

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**  
**Facultad de Educación Ciencias de la Comunicación y**  
**Humanidades**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**LA ESTRATEGIA CHRISAR, Y LA MOTIVACIÓN PARA LA**  
**PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN ESTUDIANTES DE PRIMER**  
**GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN MARTÍN DE**  
**PORRES DE TACNA AÑO 2018**

**Tesis presentada por el Bachiller:**  
**Christian Sarmiento Pari**

**Para obtener el Título de Licenciado**  
**en Educación Física y Deportes.**

**TACNA-PERÚ**  
**2019**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres  
por apoyarme y a mis  
profesores por orientarme.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mis padres.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1

### CAPÍTULO I

#### 1. EL PROBLEMA

<b>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	3
<b>1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	5
1.2.1 Interrogante principal	5
1.2.2 Interrogantes secundarias	5
<b>1.3 JUSTIFICACIÓN</b>	5
<b>1.4 OBJETIVO</b>	6
1.4.1 Objetivo general	6
1.4.2 Objetivos específicos	6
<b>1.5 ANTECEDENTES</b>	7
<b>1.6 DEFINICIONES OPERACIONALES</b>	7

### CAPÍTULO II

#### 2. EL AJEDREZ

2.1 Concepto	9
2.2 Antecedentes históricos	10
2.3 Reglas del juego	11
2.4 Razones por las que el ajedrez es bueno para tu cerebro	16
2.4.1 Eleva tu coeficiente intelectual	16
2.4.2 Ejercita ambos hemisferios cerebrales	17

2.4.3	Mejora la creatividad	17
2.4.4	Ayuda a resolver problemas	17
2.4.5	Incrementa la capacidad lectora	18
2.4.6	Facilita la concentración	18
2.4.7	Hace crecer las dentritas	18
2.4.8	Enseña a planificar y hacer previsiones	18
2.4.9	Prevención de los problemas de memoria	19
2.5	Beneficios de la práctica del ajedrez en el estudiante	21
2.5.1	Objetivos de desarrollo intelectual	21
2.5.2	Objetivos de desarrollo personal y de formación del carácter	22
2.5.3	Objetivos de educación social y deportiva	25
2.5.4	Objetivos culturales y de ampliación de conocimientos	26
2.6	El ajedrez permite mejorar la capacidad lectora, la concentración y la hiperactividad infantil	27
2.7	El ajedrez en la educación	28

## **CAPÍTULO III**

### **3. LA ESTRATEGIA CHRISAR**

3.1	Concepto de estrategia	29
3.2	Momentos de la estrategia	29
3.2.1	Planificación	30
3.2.2	Implementación	31
3.2.3	Ejecución	31
3.2.4	Evaluación	31
3.3	Clases de estrategias	32
3.4	Estrategia CHRISAR	32
3.4.1	Finalidad	32
3.4.2	Fundamento	33
3.4.3	Estructura de la estrategia	33
3.4.4	Evaluación de la estrategia CHRISAR	39

## **CAPÍTULO IV**

### **4. METODOLOGÍA**

<b>4.1</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	40
4.1.1	Hipótesis general	40
4.1.2	Hipótesis específicas	40

<b>4.2 VARIABLES</b>	41
4.2.1 Identificación de la variable independiente	41
4.2.2 Identificación de la variable dependiente	41
<b>4.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	41
4.3.1 Tipo de investigación	41
4.3.2 Diseño de la investigación	41
<b>4.4 ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	42
<b>4.5 UNIDADES DE ESTUDIO</b>	42
<b>4.6 POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	42
4.6.1 Población	42
4.6.2 Muestra	42
<b>4.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	42
4.7.1 Técnicas	42
4.7.2 Instrumentos	42
4.7.3 Técnicas	42
4.7.4 Instrumentos	43

## CAPÍTULO V

### 5. RESULTADOS

<b>5.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO</b>	44
<b>5.2 DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	46
<b>5.3 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS</b>	47
5.3.1 Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR.	47
5.3.2 Información sobre la aplicación de la Estrategia CHRISAR en estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna	56
5.3.3 Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.	64
5.3.4 Información sobre la diferencia existente entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR	73
<b>5.4 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS</b>	76

5.4.1	Comprobación de las hipótesis específicas	76
5.4.2	Comprobación de la hipótesis general	78

## **CAPÍTULO VI**

### **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	<b>CONCLUSIONES</b>	79
6.2	<b>SUGERENCIAS</b>	81

<b>REFERENCIAS</b>	82
--------------------	----

<b>ANEXOS</b>	84
---------------	----

Anexo 1 Cuestionario (prueba de entrada)

Anexo 2 Cuestionario (prueba de salida)

Anexo 3 Plan de actividad

## ÍNDICE DE TABLAS

		<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b>	Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de entrada	48
<b>Tabla 2</b>	Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de entrada	50
<b>Tabla 3</b>	Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez. Prueba de entrada	52
<b>Tabla 4</b>	Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes. Prueba de entrada	54
<b>Tabla 5</b>	Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de salida	65
<b>Tabla 6</b>	Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de salida	67
<b>Tabla 7</b>	Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez. Prueba de salida	69
<b>Tabla 8</b>	Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes. Prueba de salida	71
<b>Tabla 9</b>	Comparativo del nivel alto de los indicadores y de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes en las pruebas de entrada y salida, después de la aplicación de la estrategia CHRISAR	74



## ÍNDICE DE FIGURAS

		<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b>	Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de entrada	48
<b>Figura 2</b>	Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de entrada	50
<b>Figura 3</b>	Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez. Prueba de entrada	52
<b>Figura 4</b>	Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes. Prueba de entrada	54
<b>Figura 5</b>	Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de salida	65
<b>Figura 6</b>	Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de salida	67
<b>Figura 7</b>	Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez. Prueba de salida	69
<b>Figura 8</b>	Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes. Prueba de salida	71
<b>Figura 9</b>	Comparativo del nivel alto de los indicadores y de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes en las pruebas de entrada y salida, después de la aplicación de la estrategia CHRISAR	74

## RESUMEN

Es una investigación experimental aplicada que describe las características de la práctica del ajedrez y su influencia en el nivel de desarrollo del coeficiente intelectual e inteligencia lógico-matemática. La población estuvo constituida por 90 estudiantes que cursaban el primero de secundaria en la I. E. P. “SMP”, entre los 12 y 14 años de edad se trabajó con 12 alumnos como muestra. La ejecución, evaluación y recopilación de datos se realizó en el tercer bimestre del año 2018. La evaluación se realizó antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR, RESPECTIVAMENTE. Los resultados de la investigación permitieron determinar la presencia de una diferencia significativa entre el nivel de la práctica del deporte del ajedrez que presenta los estudiantes de la muestra antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR, ya que se aprecia un incremento significativo en las evaluaciones de la experiencia.

Palabras clave:

Estrategia CHRISAR, ajedrez, estudiantes, desarrollo intelectual

## **ABSTRACT**

It is an experimental application research that describes the characteristics of chess practice and its influence on the level of development of IQ and logical-mathematical intelligence. The population consisted of 90 students who were studying the first of high school in the I. E. P. "SMP", between 12 and 14 years of age worked with 12 students as a sample. The execution, evaluation and collection of data was carried out in the third half of 2018. The evaluation was carried out before and after the implementation of the CHRISAR strategy, **RESPECTIVELY**. The results of the research made it possible to determine the presence of a significant difference between the level of chess sport practice presented by the students of the sample before and after the implementation of the CHRISAR strategy, as it is seen a significant increase in experience assessments.

Keywords:

CHRISAR strategy, chess, students, intellectual development

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, los docentes para enseñar alguna asignatura utilizan diversas técnicas y estrategias para llamar la atención de sus estudiantes, y estos puedan aprender de forma amena cada curso. En la asignatura de Educación Física, se utilizan muchas estrategias didácticas (juego) como medio de enseñanza, donde los estudiantes desarrollan sus habilidades y capacidades para determinado deporte. El juego es una herramienta eficaz para abordar diferentes temas acordes a la formación del estudiante, así como brindar una educación integral y de desarrollo en competencias y capacidades, como las inteligencias múltiples.

Gardner (1983) define a las inteligencias múltiples como **“la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”**, esta teoría nos indica que la inteligencia no es sólo algo innato, sino que todos nacemos con habilidades para realizar cualquier actividad, sin embargo no desarrollamos adecuadamente estas habilidades, por lo que alguno tienen mayores capacidades para dibujar, otros para escribir, y otros por tener la habilidad en los pies.

El profesor de educación física es el agente educativo que emplea métodos y estrategias de juego, con el propósito de alcanzar los objetivos de la asignatura. Sus funciones implican el actuar de mediador, facilitador y orientador para lograr el desarrollo de las competencias en los escolares.

Actualmente la educación física tiene un gran reto, el cual no es sólo dotar al alumno de desarrollo físico o como la dicotomía “mente sana en cuerpo sano”,

es por ello que en el presente trabajo se verán aspectos muy importantes de juegos como el ajedrez, ya que suele asociarse a cosas buenas, y en general hablar de ajedrez en las escuelas es compartir la esencia de una práctica como ayuda a las formas de resolver dificultades, de hallar respuestas inteligentes en los alumnos y de cumplir, en general, con los factores propios de todo proceso de aprendizaje: contar con un contexto social adecuado.

Es por ello se presenta la estrategia CHRISAR, cuya intención es aumentar y fomentar la práctica del ajedrez, obteniendo así un antes y un después del nivel cognitivo, inteligencia lógico-matemático en los alumnos del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres”.

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El ajedrez, es considerado como un deporte, como un juego ciencia. Se considera que su práctica requiere de ciertas habilidades como: saber a pensar, analizar y resolver problemas. Es evidente que el ajedrez requiere el cultivo de métodos de razonamiento sistemático, de disciplina, y del deseo de superación. El estudio como actividad formativa requiere de condiciones similares y se convierte en una herramienta valiosa para el éxito del estudiante en su formación integral.

Por esta razón, Mahmud y Vázquez (1998), en el Congreso de Madrid, afirman que el ajedrez es una asignatura de formación, ya que no solo contribuye al desarrollo de capacidades sino también a la formación integral de la persona en valores, conducta, y capacidad pensamiento.

Al ser considerado el ajedrez como una materia formativa, apropiada para el logro de los objetivos educativos, se establece la importancia de su práctica en las instituciones educativas.

Sin embargo, se ha podido apreciar que los estudiantes en su mayoría no practican este deporte y por lo tanto podrían presentar algunas limitaciones en el desarrollo de las capacidades descritas en el párrafo anterior; y por lo tanto presentar un déficit en la solución de problemas, conocimientos y creatividad para una buena toma de decisiones, elemento fundamental en la vida estudiantil.

Específicamente en la Institución Educativa Parroquial "San Martín de Porres", los estudiantes no practican el ajedrez, y no se aprecia mucha motivación por hacerlo. Los estudiantes no reciben capacitación ni tienen oportunidad de participar en torneos de ajedrez internos. A esto se puede sumar la falta de iniciativa de los docentes para realizar estas actividades, y que los estudiantes se motiven sobre la práctica del ajedrez, haciéndoles conocer a los alumnos los beneficios que podrían alcanzar con la práctica de este deporte.

Precisamente la propuesta denominada Estrategia "CHRISAR" busca motivar a los estudiantes del primer grado de secundaria sobre la necesidad de considerar al ajedrez como un medio de aprendizaje para lograr el desarrollo de habilidades cognitivas y formativas en ellos, ya que su práctica, permite el desarrollo de habilidades como la concentración, la capacidad de análisis, agilidad mental, la imaginación, la inspiración, etc.

La estrategia CHRISAR busca motivar a los estudiantes en la práctica del ajedrez, enseñándoles metódicamente el juego, y promoviendo un campeonato de ajedrez, en el cual puedan poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridos durante las sesiones de capacitación. Se ha podido comprobar que el ajedrez no constituye ningún peligro para los niños, por el contrario es muy beneficioso y contribuye grandemente en su formación integral.

Es por esta razón que ante la ausencia de estrategias para incentivar el ajedrez como medio de formación de los estudiantes de secundaria, se propone el desarrollo de la Estrategia "CHRISAR", en el Institución Educativa Parroquial "San Martín de Porres".

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Interrogante Principal**

¿La aplicación de la Estrategia CHRISAR, permitirá motivar la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna en el año 2018?

### **1.2.2. Interrogantes Secundarias**

- a) ¿Cuál es el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR?
- b) ¿Cuál es el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR?
- c) ¿Qué diferencia existe entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria, antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR?

## **1.3. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo está desarrollado para motivar la práctica del ajedrez en los alumnos, mediante la estrategia CHRISAR, considerando que es un deporte con muchos beneficios para el estudiante; tales como el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática, habilidades intelectuales tales como atención y concentración, la observación, la memoria, cálculo y el análisis, además de todos estos aspectos en el estudiante que practica el Ajedrez acarrea un evidente e inevitable incremento en su rendimiento escolar, que se manifiesta no solo en su expediente académico sino en su grado de madurez personal.

También desarrolla valores como disciplina, colectivismo, respeto a reglamentos, leyes y normas de comportamiento y deportividad ante victorias y derrotas.



La estrategia CHRISAR busca promover la práctica del ajedrez escolar para formar un espacio de recreación donde el niño aprende a pensar a través de un juego, a tomar sus propias decisiones y a aceptar sus logros pero también sus errores, con el ánimo de corregirlos, para mejorar y seguir adelante, ya que cada movimiento en una partida de ajedrez, es una decisión personal.

Además por este método los estudiantes aprenderán a ser pacientes, disciplinados, responsables y a saber perder sin culpar a nadie y algo muy importante, aprender a pensar con tranquilidad y serenidad antes de actuar.

## **1.4. OBJETIVO**

### **1.4.1. Objetivo general**

Comprobar si aplicación de la Estrategia CHRISAR, permite motivar la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna en el año 2018.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- a) Establecer el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR
- b) Establecer el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.
- c) Determinar la diferencia existente entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.

## **1.5. ANTECEDENTES**

No se han encontrado trabajos de investigación similares a la que se desea ejecutar.

## **1.6. DEFINICIONES OPERACIONALES**

- **ESTRATEGIA:**

Una estrategia es un plan, que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo.

- **ESTRATEGIA CHRISAR**

Es un plan, que considera una serie técnicas y recursos, dirigido a motivar la práctica del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria con miras a mejorar su desempeño intelectual, inteligencia lógico matemática y diferentes habilidades como la concentración, la creatividad, la memoria y la capacidad de resolver problemas.

- **ACEPTABILIDAD**

Es la característica que hace que, en este caso la estrategia CHRISAR, sea aceptada por los docentes y estudiantes, lográndose a sí una buena participación por parte de ellos.

- **FLEXIBILIDAD**

Es una capacidad que tiene la estrategia CHRISAR para adaptarse a las diversas circunstancias que se presenten en su desarrollo.

- **PERTINENCIA**

Es la característica de la estrategia CHRISAR, para adecuar el nivel de juego del ajedrez a niños de primero de secundaria.

- **INTERÉS**

Alude al valor o utilidad que pueda alcanzar la estrategia CHRISAR con su aplicación en los estudiantes participantes.

- **PARTICIPACIÓN**

Se denomina así a la intervención real del estudiante de primero de secundaria de la I.E.P “San Martín de Porres” en las partidas de ajedrez, que contempla el campeonato de la propuesta.

