento	Estrategias de ensayo	Estrategia de codificación: repetir, practicar, ensayar, enumerar, enunciar Estrategias mnemotécnicas: el método de la palabra clave, el método loci, el método de la historieta
	Estrategias de elaboración	Estrategias de elaboración verbal: derivar significados de palabras desconocidas a partir del contexto, establecer y comprender relaciones anafóricas, parafrasear, identificar ideas principales y secundarias, identificar y utilizar la estructura del texto, anticipar o predecir, elaborar hipótesis, elaborar inferencias, activar el conocimiento previo, pensar en analogías, extraer conclusiones, generar notas, hacer y responder preguntas, interpretar, resumir. Estrategias de elaboración imaginaria: formar imágenes mentales.
	Estrategias de organización	Elaborar representaciones gráficas especiales: esquemas, mapas de conceptos, mapas araña, árbol ordenado, mapas mentales.
	Estrategias de estudio y ayudas anexas	Tomare notas, subrayar, repasar, responder preguntas anexas, generar preguntas, establecer objetivos de aprendizaje, presentar organizadores previos, usar ayudas tipográficas (negrilla, cursiva) ilustraciones previos, usar los títulos y subtítulos del texto, generar encabezamientos, repasar, releer.
Estrategias para la resolución de problemas	Métodos heurísticos, algoritmos, procesos de pensamiento divergente, trabajar en sentido inverso, subir la cuesta, análisis medios-fin, encontrar un patrón, elaborar una tabla, adivinar y chequear, hacer un dibujo, hacer un diagrama, hacer una lista.	
Estrategias metacognoscitivas	Estrategias para aprender, retener y evocar, autorreguladas y utilizadas de manera consciente y deliberada. Estrategias para planificar, supervisar y evaluar los procesos de aprendizaje.	
Estrategias afectivas	Estrategias de apoyo y motivacionales. Facilitar las condiciones externas: ambiente, tiempo y materiales. Identificar obstáculos internos: actitudes e interferencias. Identificar aspectos positivos. Manejo efectivo del tiempo. Concentrarse en la tarea. Evitar la postergación.	

Fuente: Díaz y Hernández (2002).

En referencia a los planteamientos anteriores, las mismas son consideradas para efecto de fomentar el aprendizaje significativo en los y las asistentes a la actividad de actualización dirigida a los docentes del plantel escogido en esta investigación.

Cuadro 15

Objetivo Terminal: Desarrollar destrezas y habilidades en el personal docente en relación con el uso del ajedrez como herramienta didáctica en la Educación Inicial.

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
Definir ajedrez y su historia	-Ajedrez. Definición e historia	Facilitador: -Preparación del ambiente de aprendizaje -Saludo de bienvenida a los asistentes -Exposición de contenido Participante: -Generación de Preguntas -Discusión socializada -Elaboración de Resumen	Materiales: video beam, CD de presentaciones, manual instruccional, pizarra blanca, marcador, piezas y tablero de ajedrez elaboradas con diferentes tipos de materiales (plástico, cartón, tarjetas telefónicas, entre otros), carpetas de manila fotocopiadas con el tablero y piezas de ajedrez.	La evaluación a efectuar será de tipo formativa, pues tiene como intención propiciar la definición y el desglose de las piezas y el tablero del ajedrez en la Educación Inicial.
Desglosar los piezas del juego de ajedrez	-Piezas del juego de ajedrez	Facilitador: -Exposición de contenido -Fomenta la participación de los alumnos Participante: -Intercambia experiencias -Participa en discusión socializada -Formula conclusiones sobre el tema -Identifica piezas del juego y posición inicial y de desplazamiento en el tablero.		En cuanto a los criterios a emplear para evaluar el aprendizaje serán: -Asistencia -Participación activa -Calidad de las preguntas y respuestas

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
<p>Caracterizar el uso de cada pieza del ajedrez.</p> <p>Analizar el uso del tablero del ajedrez</p>	<p>-Uso de cada pieza del ajedrez</p> <p>-Uso del tablero del ajedrez</p>	<p>Facilitador: -Preparación del ambiente de aprendizaje -Saludo de bienvenida a los asistentes -Exposición de contenido</p> <p>Participante: -Generación de Preguntas -Discusión socializada -Estrategia: Elaboración de esquema.</p> <p>Facilitador: -Exposición de contenido -Fomenta la participación de los alumnos</p> <p>Participante: -Intercambia experiencias -Participa en discusión socializada -Estrategia: Elaboración de un tablero de ajedrez. -Formula conclusiones sobre el tema</p>	<p>Materiales: video beam, CD de presentaciones, manual instruccional, pizarra blanca, marcador. Piezas y tablero de ajedrez elaboradas con diferentes tipos de materiales (plástico, cartón, tarjetas telefónicas, entre otros), carpetas de manila fotocopiadas con el tablero y piezas de ajedrez.</p>	<p>La evaluación a efectuar será de tipo formativa, pues tiene como intención propiciar la caracterización del uso de las piezas del ajedrez.</p> <p>En cuanto a los criterios a emplear para evaluar el aprendizaje serán: -Asistencia -Participación activa -Calidad de las preguntas y respuestas</p>

Objetivos Específicos	Contenidos	Estrategias Metodológicas	Recursos	Evaluación
Ejercitar el juego de ajedrez	-Juego de ajedrez	<p>Facilitador:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Preparación del ambiente de aprendizaje -Saludo de bienvenida a los asistentes -Exposición de contenido <p>Participante:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Generación de Preguntas -Discusión socializada -Práctica de ajedrez <p>(Estrategia de ensayo: práctica y</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategia de apoyo y motivacional: concentración en la tarea e identificación de obstáculos 	<p>Materiales: video beam, CD de presentaciones, manual instruccional, pizarra blanca, marcador.</p> <p>Piezas y tablero de ajedrez elaboradas con diferentes tipos de materiales (plástico, cartón, tarjetas telefónicas, entre otros), carpetas de manila fotocopiadas con el tablero y piezas de ajedrez.</p>	<p>La evaluación a efectuar será de tipo formativa, pues tiene como intención propiciar la ejercitación y la práctica del juego de ajedrez en Educación Inicial.</p> <p>En cuanto a los criterios a emplear para evaluar el aprendizaje serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Asistencia -Participación activa -Calidad de las preguntas y respuestas -Dominio de las posiciones.

5.4.- HISTORIA DEL AJEDREZ.

La creación del ajedrez data de mucho tiempo y muchas son las manifestaciones que se atribuyen su autoría, pero la que más se acerca es la persa, la cual se presenta de la siguiente manera:

Un Rey viajó en compañía de su ejército a los pueblos aledaños de su trono para conquistar nuevas tierras y durante la batalla perdió un hijo, aunque triunfó, regresó muy triste, se encerró en su castillo y no quería ver a ninguna persona., todos en el reino estaban preocupados. Uno de sus asistentes de nombre “Cissa” Le presentó un juego que tenía por nombre Chaturanga y que se jugaba en un área de un tablero con un grupo de piezas, el Rey lo practicó y le gustó porque en él, se valoraba el sacrificio de alguno de sus miembros para lograr la victoria e inmediatamente ordenó que todos en el reino aprendieran a jugarlo y en agradecimiento le pidió a Cissa que se lo vendiera, este inicialmente no quería pero el rey insistió, según cuenta la leyenda., le pidió un grano de serial elevado al doble en el siguiente cuadro y así sucesivamente hasta llegar al último cuadro.

El Rey se molestó y le mando a detener, mientras que los escribas sacaban la cuenta y que él mismo le pagaría solamente los granos que le corresponde, pasaron muchos días y los matemáticos no daban con el resultado y hablaron con el Rey ., Señor la cantidad de serial que pide Cissa es imposible de producir ni sembrando en los mares durante el día y la Niche se lograría tal cantidad y el Rey llamó a Cissa y le dijo comprendo que este juego no tiene precio, te hago caballero del Rey .

5. 5.- Las piezas del Ajedrez.

El orden en que se debe presentar las piezas del ajedrez queda a criterio del expositor, pero como se trata de niños quiero comenzar con las piezas mas chiquita y

de gran importancia como los son los peones, porque ellos representa de una manera figurada la semilla que se puede desarrollar y convertirse en la pieza mas poderosa, como ocurre en la vida.



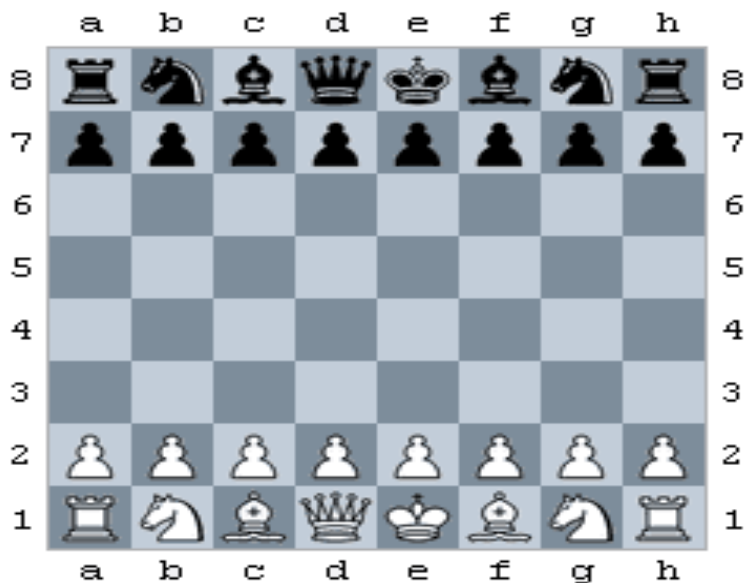
5. 5. 1.- Peón

Se colocan al frente de las piezas mayores al inicio del juego. Los peones son ocho por color (blancos y negros) y van colocados en la línea N°. 2, para los peones blancos y en la línea N° 7 para los peones negros y se desplazan en forma vertical (en línea recta) en el primer movimiento lo pueden hacer de forma electiva un espacio o dos espacio, pero luego de haber dejado su puesto de salido solo puede moverse un puesto, esto se cumple para cada uno de lo peones.

Es la única pieza que no se regresa, cuando se encuentran con cualquier pieza de color contrario de frente no puede moverse pero si la tiene de forma diagonal es decir de los laterales inmediatos o cuadros que continúan puede capturarla la cual se realiza quitando la pieza de color contrario y colocando la de uno en ese cuadro., como el peón no se regresa cuando uno llega al final del tablero se dice que coronó y se pide una pieza que no sea El Rey ni el Peón.

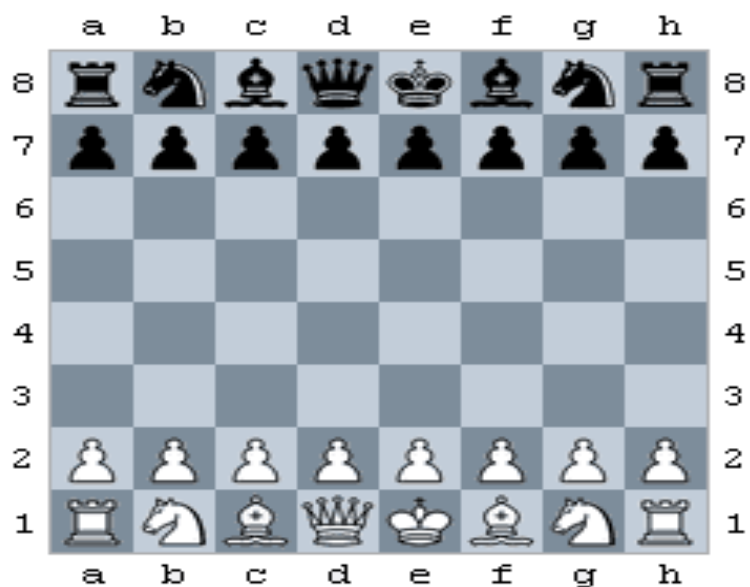
5. 5. 1.1: Colocación de los Peones en su lugar, estos van colocados al frente de las piezas mayor (Torre, Caballo, Alfil, Dama y Rey) que son las primera que se colocan, estos, los peones adquieren su nombre según la posición que ocupan la cual

es la combinación de la letra de la columna con el número de la fila y cambia al realizar un movimiento que inicialmente puede ser de un cuadro o dos para cada peón y luego en la próxima jugada solo uno, tomando como nombre la nueva combinación y así sucesivamente



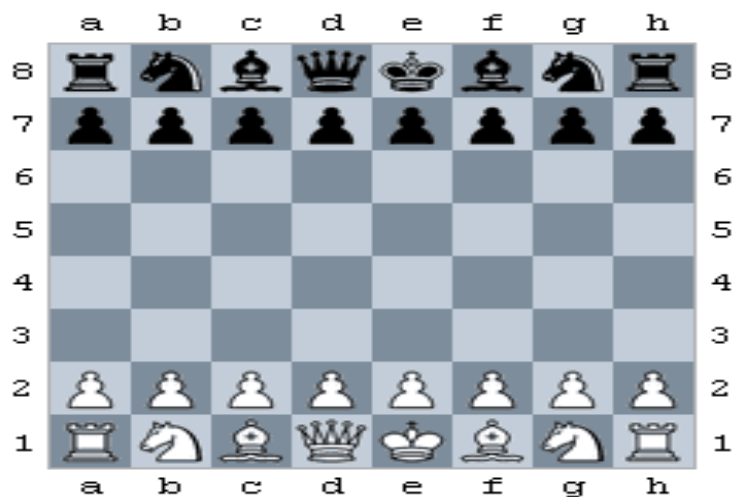
5. 5. 1. 2.- Captura y defensa de Peones

Colocación de los Peones en su lugar, estos van colocados al frente de las piezas mayores (Torre, Caballo, Alfil, Dama y Rey) que son las primera que se colocan, estos, los peones adquieren su nombre según la posición que ocupan la cual es la combinación de la letra de la columna con el número de la fila y cambia al realizar un movimiento que inicialmente puede ser de un cuadro o dos para cada peón y luego en la próxima jugada solo uno, tomando como nombre la nueva combinación y así sucesivamente



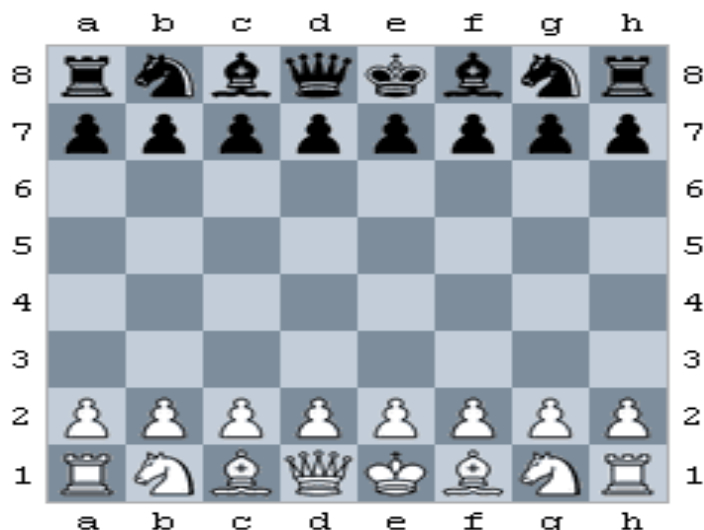
5. 5. 1. 3 Nombre de la letra del cuadro que ocupa cada Peón.

Las columnas están identificadas por letras desde la “a” hasta la “h” y estas piezas los peones van colocados en cada cuadro uno por color pero delante de las piezas mayores.



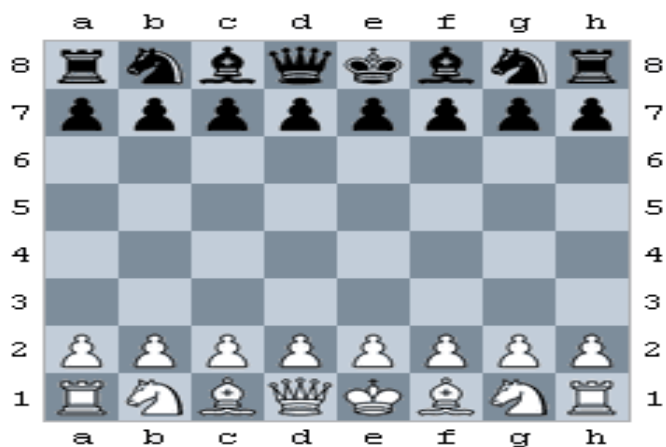
5.5.1, 4.- Nombre del número del cuadro que ocupa un Peón

De la misma forma como se realizó en el ejercicio anterior pero esta vez con las filas que se encuentran identificadas por números, primero se desplazó en forma horizontal y esta vez en forma vertical



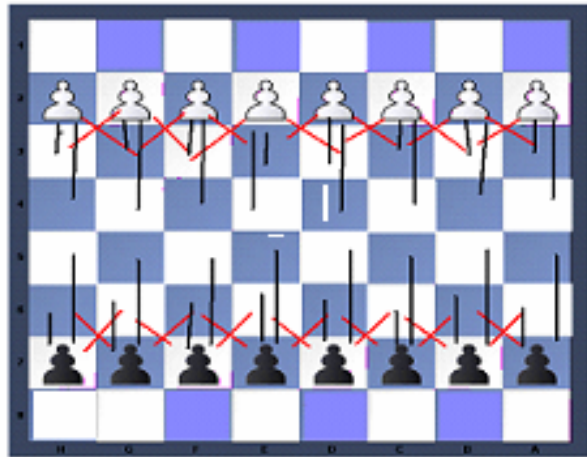
5.5.1.5 Nombre del Número y letra que ocupa cada Peón en el Tablero.

Es la parte en la cual se combinan los ejercicios anteriores, que consiste en combinar la columna (letra) escrita en letra minúscula y la fila que es el número y esto permite identificar todos los cuadros del tablero, el peón es la única pieza que toma la identificación del lugar que ocupa porque las otras piezas colocan su inicial más el lugar



5. 5. 1. 6.- Nombre del cuadro al que pasa cuando captura el Peón

Los peones al capturar cambian su línea porque ellos comen en forma diagonal si están en un cuadro blanco capturan en dirección diagonal blanco, o sea que este ejercicio dará habilidades para desplazar los peones en el tablero

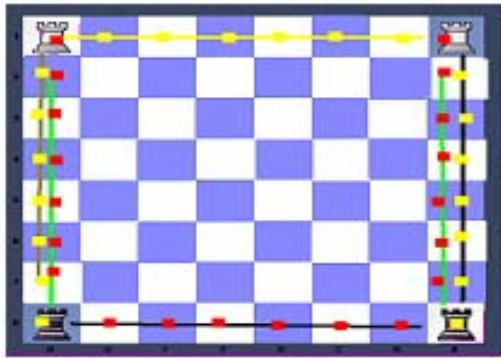


5. 5. 2.- Torre

Las Torres se ven como torres de castillos con almenas. Algunas personas las nombran "castillos", pero para todos los verdaderos jugadores de Ajedrez son conocidas como Torres.

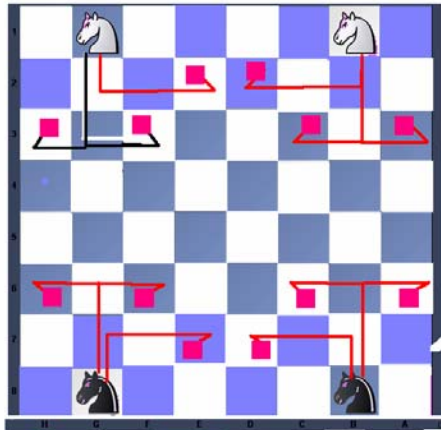
Son dos por color y se colocan en los extremos del tablero, sus movimientos se realizan en forma vertical u horizontal, capturando de la misma forma, no puede pasar por encima de ninguna pieza.

Los Ejercicios que se realizan con el Peón se pueden realizar con las Torre.



5. 5. 3.- Caballo

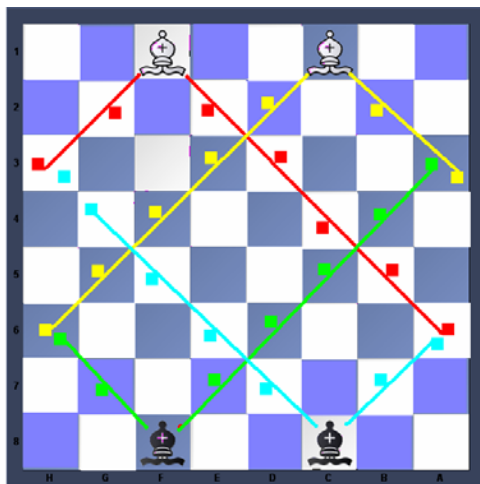
Los caballos son dos blancos y dos negros y se colocan después de las torres y se mueven en orma de ELE (dos cuadros en forma vertical mas uno en forma horizontal o viceversa) es la única pieza que pasa por encima de las demás y captura en el cuadro donde termina la ELE.



5. 5. 4.- Alfil

Los Alfines están formados como una mitra parecida a los tocados que usan los Obispos. Tienen una forma redonda con una ranura que le atraviesa.

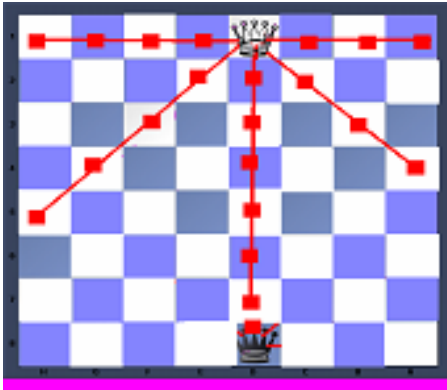
Son dos por color y se colocan al lado de los caballos, su desplazamiento en el tablero es en forma Diagonal, lo peculiar de esta pieza es que nunca se topan.



|

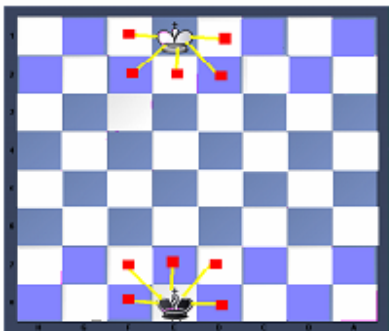
5. 5. 5.-Dama

Las Damas tienen en la parte superior una corona con orilla dentada como una diadema. Es una sola por color, para colocarla en el tablero después de haber colocado las piezas anteriores, esta se coloca en el cuadro de su color, sus movimientos son en forma vertical, horizontal y diagonal, lo cual la convierte en la pieza más poderosa.



5. 5. 6.- El Rey

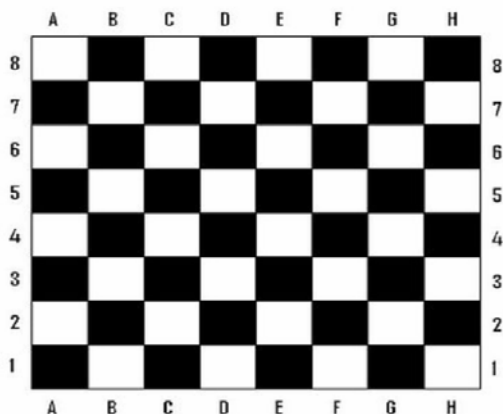
Es un Rey por color y al igual que el peón no se puede pedir cuando se corone un peón, sus movimientos se realizan con un solo cuadro en cualquiera dirección (vertical, diagonal u horizontal) y cuando el Rey es amenazado por una pieza de color contrario es obligatorio defender el ataque. Los Reyes en el conjunto del Ajedrez tradicional tienen una cruz en la parte superior de su estructura.



5. 6.- El tablero

El espacio designado para jugar ajedrez es un cuadrado formado por columnas y filas de ocho cuadros de colores claros y oscuros alternadamente que se llaman escaques o simplemente cuadros, totalizando 64, estos tablero en su mayoría tienen para identificar las filas números del “1 al 8” y las columnas de la letra “A hasta la letra H” (cuando un tablero no tiene identificación se coloca con el cuadro claro de la esquina que coincide con la mano derecha) en ese espacio se realizarán los

movimientos de las piezas (Vertical, Horizontal, Diagonal y en forma de ele o dos cuadros mas uno) se presta para realizar ejercicios adaptándolo según la estrategia.



5. 6. 1.- La direccionalidad.

Para explicar este punto, es necesario que el docente adecue el vocabulario al nivel con el cual se está trabajando. Primero elaboramos un tablero que se coloque en el pizarrón con un plástico de ferretería y láminas de cartulina de cualquier color oscuro y dos chupones para colocar avisos en vidrio y un tubo de cortina, allí podemos realizar estos ejercicios.

5. 6. 2.- Tablero gigante.

En cualquier área del colegio colocar cuadros de material antirresbalante para construir un tablero gigante y ejercitar a los niños, tomando en cuenta sus conocimientos y avanzar a los niveles que él exija.

5. 6. 3.- Colocar letra y números.

En las columnas y filas respectivamente para que reconozcan y luego si ellos los niños y niñas lo permiten, desarrollar las combinaciones para comenzar con los principios de la notación algebraica que es la combinación de estos dos caracteres con la inicial de la pieza para identificar las jugadas (pero solo se trabajará con las letras y números, porque aún no conocen las piezas).

5. 6. 4.- Estos tableros.

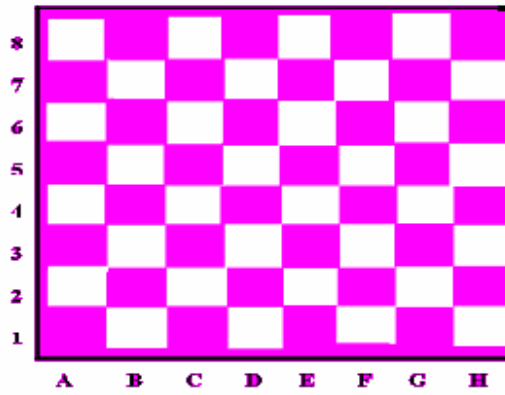
Se utilizarán permanentemente junto con lo pequeños, para que ellos mismos pueden fabricar en sus actividades diarias con el objeto de evaluar su desarrollo cognitivo y su participación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Ejercicios

Con este, El tablero, se trabajará de forma permanente ya que representa el segundo elemento insustituible del juego, el primero es El Rey, se usa para colocar las piezas y sus desplazamientos, para las diferentes jugadas y para el entrenamiento., a pesar de que algunos jugadores expertos no lo usan, pero son muy pocos.