- **CONOCIMIENTO**

Es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia que posee el estudiante sobre el juego del ajedrez.

## **CAPÍTULO II**

### **2. EL AJEDREZ**

#### **2.1. Concepto**

Torres (2014), en su trabajo de tesis de grado define al ajedrez como un deporte intelectual; que consiste en una batalla de dos, cada uno contando con 16 figuras (negras o blancas), que se lleva a cabo en un tablero con sesenta y cuatro espacios.

Yepes & Yepes (2000, pág. 5), menciona que en una partida de ajedrez cada uno de los participantes desarrolla su estrategia con el fin de imposibilitar el desplazamiento de su adversario o realizando el ansiado jaque mate.

Sobre el creador del ajedrez, Ganzo (1973) señala a brahman (indio Sissa), quien desempeñaba su labor de profesor del príncipe Sirham, que en un afán de sosegar al altanería del príncipe, estableció un juego en el que el Rey, aun siendo pieza primordial, no pudiera ganar sin la ayuda de sus súbditos; esto fue de agrado de la realeza que el príncipe ofreció a su maestro otorgarle lo que pidiera, ante ello brahman, decidió darle una nueva lección, por lo que solicitó un grano de trigo para la primera casilla del tablero, y el doble en la segunda, y así sucesivamente hasta llegar a completar el tablero, para que al final le entregaran completamente los granos de trigo.

Se define al ajedrez como un juego de estrategia y de mesa en la que intervienen las habilidades desarrolladas por el pensamiento crítico y creativo, se convierte en deporte cuando se realizan competencias regionales, nacionales e

internacionales. El tablero en el que se desarrollan las jugadas está constituido por 64 escaques distribuidos en filas y columnas de 8x8 casillas, que alternan de color entre blanco y negro generalmente.

Antes de iniciar la partida, cada jugador cuenta con 16 piezas un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. El objetivo del juego es dar jaque mate al rey del oponente para ganar la partida.

## **2.2. Antecedentes históricos**

Para tratar el tema de los antecedentes del Ajedrez, se tomó como referencia lo indicado por Wikipedia (s.f.), donde menciona que surgió en el continente europeo a mediados del siglo XV, producto del avance y perfeccionamiento del juego persa shatranj, y este a su vez surgió a partir del juego más antiguo de la India denominado chaturanga, el cual se practicaba alrededor del siglo VI. Este juego al ir desarrollándose de ciudad en ciudad, se fue mejorando y originó la tradición de organizar torneos de nivel profesional; es así que en 1886 se organizó el primer campeonato oficial del mundo de ajedrez. El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competencias de carácter internacional son reguladas por la FIDE. Los participantes compiten de forma individual en diferentes torneos.

### **2.3. Reglas del juego (ajedrez)**

El organismo que se encarga de regular e instaurar las reglas del juego del ajedrez es la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE, 2018) establece que las reglas del juego se subdividen en dos grupos las cuales son:

#### **2.3.1. Reglas básicas de juego**

Se menciona el reglamento que estipula cuál es la naturaleza y los objetivos del juego, así como cuáles son las piezas del tablero, qué posiciones toman, su ubicación, los movimientos que pueden realizarse y cómo finaliza la partida de ajedrez como juego. Detalladamente se desglosan estos puntos en los cuatro primeros artículos del reglamento las cuales son:

**Art. 1: La naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez:** Para la partida de ajedrez se requiere de la presencia física de ambos jugadores ubicados uno frente a otro, al lado de las 16 piezas que les corresponde a cada uno e inicia cuando el jugador que tiene las piezas claras da su primer movimiento. El objetivo de los jugadores es acorralar a la pieza “rey” y ponerlo bajo ataque sin posibilidad de realizar movimientos legales que le permitan mantenerse en el juego, a esta situación se le denomina “jaque mate”. Cuando ambos jugadores no pueden dar jaque mate el juego se finaliza y no hay ganadores ni perdedores, a esta situación se le conoce como “Tablas”.

**Art 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez:** El tablero de ajedrez está constituido por 64 escaques que alternan su color entre claras y oscura, se ubica en medio de ambos jugadores y el escaque derecho de color más claro debe estar siempre en dirección de la mano derecha del jugador .

La posición inicial de las piezas se dan de la siguiente forma: En la primera fila, en el escaque izquierdo se ubica la torre, a su derecha está el caballo, seguido del alfil, a su lado se encuentra el rey y junto a él está la dama, consecuentemente se encuentra el alfil, el caballo y la torre respectivamente.

Las piezas tienen una denominación y un símbolo que las representa, las cuales son:

<b>Denominación</b>	Rey	Dama	Torres	Alfiles	Caballos	Peones
<b>Símbolo de representación</b>	R	D	T	A	C	p

**Art 3: Los movimientos de las piezas:** Las piezas pueden desplazarse siempre y cuando el punto final de ubicación sea un escaque que no esté ocupado por otra pieza, es decir, que esté vacío. Sin embargo si se mueve una pieza y se ubica en el escaque del contrincante ocupado por una de sus piezas, automáticamente la pieza que se ubicó ahí será capturada por el adversario.

Los movimientos que realizan las piezas dependen de su denominación, los “peones” que en total forman un grupo de 8 piezas para cada oponente, se ubican en la primera fila, desde la mirada del adversario, y son los que se encargan de proteger a las demás piezas, sus movimientos son limitados ya que solo pueden avanzar un escaque a la vez y por turno, sin embargo en el primer movimiento los “peones” pueden avanzar hasta dos escaques, la ventaja que tiene es que puede desplazarse en diagonal si es que tiene la posibilidad de capturar a una pieza del adversario. Cuando el peón ha llegado a avanzar hasta el otro extremo de la tabla de ajedrez, en la zona del oponente, debe cambiar a ese “peón” por una pieza (torre, dama, alfil o caballo) del mismo color del peón. A esto se denomina “Casilla de promoción”.

Las piezas denominadas “caballos” pueden ser movidas en forma de “L” teniendo la posibilidad de saltar por encima de otras piezas, ubicándose nunca en un escaque ocupado por otra pieza o que esté en su trayectoria diagonal, fila o columna.

Los “alfiles” pueden ser desplazados en diagonal, hacia adelante o hacia atrás, desde donde se ubique y pueden ser ubicados en cualquier escaque que se encuentre en esa trayectoria. Respetando los escaques que estén ya ocupados por otras piezas sin pasar por encima de ellos.

Las “torres” pueden ser desplazadas hacia adelante o hacia atrás en forma horizontal o vertical, nunca en diagonal. Siempre respetando la ubicación de otras piezas que se encuentren en esa trayectoria.

La “dama” puede desplazarse diagonal u horizontal, hacia adelante o hacia atrás, desde su ubicación actual, sin embargo no puede pasar por encima de piezas que se encuentren en esa trayectoria.

**Art 4: La acción de mover las piezas:** Cada movimiento debe ser realizado por una sola mano, cada adversario puede tocar una de sus piezas sin la necesidad de realizar un movimiento siempre y cuando utilice los términos “j’adoube” o “compongo”, caso contrario deberá realizar el movimiento con la primera pieza que tocó. Existen diversas consecuencias en caso el jugador toque las piezas a propósito tanto suyas como del oponente.

No está permitido cambiar la posición de la pieza una vez que ya se realizó el movimiento, al menos no en ese turno, tendrá que esperar nuevamente su turno para corregir su posición.

Si un jugador se encuentra incapacitado de realizar los movimientos, puede proporcionársele un asistente que sea aceptado por el árbitro.

**Art 5: La finalización de la partida:** La partida es ganada por el jugador, adversario u oponente que ha logrado capturar, derrocar o atrapar al rey a través del “jaque mate”. También gana cuando el oponente abandonó la partida.

### **2.3.2. Reglas de competición**

Cuando el ajedrez se convierte en deporte, presenta otra reglamentación, la cual establece la FIDE (2018). Las reglas de competencia se estipulan en siete artículos mencionados a continuación:

**Artículo 6: El reloj de ajedrez:** Tiene un modelo determinado, consta de dos indicadores de tiempo con una bandera que representa a cada jugador, conectados entre sí, cada vez que un jugador toca el botón del reloj lo detiene luego de haber



realizado su movimiento en el turno que le corresponde y se pondrá en marcha el tiempo de su oponente, es decir solo uno de los marcadores de tiempo funciona a la vez.

No está permitido levantar, o manipular el reloj más que solo presionar el botón con una fuerza adecuada para no estropearlo, el jugador debe pulsar el botón del reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Durante el tiempo que transcurre en el reloj, el jugador es libre de realizar las acciones que considera adecuadas para su estrategia de juego, mas no puede hacerlo si su reloj no está en marcha. Las bases de un torneo deberán especificar de antemano un tiempo de incomparecencia. Si el tiempo de incomparecencia no se especifica, entonces es cero.

Está permitido que existan sistemas de grabación de las jugadas durante la partida de ajedrez, esto favorece en situaciones de reclamo que no pueden basarse solo en la perspectiva del jugador que presente su queja.

**Artículo 7: Irregularidades:** Toda irregularidad debe ser informada al árbitro, y es él quien determina, a su criterio, los tiempos que marcan el reloj e incluso puede reajustar. Si durante la partida se observa que las piezas del tablero estaban en posiciones equivocadas la partida se anula y se comienza de nuevo, pasa lo mismo cuando los colores están invertidos y se han realizado menos de 10 movimientos, caso contrario la partida continuará.

Un movimiento ilegal se concreta cuando el jugador ha pulsado el botón del reloj, si el jugador ha pulsado el reloj sin realizar un movimiento también es una irregularidad. No puede utilizar las dos manos para hacer un movimiento, en caso de un enroque por ejemplo, si lo hace entonces será penalizado.

**Artículo 8: La anotación de los movimientos:** Cada jugador tiene la responsabilidad de anotar los movimientos que realiza y los de su oponente, con letra clara, legible y de forma ordenada, sin embargo debe hacerlos después que se ha realizado los movimientos, si lo hiciese antes recibiría una penalidad. En el caso

de que el jugador no pueda realizar las anotaciones puede recibir apoyo de una persona designada,

Para realizar estas anotaciones reciben unas plantillas que todo el tiempo deben estar a la vista del árbitro. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores tienen la responsabilidad de reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo la supervisión del árbitro.

Al finalizar la partida, ambos jugadores firman las plantillas en señal de conformidad y de acreditación sobre el contenido de las mismas.

**Artículo 9: La partida tablas:** Para que se produzca este tipo de finalización de la partida de ajedrez, debe considerarse un número específico de movimientos y posiciones repetidas establecidas por el árbitro. Se hace efectiva esta situación cuando uno de los jugadores hace un movimiento en su turno y antes de pulsar el reloj.

También puede darse cuando al menos se realizaron 75 movimientos por cada jugador sin resultados en capturas ni movimiento de peones o también cuando se ha realizado el mismo movimiento con las mismas posiciones al menos 5 veces. Si uno de los jugadores reclama tablas y el reclamo es incorrecto, le da 2 minutos extra al oponente para que reflexione su próxima jugada.

**Artículo 10: Puntuación:** Cuando es un empate ambos jugadores reciben medio punto (1/2), cuando uno de los jugadores gana recibe un punto (1) y el que pierde ninguno (0).

**Artículo 11: La conducta de los jugadores:** Los jugadores deben comportarse adecuadamente, manteniendo el respeto por su oponente así como también por el deporte en el que están participando poniendo en práctica su ética deportiva.

Los jugadores no pueden abandonar el recinto de juego, que es la zona donde se realizarán las partidas de ajedrez, a menos que tenga autorización del árbitro. Así mismo las personas que deban acceder a la zona de juego ya sea para asistir a los jugadores o realizar otro tipo de actividad correspondiente con el deporte deben hacer a través del permiso del árbitro.

Mientras se esté participando en una partida de ajedrez, no puede consultar ningún tipo de información, ni apuntes ni mirar el juego de otros jugadores, así como no deberá tener ningún dispositivo tecnológico caso contrario será sancionado. Las sanciones varían de acuerdo a las bases del torneo.

Los jugadores deberán cooperar en caso de que el árbitro requiera revisar sus prendas, designando a una persona del mismo sexo siempre, caso contrario recibirá alguna sanción.

Cuando un jugador culminó su partida, puede permanecer en el recinto de juego pero no podrá participar, si no más bien en calidad de espectador.

**Artículo 12: El rol del árbitro:** El árbitro es el responsable de hacer cumplir el reglamento establecido, bajo un marco de respeto por los jugadores, así como también por el deporte, garantizando el juego limpio, sin favorecer a nadie por su condición social, sexo o nacionalidad.

Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Tiene la potestad expulsar del recinto del juego a quien sea que no respete o cumpla las reglas establecidas en el campeonato así como las reglas del reglamento del FIDE.

## **2.4. Razones por las que el ajedrez es bueno para tu cerebro**

Para el desarrollo de este tema se cita a Marín (2012) quien señala que son pocos los que saben cuántos beneficios concretos conlleva su práctica. Veamos diez de las ventajas del ajedrez, recopiladas recientemente en esta investigación y en un gran número de estudios científicos.

### **2.4.1. Eleva tu coeficiente intelectual**

De acuerdo a un estudio realizado en Venezuela, que tuvo como muestra a 4000 estudiantes, quienes jugaron ajedrez por cuatro meses, comprobaron que su Coeficiente Intelectual había demostrado mejoras.

Dentro de las ventajas del ajedrez para los niños, vemos que mejoran sus capacidades cognitivas, como la resolución de problemas, de lectura, de lenguaje.

Desarrollando así el pensamiento creativo y crítico. A través de la práctica del juego de ajedrez se logran desarrollar la capacidad de tomar decisiones adecuadas bajo presión, así como a la concentración independientemente de su condición social, grupo étnico y situación económica.

#### **2.4.2. Ejercita ambos hemisferios cerebrales**

El diario estadounidense “The New York Times” publicó los resultados de unos científicos alemanes el estudio sobre los beneficios de jugar partidas de ajedrez. Llegaron a la conclusión de que expertos jugadores y novatos realizan los mismos procesos cognitivos, en diferentes grados, para analizar las jugadas que realizarán, desarrollando ambos hemisferios cerebrales, es decir que desarrollan sus capacidades de pensamiento crítico y creativo.

#### **2.4.3. Mejora la creatividad**

La creatividad implica la construcción del pensamiento divergente, siendo el hemisferio derecho del cerebro el lugar donde se desarrollan los pensamientos de esta naturaleza, entonces el ajedrez al ser un juego de estrategia, requiere de la imaginación para armar un plan que lleve a la victoria. El Dr. Robert Ferguson, realizó un estudio sobre este tema, y los resultados fueron sorprendentes, debido a que los estudiantes que participaron durante 32 semanas que duró la experiencia, elevaron su creatividad y originalidad.

#### **2.4.4. Ayuda a resolver problemas**

La resolución de problemas no solo es una competencia de las matemáticas, si no es también aplicable para las actividades de la vida diaria cuando el aprendizaje adquirido por el estudiante es significativo. En este sentido el ajedrez como juego o deporte desarrolla dicha habilidad debido a que durante el juego debe proteger sus piezas a la par que busca avanzar en el tablero y lograr dar “jaque mate”

al rey del oponente, sumando que tiene solo un turno para mover sus piezas con un determinado tiempo.