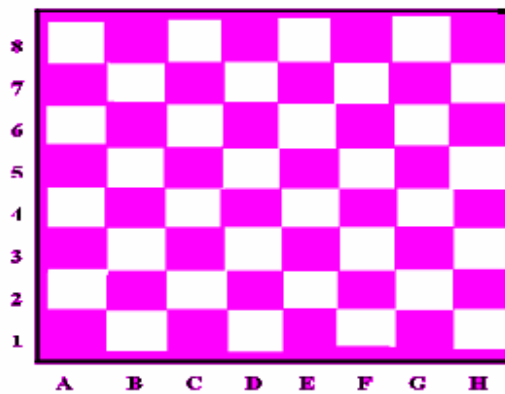
El desarrollo de toda la dinámica del juego es en el tablero., en él se analiza, se programa, se calcula, se evalúa y se desarrolla prueba de ello, es notorio en los siguientes ejemplos:

5. 6. 5.-Como llegar “a” si estas en “c”, se pretende con estos ejercicios insertar al niño en los movimientos horizontales que se realizan en el tablero , primero en un sentido y luego en otro sentido en este caso es regresivo porque va de la letra “c” a la letra “a”



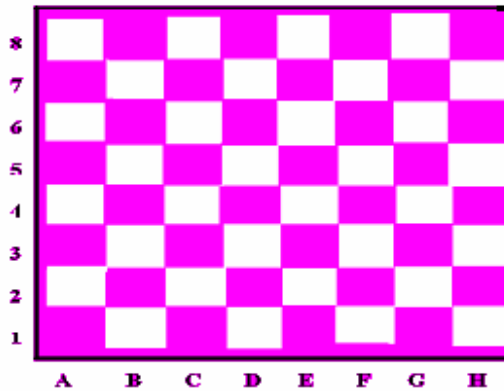
5. 6. 6.- Como llegar “H” si estas en “C” .

Este es un movimiento progresivo



5. 6. 7.-Como llegar “8” si estas en “C”

Este es un movimiento vertical progresivo

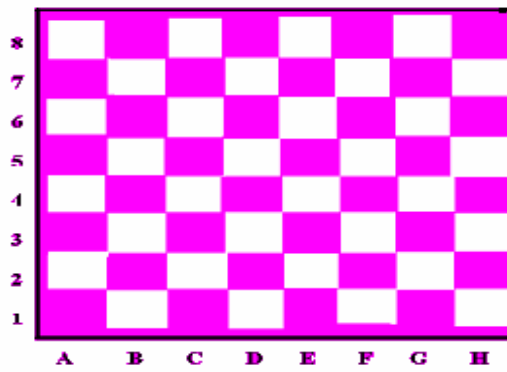


5.6.8.-Derecha e izquierda.

Estos desplazamientos por el tablero se realizan con la intención de lograr que la persona pueda desarrollar hábitos de ubicación y de esta forma emplear la terminología respectiva.

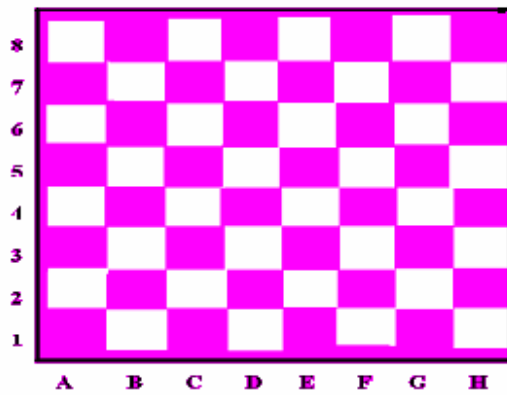
5. 6. 9.- Superior e inferior

Estos movimientos de orientación



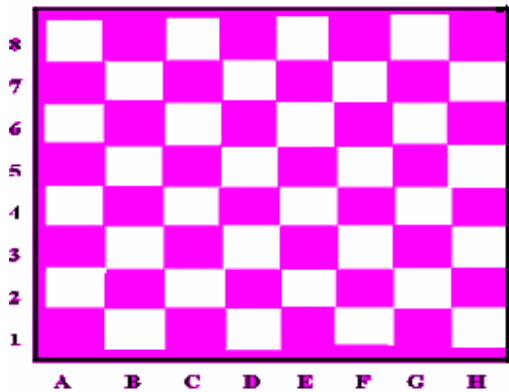
5. 6 10.- Identificar el cuadro con la letra

Se comienza a tratar de forma independiente que conozca el nombre del cuadro y de esta manera comenzar con notación algebraica



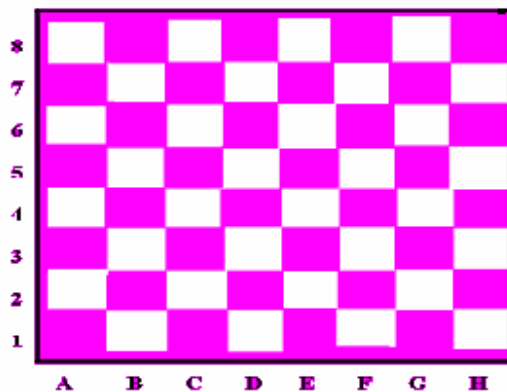
5. 6. 11.- Identificar el cuadro con el número.

Al trabajar la letra y luego el numero desarrollamos en el practicante cierto grado de atención para estos elementos lo cual se traduce en un habito de observación.



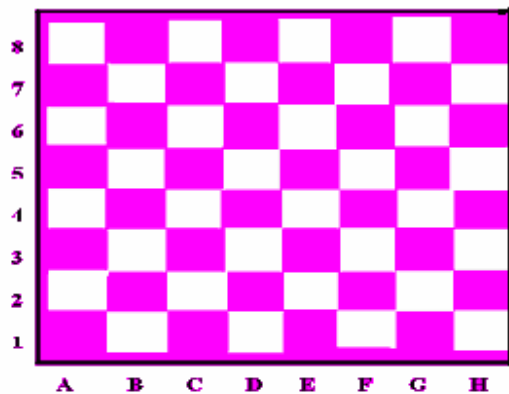
5. 6. 12.- Identificar con ambos elementos

Comienza con la combinación de un cuadro dándose cuenta puede identificar todos los cuadros del tablero.



5. 6. 13.- Calcular los diferentes movimientos de las piezas.

Se inicia en el desarrollo cognitivo del ajedrez porque comienza a calcular no solo el movimiento de la pieza sino las combinaciones de los cuadros también



5. 7.- Notación

Existen dos tipos de notación en el juego de ajedrez., la descriptiva y la algebraica, la primera se utilizó en el siglo pasado con mucha frecuencia y consiste en

dividir el tablero según la ubicación de las piezas., Torre de la dama, caballo de la dama, alfil de la dama, peón de la torre de la dama, peón del caballo de la dama, Peón del alfil de la dama, Peón de la dama y de la misma forma con las piezas del Rey. La notación Algebraica es la combinación de la lectura de la información que tiene el tablero (letra y números) escrito en minúscula posterior a la inicial de la pieza (T para la torre, C para el caballo, A para el Alfil, D para la dama, R para el Rey mientras que el peón se nombrará solamente con la información del tablero Inicio del Juego de Ajedrez.

5. 8.- Alternabilidad.

Durante un juego de Ajedrez, se debe respetar la alternabilidad de las jugadas, lo que quiere decir: que juega primero el que tiene las piezas Blancas y luego el de las Negras y así sucesivamente.

5. 9.- Jaque +.

Cuando es atacado un Rey por una pieza de color contrario, se debe informar con la palabra ¡JAQUE!, para que, el que está jugando con esas piezas de ese color, soluciones obligatoriamente ese ataque.

5. 10.- Enroque

Es una jugada condicionada, porque se realiza entre el Rey y la Torre siempre y cuando no se hayan movido ninguna de las dos, que el Rey no pase por una casilla amenazada lo cual se considera jaque y que no quede en esta situación y no debe de existir ninguna interferencias de las piezas, en otras palabras el Alfil y el Cabalo deben haber salido para el enroque corto (0-0) y la Dama, el Caballo y el Alfil para el enroque largo (0-0-0).

5. 11.- Peón al paso

Cuando un peón ha llegado la quinta casilla de ataque y es sobre pasado por otro que al avanzar con una salida de dos casillas le ha condicionado el derecho a la captura, que al anunciar el PEÓN AL PASO de forma inmediata, Captura en forma diagonal a pesar de que en esa casilla no está el peón capturado.

5. 12.- Ejercicio de Evaluación

Después del relato se realiza una lluvia de ideas en las que los niños y las niñas comentan sus vivencias con relación al tema o con aquellas que ellos lo crean, en estos ejercicios los niños desarrollan su creatividad, personalidad, la socialización, comunicación entre otros.

5.13.- Algunas reglas del Juego

Las piezas blancas empiezan la partida en las filas 01 y 02 y Las piezas negras juegan luego y se colocan en las filas 07 y 08.

Movimientos especiales

Enroque

Si se dan las condiciones necesarias, un rey y una torre se pueden mover simultáneamente en un movimiento de enroque. Las condiciones son las siguientes:

El rey que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida.

La torre que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida

El rey no se encuentra en jaque

El rey se mueve a una casilla en la que no puede ser atacado por ninguna pieza enemiga; por ejemplo, cuando enrocas, no debe haber ninguna pieza que se pueda mover (diagonalmente, en el caso de los peones) a la casilla a la que se va a mover el rey. Es decir, no puedes hacer enroque para que te hagan jaque.

El rey se mueve a una casilla en la que pueda ser atacado por una pieza enemiga; por ejemplo, no debes finalizar el enroque con tu rey en jaque.

Todas las casillas entre la torre y el rey antes de enroque deben estar vacías.

Cuando se hace enroque, el rey se mueve dos casillas hacia la torre, y la torre se coloca en la siguiente casilla del rey, saltando por encima de él;

Un ejemplo: el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla a1 se mueve: el rey a la c1 y la torre a la d1 (enroque largo); el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla h1 se mueve el rey a g1 y la torre a f1 (enroque corto): El movimiento similar para las negras.

Toma al paso

Exclusivamente de los peones, y que no es obligatoria. Ocurre cuando se halla en la quinta casilla y un peón contrario abandona su casilla inicial y queda en la casilla situada justamente al lado de un peón contrario. Este último puede comerlo en sentido horizontal, a derecha e izquierda, tal como lo haría diagonalmente.

Coronación, transformar o entrar reina

Cuando uno o varios peones logran entrar en una casilla de la octava línea del bando contrario, tiene derecho a pedir cualquier pieza, a excepción de otro peón; y

elegirá la que más le convenga, que siempre será la mejor se adapte a las contingencias momentáneas del juego. El efecto es inmediato y permanente.

**Complemento Didáctico para la Correlación del Ajedrez con las Áreas del
Aprendizaje**

Justificación

Tomando como referencia los planteamientos que sustentan teóricamente esta propuesta, se evidencia que la misma concentra su análisis en las oportunidades que debe ofrecer el docente para correlacionar los conocimientos y el aprendizaje con otros conocimientos. Esto implica un desempeño docente como mediador y facilitador del proceso formativo, por ello, se encuentra en manos del educador el hacer uso de este complemento programático o informativo que oriente a los maestros en el proceso de correlación de los conocimientos y capacidades desarrolladas en los niños de Educación Inicial, con otras materias en niveles sucesivos.

En la actualidad, la escuela como institución, continua ejerciendo su papel de rector en cuanto a la articulación de información, conocimientos actitudes y valores que promuevan el conocimiento y permitan al individuo el desarrollo de su autonomía moral y una mentalidad propia, en este sentido la incorporación del ajedrez a educación inicial como una herramienta pedagógica que facilita aspectos importantes de los procesos y las operaciones del pensamiento tiene su importancia desde el punto de vista:

Centrado en Valores

Ligado a la necesidad del educando, y concebido como un conjunto de valores, en este sentido el ajedrez por su naturaleza lúdica basada en reglas contribuye a generación de valores fundamentales como igualdad, solidaridad, libertad, democracia, dignidad entre otros.

Nivel Educativo

Su importancia radica en que se da una formación en un marco de reglas y significados, que permite la disciplina del pensamiento y contribuye al desarrollo del individuo en su carácter y acción virtuosa.

Cognoscitivo

Aplicación del ajedrez en medios escolarizados facilita en niños y niñas la estimulación y el desarrollo de las habilidades y procesos del pensamiento lógico matemático, al considerar las cualidades que ofrece esta herramienta lúdica dentro de

los procesos de enseñanza aprendizaje, es de suma importancia señalar el papel protagónico que puede desempeñar administrada sistemáticamente en poblaciones escolares de edades tempranas.

Los niños insertos en educación inicial se encuentran entre 2 a 6 años, que de acuerdo a Piaget están en las operaciones concretas, periodo en el cual estos son capaces de pensar en símbolos, aunque están limitados a usar la lógica, la función simbólica se manifiesta en el juego, la imitación diferida y el lenguaje, la comprensión de identidades cambia la forma y la comprensión de funciones, es aquí donde el juego ciencia interviene como estrategia que facilita en los pequeños la organización estructurada a través de experiencias que le permitan jerarquizar de menor a mayor complejidad.

Propósito

El propósito de este material es orientar a los docentes con relación a la pertinencia, necesidad y posibilidad de propiciar la correlación del ajedrez con el aprendizaje de diversas materias que favorecen el aprendizaje integral de los niños y niñas desde el nivel inicial, específicamente en áreas como: Matemática, Lenguaje, Valores, Ciencias Sociales, Estética, Música, entre otros.

Cuadro 16

Correlación entre las Áreas de Aprendizaje
Lenguaje y comunicación –Matemática-Ajedrez

	Plan de Acción
<p>Área de Conocimiento Comunicación y Representación Procesos-Matemáticos Ajedrez</p> <p>Contenidos *Formas Geométricas. *Relación Espacial</p> <p>Objetivos *Conocer los nombres de las piezas. *Interpretar la jugada. *Reconocer las formas de las piezas. *Socializar con sus compañeros.</p> <p>Estrategias Aprendizaje Cooperativo Jugada de ajedrez</p> <p>Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: ” Conociendo el juego de ajedrez”</p> <p>Inicio Saludos, Bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tablero • Explicación de las posiciones que ocupa cada figura dentro del tablero. • Establecimiento de reglas del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia de colocación de piezas en su lugar correcto dentro del tablero. • Identificar oralmente la pieza. • Comunicar oralmente las posiciones y desplazamientos de las piezas en el tablero. • Reconocimiento de las formas de las piezas <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación grafica en un plano bidimensional de los desplazamientos. • Ronda de preguntas Posición final de las piezas: ejemplo ¿Dónde está ubicada la torre Blanca?

Lenguaje y Comunicación- Matemática-Ajedrez

	Plan de Acción
<p>Área de Conocimiento Comunicación y Representación Procesos Matemáticos Ajedrez</p> <p>Contenido Lenguaje Oral, (Letras y números) Notación algebraica, (Series Letras, Números)</p> <p>Objetivos *Aprender la colocación del tablero. *Identificar una fila y una columna. *Memoriza las letras de la A hasta la J. *Memoriza los números del 1 al 8</p> <p>Estrategias Ilustración (Presentación del tablero) Discusión guiada. Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: “Conociendo el Tablero”</p> <p>Inicio: Saludos, bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar el tablero, realizar preguntas sobre que letras observan en el tablero. Y luego con los números. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de letras y números en el tablero. Reproducir letras y números en forma consecutiva. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicación de la letra y ubicación del número en el tablero. Reconocimiento de la combinación de la letra y el número según el lugar del cuadro. Recuento de lo aprendido.

Matemática –Estética-Ajedrez

	Plan de Acción
<p>Área de Conocimiento Procesos Matemáticos Comunicación y Representación- Ajedrez</p> <p>Contenido Formas Geométricas (Motricidad fina)</p> <p>Objetivos *Reconocer figuras geométricas *Utilizar materiales e instrumentos para elaborar figuras. *Reconocer el color negro y blanco.</p> <p>Estrategias Recirculación de la Información, Elaboración verbal visual(Recortar, pegar, moldear)</p> <p>Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: “Diseñando el Tablero”</p> <p>Inicio: Saludo, Bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se induce la enseñanza diciéndoles que elaboraran un tablero, se les hace entrega de tijera y un molde cuadrado y el material en el que moldearan. • Indicaciones de cómo moldearan las figuras. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del cuadrado como figura geométrica. • Reconocimiento del color negro y l blanco del material entregado para moldear. • Moldeado de la figura cuadrada en el material entregado. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recorte de las figuras moldeadas. • Colocación en orden, de los cuadrados recortados en la lámina blanca, para formar el tablero.

Lenguaje y Comunicación-Valores-Ccias Sociales-Ajedrez

	Plan de Acción
<p>Área de Conocimiento Comunicación y Representación- Ajedrez</p> <p>Contenido Función social del Lenguaje (*Normas del buen hablante del oyente y Cortesía. *Respeto, Sensibilidad. *Convivencia Social)</p> <p>Objetivos *Acatar las normas. *Respetar su turno al juego. *Acatar las normas de convivencia.</p> <p>Estrategias Lluvia de Ideas Preguntas abiertas Jugadas del Ajedrez</p> <p>Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: “Aprendiendo a Jugar Ajedrez”</p> <p>Inicio Saludo, Bienvenida, Lluvia de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condicionamiento del área que brinde amplia oportunidad de interactuar con el material. • Dar las instrucciones precisas del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de la actividad de acuerdo a las instrucciones dadas del ajedrez . • Observación del comportamiento en la actividad <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuento de lo aprendido, preguntas : ¿Cómo le pareció la actividad? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo hicieron?

Lenguaje y Comunicación-Estética-Ajedrez

Plan de Acción	
<p>Área de Conocimiento Comunicación y representación-Ajedrez</p> <p>Contenido Lenguaje Oral – Relación Espacial, (Dramatización, Desplazamientos)</p> <p>Objetivos *Describir los movimientos de las piezas. *Establecer semejanzas y diferencias entre piezas.</p> <p>Estrategias Aprendizaje Cooperativo Toma de decisiones Dramatización Juego de Ajedrez</p> <p>Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: “Representando las Piezas de Ajedrez”</p> <p>Inicio: Saludo, Bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego y formación de dos grupos, equipo blanco y equipo negro. • Brindar la oportunidad a los niños de escoger la pieza que van a representar. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocación de los niños en el orden que van las piezas que van a representar. • Comunicación oral de las características y movimiento de cada pieza. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento de cada pieza en el tablero. • Establecimiento de semejanzas y diferencias entre piezas y movimientos.

Lenguaje y comunicación-Matemática-Estética-Ajedrez

	Plan de Acción
<p>Área de Conocimiento Expresión Musical Comunicación- Representación Procesos Matemáticos Ajedrez</p> <p>Contenido Lenguaje oral, (Canciones) Motricidad fina (Colorear, recortar, pegar)</p> <p>Objetivos *Memorizar el nombre las piezas a través del canto. *Caracterizar las formas de las piezas. *Identificar las formas de las piezas.</p> <p>Estrategias Canto “llegando a Ciudad Bolívar con el Ajedrez”</p> <p>Evaluación Formativa</p>	<p>Actividad: “Conociendo las piezas del Ajedrez musicalmente”</p> <p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar la música de fondo (llegando a Ciudad Bolívar con el Ajedrez). • Entrega de material fotocopiado con las piezas. • Giro de instrucciones. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repetir con los niños la letra de la canción, • Colorear las figuras de las piezas. • Relación entre el sonido musical la letra y las piezas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ronda de preguntas ¿Cuál es el nombre de esta pieza? ¿Qué forma tiene esta pieza? • Recortar y pegar las piezas.

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.-CONCLUSIONES

En cuanto al nivel de formación que tiene el personal docente de Educación Inicial para el abordaje del ajedrez como herramienta didáctica se puede señalar que es bajo, dado que el cuerpo docente, a pesar de tener conocimientos sobre el ajedrez y sus potencialidades en la educación, no han recibido adiestramiento para emplearlo con fines educacionales dentro del plantel donde se llevó a cabo el estudio.

Adicional a ello, se constató que no han efectuado cursos, talleres o foros relacionados con la temática, por lo que necesitan de actualización para llevar a cabo su empleo en el contexto de la Educación Inicial.

Con relación al perfil del docente de Educación Inicial, para la aplicación del ajedrez como herramienta pedagógica se necesita de un educador con información en torno al juego, abierto al uso de este tipo de juegos como estrategia que favorece diferentes áreas del desarrollo integral de la personalidad del educando, tales como la socialización, la creatividad, el aprendizaje, entre otros aspectos vinculados con el desarrollo pleno e integral de la personalidad infantil.

6.2.- RECOMENDACIONES

En relación con las recomendaciones del estudio, se sugiere lo siguiente:

Al personal directivo y demás autoridades educativas:

-Promover la actualización docente en torno al empleo de diversas estrategias

instruccionales novedosas que favorezcan el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial.

-Propiciar la utilización del ajedrez como herramienta didáctica que estimule un mejor desempeño de los docentes de Educación Inicial.

-Estimular la participación de los docentes de Educación Inicial en actividades formativas para que conozcan el uso del ajedrez en la educación de niños y niñas de Educación Inicial.

A los Docentes:

-Integrarse a actividades y programas de formación dirigidos a los docentes acerca del uso del ajedrez como herramienta didáctica en la Educación Inicial.

-Buscar conocimiento sobre el ajedrez, para aprender acerca del juego y propiciar su uso en el aula de la Educación Inicial.

-Garantizar la planificación de proyectos de aprendizaje cuya utilización permita estimular el aprendizaje infantil.

REFERENCIAS

- Altuve, E. (1997). **Juego, Historia y Sociedad en América Latina**. Maracaibo, Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos.
- Arias, F.(2006). **El Proyecto de Investigación**. Caracas, Episteme.
- Atkin, M. (2003). **Programación y Tecnología Educativa**. México, Editorial Trillas.
- Ausubel D. (1.983) **Teoría del Aprendizaje Significativo**. Disponible en:www.unavirtual.una.ac.cr:8081/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1HQL2HJY4-QLQFP0-1Z5.
- Ausubel, D. (1978). **Psicología Educativa**. México, Editorial Trillas.
- Baquero, R. (1997) **Vygotsky y el aprendizaje escolar**. Buenos Aires. Editorial Aique S.A. 1997. Disponible en: <http://www.definicion.org/desarrollo>.
- Barrios, M. (2004). **Manual para la Elaboración de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctoral**. Caracas, FEDEUPEL.
- Blanco, E. (2005) **El Ajedrez como Política de Estado en Venezuela**. Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez Escolar. Consejo Ejecutivo FIDE. Comité de Ajedrez en las Escuelas de América. Caracas. Disponible en: <http://www.laplaza.org.ar/congresos/Menorca/ponenciaUB.htm>
- Blanco, U. (2005) **¿Cuál es la Misión del Ajedrez en la Escuela?**. Instituto Municipal de Publicaciones; Alcaldía de Caracas - Caracas, DF. Disponible en: <http://www.uvencioblanco.com.ve/ub0201.htm>.
- Blanco, U. (2005) **Preajedrez (2004) Ministerio de educación Cultura y Deporte**.
- Blanco, U. (1996). **Sistema Instruccional de Ajedrez**. Publicaciones del Congreso de la Republica. Caracas, Venezuela. Disponible en: <http://www.uvencioblanco.com.ve/ub0202.htm>.
- Barrera, L. y Fraca, L. (1989). **Psicología Cognoscitiva**. Editorial Mc. Graw Hill. Caracas.
- Castillo, G. (2009). **Constructivismo**. Caracas, Material Mimeografiado.

- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5453, marzo 3, 2000.
- Díaz F. y Rojas, G. (2002). **Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista.** México, Editorial Mc Graw Hill.
- Dorrego, E. (1996). **Metodología en Diseño Instruccional.** Universidad de Carabobo. Valencia.
- Hurtado, J. (2003). **Metodología de la Investigación Holística.** Caracas, Fundación SYPAL.
- Ley Orgánica de Educación (1980). Gaceta Oficial de la República de Venezuela (Extraordinaria) N° 2635, 26 de Julio, 1980.
- Ley Orgánica para La Protección del Niño y el Adolescente. (1998). Gaceta Oficial de la República de Venezuela (Extraordinaria), N° 5266, 2 de Octubre, 1998.
- Mas, H. (2000) Psicogénesis y Didáctica del Ajedrez en el Nivel Inicial. Proyecto Didáctico. Buenos Aires.**
- Ministerio de Educación y Deporte (1984) **El Proyecto Ajedrez.** Caracas: Ediciones del Ministerio de Educación. Editorial de Vecchi, Barcelona, España.
- Ministerio de Educación y Deporte (2005) Currículo de Educación Inicial. Ediciones del Ministerio de Educación y Deporte.
- Ramírez, T. (2006). **Cómo Hacer un Proyecto de Investigación.** Caracas, Editorial Panapo.
- Reides, M. (2003) **Teoría y Práctica de una Didáctica de Construcción.** 7mo. Congreso de Profesores de Ajedrez. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.laplaza.org.ar/colabora/diagr01.htm>.
- Resolución N° 33. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, de fecha 22 de abril de 2005. Caracas - Venezuela.
- Revista Internacional Magisterio Educación y Pedagogía (2006) **El Ajedrez como Herramienta Pedagógica en la Educación inicial.** Revista N° 16, Grupo Editorial Magisterio, disponible en: <http://revista.magisterio.com>.

Sabino, C. (2001). **El Proceso de Investigación**. Caracas, Editorial Panapo.

Scarrella, E (2005) **¿Porqué aprender Ajedrez?**. Buenos Aires, Editorial Paidós - Argentina. Disponible en: <http://www.portaldel9.com.ar/ajedrez.htm>.

Tiffin, J. (1997). **Psicología Industrial**. México, Editorial Diana.

Vanni, N. (2003) **Historia del Ajedrez**. Disponible en: <http://www.educar.org/Educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp>.

ANEXOS



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO BARCELONA

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS DOCENTES

Estimado Docente:

Reciba un cordial saludo, actualmente estamos realizando una investigación titulada: **Diseño y validación de un Manual Instruccional para el uso del Ajedrez como Herramienta Didáctica dirigido a docentes de Educación Inicial. Caso: CEI Palacio de los Niños, municipio Lcdo. Diego Bautista Urbaneja – estado Anzoátegui**, la misma es el requisito final para optar al grado de Licenciado en Educación, por lo que su colaboración al responder este cuestionario es de valiosa ayuda, para cumplir con el propósito planteado.

Gracias por su colaboración

Ligia, Elsa y Sergio

Instrucciones:

Marque con una equis (X), la opción de su preferencia.

No deje pregunta sin responder.

Cualquier duda consulte con quien le suministro el cuestionario.

Responda en forma clara y sencilla cuando se le solicite su opinión acerca de un tema.

PARTE I: Nivel de formación que tiene el personal docente de Educación Inicial para el abordaje del ajedrez como herramienta didáctica.

1.- Indique su nivel de instrucción:

Bachiller. _____

TSU en Educación _____ Mención: _____

Profesor _____ Mención: _____

Lcdo. (a). Educación Preescolar _____ Mención:

Otro (Indique su especialidad): _____

2.- De los siguientes estudios de postgrado, ¿cuales ha cursado?

Especialización _____

Maestría _____

Doctorado _____

Todas las anteriores _____

Ninguna de las _____

3.- Indique los años de experiencia docente:

De 0 año a 4 años _____

De 5 años a 9 años _____

De 10 años a 14 años _____

De 15 años a 19 años _____

Más de 20 años _____

4.- ¿Cuántos años de ejercicio profesional posee en el nivel de Educación Inicial?

De 0 año a 4 años _____

De 5 años a 9 años _____

De 10 años a 14 años _____

De 15 años a 19 años _____

Más de 20 años _____

5.- Indique la formación recibida en cuanto al uso de ajedrez en la Educación Inicial

Talleres _____

Foros _____

Cursos _____

Diplomados _____

Charlas _____

6.- Considera usted que: ¿El uso del ajedrez como estrategia didáctica facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños de edad inicial, por que?