#### **2.4.5. Incrementa la capacidad lectora**

El Dr. Margulies (1991) citado por Marín (2012) realizó un estudio en 53 instituciones de primaria en la ciudad de Nueva York. Durante dos años participaron los niños de esos colegios en un programa de ajedrez, los resultados demostraron que los niños mejoraron su capacidad lectora y superaron la media nacional. La ventaja media de los jugadores fue de 5,4 puntos en el percentil nacional.

#### **2.4.6. Facilita la concentración**

Al momento de jugar una partida de ajedrez se requiere de total concentración, por lo que un jugador puede concentrarse tanto en armar su estrategia que puede aislarse por completo de las distracciones del exterior.

#### **2.4.7. Hace crecer las dendritas**

El cerebro contiene neuronas, estas presentan en su estructura física las dendritas, que son ramificaciones o prolongaciones protoplásmicas de corta distancia que al jugar ajedrez, se ejercita el cerebro lo que genera un crecimiento de las dendritas, las que están encargadas de recibir los impulsos neuronales y llevarlos a la soma de la neurona.

#### **2.4.8. Enseña a planificar y hacer previsiones**

Es parte del desarrollo humano el tomar decisiones en nuestro propio beneficio, para ello se requiere del análisis de la situación y de la selección que permita solucionar la situación problemática, por lo que se requiere del pensamiento

crítico y creativo, mismos que se ejercitan al momento de jugar una partida de ajedrez. Es sabido que los juegos de estrategia tienen una repercusión al momento de tomar decisiones bajo estrés y de forma inmediata, por ello los adolescentes pueden verse beneficiados al jugar ajedrez ya que los ayudaría a tomar mejores decisiones, analizando diferentes factores que intervengan.

#### **2.4.9. Prevención de los problemas de memoria**

De acuerdo a Van Den Brule (2013) la prevención de los problemas de memoria pueda darse a través de la práctica del ajedrez. Existen actividades que mejoran la memoria y previenen el deterioro del cerebro y de las funciones cognitivas, estas actividades pueden ser físicas y mentales, las investigaciones realizadas los últimos años sobre este tema demuestran que realizar actividades placenteras en las que se involucre el uso de la memoria, el análisis, la planificación y ejecución de estrategias son beneficiosas para prevenir el deterioro cognitivo.

El Médico Psiquiatra, Pedro Montejo, labora en el Centro de Prevención del Deterioro del Ayuntamiento de Madrid, en una entrevista a “El Confidencial” explicó que el ajedrez previene los problemas de memoria, debido a que se requiere de múltiples procesos cognitivos para ser el ganador de una de las partidas.

La atención es “la puerta de la memoria”, debido a que para procesar adecuadamente una información el sujeto requiere de concentrarse para poder decodificar la información adquirida, caso contrario el procesamiento puede verse interrumpido y no se podrá almacenar en nuestra memoria de largo plazo haciendo imposible recordarlo. Bajo lo mencionado se podría decir que las personas que participan en partidas de ajedrez ejercitan su atención sostenida debido a que debe mantener la atención para analizar las jugadas, también desarrolla la atención selectiva debido a que encontrará diversas conjugaciones de los movimientos de sus piezas.

Es recomendable para las personas mayores jugar ajedrez debido a los beneficios para su atención, puede ser una herramienta para disminuir esas

dificultades y también restaurar a niveles previos y aún superiores, el funcionamiento de su atención.

Algunas de las funciones del cerebro son denominadas funciones ejecutivas, son las que permiten organizar y controlar la vida mental consciente y voluntaria a través del planteamiento de objetivos, la planificación y ejecución de actividades que nos lleven a tales fines, la velocidad con la que se procesa la información, la decodificación y demás procesos cognitivos son funciones muy recientes en la evolución de nuestra especie. Algunas de las funciones mencionadas organizan la memoria: es lo que llamamos “ejecutivo central”. Se ubican en el lóbulo frontal del cerebro y está compuesto por:

- Agenda o almacén viso espacial
- Lazo articulatorio o almacén verbal
- Almacén episódico

Al jugar ajedrez se ejercitan estas funciones debido a las acciones de organización y planificación del “Ejecutivo central” haciendo posible la ubicación y desplazamiento de las piezas en el tablero, activando las regiones parietales del cerebro.

Otros estudios han demostrado que el ajedrez trae beneficios no solo para la atención sino también para la memoria a largo plazo que se ejercita a través del recuerdo de esquemas y jugadas reales. Así como la abstracción, la memoria visual, y demás habilidades mentales.

Practicar ajedrez en la etapa de la niñez y la vejez es beneficioso para el ser humano, desarrolla la atención así como también previene la pérdida de la memoria a temprana edad fortaleciendo la atención, las funciones ejecutivas y la memoria de trabajo. Existen diversos estudios que demuestran que los problemas de la concentración y de memoria inician cuando se alteran una de las funciones mencionadas ocasionando olvidos cotidianos que pueden empezar con pequeñas cosas, y a la larga aumenta el grado de intensidad del olvido.

De este modo, puede considerarse al ajedrez como deporte o como juego recreativo como un instrumento eficaz en la promoción de la salud y la prevención de la pérdida de la memoria.

## **2.5. Beneficios de la práctica del ajedrez en el estudiante**

En el portal web del Club Ajedrez Alconcón Parque Lisboa, Quintana (1995) señala que los objetivos educativos para la enseñanza del ajedrez se clasifican de acuerdo a los diferentes aspectos formativos, el cual se detalla a continuación:

- Objetivos de desarrollo intelectual.
- Objetivos de desarrollo personal y de formación del carácter.
- Objetivos de educación social y deportiva.
- Objetivos culturales y de ampliación de conocimientos.

### **2.5.1. Objetivos de desarrollo intelectual**

#### **2.5.1.1. Desarrollar la atención y concentración**

Al practicar el ajedrez, se desarrolla la atención y concentración que son facultades de la inteligencia. Al estar en una partida de ajedrez se requiere del análisis de todas las posibles opciones que se presenten, por lo que al reflexionar se necesita estar atento y concentrado. Desde el ámbito educativo, el desarrollo de estas facultades va a mejorar el rendimiento académico del estudiante.

#### **2.5.1.2. Potenciar la capacidad de razonamiento lógico – matemático**

Al combinar movimientos de las piezas del ajedrez, tiene una estrecha relación con el razonamiento, por lo que los estudiantes que practiquen ajedrez van a elevar sus capacidades lógicas y de razonamiento matemático, mejorando así sus calificaciones.



### **2.5.1.3. Desarrollar la creatividad e imaginación**

Mientras más problemas se logren solucionar, más se desarrolla la capacidad de creatividad e imaginación, por lo que cada partida de ajedrez presenta una gama de posibilidades, y en este sentido la memoria no contribuye, por lo que el jugador deberá emplear su creatividad e imaginación para resolver los nuevos problemas que se le presentan durante la partida

## **2.5.2. Objetivos de desarrollo personal y de formación de carácter**

### **2.5.2.1. Analizar sistemáticamente los problemas, utilizando procedimientos adecuados para obtener la información, seleccionarla, organizarla y utilizarla**

En el proceso de ejecución de las estrategias durante la partida el ajedrecista debe planificar las jugadas que realizará para ser el ganador, entonces el proceso que se emplea se asemeja al que utilizan las personas para darle una solución viable a un problema.

Este proceso se realiza a través de una serie de acciones, empezando por obtener información, buscar ideas que sustenten la decisión que va a tomar, seguidamente seleccionar la información relevante a través del análisis y descartar las que no son viables se convierten en variantes concretas.

### **2.5.2.2. Expresar de forma razonada contestaciones, conclusiones y soluciones de problemas**

En este punto, la estrategia que seleccione el jugador lo realiza, en base a decisiones de manera razonada, durante la partida de Ajedrez. El participante toma en cuenta sus elecciones y las consecuencias que surgirán de acuerdo al acto que realice para continuar en el juego, en nuestra vida diaria es importante tener la capacidad de explicar nuestro punto de vista a los demás y tratar de convencerlos.

### **2.5.2.3. Valorar con antelación las ventajas e inconvenientes de una decisión, y planificar anticipadamente las respuestas a distintas situaciones**

Al jugar ajedrez también se potencia la capacidad de previsión, ya que el jugador debe prever la consecuencia de su decisión, si va a acarrear resultados positivos o negativos, así como también tener en consideración las posibles jugadas que realizará su oponente, extrapolándolo a la vida cotidiana, las personas que desarrollan esta capacidad pueden ser analíticos al momento de tomar una decisión importante, valorando las posibles soluciones, y considerando los aspectos externos que puedan interferir en su decisión.

### **2.5.2.4. Responsabilizarse de los propios actos, reconociendo los aciertos y los errores cometidos y asumiendo las consecuencias positivas o negativas de las decisiones tomadas**

Ganar o perder una partida de ajedrez es fruto de las decisiones que tomaron cada uno de los participantes quienes son los únicos responsables del resultado de la partida, no interfiere la suerte, de árbitros con ética dudosa, ni del clima, sólo depende de las habilidades que presenten los participantes. En el ámbito educativo, orienta al análisis y reconocimiento de errores y aciertos, asumir con resiliencia las consecuencias de las decisiones tomadas.

### **2.5.2.5. Desarrollar la autoestima y superación, valorando el propio progreso en el aprendizaje y adquiriendo un nivel adecuado de autoconfianza**

Obtener la victoria o no de la partida de ajedrez, puede ser un motivo de superación, fortalecimiento de la autoestima y el desarrollo de la capacidad de autonomía, ya que durante la partida el participante se encuentra solo, sin la posibilidad de hacer consultas de ningún tipo y a ninguna persona, simplemente valerse de su criterio y de su intuición.

#### **2.5.2.6. Incrementar la capacidad de decisión, mediante la elección, inevitable, entre varias alternativas en un tiempo limitado**

Tomar decisiones eficientes y en la menor cantidad de tiempo empleado es parte del ajedrez, por lo que son capacidades muy complejas de desarrollar, durante el desarrollo de la vida cotidiana, también se tienen plazos para tomar decisiones o para solucionar problemas, donde se tiene que actuar con eficiencia ante diversas situaciones, al igual que el ajedrez.

#### **2.5.2.7. Aumentar el control emocional y la impulsividad, evitando acciones irreflexivas**

Ante cada jugada en el ajedrez, existen un tiempo de reflexión en función a disminuir los errores que puedan cometer al mover una pieza, lo cual es aplicable en el desarrollo de la vida cotidiana.

#### **2.5.2.8. Estimula la perseverancia en el abordaje de tareas y resolución de problemas**

Practicar el ajedrez conlleva a estimular la tenacidad y el espíritu de lucha, esto se ve reflejado cuando durante una partida, el jugador se aferra a una estrategia inferior por mantener una posición en que la ventaja es mínima. El ser perseverantes en una cualidad humana aplicable en diferentes áreas.

#### **2.5.2.9. Analizar las cuestiones desde diferentes puntos de vista, situándose en la perspectiva del oponente.**

La capacidad de ponerse en la posición del oponente y poder prever sus movimientos de ataque o defensa se aplican durante la partida de ajedrez. Es permitido ponerse de pie y observar el tablero desde la posición del oponente, esta capacidad se llama empatía, y solo se puede desarrollar a través de la práctica con nuestros semejantes.

#### **2.5.2.10. Disfrutar del proceso de razonamiento y del ejercicio mental mientras se practica el juego creando cierto hábito al mismo**

Como todo deporte, el ajedrez es placentero para las personas que disfrutan de la actividad intelectual, ejercitar el cerebro con procesos de razonamiento y agilidad mental. Los estudiantes pueden desarrollar dicha capacidad a través del ajedrez de una forma lúdica.

#### **2.5.2.11. Orientar el tiempo de ocio hacia actividades constructivas y creativas**

Los jóvenes pueden emplear su tiempo libre de manera productiva, a través de actividades creativas y constructivas, y no en actividades negativas y antisociales. Expertos en la materia señalan que nos encaminamos hacia una cultura de ocio, frente al televisor o actividades banales, siendo el ajedrez una propuesta sin costo alguno y con múltiples beneficios educativos.

### **2.5.3. Objetivos de educación social y deportiva**

#### **2.5.3.1. Valorar y respetar el silencio como fuente de concentración**

Muchas de las actividades intelectuales y creativas requieren de un ambiente con la menor cantidad de distracciones posibles, algo de lo que no son conscientes los niños, valorar el tiempo en silencio y ambientes tranquilos estimula los procesos intelectuales, ya sea para tomar decisiones, o para aspectos educativos.

#### **2.5.3.2. Fomentar el desarrollo de relaciones interpersonales equilibradas**

A pesar de ser un deporte de naturaleza individual, es posiblemente uno de los pocos deportes en el que al finalizar la partida, los contendientes conversan y analizan las jugadas realizadas, y al ser personas con habilidades emocionales distintas, después de haber vivido la tensión del juego, pueden relacionarse

equilibradamente y mantener una comunicación alturada, defendiendo sus posiciones o compartiendo experiencias.

### **2.5.3.3. Aceptar deportivamente el resultado de las partidas, comportándose correctamente ante la victoria o la derrota**

Al finalizar la partida habrá un ganador y un perdedor, por lo que los adversarios aprenden a ganar y perder, con actitudes éticas y elegantes.

## **2.5.4. Objetivos culturales y de ampliación de conocimientos**

### **2.5.4.1. Interpretar y utilizar correctamente los códigos asociados a los lenguajes ajedrecísticos**

Como cualquier otro deporte o materia de estudio, el ajedrez cuenta con su propio lenguaje, y que el ajedrecista debe conocer; tales como la alfabetización en ajedrez, que son los sistemas de notación, que permite la comunicación en términos de ajedrez entre personas de diferentes nacionalidades, y a su vez permite observar otras partidas de las cuales se puedan obtener nuevas ideas o diferentes enfoques (La bibliografía en el deporte del ajedrez, es la que cuenta con la mayor cantidad en comparación con los demás deportes).

### **2.5.4.2. Adquirir conocimientos de aspectos culturales relativos al ajedrez**

El ajedrez es un deporte que existe desde hace 2 000 años aproximadamente, acompañando a la humanidad en sus diferentes eras, por lo que existe una relación entre la época en la que se desarrollaron las partidas, el contexto y estrato sociocultural en que tuvieron lugar dichas partidas de ajedrez. La historia, el espacio geográfico y la filosofía, brindan al ajedrez cierto carácter multidisciplinar.

## **2.6. El ajedrez permite mejorar la capacidad lectora, la concentración y la hiperactividad infantil**

El juego de las 64 casillas, muy conocido como el ajedrez, es un deporte mental y de capacidad de análisis, que permite el desarrollo de la creatividad, la concentración y la solución de problemas. En estos últimos años, algunos especialistas indican que este juego surte como terapia para tratar la hiperactividad infantil (TDAH).

Los beneficios para el intelecto del juego de reyes, alfiles y peones, conforme a la práctica que se desarrolla en el mismo, no son numerosos, pero van en aumento. Por ejemplo, gracias a un estudio pionero en Europa, como el proyecto “Jaque Mate al TDAH”, dirigido por el psiquiatra Hilario Blasco, del Centro de Salud Mental de Collado-Villalba y Luis Blasco, presidente del ‘Club Ajedrez 64’; quienes al aplicar este experimento en 44 niños y adolescentes, obtuvieron como resultado la mejora no solo del rendimiento académico sino también en el comportamiento de los estudiantes, donde ninguno de los participantes abandonó el programa, por lo que también se redujo sus consultas al médico.