Ayuda: En su comportamiento Si _____ No _____

En la socialización Si _____ No _____

Concentración Si _____ No _____

Personalidad Si _____ No _____

Creatividad Si _____ No _____

Otros (Mencione) _____

7.- Menciona que juegos utilizas en tus actividades de aula

Dominó Si ___ No ___
Ludo Si ___ No ___
Ajedrez Si ___ No ___
Otro (indique) _____

8.- Sabes ¿Qué es el Ajedrez?

Si _____ No _____

9.- El uso del ajedrez optimiza el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños y niñas menores de 6 años a través de:

Juegos _____
Deportes _____
Cantos _____
Teatro _____
Títeres _____
Actividades de aula _____

Otras (menciones) _____

10.- ¿Cuántas piezas entre blancas y negras conforman un juego de ajedrez al iniciarse una partida?

Ocho _____ Diez y Seis _____
Treinta y Dos _____ Sesenta y Cuatro _____

11- ¿Cuántos cuadros o escaques tiene un tablero para jugar ajedrez?

Ocho _____ Diez y Seis _____
Treinta y Dos _____ Sesenta y Cuatro _____

12.- ¿Qué es la notación Algebraica?

La forma de colocar las piezas en el Tablero _____

Una jugada especial _____

Una forma de escribir las jugadas _____

1.- Para que los niños y las niñas organicen sus ideas emplea:

Música Si _____ No _____
Juegos SI _____ - No _____
Canto Si _____ No _____
Otro (indique), _____

2.- Realiza secuencias cronológicas ascendentes y/o descendentes por medio de:

Filas y Columnas Si ___ No ___
Vertical - Horizontal Si ___ No ___
Diagonal Si ___ No ___
Derecha e Izquierda Si ___ No ___

3.- Promueve en los y las niñas el reconocimiento de sus debilidades en la resolución de procesos lógico matemático, utilizando:

Juegos Si _____ No _____
Dibujos Si _____ No _____
Ejercicios Si _____ - No _____

4.- Cuando los niños y las niñas presentan dificultades en la resolución de problemas lógico matemáticos, aplico:

Charlas Si _____ No _____
Ejercicios Si _____ No _____
Castigos Si _____ No _____

5.- Para que los niños y niñas tomen sus propias decisiones utilizo:

Limitaciones Si _____ No _____
Sin limitaciones SI _____ No _____
Direccionalidad Si _____ No _____
Mediador Si _____ No _____

6.- Para fomenta la responsabilidad en los y las niñas al momento de tomar decisiones

se desarrollan:

Juegos Si _____ No _____
Cantos Si _____ No _____
Ejercicios Si _____ No _____
Actividades Si _____ No _____

7.- ¿Ofrece imágenes pictóricas (fotos, mapas, gráficos) durante las actividades en el aula de educación inicial?

Si _____ No _____

8.- ¿Cómo relaciona las semejanzas entre objetos, en los niños y niñas?

Por medio de :

Adivinanzas Si _____ No _____
Canciones Si _____ No _____
Cuentos Si _____ No _____
Juegos Si _____ No _____

9.- ¿Qué estrategia usa el docente para Incentivar a los y las niñas a que aporten diversas soluciones a un mismo problema?

Dialogo Si _____ No _____
Discusión Si _____ No _____
Charlas Si _____ No _____

10.- ¿Cómo fomenta en los y las niñas el logro de sus metas?

Dialogo Si _____ No _____
Discusión Si _____ No _____
Charlas Si _____ No _____

11.- ¿De qué forma motiva a los y las niñas a que empleen operaciones lógico matemática a diversas áreas del aprendizaje?

Ejercicios Si _____ No _____ -
Dibujos Si _____ No _____
Juegos Si _____ No _____

12.- Utiliza para propicia en los y las niñas la argumentación de sus ideas cuando interviene en clase?

Charlas Si _____ No _____
Ejercicios Si _____ No _____
Castigos Si _____ No _____
Dialogo Si _____ No _____
Discusión Si _____ No _____

**VALIDACIÓN DE EXPERTO PARA EL CUESTIONARIO APLICADO PARA
LOS DOCENTES**

Ítem	Aceptar	Mejorar	Eliminar	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Profesor

C.I. _____

GACETA OFICIAL

DE LA REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

AÑO CXXXII — MES VII.

Caracas, lunes 25 de abril de 2005

Número 38.172

SUMARIO

Asamblea Nacional
Resolución por la cual se designa a la ciudadana Katuska Fernanda Rivero, Coordinadora de Recursos Humanos y de Gestión Tecnológica.

Resolución por la cual se designa a la ciudadana Elsa Beatriz Díaz Lara, Directora de Recursos Humanos.

Presidencia de la República
Decreto N° 3.604, mediante el cual se acuerda un Crédito Adicional al Presupuesto de Gastos vigente del Ministerio de Salud y Desarrollo Social.

Decreto N° 3.605, mediante el cual se declara una insubsistencia al Presupuesto de Gastos para el ejercicio fiscal 2005 del Ministerio de Finanzas.

Decreto N° 3.606, mediante el cual se acuerda un Crédito Adicional al Presupuesto de Gastos vigente del Ministerio de Alimentación.

Decreto N° 3.607, mediante el cual se ordena la reestructuración funcional, estructural, organizacional y administrativa del Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (FONACIT).

Ministerio de Finanzas

Seniat

Providencia por la cual se designa a la ciudadana Marianela Martínez, Jefe de la División de Supervisión y Control de la Intendencia Nacional de Aduanas.

Ministerio de Industrias Ligeras y Comercio

Resolución por la cual se designa al ciudadano Renny de la Trinidad Vergara Bauza, Director de la Oficina de Planificación y Tecnología del Servicio Nacional de Contrataciones.

Resolución por la cual se designa al ciudadano Milton Ladera Jiménez, para que integre la Comisión en la Licitación Selectiva que en ella se señala.

Resolución por la cual se designa a la ciudadana Eliduvina Salazar, Directora General de la Oficina de Seguimiento y Evaluación de Políticas Públicas. (Se reimprime por error material del ente emisor).

Ministerio de Agricultura y Tierras

Resolución por la cual se hace entrega para su ocupación, guarda y custodia, los bienes que conformaban los extintos entes descentralizados funcionalmente que en ella se mencionan.

Resolución por la cual se instruye a la Directora General de la Oficina de Administración y Servicios de este Ministerio, para que realice las actuaciones y demás trámites legales que en ella se indican.

Ministerio de Educación y Deportes

Resolución por la cual se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.

Ministerio de Salud y Desarrollo Social

Resolución por la cual se tiene como oficial el tomo del Anuario de Mortalidad correspondiente al año 2004.

Ministerio de la Cultura

Resolución por la cual se designa a la ciudadana Carmen Eloina Díaz García, como Directora de Finanzas.

Comisión de Funcionamiento y Reestructuración del Sistema Judicial

Sentencias dictadas por esta Comisión. - (Dras. Ofelia Russián Curyal y Janeth

MINISTERIO DE EDUCACION Y DEPORTES

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DE EDUCACION, CULTURA Y DEPORTES
ESPIONO DEL MINISTRO

Resolución N° 33 Caracas, 22 de ABRIL de 2005
Años 194° y 145°

En conformidad con lo previsto en el artículo 107 de la Ley Orgánica de Educación,

CONSIDERANDO

Que la educación venezolana se fundamenta en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad,

CONSIDERANDO

Que el deporte cumple un papel fundamental en la formación integral de la niñez y la adolescencia, principalmente aquel que contribuye a desarrollar mecanismos mentales de análisis, reacción y estrategia, convirtiéndose en herramientas útiles para organizar y enriquecer las formas de pensamiento,

CONSIDERANDO

Que el ajedrez como deporte intelectual es una valiosa herramienta educativa que contribuye a agudizar la atención, aumentar la concentración, ejercitar la abstracción y formar el carácter del individuo, por tanto resulta indispensable fomentar la práctica de este deporte y juego de estrategia en las Instituciones Educativas para combinar simultáneamente los ejercicios de ajedrez con otros de las áreas instrumentales, como lógica o matemáticas,

CONSIDERANDO

Que el Ministerio de Educación y Deportes es el órgano del Ejecutivo Nacional para todo cuanto se refiere al sistema educativo, en tal virtud le corresponde planificar, orientar, dirigir, ejecutar, coordinar, supervisar y evaluar el sistema educativo,

RESUELVE

Artículo 1. Se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.

Artículo 2. Incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos del ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre los cero (0) y seis años de edad.

Artículo 3. Se insta a las organizaciones vinculadas con este Deporte colaborar con las Instituciones adscritas a este Ministerio para incorporar esta valiosa herramienta al sistema educativo venezolano, que permita la formación de niños, niñas y adolescentes librepensadores, críticos, autónomos, creativos, participativos, solucionadores de problemas y habilitados para adaptarse a los diferentes contextos socio-culturales.

Artículo 4. La presente Resolución entrará en vigencia a partir del año escolar 2005-2006.

Artículo 5. Los Viceministros de Asuntos Educativos y del Deporte quedan encargados de la ejecución de la presente Resolución.

Lista de cotejo

Cuadro N°. 01

ITEM	SÍ	NO
Para que los niños y niñas organicen sus ideas emplea:		
Música	1	5
Juegos	3	3
Cantos	5	1
Reflexión	1	5
Realiza secuencias cronológicas ascendentes y/o descendentes por medio de:		
Filas y Columnas	1	5
Vertical - Horizontal	2	4
Diagonal	-	6
Derecha e Izquierda	1	5
¿Promueve en los y las niñas el reconocimiento de sus debilidades en la resolución de procesos lógico matemático, utilizando?		
Juegos	-	6
Dibujos	2	4
Ejercicios	-	6
Cuando los niños y las niñas presentan dificultades en la resolución de problemas lógico matemáticos, aplico:		
Charlas	2	4
Ejercicios	-	6
Castigos	1	5
Para que los niños y niñas tomen sus propias decisiones utilizo:		
Limitaciones	1	5
Sin limitaciones	1	5
Direccionalidad	1	5
Mediador	5	1
Para fomenta la responsabilidad en los y las niñas al momento de tomar decisiones se desarrollan:		
Juegos	3	3
Cantos	2	4
Ejercicios	1	5
Actividades	3	3
¿Ofrece imágenes pictóricas (fotos, mapas, gráficos) durante las actividades en el aula de educación inicial?	4	2
¿Cómo relaciona las semejanzas entre objetos, en los niños y niñas? Por medio de :		
Adivinanzas	-	6
Canciones	1	5
Cuentos	-	6
Juegos	1	5

Item	Sí	No
¿Qué estrategia usa el docente para Incentivar a los y las niñas a que aporten diversas soluciones a un mismo problema?		
Diálogo	5	1
Discusión	-	6
Charlas	1	5
¿Como fomenta en los y las niñas el logro de sus metas?		
Dialogo	4	2
Discusión	1	5
Charlas	2	4
¿De que forma motiva a los y las niñas a que empleen operaciones lógico matemática a diversas áreas del aprendizaje?		
Ejercicios	2	4
Dibujos	3	3
Juegos	1	5
Utiliza para propicia en los y las niñas la argumentación de sus ideas cuando interviene en clase?		
Charlas	1	5
Ejercicios	1	5
Castigos	-	6
Dialogo	5	1
Discusión	-	6

GLOSARIO

- Abandonar: Decisión voluntaria de un jugador de aceptar la derrota sin la necesidad de haberse producido un Mate. Comúnmente, se aceptan varias formas de expresar el abandono, la más común es inclinar el propio Rey.
- Abierta, columna: Una columna libre de Peones que abren posibilidades de infiltración siendo su posesión y control disputados por ambos jugadores. Las columnas abiertas son vías de penetración cuyo dominio y control representan una significativa ventaja.
- Abierto, juego: Cuando ambos jugadores disponen de vías de infiltración, ya sea a través de columnas o diagonales. También se habla de aperturas, de variantes y partidas abiertas.
- Acumulación de ventajas: Wilhelm Steinitz introdujo el concepto, por el cual la acumulación de pequeñas ventajas se traduce en una ventaja de mayor entidad.
- Adversario: Jugador del bando opuesto, llamado también oponente.
- Ahogado, Rey: Cuando un jugador sin tener una movida legal disponible por carencia de piezas, tenerlas inmobilizadas o bloqueadas, o que su próxima movida le obligue a poner su Rey en Jaque, se dice que su Rey esta ahogado y se produce un empate (tablas).
- Ahogar: Forzar al Rey contrario a una posición sin jugada posible por encontrarse batidas todas las casillas a las que podría desplazarse.
- Aislado, Peón: Se le llama a un Peón que carece de un compañero en ambas columnas adyacentes que lo respalden convirtiéndose en una debilidad y blanco de ataque. Esto es una debilidad en juegos posicionales.
- Ajedrecista: Un jugador que juega o practica el Ajedrez.
- Ajedrez: Juego de mesa jugado entre dos personas sobre un tablero de 64 casillas alternadas de color claro y oscuro (blancas y negras). Cada jugador dispone de 16 piezas de Ajedrez blancas y negras respectivamente y la finalidad del juego es de dar Jaque Mate al Rey del jugador contrario.