Otro trabajo que también contribuye al desarrollo intelectual del estudiante, fue realizado por la Universidad de La Laguna, Facultad de Psicología (islas Canarias), donde la práctica extraescolar continua del ajedrez en escolares 6 a 16 años, permite mejorar la capacidad de abstracción verbal, atención, resistencia a la distracción, organización perceptiva, análisis, síntesis, coordinación visual-motora, rapidez, planeamiento y previsión.

Ante este contexto, Armenia es un claro ejemplo, donde el ajedrez está muy arraigado en la cultura y la idiosincrasia nacionales, donde las autoridades de este país consideran que el ajedrez fomenta el desarrollo intelectual de los escolares y mejora sus habilidades de pensamiento crítico, de tal forma que se ha convertido en una asignatura básica en las escuelas primarias.

El director de la organización británica “Ajedrez en la Escuela y la Comunidad” citado por Ribas, menciona que este juego “no sólo proporciona a los

niños buenas habilidades de pensamiento y mejora la concentración, la memoria y el cálculo, sino además les enseña a asumir la responsabilidad por sus acciones” (Ribas, 2013)

## **2.7. El ajedrez en la educación**

De acuerdo a la información consultada en diversas fuentes, concluyen que algo tan simple como jugar ajedrez trae grandes beneficios en el desarrollo cognitivo de quienes participen en las partidas, desarrollando habilidades que pueden ser aplicadas en la vida diaria, para solucionar problemas, analizar situaciones y tomar mejores decisiones en beneficio de uno mismo. Dentro del campo educativo, el ajedrez es una herramienta favorable para desarrollar la concentración y la adquisición del aprendizaje del estudiante.

El ajedrez en la educación estimula al alumno a desarrollar sus habilidades de forma adecuada tanto en el aspecto cognitivo como social. Entre estas habilidades se destacan las siguientes:

- La memoria
- La capacidad de concentración
- La toma de decisiones y la aceptación ante el error
- La atención y reflexión
- La visión espacial de la realidad: táctica y estrategia
- La resolución de problemas
- El razonamiento lógico-matemático
- El pensamiento creativo
- La autoestima y el sentido de logro
- La capacidad crítica
- La iniciativa
- La empatía

## **CAPÍTULO III**

### **3. LA ESTRATEGIA CHRISAR**

#### **3.1. Concepto de estrategia**

La estrategia es el conjunto de acciones planificadas que se ejecutan con un fin específico. Dentro del campo del ajedrez, se considera a la estrategia como la planificación de acciones que realiza un jugador dentro de una partida las cuales influenciarían en el resultado final de la partida.

#### **3.2. Momentos de la estrategia**

En el ajedrez interviene las decisiones para mover las piezas y la evaluación de las posiciones de ajedrez a través del planteamiento de objetivos y tácticas para movimientos próximos o cuando sea su turno de mover una pieza. Durante el proceso de evaluación el jugador debe tener en cuenta que las piezas tienen un determinado valor.



### **3.2.1. Planificación**

#### **3.2.1.1. Evaluación de posiciones**

En una partida de ajedrez tiene ventaja el participante que ocupe más escaques en el tablero, significa que tiene más posibilidades de armar jugadas, o su estrategia de juego, para ganar la partida. Aumenta también el número de posibles conjugaciones entre las piezas que están dentro del tablero para dar “jaque mate” al rey del oponente.

#### **3.2.1.2. Defendiendo piezas**

Si bien cada pieza tiene un valor determinado, el jugador debe ser capaz de mantener a las piezas con mayor valor dentro de la partida y evitar ser capturadas por el oponente, esto le dará ventaja para poder desarrollar planes de ataque futuros del contrincante.

Ante este contexto, se debe señalar la teoría de Aaron Nimzowitsch, de la sobreprotección, el cual refiere que si el jugador, en plena partida, encuentra piezas indefensas de su adversario, este debe tomar ventaja de esta situación.

#### **3.2.1.3. Cambios de piezas**

El cambio de piezas significa capturar una pieza del adversario y a la vez se sacrifique una pieza, del mismo valor, para que el adversario lo obtenga, esto facilita la función del defensor para que tenga más espacio para desplazarse.

Estos intercambios se realizan con un fin, el de obtener ventaja, ya que en la partida final el adversario cuenta con menos tiempo para recuperar terreno, e inclusive un peón a favor puede significar la victoria para uno de ellos.

### **3.2.2. Implementación**

El estudio y la práctica del ajedrez no solo contribuyen al desarrollo de sus habilidades, sino también a formar una persona más capaz, lógica e inteligente de lo que ya era. Sin embargo, como todo deporte es necesario la disciplina, así como las actitudes del jugador, su voluntad, deseo de superación, realizar ejercicios físicos, la frecuencia con que realizará su práctica, etc.

### **3.2.3. Ejecución**

Para un entrenamiento mental a través de la práctica de la estrategia CHRISAR en el ajedrez se recomienda realizar partidas de ajedrez al menos una vez por semana.

### **3.2.4. Evaluación**

En el ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de la situación en la que se esté jugando la partida; es decir, cada pieza del juego tiene un valor fijo para su movimiento de acuerdo a la cantidad de casillas por donde se desplace en el tablero, sin tener en cuentas las otras piezas. Este movimiento suele considerarse de la siguiente manera: mientras más cerca estén del centro del tablero mayor será su movilidad, y menor si están por los bordes.

Durante la partida, estas piezas cobran un valor dinámico de acuerdo a la posición en que se encuentren en el tablero, tanto del participante como de su oponente, así como las líneas ocupadas y las estrategias a utilizar para ganar. Un ejemplo claro es el alfil, donde su posición casi siempre es mayor que la del caballo, sin embargo se pueden ver limitadas ante la presencia de los peones, los cuales ocupan las mismas casillas que estos controlan; por lo que el caballo, resulta ser más eficaz en estos casos, ya que puede saltar por encima de ellos.

La descripción de estas piezas son necesarias para calcular su valor material de según sea la posición en que se encuentren; los cuales se dividen en:

- Piezas mayores: como la torre y la reina, debido a su movilidad pueden trasladarse en mayor proporción sobre el tablero.
- Piezas menores: como el caballo y el alfil, debido a su limitado alcance sobre el tablero.

Solo existe un caso excepcional, y es el del rey, el cual tiene un valor absoluto; es decir, que si uno de los participantes pierde el rey, se termina y pierde la partida, aunque es necesario señalar que debido a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre las piezas menores.

Ante estas consideraciones, se puede calcular que el valor material de cada pieza está en base al valor de los peones como unidad; por lo que se puede establecer que 3 peones equivalen a un caballo o alfil, 5 a una torre, y 9 a la reina.

### **3.3. Clases de estrategias**

Se destaca que la manera en que los alumnos aprendan, depende en parte a la manera de proceder de los profesores en el salón de clase, es decir, el éxito del aprendizaje de los estudiantes está ligado a qué tan buenas eran las estrategias que aplicaban los docentes. Se debe explicar las cosas con claridad, permitir el intercambio de ideas, realizar evaluaciones sobre el proceso de formación y fomentar la autosuficiencia de tus estudiantes

### **3.4. Estrategia CHRISAR**

#### **3.4.1. Finalidad**

En cuanto a la cuestión medular de las finalidades, es posible situar al ajedrez escolar como herramienta potenciadora para el logro de "sujetos críticos y reflexivos", idea de avanzado consenso en los últimos años entre educadores y alumnos.

### **3.4.2. Fundamento**

La estrategia que se implementa en el trabajo de investigación se refiere a la evaluación de las posiciones de las piezas de ajedrez en el tablero, a las metas propuestas para la partida.

Durante esta evaluación y en cada partida de ajedrez, los participantes deben tener en cuenta algunos factores importantes: como el valor de las piezas, el control del centro del tablero, la distribución de los peones, la protección del rey, el control de las casillas principales.

Por lo que el “concepto más elemental en la evaluación de una posición es sumar el valor total de las piezas de ambos lados”. (123ajedrez, s.f.)

### **3.4.3. Estructura de la estrategia**

Está estructurada en 12 sesiones, las cuales constan de 40 minutos cada una, aplicadas a lo largo de tres meses distribuidas en una sesión por semana.

#### **3.4.3.1. Organización de la sesión:**

A. **Motivación:** El desarrollo de la sesión tiene como objetivo motivar a los participantes y miembros del equipo a practicar el deporte del ajedrez, así como organizar torneos de ajedrez dentro de la propia institución.

#### **B. Indicación:**

Las indicaciones que se requieren en el deporte del ajedrez son variadas, dependiendo del punto de vista del profesor; sin embargo se ha tenido en cuenta algunos pasos necesarios para entender cómo se juega el ajedrez desde el inicio. El Portal Wikihow.com (s.f.), los estructura de la siguiente forma:

## **PARTE 1: Entender el juego, el tablero y las piezas**

Como primer punto el jugador debe conocer las piezas y los movimientos que pueden realizar cada uno. Los cuales son:

- **El peón:** pieza fundamental del ajedrez, cada participante inicia con 8 peones en el juego. Estos solo pueden avanzar uno o dos escaques (casillas) en su primer movimiento, después de esta acción solo avanza uno; asimismo solo atacan a otras piezas si estos se encuentran en un escaque diagonal, una vez que avanza no puede retroceder.
- **La torre:** es aquella pieza parecida a un castillo. Sus movimientos son de forma horizontal y vertical, puede desplazarse en la mayor cantidad de casillas posibles. Esta pieza ataca a aquellas que se encuentren en su camino.
- **El caballo:** así como el nombre lo indica se trata de un caballo y es considerada la pieza más difícil del juego. El movimiento que realiza es en forma de “L” (dos casillas horizontales y una vertical, o viceversa), en cualquier dirección del tablero. Es la única pieza que puede saltar por encima de otras y atacar directamente a las piezas que se encuentran en los escaques donde termina su desplazamiento.
- **El alfil:** es considerada por muchos la pieza menor del ajedrez, mejor que el peón; puede avanzar y retroceder en diagonal, con una cantidad ilimitada de escaques hasta que ataque a otra pieza.
- **La reina:** también conocida como la dama, es la pieza más poderosa. Puede desplazarse de forma horizontal, vertical o diagonal por una cantidad ilimitada de escaques y atacar desde cualquier posición.
- **El rey:** así como la reina, es una pieza importante del ajedrez y debe ser protegido, ya que si se pierde esta pieza significa la derrota y termino de la partida; sin embargo esta pieza solo puede desplazarse y atacar en un escaque por turno, en cualquier dirección del tablero.

Cabe destacar que cuando se utiliza la frase “Jaque” significa que el rey está bajo el ataque de las piezas de su oponente, por lo que se tiene que mover en el siguiente turno para sacarlo de esa posición. Existen tres métodos para lograrlo:

- Moviendo la pieza del Rey a una casilla segura donde no pueda quedar en jaque.
- Capturando la pieza que está motivando el jaque.
- El bloque de una de tus piezas, no aplicable para peones y caballos.

Siguiendo con la temática, el propósito principal de cada jugador es capturar al rey de tu oponente, y a la vez, evitar perder el suyo. Durante la partida cada uno ira capturando tantas piezas, como sea posible, de su adversario. Cuando se alinea una pieza al del rey del enemigo se produce el “jaque”, sin embargo aún existen posibilidades para salir del ataque, por el contrario, cuando no queda escape alguno, se produce el “jaque mate”, lo que significa que el juego ha terminado, y determina al perdedor y ganador. En resumen el ajedrez, es un deporte que requiere de diversas habilidades como el uso de estrategias e inteligencia para su desarrollo.

Luego de conocer la función que cumple cada pieza en el tablero de ajedrez, se debe estructurar la alineación adecuada para una partida de la siguiente forma:

- En la segunda línea frente a ti, coloca uno a uno los peones, esto se realiza para delimitar el territorio entre tú y tu adversario.
- En cada esquina del tablero (correspondiente uno de los lados donde juegues), toca colocar a las torres.
- Al lado de cada torre corresponde un caballo y alfil.
- En las dos casillas restantes, según el color, corresponde colocar a la reina, por ejemplo: si se tiene a la reina de color negro, se debe colocar en la casilla negra, y lo mismo ocurre con la blanca.
- La casilla restante, es para el rey. Tener en cuenta que el adversario tenga la misma cantidad de piezas.

- En otro sistema de juego, se considera aprender también el sistema de filas y columnas, cada escaque tiene una letra y número correspondiente.

## **PARTE 2: Comenzar a jugar**

- En el tablero de ajedrez, las piezas blancas realizan el primer movimiento y continúan las de color negro. No existe una forma ya definida de empezar el juego, cada jugador tiene su propio estilo de iniciar la partida, según sus estrategias y conocimientos. Así también debes tener en cuenta: evitar atacar, lo primero que tienes que hacer es posicionar tus piezas según tu creas conveniente, luego maneja tus piezas más poderosas (alfiles, caballos, reina y torres) y poco a poco mueves todas tus piezas estratégicamente en el tablero.
- Aprovecha que en tu primer movimiento el peón puede moverse dos casillas, para que tu oponente al momento en que se posicione puedas incorporar a tu juego la regla “captura al paso”. Recuerda, esto solo ocurre en el movimiento inicial, luego de este se pierde la oportunidad.
- En el desarrollo de la partida, tú y tu adversario atacan o desplazan sus piezas por turnos, claro está, con el objetivo de capturar al rey del otro y a las demás piezas en el camino.
- Algunos peones pueden obstaculizar tu camino, sin embargo no piensen en sacrificarlos todavía. Si un peon llega al otro extremo del tablero se convierte en una pieza distinta, pero no llega al grado de rey.
- Trata de calcular tu siguiente jugada, si colocas una pieza en el escaque equivocado, corres el riesgo de dar ventaja a tu oponente. Tus decisiones pueden afectar el desarrollo del juego, por lo que debes anticipar que estrategia utilizar y los posibles movimientos de tu oponente.
- Aprende a “enrocar”. El enroque es un movimiento muy ventajoso, se origina cuando el rey y la torre intercambian de posición, uno en lugar del

otro, el cual se realiza para proteger al rey, y a su vez la torre pueda capturar las piezas del oponente. Este movimiento solo se lleva a cabo siempre que no se haya movido el rey o la torre que usarás para enrocar, si el rey no está en jaque, y no hay piezas en medio de las dos.

Cuando las piezas enemigas no controlan las casillas entre la posición de enrocado final y la posición sin enrocar.