- Alfil: Pieza menor del juego de Ajedrez. Cada jugador cuenta con 2 (uno para casillas blancas y otro para negras) y se desplazan solo por las diagonales y nunca pueden cambiar de color de casilla. El nombre proviene del árabe, al-Fil, que significa "el elefante". Valor: 3 puntos.
- Alfil bueno, malo: Alfil bueno (activo) se le llama a aquel que puede desplazarse libremente por casillas no ocupadas por Peones propios y que se vuelve de mucha importancia en finales de juego. El Alfil malo es todo lo contrario ya que se vuelve en una pieza inactiva al carecer de un radio de acción ideal y su actividad es limitada.
- Alfiles de distinto color: Término usado cuando al final de una partida cada jugador tiene un Alfil, pero son de diferente color. Es muy probable que la partida termine en tablas, si las fuerzas son equilibradas.
- Alfil, par: Dos Alfiles vs. un Alfil y Caballo o dos Caballos.
- Ajeeb: Una figura de tamaño natural que fue operada por muchos jugadores de Ajedrez y Damas incluyendo el Constante Ferdinand Burille. Construida por Charles Hopper en 1865. Jugó mas de 900 juegos perdiendo solamente tres veces al Ajedrez y sin ninguna derrota en juegos de Damas.
- Algebraica, notación: Sistema de notación creado por Stamma y que consiste en una numeración única para todas las casillas del tablero. La primer fila horizontal de las piezas blancas sirve para la denominación de todas las columnas de izquierda a derecha: a, b, c, d, e, f, g y h. Las columnas verticales tienen casillas numeradas del número 1 al 8. Este tipo de notación se ha arraigado en casi todo el mundo sobre la descriptiva, por considerarse más exacta y uniforme.
- Amateur: Persona o jugador que practica el Ajedrez como aficionado sin ser un jugador profesional o hacer del Ajedrez una profesión.
- Amenaza: Jugada o maniobra con la que se pretende obtener ganancia material o posicional. Si el bando amenazado no tiene réplica eficaz, se dice que es una amenaza imparable.

- Análisis: La calculación de una serie de movidas basada en una posición particular de una partida. En juegos oficiales el análisis es limitado debido a la limitación de tiempo. El análisis es el estudio de las variantes posibles y el juicio sobre ellas.
- Analista: Es la persona que realiza análisis. Puede serlo un jugador activo o un teórico dedicado a esta especialidad. En la actualidad, prácticamente todos los jugadores de primera línea son acompañados por uno o más analistas.
- Anotación: Comentarios escritos acerca de una partida. Puede ser narrativa, notación de Ajedrez o ambas.
- Apertura: La secuencia de una serie de movidas realizadas por ambos jugadores al principio de un juego de Ajedrez. Existe una gran variedad de Aperturas pero el propósito es siempre el mismo: asegurar que un lado, o el otro, o ambos, que los mejores movimientos sean hechos al principio de una partida. La intención de la apertura es desarrollar rápidamente y correctamente las piezas del Ajedrez según un plan cuyo primer objetivo es ocupar y dominar el centro del tablero.
- Aplazamiento: Una juego sin terminar puede ser aplazado y continuarse en una hora / fecha mas tarde. El jugador que va hacer la siguiente movida en el tablero es requerido que escriba su próximo movimiento en una hoja de papel que será dada al Arbitro. A esto se le llama "secreta". Al comenzar la partida, esta movida debe ser la próxima a jugarse en el tablero. La regla del aplazamiento fue introducida por primera vez en el año de 1878 en París.
- Arbitraje: Es el juicio emitido por un árbitro o comisión arbitral acerca de un caso de litigio surgido en el curso de una partida o de una competencia ajedrecística. La suprema autoridad arbitral es la Fédération International des Echecs (FIDE).
- Ataque: Una acción agresiva durante una partida o serie de jugadas que tiene el propósito de obtener una ventaja material o la amenaza de capturar un Peón, una pieza mayor o dar mate al Rey.
- Ataque doble: Una acción táctica común en partidas en la cual una pieza al efectuar su movimiento, ataca simultáneamente a dos piezas del oponente.
- Auto obstrucción: Es el bloqueo de una pieza por otra de su mismo bando, por causa de un desarrollo incorrecto o una maniobra errada.

- Bandera: Pequeño banderín de color situado en la hora 11 de cada carátula del reloj doble y que actúa como indicador de tiempo final para cada jugador en una partida de Ajedrez. Su función es señalar automáticamente y de modo visible que expira el tiempo reglamentario correspondiente al jugador. Al caer, el jugador deberá haber efectuado el número de movimientos estipulado.
- Batería: Dos Torres o Reina y Alfil del mismo color situadas en una misma fila o diagonal.
- Bishop: Alfil, en idioma Inglés
- Blancas: Piezas de Ajedrez de color claro y que por regla general inician una partida. Esto constituye una ventaja inicial sobre las negras, pues permite tomar la iniciativa y, en alguna medida, marcar la pauta de la partida en las dos primeras etapas del juego.
- Blitz: Palabra de origen Alemán que significa rayo o relámpago y que se aplica a los juegos o partidas rápidas. Estos torneos de Ajedrez Blitz son muy frecuentes.
- Bloqueado: Un Peón que no puede avanzar por encontrarse cerrado el paso por otro Peón o por una pieza. Dicho Peón es considerado débil.
- Bloqueo: Detener el avance de un Peón enemigo colocando una pieza propia enfrente. Cuando el bloqueo es total, se puede acordar un empate entre ambos jugadores.
- Boden, Mate: Maniobra lograda con los dos alfiles que aparte de hacer Jaque, tiene control de todas las casillas libres en torno del Rey del contrario. Popularizada por el Gran Maestro de Ajedrez Inglés Samuel Standige Boden.
- Caballo: Pieza menor del Ajedrez. Al iniciar una partida, cada jugador cuenta con dos Caballos. El movimiento del Caballo es muy peculiar ya que es la única pieza que "brinca" sobre piezas propias y enemigas con un desplazamiento que simula la letra "L". Valor: 3 puntos.
- Cadena de Peones: Está constituida por más de dos Peones en secuencia escalonada en una diagonal. La cadena puede ser móvil o inmóvil. Una cadena móvil posee fuerza dinámica cuya intervención puede resultar decisiva en algunas partidas.

- Caissa: Diosa (Musa) del Ajedrez. El nombre es tomado de una Ninfa de un poema compuesto por Sir William Jones en 1763. Está basado en Vida's 'Scacchia ludus', en la que se le hace referencia a la Ninfa como 'Scacchis'.
- Cálculo: Es la previsión de jugadas y maniobras con sus variantes. Generalmente la superioridad de un jugador sobre otro tiene su base en la facultad de prever mayor número de jugadas. De cualquier manera, todo esto es relativo por lo complejo de tal cálculo. Para ilustrar el tema, el cálculo matemático señala que existen casi 170 octillones (170 seguido de 27 ceros) de combinaciones y variantes posibles en tan sólo las primeras 10 jugadas.
- Cálculo of variaciones: La acción de procesar una secuencia de movidas sin que manualmente se tengan que mover las piezas. Es requerimiento indispensable para poder lograr un cierto nivel en Ajedrez.
- Calidad: Se dice respecto del valor relativo de las piezas. Un Caballo o un Alfil tienen menor valor que una Torre. Por eso, cambiar una Torre por un Caballo o un Alfil significa pérdida de calidad, y a la inversa es lo contrario.
- Cambio: Toma recíproca de piezas de valor equivalente. Por ejemplo Dama por Dama, Torre por Torre, Alfil por Alfil, Peón por Peón, etc.
- Cambio de piezas: Se refiere a sucesivas capturas, que generalmente se producen en el curso del medio juego y permiten clarificar las posiciones. Estos cambios suelen ser iniciados por el jugador que anticipando un final ventajoso, provoca una liquidación masiva del material.
- Candidatos, torneo: Última fase de las pruebas destinadas para designar al aspirante oficial al título por el Campeonato Mundial.
- Captura: Eliminación de una pieza de Ajedrez del tablero por medio de un jugador que hace la Captura. En notación, el símbolo de Captura es: "x". La pieza capturada se quita del tablero y no toma parte en el juego ya más. La Captura de una pieza significa privar al oponente del uso de dicha pieza.
- Captura al Paso: La Captura al Paso es un poder especial que un Peón adquiere cuando alcanza la quinta casilla que le permite capturar a un Peón enemigo si es que dicho Peón decide rebasarlo en su primer movimiento cuando ordinariamente puede

avanzar dos casillas. La Captura al Paso es una opción que deberá ser jugada inmediatamente en un turno. También se le conoce como Tomar al Paso o Captura al vuelo. En notación, el símbolo de Captura al Paso es: "e.p."

- Casilla: Nombre dado a cualquier espacio o cuadro del tablero de Ajedrez de cualquier color. También es común llamarle "Escaque".
- Central, Peón: Cada uno de los Peones de las columnas de Rey y de Dama, o columnas e y d, según la notación algebraica.
- Centralización: Consiste en llevar los Peones o las piezas hacia el centro del tablero, es decir, las casillas d4, d5, e4, e5. El centro tiene mucha importancia en una partida de Ajedrez y la lucha por controlarlo muchas veces resuelve la partida.
- Centralizar: Maniobra táctica encaminada a situar uno a más Peones así como otras piezas al centro del tablero.
- Centro: Las cuatro casillas en el centro geométrico del tablero de Ajedrez. Los movimientos de apertura están dirigidos a tratar de apoderarse y controlar el centro. Las filas "e" y "d" son las filas centrales. Con frecuencia, una partida o buena parte de ella gira en torno del control y posesión del centro.
- Chess: Ajedrez en idioma Inglés.
- Ciegas, jugar a: Modalidad del Ajedrez que consiste en jugar uno o varios juegos a un mismo tiempo sin ver el tablero ni las piezas. El Gran Maestro George Koltanowski realizó una exhibición a ciegas en diciembre de 1951 jugando 50 partidas simultáneas a razón de 10 segundos por jugada con un resultado de 43 victorias, 5 empates y 2 derrotas. Otros notables jugadores a ciegas han sido Paul Morphy, Alexander Alekhine y Richard Reti.
- Colocar, coloco: Un jugador que desee corregir o acomodar una posición de cierta pieza dentro de su casilla durante una partida, deberá pedir permiso a su contrincante en voz alta con la palabra "Coloco", siendo esta la norma. Un jugador que no cumpla con este requisito y mueve una pieza, su oponente lo puede obligar a mover el Peón o la pieza tocada.

- Columnas: Hileras verticales de casillas de un tablero de Ajedrez. El tablero se compone de 8 Columnas y 8 Filas. En sistema de notación algebraica, las columnas se nombran de izquierda a derecha: a, b, c, d, e, f, g y h.
- Combinación: Una secuencia de movidas que pueden lograr una victoria inmediata o una abrumadora ventaja de posición o material. Las combinaciones más espectaculares se producen cuando abundan las entregas o sacrificios de material especialmente de piezas mayores, que van acompañadas de un Jaque Mate.
- Comentario: Es el repaso crítico de una partida y el exámen de las jugadas, maniobras y situaciones decisivas. Comprende no sólo a los movimientos sino también al proceso lógico y psicológico de cada jugador.
- Competición: Existen dos clases de competiciones: torneos con varios participantes y matches individuales. De esta última clase son los matches por el título de campeón del mundo.
- Cómputo de resultados: En torneos, campeonatos y matches, la práctica es otorgar 1 punto al ganador, 1/2 punto a los empates y 0 a la derrota. En ocasiones, tratándose de encuentros individuales, se contabilizan exclusivamente victorias y derrotas sin tomar en cuenta los empates.
- Contraataque: Una acción ofensiva que un jugador inicia en respuesta a otra que su oponente desató con anterioridad. Para que una estrategia sea eficaz, un contraataque es mucho más recomendado a una defensa pasiva con el fin de evitar ser llevado por el juego del adversario.
- Contragambito: Jugador que responde a un Gambito con otro Gambito.
- Control del centro: Más importante que la ocupación del centro por piezas o Peones propios, es el control del mismo. El control del centro es, según los teóricos, decisivo para un desarrollo correcto.
- Control de tiempo: De acuerdo al reglamento de la FIDE, las partidas tienen limitado el tiempo. Para controlarlo, se utiliza un reloj doble que contabiliza y acumula el tiempo empleado por cada jugador.

- Coronar: Un Peón que alcanza la octava casilla, se puede "coronar" y convertirse en una pieza mayor: Reina, Torre, Alfil o Caballo.
- Cubrir: Situar una pieza propia delante del Rey para protegerlo de un jaque.
- Dama: Nombre que se le da a la Reina por razones puramente de notación.
- Débil: (Peón), aquel que está desprotegido y a merced del oponente; (Casilla), aquella que está expuesta a ser ocupada por el adversario; (Jugada), una movida que sin ser necesariamente mala, no beneficia al jugador que la hizo.
- Defensa: Jugada o conjunto de jugadas del bando negro como réplica a la apertura. La defensa puede ser simétrica o asimétrica, según reproduzca o no los movimientos del blanco.
- Desarrollo: Un proceso de distribución de las piezas de Ajedrez al principio de un juego de una manera rápida y eficaz poniendo énfasis en colocar Peones en el centro y desarrollar Caballos y Alfiles. Algunos principios fundamentales del desarrollo son: a).- rapidez y coherencia en la movilización de Peones y piezas; b).- no jugar, salvo en caso excepcional, más de una vez una misma pieza en la fase inicial (se pierde tiempo); c).- toda acción ofensiva debe estar preparada por un desarrollo armónico.
- Descentralización: Maniobra por la cual se retira del centro una o más piezas. Puede responder para evitar una pérdida de material o iniciar un ataque por un flanco.
- Descriptiva, notación: Sistema de notación en el que la posición inicial de las piezas blancas y negras sirve para dar nombre a las casillas del tablero de Ajedrez. La notación descriptiva consiste en denominar las columnas con la inicial mayúscula de la pieza que ocupa inicialmente la casilla base, comenzando a contar cada bando desde su propia posición, Es decir, cada casilla tiene dos numeraciones. Ejemplo: 1. P4R significa que el Peón del Rey blanco avanza a la cuarta fila de las blancas. 1. ... P4R significa que el Peón de Rey negro se desplaza a la cuarta casilla de la columna Rey, contando desde la base de las negras (esa misma casilla sería la quinta para las blancas).