- Puedes mover al rey y la torre en un solo movimiento. Si el enroque se realiza en la derecha, tu rey se mueve dos casillas a la derecha mientras que tu torre se mueve dos casillas a la izquierda. Si se realiza en la izquierda, tu rey se mueve dos casillas a la izquierda mientras que tu torre se mueve tres a la derecha.
- El juego termina cuando un jugador hace jaque mate a su oponente. Esto significa el rey está en jaque, y no hay que puede realizar algún movimiento para salir de esa posición. Ante esta situación el ganador golpea al rey de su oponente para que caiga, en señal de derrota.
- En caso de empate, se realizan tablas de puntuaciones de los jugadores. Ocurre cuando tu rey puede quedar en jaque una y otra vez, pero solo te la pasas yendo de un lado a otro sin poder hacer nada más al respecto. Esto puede pasar por el acuerdo de ambos jugadores, mediante repetición (si ambos jugadores mueven sus piezas y retroceden en las mismas casillas), por regla de los 50 movimientos (si ninguno de ellos captura una pieza en ese total de movimientos consecutivos), por material insuficiente (si ninguno de ellos puede realizar el jaque al otro, o si se capturan todas las piezas, excepto el rey).

### **PARTE 3: Incorporar una estrategia**

- Para utilizar una estrategia, es necesario que se utilice todas las piezas en el tablero. Uno de los errores que cometen los principiantes es usar solo



algunas piezas, por lo que en el transcurso de la partida, las piezas que no se han movido terminan siendo presa fácil del oponente.

- En la apertura, aprovecha en realizar tu primer movimiento, el de las dos casillas, para luego ir sacando una por una, esto permite que más piezas entren al campo de juego para defenderte.
- Controlar el centro del tablero es muy ventajoso. El movimiento de las piezas puede ser en cualquier dirección, y si adquieres el control de esta zona, se reducirá el campo de acción de tu adversario.
- No sacrifiques tus piezas innecesariamente. Antes de ello, realiza un intercambio o elige otra estrategia para obtener ventaja. Recuerda cada pieza es importante según el lugar donde se mueva. Existe un sistema de puntos, el cual también te beneficiará.

El peón vale 1

El caballo vale 3

El alfil vale 3

La torre vale 5

La reina vale 9

El rey es infinitamente valioso por obvias razones.

- Protege a tu rey. Quien pierda a su rey terminará por perder la partida, utiliza la estrategia del enroque y asegura sus movimientos para que pueda liberarse del jaque. Esta pieza no puede hacer mucho sola, necesita de acompañantes para su seguridad.

**3.4.3.2. Práctica:** Combinar los ejercicios mentales que realiza al jugar ajedrez con ejercicios físicos para potenciar su rendimiento.

**3.4.3.3. Partidas:** Atoche (2014) menciona que el primer movimiento lo realiza quien tenga de su lado las casillas de color blanco, por lo que antes de

comenzar con la partida se realiza un sorteo para ver que participante inicia el movimiento de las piezas, en el caso de campeonatos oficiales, le corresponde al jugador con mayor número de partidas de piezas blancas para que comience el juego.

Durante el desarrollo de la partida, cada uno de los participantes buscara obtener ventaja sobre su adversario, ya sea material o a través de la posición de las piezas, por lo que se concluye que el objetivo principal es atacar al rey, para que este no pueda ser defendido, lo que comúnmente se denomina jaque mate.

#### **3.4.4. Evaluación de la estrategia CHRISAR**

Los conocimientos escolares y aquellos que queremos aportar a la escuela por medio del ajedrez reúnen las siguientes condiciones:

**3.4.4.1. Interesantes:** significativos desde el punto de vista de los intereses.

**3.4.4.2. Significativos:** desde el punto de vista cognoscitivo.

**3.4.4.3. Valorados y compartidos socialmente:** significativos desde el punto de vista social y cultural.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. METODOLOGÍA**

#### **4.1. HIPÓTESIS**

##### **4.1.1. Hipótesis general**

La Estrategia CHRISAR, permite mejorar significativamente la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna en el año 2018.

##### **4.1.2. Hipótesis Específicas**

- a. El nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR es bajo.
- b. El nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR es alto.
- c. Existe una diferencia significativa entre el nivel de la práctica del deporte del ajedrez que presenta los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.

## **4.2. VARIABLES**

### **4.2.1. Identificación de la variable independiente**

La estrategia CHRISAR.

#### **INDICADORES:**

- Aceptabilidad
- Flexibilidad
- Pertinencia

### **4.2.2. Identificación de la variable dependiente**

Nivel de práctica del ajedrez.

#### **INDICADORES:**

- Interés por el ajedrez
- Conocimiento
- Participación

## **4.3. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

### **4.3.1. Tipo de investigación**

Aplicada

### **4.3.2. Diseño de investigación**

Diseño Pre experimental con un solo grupo

#### **4.4. ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN**

Micro regional: institución educativa “San Martín de Porres”, ubicada en la calle Olga Grohmann, en Tacna

#### **4.5. UNIDADES DE ESTUDIO**

Estudiantes de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres”

#### **4.6. POBLACIÓN Y MUESTRA**

##### **4.6.1. Población**

La población estuvo conformada por 90 estudiantes de primero de secundaria de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres”.

##### **4.6.2. Muestra**

Se trabajó con 12 estudiantes de primero de secundaria de la institución educativa.

#### **4.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

##### **4.7.1. Técnicas**

Taller y

Campeonato

##### **4.7.2. Instrumentos**

Guía de la Estrategia

Reglamentos

##### **4.7.3. Técnicas**

Observación

Encuesta

#### **4.7.4. Instrumentos**

Prueba de entrada: cuestionario

Prueba de salida: cuestionario

## **CAPÍTULO V**

### **5. LOS RESULTADOS**

#### **5.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO**

Se inició el trabajo de campo de la presente investigación con la preparación de la actividad para dar a conocer a los estudiantes las ideas generales que se deben conocer para mejorar la práctica del deporte del ajedrez en ellos y establecer el nivel requerido para la práctica del ajedrez antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR y así determinar la diferencia que existe entre el nivel de práctica del deporte del ajedrez que presentan los alumnos de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.

Luego, se presentó la solicitud pidiendo el permiso para para realizar el torneo de ajedrez CHRISAR dirigido a la Hna. Florentina Clemente Venegas en la dirección de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres” de Tacna, como parte central del trabajo de investigación en ejecución. La solicitud fue aprobada y se empezó la organización del taller de ajedrez con la estrategia CHRISAR.

Para continuar, se presentó un plan de trabajo sobre el taller de ajedrez y el torneo a realizar dirigido a la docente Elda Rondón, sub directora de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres” de Tacna y así se procedió coordinar los horarios y el cronograma de actividades para motivar a los alumnos. Además se obtuvo el permiso para poder convocar una reunión de los padres de familia de los alumnos que iban a participar en el taller.

Se informó a los padres de familia sobre el taller para fomentar la práctica del ajedrez, sus beneficios tanto conductuales como académicos y se solicitó la autorización para la asistencia de los alumnos al respectivo taller. Se obtuvo la aprobación de la mayoría de los padres de familia con agrado.

La recolección de datos, se hizo de forma directa con una prueba de entrada aplicada a los alumnos para comprobar los conocimientos del deporte del ajedrez, que poseían antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR. Todo lo manifestado se realizó con las siguientes acciones:

- Durante las primeras sesiones se realizaron los temas de nociones básicas y reglas del ajedrez, exponiendo los temas a los alumnos con material didáctico y audiovisual, logrando su comprensión.
- Se realizó el reconocimiento de piezas a través de un tablero de ajedrez humano, obteniendo así el trabajo en equipo de los alumnos y el mejor reconocimiento de las piezas de una forma dinámica.
- Durante las siguientes sesiones se realizaron prácticas que se usaron para despejar dudas sobre el reglamento y las estrategias del juego, para mejorar sus habilidades en el deporte del ajedrez.
- Posteriormente se realizó el pre torneo de ajedrez con el objetivo de reforzar sus conocimientos adquiridos sobre el ajedrez y prepararlos para el torneo ya mencionado.
- Finalmente se realizó el torneo con una eliminación simple, dando como resultado tres ganadores, los cuales fueron premiados por su excelente participación.

La información recopilada, se presentan a través de tablas, gráficos y testimonios gráficos a continuación.



## **5.2. DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Para la presentación de la información obtenida se trabajará en función a los objetivos a lograr en la investigación. Así se plantea el siguiente orden:

- Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR
- Información sobre la aplicación de la Estrategia CHRISAR en estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna
- Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.
- Información sobre la diferencia existente entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.

### **5.3. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **5.3.1 Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR**

Para establecer el nivel de motivación que presentan los estudiantes de primero de secundaria, para la práctica del ajedrez como deporte, se han considerado tres indicadores:

- Interés por el deporte de ajedrez
- Conocimiento sobre el deporte del ajedrez
- Participación en el torneo de ajedrez

Para recoger información sobre estos indicadores se trabajará con un cuestionario que se considera como prueba de entrada.

Así mismo se presenta la información sobre la práctica del ajedrez, considerando los resultados obtenidos en los tres indicadores.

Tabla 1 Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de entrada

Categorías	f	%
Alto interés por el ajedrez	4	33.33
Bajo interés por el ajedrez	8	66.67
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

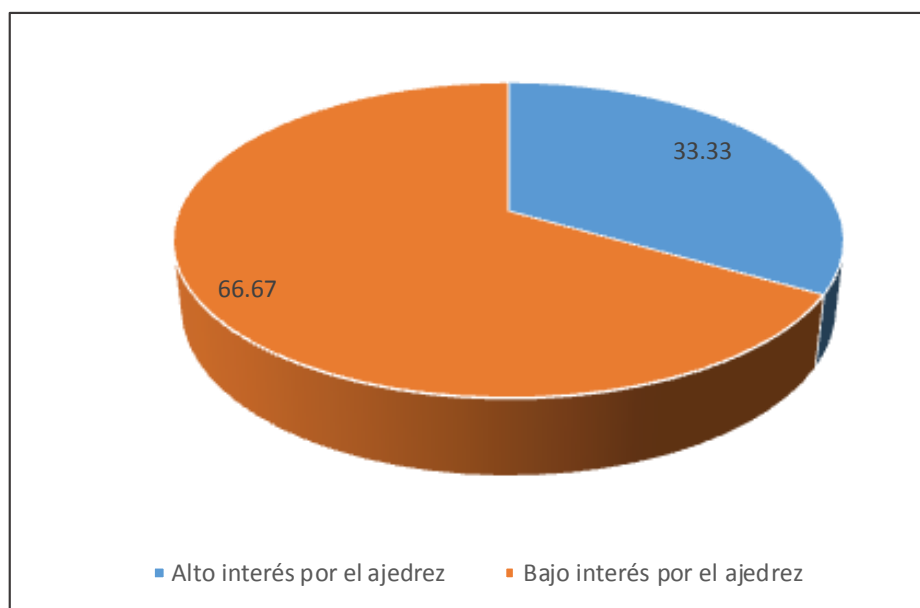


Figura: 1 Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de entrada

FUENTE: Tabla 1

## **INTERPRETACIÓN**

En la Tabla 1, se presenta la información sobre el interés que muestran los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín De Porres por la práctica del ajedrez antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR. En ellas se aprecia que el 66.67% de los estudiantes tienen un bajo interés por la práctica del ajedrez y el 33.33%, un alto interés.

Esta información indica que antes de participar en la estrategia CHRISAR, a la mayoría de los estudiantes no les gustaba jugar ajedrez ni tampoco aprenderlo o enseñarlo, menos aún practicar antes de jugar una partida de ajedrez. Es por esta razón, que se aprecia una especie de desinterés por el deporte del ajedrez.

Tabla 2 Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de entrada

Categorías	f	%
Nivel de conocimiento alto	5	41.67
Nivel de conocimiento bajo	7	58.33
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

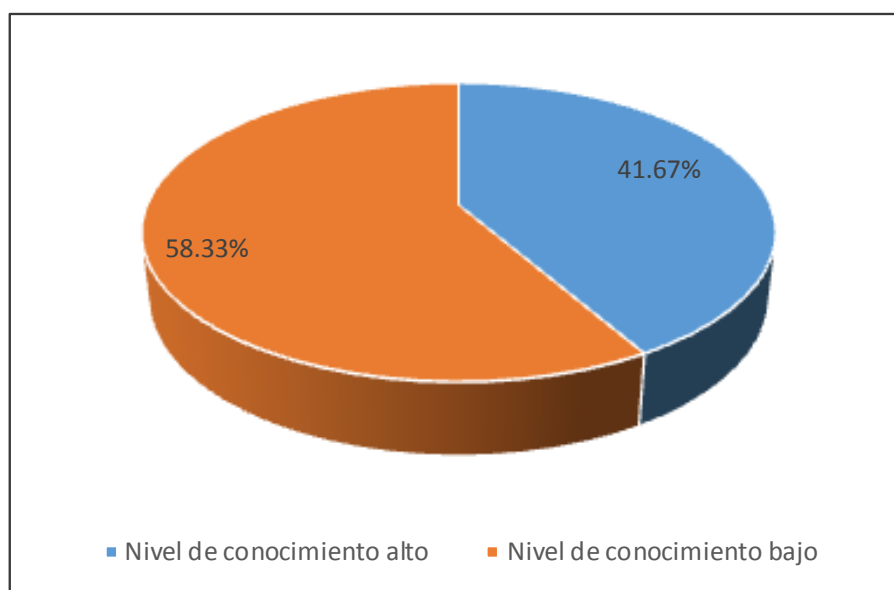


Figura 2 Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez. Prueba de entrada

Fuente: Tabla 2

## INTERPRETACIÓN

En la Tabla 2, se aprecia la información sobre el conocimiento que tienen los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín De Porres, por la práctica del ajedrez antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR. Así se puede ver en ella que el 58.33% de los estudiantes tienen un nivel de conocimiento bajo del deporte del ajedrez y el 41.67%, un nivel de conocimiento alto.

Este resultado revela que la mayoría de estudiantes no ha escuchado hablar sobre el deporte del ajedrez por lo que no sabe jugar este juego, y no saben mucho sobre el movimiento de las fichas o las jugadas que se realizan en el deporte ciencia, posiblemente porque no tienen interés en él.

Tabla 3 Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez.  
Prueba de entrada

Categorías	f	%
Alta participación en juegos de ajedrez	4	33.33
Baja participación en juegos de ajedrez	8	66.67
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

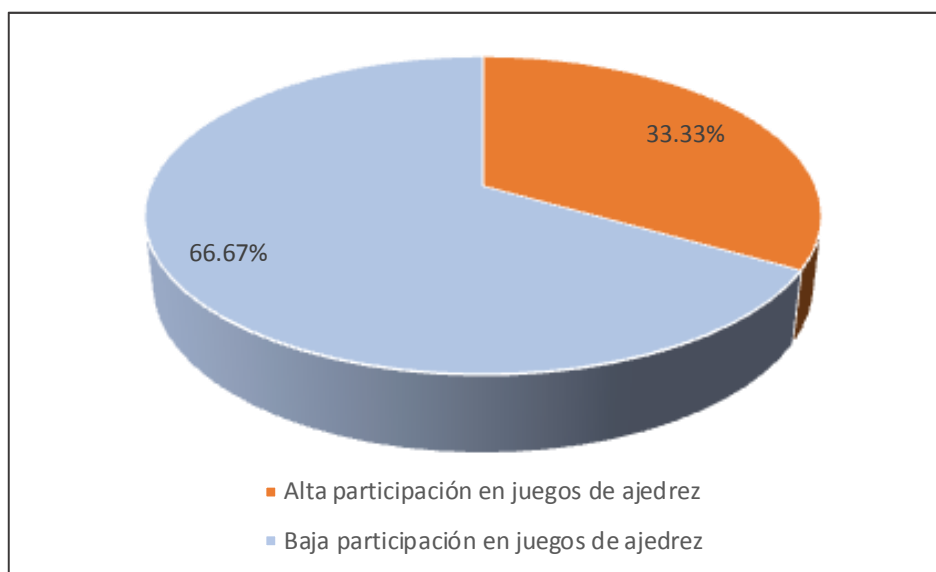


Figura 3 Participación de los esstudiantes en juegos de ajedrez.  
Prueba de entrada

Fuente: Tabla 3

## INTERPRETACIÓN

En la Tabla 3, se da a conocer la información sobre la participación de los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín De Porres, en la práctica del ajedrez antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR. La información que se ofrece en ella permite apreciar que el 66.67% de los estudiantes tienen una baja participación o ninguna, en juegos o torneos de ajedrez y el 33.33%, tienen una alta participación.