- Diagonal: Una hilera de casillas de un mismo color que cruzan el tablero en un sentido oblicuo en vez de hacerlo hacia arriba y abajo o de lado a lado. Las más grandes son aquellas que van de Torre a Torre y se les llama diagonales mayores. Los Alfiles se desplazan por las diagonales.
- Diagrama: Dibujo o gráfica que representa el tablero con todas sus casillas y la posición de todas, algunas o ninguna de las piezas.
- Doblar, Torres: Jugador que coloca sus dos Torres a lo largo de una columna apoyándose mutuamente. Una maniobra ofensiva y muy eficaz en columnas que están abiertas.
- Duración de una partida: Se mide por el número de jugadas y por el tiempo empleado. Una partida normal de 40 o 45 movimientos dura comúnmente alrededor de cinco horas. La duración es muy variable. La partida oficial más larga que se registra fue disputada en 1953 en Mar del Plata, Argentina, entre Pilnik y Czerniak; se prolongó por 191 jugadas y duró 23 horas.
- Elo, sistema: Un sistema de valoración de jugadores de Ajedrez que fue desarrollado por el Profesor Arpad Elo (1903 - 1993) de Milwaukee. A un jugador se le asigna una puntuación inicial que aumenta o disminuye de acuerdo a los resultados obtenidos en partidas oficiales.
- En passant: Del idioma Francés "en passant" (e.p.) y que significa Captura al Paso. También se conoce como Captura al vuelo o Tomar al paso.
- Enroque: Movimiento especial que permite colocar al Rey de un jugador en una casilla que esté razonablemente a salvo de un ataque enemigo. Existen dos tipos de Enroque: Enroque corto (flanco de Rey) y Enroque largo (flanco de Reina.) En notación, el símbolo de Enroque es: "0-0 (corto) y 0-0-0 (largo)." Para efectuar el enroque, es preciso que las casillas intermedias entre el Rey y Torre no estén ocupadas ni amenazadas, que el Rey no esté en jaque y que el Rey o la Torre hayan hecho algún movimiento.
- Escaque: Lo mismo que Casilla o Cuadro.
- Espacio: Es el conjunto de casillas o cuadros que componen el tablero de Ajedrez.

- Esquema: La disposición de Peones y piezas en el tablero de acuerdo con un concepto básico.
- Estrategia: La formación de planes, con los medios de que se dispone, hacia la consecución de la victoria. Una estrategia correcta requiere valoración permanente de las acciones que se desarrollan.
- Estructura: Es la distribución y orden de las piezas y Peones de un bando.
- Fases de una partida: Toda partida es una unidad de conjunto que consta de tres fases definidas: apertura, juego medio y final.
- Fianchetto: Término italiano que significa "en el flanco" y que aplica solamente a los Alfiles. El Fianchetto implica el desarrollo de cualquier Alfil a 2C que es previo al movimiento P3C. La idea de esta maniobra es tomar el control del centro del tablero por un Alfil por medio de una diagonal que va de Torre a Torre.
- FIDE: Fédération Internationale des Echecs, máximo organismo del Ajedrez mundial creado en el año de 1924 en París. Entre las facultades de la FIDE están todo lo relacionado a los títulos mundiales.
- Figura (s): Es sinónimo de pieza (s).
- Fila: Una columna vertical de 8 casillas. En notación Algebraica se designan de la siguiente manera: a, b, c, d, e, f, g y h.
- Fila base: Es la primera fila en la cual se colocan inicialmente el Rey y las demás piezas.
- Final (es): Última fase de una partida de Ajedrez posteriores a la Apertura y el Medio Juego. Esta última fase, se caracteriza por un número reducido de piezas, el Rey pasa de ser un elemento pasivo uniéndose al ataque y la posibilidad de coronar Peones.
- Final de partida: Una partida de Ajedrez puede finalizar por alguna de estas razones: dar Jaquemate a uno de los Reyes; abandono de uno de los oponentes; tablas acordadas entre los dos jugadores; eliminación total de de piezas y Peones quedando solo ambos Reyes; insuficiencia de material para realizar un mate;

ejecutar cincuenta movidas consecutivas sin mover Peones ni efectuar captura alguna (la partida se declara tablas).

- Forfait: Término Francés que significa pérdida de una partida de Ajedrez por incomparecencia.
- Forsyth, notación: Sistema de notación creada por el Inglés David Forsyth (1857-1909) que sin disponer de un diagrama, una posición es recreada. La posición de las blancas se expresa con la inicial mayúscula de la pieza o y la de las negras con minúsculas. Las casillas vacías se identifican con un número, por ejemplo, un Caballo negro situado en la casilla c6, se anota 2c5. Para el efecto el tablero se describe de izquierda a derecha, empezando por la octava fila a8 a h8 (la base de las negras) y terminando en la primera fila, a1 a h1 (la base de las blancas).
- Flanco: Las filas a, b y c del lado de la Reina y las filas f, g y h del lado del Rey.
- Flanco de Dama: Conjunto de 32 casillas que constituye la mitad vertical del tablero y que corresponde al lado de las Damas. En contraposición, la otra mitad vertical del tablero se denomina flanco o ala del Rey.
- Forzada, jugada: Movimiento de una pieza impuesto por una amenaza directa: cuando todas las piezas están paralizadas y sólo se tiene un movimiento posible; cuando se da jaque y el Rey dispone solamente de una casilla a donde desplazarse; cuando, aunque se disponga de varias alternativas, sólo una es correcta o aconsejable.
- Fuerzas: Se denomina así al valor de las piezas de Ajedrez de un bando consideradas en su totalidad.
- Gambito: Una maniobra de apertura en la que como mínimo, un Peón es ofrecido a cambio de una sólida posición, una oportunidad de ataque o una ventaja de tiempo y espacio que permite un desarrollo rápido. Si el negro es quien efectúa el sacrificio se denomina contra-gambito. Proviene según el campeón Español del siglo XVI, Ruy López, del Italiano gamba (pierna) y de su verbo gambettare (zancadillar).
- Ganada, partida: Se dice cuando uno de los bandos tiene una ventaja irrefutable, aunque la partida aún no esté terminada.

- GENS UNA SUMUS: Lema de la Federación Internacional de Ajedrez, palabra originaria del Latín que significa "Somos una sola estirpe."
- Giucoco Piano: Término Italiano que significa "juego tranquilo" originario en el siglo XV y que da nombre a una Apertura de Ajedrez.
- GMA: La desafortunada Grand Masters Association (Asociación de Grandes Maestros - AGM) bajo la presidencia de Kok demostró como el Ajedrez debe ser organizado con un circuito profesional que albergó la memorable Serie Copa Mundial bajo la dirección del Torneo de Lubos Kavalek.
- Gran Maestro Internacional: Un título que se le otorga a un jugador con una clasificación de 2550 puntos o más de acuerdo al sistema ELO y que es considerado la máxima categoría en el Ajedrez.
- Handicap: Palabra Inglesa que designa una ventaja inicial que cierto jugador ofrece a su oponente por ser obviamente superior a él.
- Hastings, torneo: Importante encuentro Ajedrecístico celebrado todos los años en la ciudad Inglesa de Hastings.
- Hipermoderno, Ajedrez: Una idea fundamental desarrollada por Aaron Nimzovich durante los años veinte y que consiste en controlar el centro a la distancia dejando que el oponente avance sus Peones centrales para después atacarlos en su momento oportuno.
- Hipofobia: Palabra Griega que literalmente significa: "horror a los Caballos."
- Hole: Término Inglés que significa hoyo o agujero y que en términos Ajedrecísticos se le dice a una casilla que no está ocupada por un oponente.
- ICCF: International Correspondance Chess Federation (Federación internacional de Ajedrez por Correspondencia.)
- Igualdad: Es el equilibrio de las fuerzas y de posición durante la partida. El signo para anotar la igualdad es "=".
- Inferioridad: Es la desventaja apreciable. Se dice que una posición es inferior cuando un bando presenta claras desventajas aunque la partida no esté perdida.

- Iniciativa: Un jugador en posición de hostigar a su oponente haciendolo reaccionar, se dice que posee la "Iniciativa." También es la preponderancia de un bando sobre otro, señalando el rumbo del juego.
- Inmortal, partida: Una bella partida de Ajedrez sostenida entre los jugadores Anderssen y Kieseritzky en el año de 1851 y que fue ganada por Anderssen. Se llevo a cabo en Simpson's-in-the-Strand, uno de los mas finos salones de Ajedrez.
- Innovación teórica: Jugada o maniobra que se efectúa por primera vez. Se abrevia "N".
- Interferencia: Acción obstructiva de una pieza por otra del mismo bando.
- Interposición: Maniobra que consiste en colocar una pieza o un Peón entre una pieza enemiga que ataca y la pieza atacada.
- Interzonal, torneo: Segunda fase dentro de la serie de encuentros para designar al aspirante por el título mundial.
- Irregular: Se dice de una apertura, jugada o línea de juego que no se ajusta a los principios de la teoría.
- Jaque: Un jugador que amenaza al Rey del contrario con cualquier pieza legal se dice que pone en Jaque al Rey. El jugador que hace un Jaque, deberá decir en voz alta: "Jaque" y seguidamente el oponente deberá mover su Rey fuera de Jaque. En notación, el simbolo de Jaque es: "+".
- Jaque a la descubierta: Este tipo de jaque se produce cuando se desplaza una pieza que estaba delante de otra pieza propia, causando un jaque. La fuerza de esta maniobra radica en que la pieza que se desplaza, junto con originar el jaque, amenaza o captura simultáneamente a otra pieza o cierra el paso a una ruta de escape del Rey enemigo.
- Jaque continuo: Se llama así al que se puede dar un jaque perpetuo o ininterrumpidamente, sin que el adversario pueda evitarlo. La partida se declara tablas.

- Jaque Doble: Se le llama así cuando un jugador que además de dar Jaque al Rey del contrario, también ataca simultáneamente a otra pieza. Una maniobra muy común con los Caballos.
- Jaque Mate: Cuando un jugador ataca al Rey contrario de tal manera que no pueda evitar legalmente ser capturado, se dice que esta en Jaque Mate o Mate y el juego termina. El jugador que aplica el Mate simplemente dirá en voz alta: "Jaque Mate." En notación, el símbolo de Jaque Mate es: "++ o #".
- Jaque Perpetuo: A un jugador que se le hace Jaque de una manera continua y sin que el contrario lo pueda evitar, se le llama Jaque Perpetuo o Jaque Continuo y la partida se considerará tablas (empate).
- Jugada: Cada movimiento alterno efectuado por los dos contendientes en una partida de Ajedrez.
- Jugador: Cada uno de los dos contendientes en una partida de Ajedrez.
- Kibitzer: Palabra Alemana de una persona que hace comentarios sobre una partida de Ajedrez.
- King: Rey, en idioma Inglés.
- Knight: Caballo, en idioma Inglés.
- Knockout: Nombre Internacional del sistema de juego por eliminatorias sucesivas a la primera partida perdida.
- Kriegspiel: Palabra Alemana que significa "juego de guerra" que dió modalidad Ajedrecista a un juego del mismo nombre.
- Lance: Jugada o maniobra.
- Legal, mate: Un Mate muy conocido que es atribuido al jugador Francés Legal (1710-1792). El concepto fundamental es la entrega de la Dama para obtenerlo.
- Ligados, Peones: Peones que están apoyados entre ellos mismos que es lo opuesto a un Peón aislado.
- Loco, mate del: Un Jaque Mate rápido que se conoce desde tiempos remotos y que se desarrolla del siguiente modo: 1.- P3AR, P4R; 2.- P4CR, D5T Mate (1. f3, e5 2. g4, Dh4++).

- Luft: Un término Alemán que significa "aire". En Ajedrez, quiere decir "darle un respiro al Rey". Se refiere a mover un Peón que esta frente al Rey y así evitar la posibilidad de un Mate de fila posterior.
- Maestro: Título otorgado a un jugador de Ajedrez con una clasificación de 2200 o más. Es el rango más alto en Ajedrez que se obtiene al competir en Torneos mayores.
- Maniobra: Secuencia de jugadas unidas entre sí de acuerdo a un objetivo.
- Maniobra simplificadora: Recurso técnico que consiste en provocar el cambio de piezas para entrar en la final. Se produce cuando un jugador cree tener ventaja suficiente.
- Match: Encuentro entre dos jugadores de Ajedrez a un número establecido de partidas acordado de antemano.
- Mate: Abreviación de Jaquemate.
- Mate al pastor: Un Mate muy común entre jugadores principiantes: 1.- P4R, P4R; 2.- A4A, A4A; 3.- D5T, C3AR; 4.- DxPA Mate.
- Mate angular: Es el que se administra en alguna de las cuatro casillas de las esquinas del tablero. Constituye uno de los asuntos preferidos por los problemistas.
- Mate dual: Un Mate que se puede lograr de dos modos diferentes.
- Material: Elementos o piezas de un jugador. Total conjunto de efectivos de un bando.
- Mayores, piezas: Nombre dado a la Reina y las Torres.
- Mayoría de Peones: Superioridad numérica de Peones. Pude decirse de todo el tablero o de un sector del mismo.
- Medio Juego: La segunda fase de una partida que sigue a la apertura o desarrollo y en la cual gran parte de la acción toma lugar. Por lo común, en esta etapa ocurren las acciones decisivas y determinantes del desenlace.
- Menores, piezas: Nombre dado al Alfil y Caballo.