Evidentemente son pocos los estudiantes a los que les agrada participar en torneos de ajedrez y organizarlos. Les agrada integrar los comités organizadores y les gusta recibir capacitación para jugar mejor. La mayoría de ellos no lo hace, por desconocimiento o por falta de interés en el deporte ciencia.



Tabla 4 Nivel de practica del ajedrez que presentan los estudiantes.  
Prueba de entrada

Categorías	f	%
Nivel alto	4	33.33
Nivel bajo	8	66.67
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

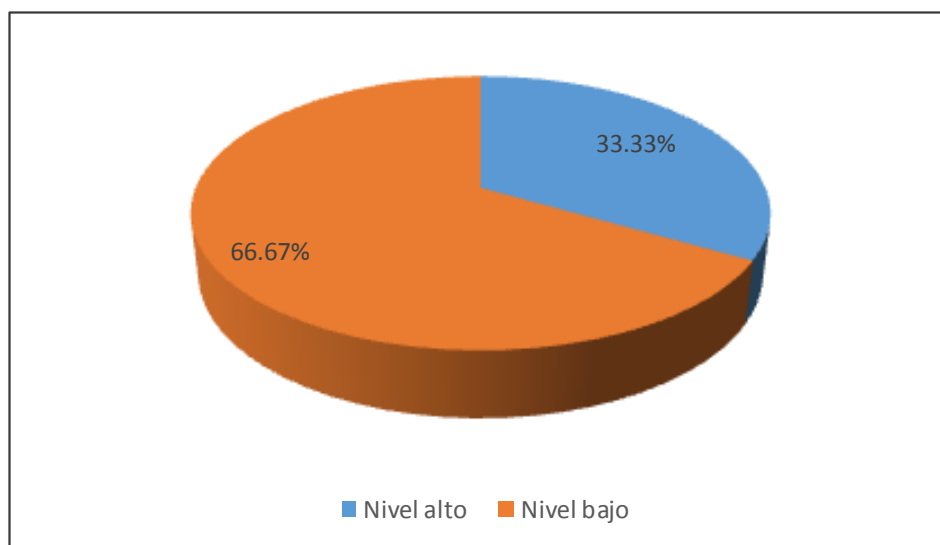


Figura 4 Nivel de practica del ajedrez que presentan los estudiantes.  
Prueba de entrada

Fuente: Tabla 4

## INTERPRETACIÓN

En la Tabla 4, se da a conocer la información sobre el nivel de práctica que presentan los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín De Porres, en el deporte del ajedrez antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR. En esta tabla se puede apreciar que el 66.67% de los estudiantes presenta un nivel bajo del ajedrez y el 33.33%, un nivel alto.

Es evidente que los estudiantes que no muestran interés por el ajedrez y que no tienen conocimiento sobre él, no pueden participar en torneos de ajedrez. No pueden practicar el juego ciencia.

Estos resultados justifican plenamente la ejecución de la estrategia CHRISAR, que tiene como finalidad sensibilizar a los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna en la práctica del ajedrez. Como objetivos específicos persigue:

- Motivar a los alumnos a la práctica del ajedrez por medio de sesiones dinámicas en las aulas del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna.
- Conducir a los alumnos a la disciplina y perseverancia por medio de contenido multimedia al final de cada sesión de clase por deportes como el ajedrez en los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna.
- Incentivar a los alumnos al deporte como el ajedrez a través de un torneo de competencia por el cual se otorgarán premios con el fin de motivar a los alumnos a esforzarse y mejorar cada vez más en esta disciplina, en los estudiantes del primero de secundaria con la aplicación de la estrategia CHRISAR.

### **5.3.2 Información sobre la aplicación de la Estrategia CHRISAR en estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna**

La aplicación de la estrategia CHRISAR, requirió de la ejecución de varias actividades:

- Actividades de coordinación
- Actividades de motivación
- Actividades de capacitación
- Actividades de participación

Dentro de Las actividades de participación se organizó el **TORNEO DE AJEDREZ “CHRISAR”**, el mismo que se llevó a cabo tal como lo establecía el Plan y el Reglamento elaborado para tal fin y que se encuentra en anexos.

Previamente se cumplió con capacitar a los estudiantes en el deporte del ajedrez, para ello se llevaron a cabo los talleres respectivos. Al mismo tiempo se implementaron las medidas para la motivación a los estudiantes. Se puso premios para los ganadores de las participantes.

Estas actividades se llevaron a cabo sin contratiempos y a continuación se presentan fotografías como evidencias gráficas del Torneo.

A continuación se presentan testimonios fotográficos de la aplicación de la estrategia CHRISAR



Fotografía 1 Despertando Interés por el ajedrez



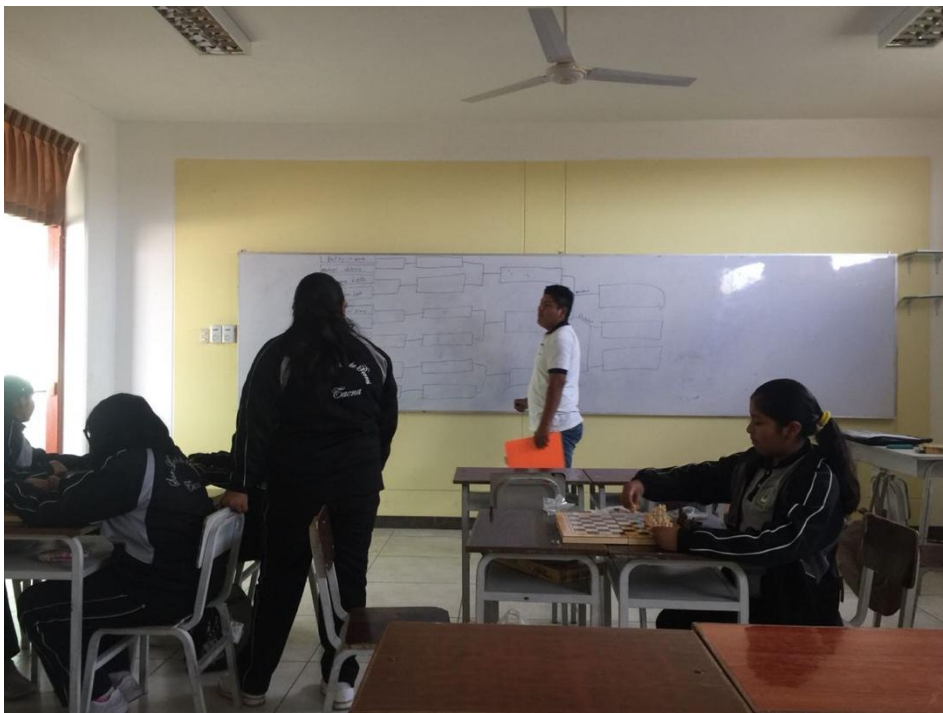
Fotografía 2



Fotografía 3



Fotografía 4



Fotografía 5





Fotografía 6



Fotografía



Fotografía 8





Fotografía 9



Fotografía 10

### **5.3.3 Información sobre el nivel de motivación de la práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.**

Una vez terminada la aplicación de la estrategia CHRISAR, se procedió a evaluar el interés, el conocimiento y la participación de los estudiantes de primero de secundaria que participaron en la experiencia.

Para establecer el nivel de motivación que presentan los estudiantes de primero de secundaria, para la práctica del ajedrez como deporte, al igual que en la prueba de entrada, se han considerado tres indicadores:

- Interés por el deporte de ajedrez
- Conocimiento sobre el deporte del ajedrez
- Participación en el torneo de ajedrez

Para recoger información sobre estos indicadores se trabajó con un cuestionario que se considera como prueba de salida, estructurado en 12 ítems.

También se presenta la información sobre la práctica del ajedrez, luego de haber concluido el torneo de ajedrez CHRISAR, considerando los resultados obtenidos en los tres indicadores

Tabla 5 Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de salida

Categorías	f	%
Alto interés por el ajedrez	7	58.33
Bajo interés por el ajedrez	5	41.67
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

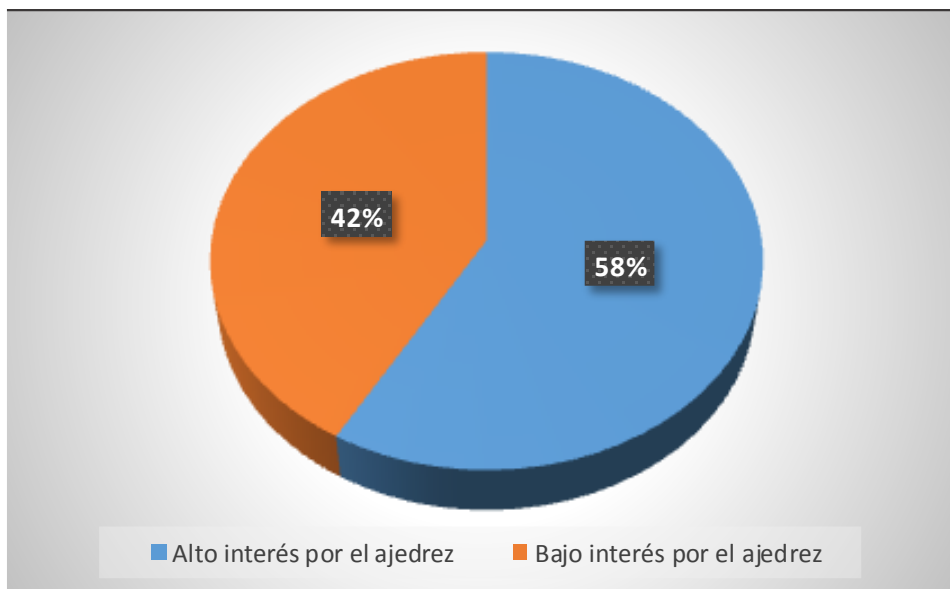


Figura: 5 Interés de los estudiantes por el ajedrez. Prueba de salida

FUENTE: Tabla 5

## **INTERPRETACIÓN**

En la Tabla 5, se presenta la información sobre el interés que muestran los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres por la práctica del ajedrez, después de haber participado en la estrategia CHRISAR. En ellas se aprecia que el 58.33% de los estudiantes tienen un alto interés por la práctica del ajedrez y el 41.67%, un bajo interés.

Esta información indica que después de participar en la estrategia CHRISAR, la mayoría de los estudiantes se han motivado y muestran un mayor interés por el deporte del ajedrez y desean aprenderlo o enseñarlo, practican antes de jugar una partida de ajedrez. Es por esta razón que se aprecia una motivación que revela un interés significativo por el deporte del ajedrez.

Tabla 6 Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez.  
Prueba de salida

Categorías	f	%
Nivel de conocimiento alto	8	66.67
Nivel de conocimiento bajo	4	33.33
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

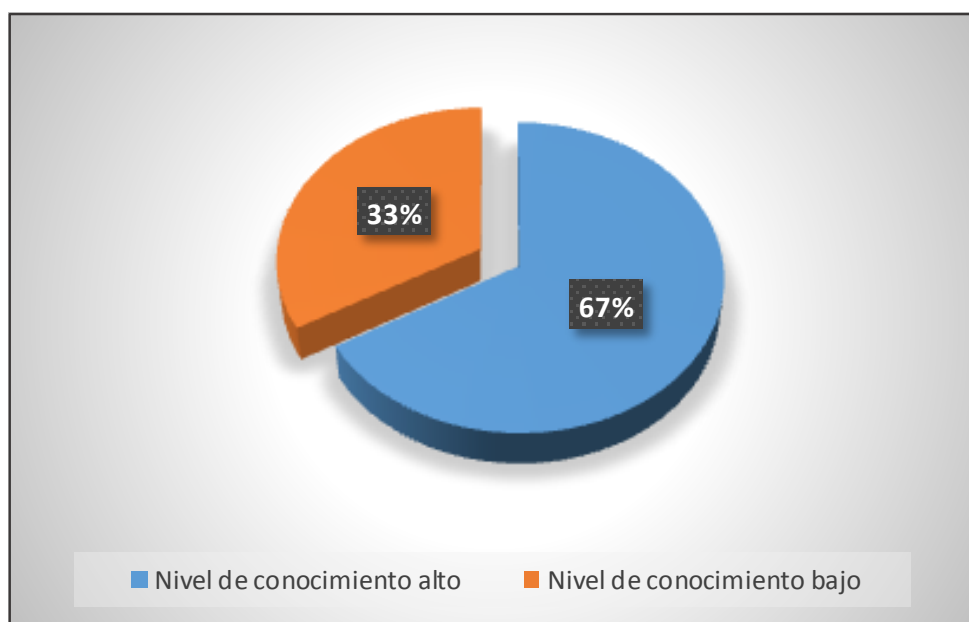


Figura 6 Nivel de conocimiento de los estudiantes sobre el ajedrez.  
Prueba de salida

Fuente: Tabla 6

## **INTERPRETACIÓN**

En la Tabla 6, se aprecia la información sobre el conocimiento que tienen los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres, por la práctica del ajedrez, después de haber participado en la estrategia CHRISAR. Así se puede ver en ella que el 66.67% de los estudiantes tienen un nivel de conocimiento alto del deporte del ajedrez y el 33.33%, un nivel de conocimiento bajo.

Este resultado revela que la mayoría de estudiantes han logrado conocer las condiciones básicas de un torneo, al tablero de ajedrez y la reglas del juego por lo que se deduce que saben jugar y practican las jugadas básicas que se realizan en el deporte ciencia, Evidentemente su interés en él ha aumentado considerablemente.