- Movilidad: La capacidad de las piezas de desplazarse libremente sobre el tablero de Ajedrez. Una mayor o menor movilidad desempeña un papel importante y a veces decisivo.
- Movimiento: Sinónimo de jugada.
- Negras: Piezas de Ajedrez de color oscuro y que por regla general son las piezas del segundo jugador de un juego. Es muy común en los comentarios de Ajedrez sustituir el nombre de los jugadores por el color de las piezas que conducen.
- Nomenclatura: En el juego del Ajedrez, es el conjunto de los términos propios y específicos.
- Notación: Sistema de anotación de jugadas y posiciones de una partida de Ajedrez. Los más empleados son el descriptivo y el algebraico. El descriptivo es usado preferentemente en los países de habla Española e Inglesa. Sin embargo, la mayoría de los maestros y jugadores de primera fila usan el algebraico que la FIDE ha determinado el oficial.
- Numeración: Asignación de un número dado a cada uno de los jugadores en un encuentro de Ajedrez.
- Objetivo: La finalidad de una partida de Ajedrez, que es la de dar jaquemate al Rey del contrario.
- Obstrucción: Cualquier pieza de un jugador que impida al oponente ocupar cierta casilla. Al principio de una partida, todas las piezas están obstruidas por sus propios Peones con excepción de los Caballos que pueden saltar sobre ellas.
- Ofensiva, acción: Un concepto que es lo contrario de la defensiva. Se dice pasar a la ofensiva como un sinónimo de tomar la iniciativa.
- Olimpiada de Ajedrez: Torneo Ajedrecístico que se celebra cada dos años en la que participan todos los equipos nacionales de los países del mundo en que se practica el Ajedrez. Anteriormente era llamado "Torneo de las Naciones."
- Open, torneo: Un Torneo abierto en que participan todos los jugadores de Ajedrez sin importar su fuerza Ajedrecista o clasificación.

- Oposición: Cuando dos Reyes se enfrentan entre sí en una fila con una casilla de separación, el jugador que hizo la última jugada, se dice que obtuvo la "Oposición." En finales, esta ventaja tiende a ser decisiva porque constituye una ventaja por su mayor movilidad.
- Oposición distante: Se dice que están en "oposición distante" a los Reyes que están opuestos o separados por más de una casilla, hilera o fila el uno al otro y que aún mantienen la relación de oposición (por ejemplo, los Reyes en g1 y g5). Los Reyes en oposición distante pueden maniobrar muy seguido hacia una posición más simple de oposición directa aunque tal maniobra casi siempre requiere una calculación muy meticulosa.
- Opuestos: Se le llama así a los enroques y ataques efectuados en flancos distintos.
- Partida de Ajedrez: Serie de jugadas o movimientos efectuados por los dos jugadores de Ajedrez con la finalidad de dar jaquemate al Rey del oponente.
- Pasado, Peón: Un Peón que no enfrenta otro Peón en su misma columna o a los lados, que le impidan un avance hacia la octava casilla y una eventual coronación.
- Pastor, mate del: Un mate elemental que únicamente puede producirse entre principiantes. Su descripción es la siguiente: 1. e4, e5 2. Ac4, Ac5 3. Dh5, Cf6 4. Dxf7++.
- Pat: Término o palabra de origen Francés que se emplea universalmente para designar el resultado de tablas por Rey ahogado.
- Pawn: Peón en idioma Inglés.
- PCA: Después de una larga fricción con la Organización Internacional de Ajedrez (FIDE), Garry Kasparov creó en 1993 una Organización rival: The Professional Chess Association (PCA).
- Penetración: Maniobra por la cual un jugador logra infiltrar sus piezas en el terreno enemigo.

Peón: Pieza del Ajedrez con un valor convencional de un punto. Al inicio de un juego, cada jugador cuenta con ocho Peones de su respectivo color.

- Peón atrasado: Es aquel cuyos Peones del mismo bando correspondiente a las columnas adyacentes, están avanzados. El Peón atrasado, lo mismo que el Peón aislado, constituye una debilidad en el juego medio. Esa valoración puede ser diferente en un final.
- Peón avanzado: Se le llama al Peón que ha pasado la cuarta fila. Si está bien protegido reviste gran valor estratégico. Si no está bien protegido, constituye una debilidad.
- Peón colgante: Peón aislado que es parte de una cadena de Peones pero que no está apoyado por otro.
- Peón doblado: Se le llama así a un Peón que cuando captura una pieza del contrario, se sitúa en una columna en la que se encuentra uno o más Peones de su mismo bando. Puede ser una desventaja, sobre todo en finales.
- Pérdida de tiempo: Se denomina así a toda jugada inoperante.
- PGN: Portable Game Notation (Notación Portable de Partidas), un sistema de notación de Ajedrez estandarizado que comúnmente se usa en programas de visores para partidas de Ajedrez.
- Plan: Es el esquema mental, basado en el análisis de una situación, en orden y dirección hacia un objetivo.
- Posición: Estructura formada por los Peones y las piezas de los dos bandos en un momento dado de la partida. Si se limita el concepto a solo uno de los bandos, se puede hablar de posición de las blancas o de las negras.
- Prematuro, ataque: Aquel que se inicia sin disponer de respaldo necesario para llevarlo a cabo. Es un error frecuente en los principiantes.
- Principios fundamentales: Desarrollar las piezas con rapidez, situándolas en puntos donde puedan actuar con mayor eficacia; no mover una misma pieza varias veces durante la apertura; no aventurar en ataques prematuros; no jugar la Dama demasiado pronto; preparar el enroque, sin precipitarse a realizarlo antes de advertir las intenciones del adversario.

- Problema: Posición concebida por un especialista en la cual mediante un número determinado de jugadas se debe de dar mate.
- Promoción: Cuando un Peón alcanza la octava casilla, dicho Peón será promovido por cualquier pieza mayor que un jugador escoja. Normalmente se escoge a la Reina por ser la pieza más poderosa sobre el tablero de Ajedrez.
- Puntuación: En Torneos oficiales, a cada jugador se le asigna 1 punto por cada juego ganado, $\frac{1}{2}$ punto por empate y 0 por una derrota.
- Radio de acción: El conjunto o cantidad de casillas que una pieza controla o por las que puede desplazarse.
- Ranking: Sistema de clasificación oficial para designar a los jugadores de Ajedrez basado en su fuerza Ajedrecística y que se logra en resultados individuales de partidas en Torneos de la Federación.
- Rápida, partida: Partidas rápidas en la que los jugadores cuentan con lapso de tiempo muy reducido para efectuar sus movimientos.
- Red de mate: Es la secuencia de jugadas que conduce inexorablemente al jaquemate.
- Reglamento: Un conjunto de reglas o normas que rigen a los jugadores de Ajedrez, las partidas y torneos oficiales. El reglamento de la FIDE, aprobado por el Congreso de Etocolmo en 1952, con posteriores modificaciones, regula la actividad universal del Ajedrez.
- Reina: Pieza mayor del juego de Ajedrez. Al principio de una partida, cada jugador cuenta con una pieza. Su desplazamiento es el más variado de todas las piezas, haciendola muy versátil. Sin duda, la pieza de Ajedrez más poderosa y de más valor después del Rey, con un valor convencionalmente fijado en 9 puntos.
- Reloj: En Torneos, se coloca un Reloj doble a un lado de los jugadores. Cuando un jugador mueve una pieza, seguidamente deberá oprimir el botón de su propio Reloj que de esa manera activará el Reloj y tiempo de su oponente. De esta manera el tiempo será equitativo para ambos.

- Remis: Tablas o empate en idioma Alemán. Un término muy común que es usado internacionalmente.
- Repetición: En una partida, si una posición se repite tres veces, se declara empate o tablas y el juego termina. El jugador que hace la jugada de repetición triple, puede reclamar un empate.
- Rey: Sin duda, la pieza de Ajedrez más importante sobre el tablero ya que la finalidad del juego es dar Jaque Mate al Rey. Su valor es infinito puesto que si se pierde el Rey, se pierde la partida de Ajedrez.
- Rook: Torre en idioma Inglés.
- Ruptura: Abrir una brecha en la estructura del adversario.
- Sacrificio: Entrega de una pieza por otra de menos valor por razones tácticas o necesarias. El sacrificio puede ser voluntario o forzado. Esto suele formar parte de un plan. Si el sacrificio es obligado para evitar males mayores, se habla de sacrificio forzado.
- Secreta, jugada: Se llama así a la jugada que es anotada en secreto, no efectuada sobre el tablero, en el caso de aplazamiento de la partida.
- Siempre viva, partida: Famosa partida de Ajedrez jugada en 1982 entre Anderssen y Dufresne. Se le llamó así porque Steinitz sintió que siempre se conservaría tan fresca como el mismo día en que se llevo a cabo.
- Simultaneas, partidas: Son los juegos en que un jugador de Ajedrez se enfrenta a varios jugadores al mismo tiempo, cada uno de ellos en su respectivo tablero. Por lo regular el jugador es un Maestro de Ajedrez e inicia las partidas con las piezas blancas.
- Staunton, Howard: Campeón de Ajedrez Inglés (1810-1874) y el diseñador de las figuras de Ajedrez que llevan su nombre.
- Suizo, sistema: Método de emparejamiento de jugadores creado por J. Miller y que se aplicó por primera vez en el Torneo de Zurich de 1895. Su aplicación es ideal en Torneos en el cual los jugadores son numerosos y las rondas de juego son limitadas.

- Tablas: Lo mismo que empate. Las tablas se pueden producir por las siguientes razones: 1).- Cuando solo quedan en el tablero los dos Reyes; 2).- Cuando aunque uno de los jugadores tenga ventajas no son suficiente para formar el mate; 3).- En posición de igualdad total; 4).- Cuando cada jugador ha efectuado 50 movidas sin jugar ningún peón ni efectuar captura alguna de piezas, al menos que se pueda demostrar que para dar mate se requieren más de 50 jugadas; 5).- Cuando se repite la misma jugada o la misma posición tres veces, y uno de los jugadores reclama las tablas; 6).- Cuando de común acuerdo los dos oponentes lo deciden.
- Tablero: Superficie de 64 cuadros o casillas (32 blancas y 32 negras) sobre la cual se desarrolla una partida de Ajedrez. Una casilla blanca debe de estar siempre en la esquina a mano derecha del tablero ante cada jugador.
- Táctica: Un conjunto de acciones ofensivas y defensivas que se suceden en el curso de una partida, encaminadas al plan o estrategia de cada jugador con la intención de lograr su objetivo.
- Teoría: Conjunto de conocimientos de valor universal reunidos a lo largo de la historia del Ajedrez. La teoría permite plantear y resolver situaciones con el empleo de soluciones dadas. El conocimiento de la teoría es indispensable para lograr cierto nivel.
- Tiempo: En el Juego del Ajedrez actual, la partida está limitada en el tiempo.
- Tomar: Lo mismo que Captura o Capturar.
- Torneo: Encuentro de Ajedrez en la que intervienen varios jugadores.
- Torre: Pieza mayor del Ajedrez. Al iniciar una partida, cada jugador cuenta con dos Torres. Su movimiento es vertical y horizontal. Valor: 5 puntos.
- Trebejo: Se le nombra así a todas la piezas del juego de Ajedrez.
- Triangulación: Un proceso en el cual un Rey requiere dos movimientos para situarse en una casilla que pudo haberse alcanzado en un solo movimiento. La casilla inicial y las 2 casillas a las que se ha desplazado, forman un "triángulo". La triangulación es generalmente utilizada solo en finales y usualmente esta

relacionada al Rey -- un Rey es forzado a ir y venir entre dos casillas mientras que el otro Rey tiene tres casillas (el "triángulo") a su disposición.

- Turco, el: Autómata jugador de Ajedrez hecho en 1789 por Baron Wolfgang von Kempelen y operado por un jugador de Ajedrez oculto (supuestamente Allgaier, jugador de mas fuerte de Viena en esos días), y que estaba ingeniosamente escondido dentro de la máquina.
- Valor, de las piezas: Los estudiosos del Ajedrez han establecido un valor convencional a todas la piezas basandose en la práctica y su experiencia. Los valores comúnmente aceptados son de la siguiente manera: Peón= 1 punto, Caballo= 3 puntos, Alfil= 3 puntos, Torre= 5 puntos, Dama= 9 puntos, Rey= Infinito.
- Variante: Cada una de la secuencias de jugadas ordenadas, analizadas y generalmente aceptadas por la teoría a partir de una posición inicial.
- Ventaja: La acumulación de material o posición lograda a través de una partida. Al principio de ua partida, la ventaja es inexistente.
- WCC: World Chess Council (Consejo Mundial de Ajedrez). Durante la ceremonia de apertura en Linares, el organizador Luis Rentero y Kasparov anunciaron la creación del Consejo Mundial de Ajedrez (CMA). Los dos propusieron patrocinar un encuentro de diez partidas entre Kramnik y Anand en Cazorla, España a partir del 20 de Mayo.
- Westfalia, defensa: Una defensa basada en un contragambito a partir de la jugada número seis de las piezas negras.
- Winawer, contragambito: Apertura popularizada por el Maestro Polaco Simon Winawer a principios de Siglo.
- Zeitnot: Un término Alemán que significa "problemas con el tiempo".
- Zonal, torneo: Primero de una serie de encuentros que organiza la FIDE para designar al aspirante por el título mundial.

- Zugzwang: Un término Alemán que significa "tendencia a mover" y que se refiere a una situación en la que un jugador desearía no tener que mover una pieza ya que cualquiera que mueva lo conduce a una deterioración de su posición y tiene que mover ya que no es legal pasar.
- Zwischenzug: Un término Alemán que significa "de por medio." Una movida sorpresa que, cuando se ejecuta aparentemente en una secuencia lógica (por ejemplo: un Jaque que interrumpe una serie de intercambios), cambia totalmente el resultado de dicha secuencia.