Tabla 7 Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez.  
Prueba de salida

Categorías	f	%
Alta participación en juegos de ajedrez	7	58.33
Baja participación en juegos de ajedrez	5	41.67
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

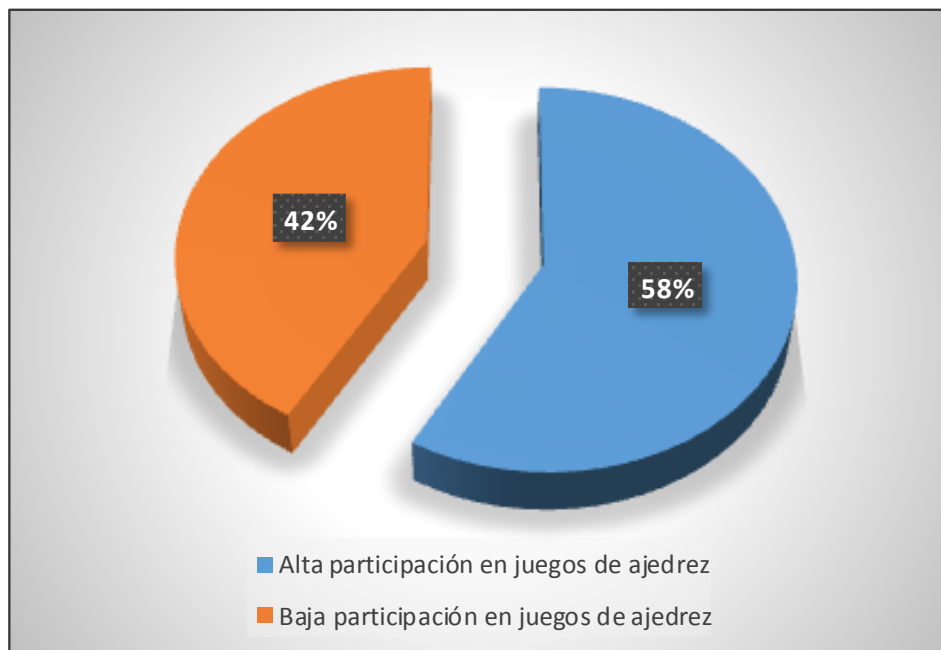


Figura 7 Participación de los estudiantes en juegos de ajedrez.  
Prueba de entrada

Fuente: Tabla 7



## INTERPRETACIÓN

En la Tabla 7, se da a conocer la información sobre la participación de los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín de Porres, en la práctica del ajedrez, después de haber participado en la estrategia CHRISAR. La información que se ofrece en ella permite apreciar que el 58.33% de los estudiantes tienen una alta participación, en juegos o torneos de ajedrez y el 41.67%, tienen una baja participación en ellos.

Evidentemente los estudiantes a los que les agrada participar en torneos de ajedrez y organizarlos han aumentado significativamente. Les agrada integrar los comités organizadores y les gusta recibir capacitación para jugar mejor. Una minoría de ellos aún no lo hace, posiblemente por otros factores a los que habría que investigar.

Tabla 8 Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes.  
Prueba de salida

Categorías	f	%
Nivel alto	9	75.00
Nivel bajo	3	25.00
TOTAL	12	100.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

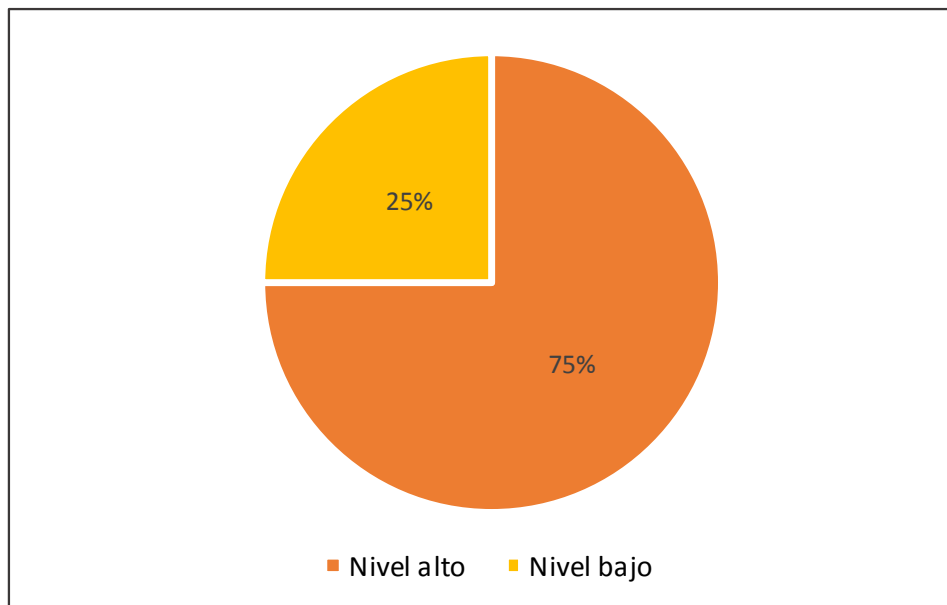


Figura 8 Nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes: Prueba de salida

Fuente: Tabla 8

## **INTERPRETACIÓN**

En la Tabla 8, se da a conocer la información sobre el nivel de práctica que presentan los estudiantes de **primero de secundaria** de la I.E.P. San Martín de Porres, en el deporte del ajedrez, después de haber participado en la estrategia CHRISAR. En esta tabla se puede apreciar que el 75.00% de los estudiantes presenta un nivel alto del ajedrez y el 25.00%, un nivel bajo.

Es evidente que los estudiantes, después de haber participado en la Estrategia CHRISAR, muestran un mayor interés por el ajedrez y que tienen un conocimiento básico sobre él, y que pueden participar en torneos de ajedrez. Por lo tanto se deduce que los estudiantes si pueden practicar el juego ciencia.

#### **5.3.4 Información sobre la diferencia existente entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR**

Para establecer la diferencia existente entre la prueba de entrada y la de salida se hizo uso de la comparación entre los resultados alcanzado en cada uno de los indicados en especial los relacionados con el nivel alto de cada uno de ellos.

A continuación se presentan los resultados alcanzados.

Tabla 9 Comparativo del nivel alto de los indicadores y de la practica del ajedrez que presenta los estudiantes en las pruebas de entrada y salida, despues de la aplicación de la estrategia CHRISAR

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Interés por el ajedrez	4	33.33	7	58.33
Conocimiento del ajedrez	4	33.33	8	66.67
Participación en juegos de ajedrez	5	41.67	7	58.33
Nivel de la práctica del ajedrez	4	33.33	9	75.00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

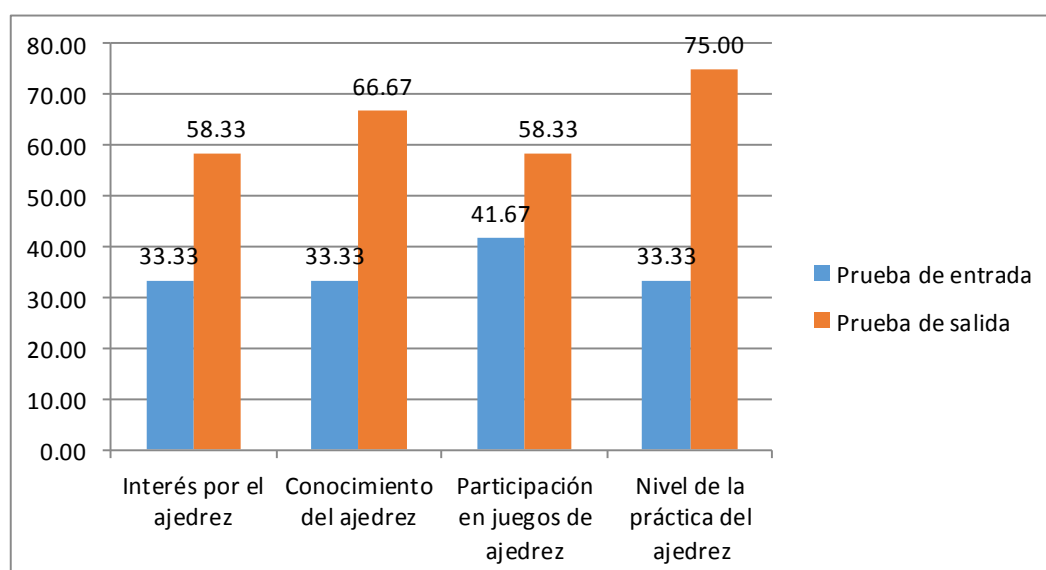


Figura 9 Comparativo del nivel alto de los indicadores y de la practica del ajedrez que presenta los estudiantes en las pruebas de entrada y salida, despues de la aplicación de la estrategia CHRISAR

Fuente: Tablas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8

## **INTERPRETACIÓN**

En la Tabla 9, se da a conocer la información sobre el comparativo del nivel alto de los indicadores y de la práctica del ajedrez que presenta los estudiantes en las pruebas de entrada y salida, después de la aplicación de la estrategia CHRISAR

Se puede apreciar que los tres indicadores: interés, conocimiento y participación en el deporte del ajedrez, presentan un comportamiento positivo, ya que los estudiantes presentan una actitud positiva de las estudiantes hacia el ajedrez. Finalmente, en el resultado global, se ha logrado que la mayoría de estudiantes se interese por la práctica del ajedrez, lo que es beneficioso para ellas ya que se potencia sus capacidades para el aprendizaje.

## **5.4. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

Para la comprobación de las hipótesis, se trabajó primero en las hipótesis específicas considerando, que una vez comprobadas, por lógica se comprueba la hipótesis general.

### **5.4.1. Comprobación de las hipótesis específicas**

La hipótesis específica a) afirma que:

El nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR es bajo.

La información alcanzada y presentada en las tablas 1, 2 y 3 permite establecer que las estudiantes antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR, no tenían interés, conocimiento y habían participado en juegos o torneos de ajedrez. Esta condición hacía entender que no practicaban el ajedrez en su mayoría. En la tabla 4 se evidencia que la práctica del Ajedrez por parte de las estudiantes es de nivel bajo en su mayoría.

Considerando estos resultados, se puede señalar que la hipótesis a) ha quedado comprobada.

La hipótesis específica b) señala que:

El nivel de práctica del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna después de la aplicación de la estrategia CHRISAR es alto.

Para comprobar esta hipótesis se tiene en cuenta los resultados alcanzados y presentados en las tablas 5, 6 y 7. Así se aprecia que el porcentaje de estudiantes que presentan mayor interés en el ajedrez ha aumentado significativamente, similar

comportamiento se observa en el indicador conocimiento y participación. Con estos resultados se puede considerar que la motivación por el ajedrez ha mejorado significativamente en las estudiantes participantes del presente estudio. Finalmente los resultados presentados en la tabla 8 dejan sin lugar a dudas que el nivel de la práctica de ajedrez después de su participación en la estrategia CHRISAR ha mejorado ostensiblemente ya que la mayoría de estudiante presenta un nivel alto.

En base a esta información se puede considerar que esta hipótesis también ha quedado comprobada.

La hipótesis específica c) indica que:

Existe una diferencia significativa entre el nivel de la práctica del deporte del ajedrez que presenta los estudiantes de. primero de secundaria antes y después de la aplicación de la estrategia CHRISAR.

Para la comprobación de esta hipótesis, se trabaja con la tabla 9. En ella se ha procedido a establecer la comparación de los resultados del nivel alto alcanzado en las pruebas de entrada y salida por cada indicador.

En el indicador interés por el ajedrez se advierte una diferencia del 25.00% a favor de la prueba de salida. En el indicador conocimiento del ajedrez, la diferencia es de 33.34% también a favor de la prueba de salida, y en el indicador Participación en juegos de ajedrez, se aprecia una diferencia de 16,66%, siempre a favor de la prueba de salida. Es evidente que hay diferencia entre ambas pruebas y que el aprendizaje del ajedrez tiene un mejor resultado, seguido por la motivación y por último por la participación. Finalmente se aprecia que en el nivel de práctica del ajedrez la diferencia es de 41,67%.

Este resultado permite afirmar que la hipótesis específica c) ha quedado comprobada.



#### **5.4.2. Comprobación de la hipótesis general**

La hipótesis general afirma que:

La Estrategia CHRISAR, permite mejorar significativamente la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin de Porres de Tacna en el año 2018.

Para comprobar la hipótesis general se toma en cuenta que se ha comprobado que las estudiantes antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR presentan un nivel bajo de práctica del ajedrez y que después de la aplicación de la estrategia, presenta un nivel alto de práctica del ajedrez en la mayoría del grupo experimental.

Así mismo, se ha comprobado que existe una diferencia significativa entre los resultados alcanzados en las pruebas de entrada y salida, favorable a esta última. Por lo tanto se puede afirmar que la estrategia CHRISAR es efectiva para motivar la práctica del ajedrez en las estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martin De Porres. Por lo tanto la Hipótesis General ha quedado comprobada.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS**

#### **6.1. CONCLUSIONES**

##### **PRIMERA**

Se ha logrado establecer que los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna antes de la aplicación de la estrategia CHRISAR, presentan desconocimiento, poco interés por el ajedrez y escasa participación en torneos o juegos de este deporte, por lo que se concluye que el nivel de motivación en la práctica del ajedrez es baja.

##### **SEGUNDA**

Se ha podido comprobar que después de la aplicación de la aplicación de la estrategia CHRISAR, los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna han logrado alcanzar mejores conocimientos e interés por el deporte del ajedrez, su participación en torneos de ajedrez ha sido positiva. .

##### **TERCERA**

La diferencia entre el nivel de motivación de la práctica del deporte del ajedrez que presentan los estudiantes de primero de secundaria antes y después de la aplicación

de la estrategia CHRISAR, es evidente en cada uno de los indicadores: interés, conocimiento y participación en la práctica del ajedrez.

#### **CUARTA**

Se ha podido comprobar que la aplicación de la estrategia CHRISAR, ha permitido motivar la práctica del deporte del ajedrez en forma eficaz, en los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna en el año 2018.

## **6.2. SUGERENCIAS**

- Considerando que la práctica del ajedrez contribuye al desarrollo de la inteligencia lógico-matemática, habilidades intelectuales como la atención y concentración, la observación, la memoria, cálculo y el análisis, en las estudiantes y que favorece al incremento de su rendimiento escolar, y a su grado de madurez personal.
- También que promueve la práctica de valores como disciplina, colectivismo, respeto a reglamentos, leyes y normas de comportamiento y deportividad ante victorias y derrotas, sería conveniente que en los planes operativos anuales se considere el desarrollo de un torneo al año donde puedan participar los estudiantes de la Institución Educativa.
- Para la operatividad de los Torneos de Ajedrez, se puede trabajar con el Plan y Reglamento del “Torneo de Ajedrez CHRISAR”, que se encuentran en anexos.

## REFERENCIAS

- 123ajedrez. (s.f.). *Táctica y Estrategia*. Recuperado el 25 de abril de 2018, de Como jugar al ajedrez: para jugar aprendiendo: <https://www.123ajedrez.com/la-partida-de-ajedrez/tactica-y-estrategia>
- Atoche, C. (31 de Octubre de 2014). *El ajedrez*. Recuperado el 5 de Abril de 2018, de Todo Terminado: <http://todoterminado.blogspot.com/2014/10/el-ajedrez.html>
- FIDE. (2018). *Leyes del Ajedrez*. Turquía: FIDE.
- Ganzo, J. (1973). *Historia General del Ajedrez*. Madrid: Edit. Ricardo Aguilera.
- Gardner, H. (1983). *Inteligencias múltiples*. Buenos Aires: Paidós.
- Mahmuod, M., & Vázquez, P. (1998). El Ajedrez Educativo como Materia Formativa Esencial en Edad Escolar. (págs. 1-14). Madrid: Congreso de Madrid.
- Marín, F. (2012). *Abc blogs: Jugar con cabeza*. Recuperado el 12 de marzo de 2018, de <https://abcblogs.abc.es/jugar-con-cabeza/ajedrez/diez-razones-por-las-que-el-ajedrez-es-bueno-para-tu-cerebro.html>
- Quintana, O. (1995). *Escuela Municipal de Ajedrez: Beneficios que aporta el ajedrez al estudiante*. Recuperado el 3 de Marzo de 2018, de Club de ajedrez Alcocón-Parque Lisboa: <http://escuelamunicipaldeajedrez.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Ribas, M. (2013). *El ajedrez ayuda a mejorar la capacidad lectora, la concentración y la hiperactividad infantil: Práctica en español*. Recuperado el 26 de Marzo de 2018, de Agencia EFE: <https://www.practicaespanol.com/el-ajedrez-ayuda-a-mejorar-la-capacidad-lectora-la-concentracion-y-la-hiperactividad-infantil/>
- Torres, F. (2014). *La toma de Decisiones y el Ajedrez como Herramienta Gerencial*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.

- Van Den Brule, Á. (24 de Febrero de 2013). *Alzhéimer y ajedrez: Prevención de los problemas de memoria*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de Arte, Ciencia y Magia: <https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/arte-ciencia-y-magia/>
- Wikihow.com. (s.f.). *Cómo jugar ajedrez para principiantes*. Recuperado el 2 de Mayo de 2018, de <https://es.wikihow.com/jugar-ajedrez-para-principiantes>
- Wikipedia. (s.f.). *Ajedrez*. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>
- Yepes, J., & Yepes, L. (2000). *La magia del ajedrez. Historia, táctica y estrategias del juego ciencia*. Bogotá D.C: Editorial Panamericana.

# **ANEXOS**

## ANEXO 1

### CUESTIONARIO

(Entrada)

Finalidad: El presente cuestionario tiene como objetivo recoger información sobre el conocimiento el interés y la participación que tiene el estudiante sobre el juego del ajedrez.

Indicaciones: Luego de leer atentamente los ítem que se te plantean elige la respuesta que consideres que sea la correcta y márcala con una (X) dentro del paréntesis.

- | Nº | Ítems   |
|----|---|
| 1  | ¿Alguna vez escuchaste hablar sobre el ajedrez?<br>a) Sí ( )                      b) No ( )                                       |
| 2  | ¿Sabes jugar ajedrez?<br>a) Sí ( )                      b) Un poco ( )                      c) No ( )                             |
| 3  | Moviendo el alfil se inicia el juego de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )                                       |
| 4  | Con el jaque mate se finaliza el juego<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 5  | Te gusta jugar ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) Un poco ( )                      c) No ( )                            |
| 6  | Si tu respuesta es afirmativa ¿Por qué te gusta?<br>a) Es bonito    b) Me estimula    c) Me gusta ganar                           |
| 7  | Te gustaría enseñar a jugar ajedrez a tus amigos.<br>a) Sí ( )                      b) Tal vez ( )                      c) No ( ) |
| 8  | Practicas antes de jugar una partida de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) Un poco ( )                      c) No ( )   |
| 9  | Te agrada participar en torneos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 10 | Te gusta organizar juegos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 11 | Te gusta integrar el comité organizador de torneos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )                         |
| 12 | Te gustaría recibir capacitación sobre como jugar ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )                             |

Gracias



## ANEXO 2

### CUESTIONARIO (Salida)

**Finalidad:** El presente cuestionario tiene como objetivo recoger información sobre el conocimiento el interés, la participación y aceptabilidad que tiene el estudiante sobre el juego del ajedrez.

**Indicaciones:** Luego de leer atentamente los ítem que se te plantean elije la respuesta que consideres que sea la correcta y márcala con una (X) dentro del paréntesis.

- | N° | Ítems   |
|----|---|
| 1  | La iluminación y la ventilación son condiciones básicas en un torneo de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) A veces                      c) No ( ) |
| 2  | ¿El tablero de ajedrez tiene 64 casillas, 32 blancas y 32 negras?<br>a) Sí ( )                      b) No ( )   |
| 3  | Moviendo el alfil se inicia el juego de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )   |
| 4  | Con el jaque mate se finaliza el juego<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 5  | Te gusta jugar ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) Un poco ( )                      c) No ( )  |
| 6  | Si tu respuesta es afirmativa ¿Por qué te gusta?<br>a) Es bonito    b) Me estimula    c) Me gusta ganar   |
| 7  | Te gustaría enseñar a jugar ajedrez a tus amigos.<br>a) Sí ( )                      b) Tal vez ( )                      c) No ( )                           |
| 8  | Practicar antes de jugar una partida de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) Un poco ( )                      c) No ( )                             |
| 9  | Te agrada participar en torneos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 10 | Te gustaría organizar juegos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )   |
| 11 | Te gustaría integrar el comité organizador de torneos de ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )  |
| 12 | Te gustaría recibir capacitación sobre como jugar ajedrez<br>a) Sí ( )                      b) No ( )   |

Gracias

## **PLAN DE ACTIVIDAD**

### **LA ESTRATEGIA CHRISAR, Y LA MOTIVACIÓN PARA LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN ESTUDIANTES DEL 1RO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN MARTÍN DE PORRES DE TACNA AÑO 2018**

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Parroquial: “San Martín de Porres”
- 1.2. Directora: Hna. Florentina Clemente Venegas
- 1.3. Sub Directora de Formación General: Prof. Elda Rondón Vicente
- 1.4. Asesora de Letras: Prof. Zulema Achahuanco Fuentes
- 1.5. Responsable del Área: Christian Sarmiento Pari

#### II. FUNDAMENTACIÓN

El Torneo de Ajedrez “CHRISAR” tiene un carácter formativo y educativo. Por esta razón se han modificado o no se contemplan algunas reglas oficiales de este deporte.

El ajedrez, es considerado como un deporte, como un juego ciencia. Se considera que su práctica requiere de ciertas habilidades como: saber a pensar, analizar y resolver problemas. Es evidente que el ajedrez requiere el cultivo de métodos de razonamiento sistemático, de disciplina, y del deseo de superación. El estudio como actividad formativa requiere de condiciones similares y se convierte en una herramienta valiosa para el éxito del estudiante en su formación integral.

De allí que la Estrategia CHRISAR, se convierte en una buena alternativa para el desarrollo en los estudiantes de las capacidades mencionadas en el párrafo anterior. Esta estrategia busca motivar la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna. Se debe concebir a este juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo de...

... capacidades intelectuales que ayudarán a comprender los conocimientos cada vez más sofisticados exigidos en las asignaturas de tipo técnico-científico y por otra parte contribuye a la formación integral de la persona mediante el aporte de una serie de valores y pautas de conducta que dan al individuo la capacidad de pensar y valerse por sí mismo en el cambiante mundo actual. (Mahmuod y Vázquez, 1998)

Es por esta razón que se presenta este proyecto para ejecutarlo en el mes de junio.

## **I. OBJETIVOS**

### **1.1. OBJETIVO GENERAL:**

- Sensibilizar a los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna en la práctica del ajedrez.

### **1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Motivar a los alumnos a la práctica del ajedrez por medio de sesiones dinámicas en las aulas del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna.
- Conducir a los alumnos a la disciplina y perseverancia por medio de contenido multimedia al final de cada sesión de clase por deportes como el ajedrez en los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín De Porres de Tacna.
- Incentivar a los alumnos al deporte como el ajedrez a través de un torneo de competencia por el cual se otorgarán premios con el fin de motivar a los alumnos

a esforzarse y mejorar cada vez más en esta disciplina, en los estudiantes del primero de secundaria con la aplicación de la estrategia CHRISAR.

## II. METODOLOGÍA

El desarrollo del Torneo de Ajedrez “CHRISAR”, comprende tres etapas:

### **Primera etapa. Capacitación**

Se trabaja con todos los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna y comprende las siguientes actividades:

- Conformar el Comité Organizador.
- Se desarrollarán tres talleres, para enseñar a jugar ajedrez a los estudiantes.,
- Los talleres será, Teórico-prácticos, y preparará a los estudiantes para el Torneo.
- Los estudiantes deben traer cada uno su Tablero y sus fichas.

### **Segunda etapa: El Torneo**

- Elaboración de la planilla de los partidos.
- Preparación del ambiente para el desarrollo del torneo
- Se designará a los árbitros del torneo.
- Ejecución de las fechas del torneo.
- Proclamación del ganador del Torneo

### **Tercera etapa: Premiación**

- Se organizará la ceremonia de premiación.

## III. POBLACIÓN Y MUESTRA

### **1. Población**

La población está conformada por 540 alumnos, del nivel secundario de la Institución Educativa Parroquial “San Martín de Porres” ubicada en la calle Olga Grohoman.

### **2. Muestra**

Trabajaremos con 60 alumnos del primero de secundaria del turno mañana, por el periodo de un mes y medio, habiendo realizado antes de la aplicación de la estrategia una previa evaluación, para saber en qué nivel se encuentran los alumnos y cuál será su avance y

progreso, después de la aplicación de la estrategia.

#### **IV. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:**

El presente trabajo está desarrollado para motivar la práctica del ajedrez en los alumnos, mediante la estrategia CHRISAR, considerando que es un deporte con muchos beneficios para el estudiante; tales como el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática, habilidades intelectuales tales como atención y concentración, la observación, la memoria, cálculo y el análisis, además de todos estos aspectos en el estudiante que practica el Ajedrez acarrea un evidente e inevitable incremento en su rendimiento escolar, que se manifiesta no solo en su expediente académico sino en su grado de madurez personal.

También desarrolla valores como disciplina, colectivismo, respeto a reglamentos, leyes y normas de comportamiento y deportividad ante victorias y derrotas.

La estrategia CHRISAR busca promover la práctica del ajedrez escolar para formar un espacio de recreación donde el niño aprende a pensar a través de un juego, a tomar sus propias decisiones y a aceptar sus logros, pero también sus errores, con el ánimo de corregirlos, para mejorar y seguir adelante, ya que cada movimiento en una partida de ajedrez es una decisión personal.

Además, por este método los alumnos aprenderán a ser pacientes, disciplinados, responsables y a saber perder sin culpar a nadie y algo muy importante, aprender a pensar con tranquilidad y serenidad antes de actuar.

**V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:**

<b>N°</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>FECHA</b>	<b>RESPONSABLE / COORDINADOR</b>
<b>1</b>	Presentación del proyecto a la Institución.	07/05/18	Christian Sarmiento
<b>2</b>	Autorización de la Institución.	08/05/18	Hna. Florentina Clemente Venegas
<b>3</b>	Coordinación con Sub dirección.	09/05/18	Christian Sarmiento
<b>4</b>	Coordinar con Asesora de letras.	17/05/18	Christian Sarmiento
<b>5</b>	Comunicar a los tutores de aula del primero el proyecto.	21/05/18	Christian Sarmiento
<b>6</b>	Reunión con padres de familia y presentación del proyecto para obtener su autorización.	01/06/18	Christian Sarmiento
<b>7</b>	Inicio de los talleres.	06/06/18	Christian Sarmiento
<b>8</b>	Taller I: Nociones Básicas y prueba de entrada	06/05/18	Christian Sarmiento
<b>9</b>	Taller II : Reglas del juego del ajedrez	09/05/18	Christian Sarmiento
<b>10</b>	Taller III : Movimientos de las piezas	13/05/18	Christian Sarmiento
<b>11</b>	Taller IV : Poner en práctica los movimientos aprendidos	16/05/18	Christian Sarmiento
<b>12</b>	Taller V : Sistemas de juego	20/05/18	Christian Sarmiento
<b>13</b>	Taller VI : Estrategias de juego	23/05/18	Christian Sarmiento
<b>14</b>	Taller VII : Perfeccionar estrategias	27/05/18	Christian Sarmiento
<b>15</b>	Taller VIII : Exponer	30/05/18	Christian Sarmiento
<b>16</b>	Taller IX : Plantear	06/06/18	Christian Sarmiento
<b>17</b>	Taller X : Demostrar y Fortalecer	09/06/18	Christian Sarmiento
<b>18</b>	Taller XI : Pre Torneo	13/06/18	Christian Sarmiento
<b>19</b>	Campeonato relámpago de	/05/18	Christian Sarmiento

## **VI. EVALUACIÓN:**

### **6.1 Cronograma de los talleres**

#### **Taller I : Nociones Básicas**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 06/05/18**

#### **Objetivo del taller**

Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna estarán en condiciones de explicar en forma práctica como se juega el ajedrez.

#### **Contenido.**

El ajedrez como deporte

Historia del ajedrez

El tablero, los escaques y las fichas del ajedrez

Los movimientos de las fichas del ajedrez

Práctica.

#### **Taller II : Reglas del juego del ajedrez**

**Duración: 2 horas (de 8 a 9:30 am de un sábado)**

**Fecha: 09/05/18**

#### **Objetivo del taller**

Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna estarán en condiciones de aplicar las reglas del ajedrez en forma práctica.

**Contenido.**

Las obligaciones de los participantes en un juego de ajedrez

Los árbitros en el juego del ajedrez

Las reclamaciones en un juego de ajedrez

Condiciones mínimas para una competencia de ajedrez

El inicio en una competencia de ajedrez

Naturaleza y objetivos del juego de ajedrez

La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez

La acción de mover las piezas durante el juego

El juego de ajedrez completado.

Práctica

**Taller III : Movimientos de las piezas**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 13/05/18**

**Objetivo del taller**

Tomar conciencia sobre la importancia de la memoria y los movimientos del caballo, torre, rey, reina, peones y alfil. Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna estarán en condiciones de explicar en forma didáctica los movimientos de cada pieza del ajedrez.

**Contenido.**

Identificar cada pieza del juego.

Manejo del tablero de ajedrez.

Conocer los movimientos de las piezas y su importancia en el juego.

Ubicar los niveles de cada pieza y su puntuación en el juego.



Inicio de las partidas.

Prácticas.

#### **Taller IV : Poner en práctica los movimientos aprendidos**

**Duración: 2 horas (de 8 a 9:30 am de un sábado)**

**Fecha: 16/05/18**

##### **Objetivo del taller**

Aprender diversos movimientos en pares, el que pierde más fichas es el perdedor. Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna estarán en condiciones para aplicar los movimientos aprendidos en una partida de ajedrez.

##### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo de la práctica.

Demostrar de forma didáctica los movimientos de cada pieza.

Explicar el valor de cada pieza por su capacidad de movimientos.

Ubicar cada pieza y el puntaje que representa.

Practicar.

#### **Taller V : Sistemas de juego**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 20/05/18**

##### **Objetivo del taller**

Desarrollar sistemas de juego y aperturas del ajedrez. Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna

estarán en condiciones de explicar en forma práctica el mejor inicio para una partida de ajedrez.

**Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo de la práctica.

Preparar las piezas para la explicación.

Designar el valor que le corresponde a cada pieza.

Comparar los movimientos de las piezas y sus puntajes.

Practicar.

**Taller VI : Estrategias de juego**

**Duración: 2 horas (de 8 a 9:30 am de un sábado)**

**Fecha: 23/05/18**

**Objetivo del taller**

Fomentar estrategias de juego para una buena toma de decisiones en los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna.

**Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo de la práctica.

Practicar estrategias de juego.

Aplicar las estrategias por medio de un juego online.

**Taller VII : Perfeccionar estrategias**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 27/05/18**

### **Objetivo del taller**

Perfeccionar estrategias del juego por medio de pequeñas partidas y así captar la mayor atención y mejorar la capacidad de concentración y memoria de los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna.

### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo del partido.

Seleccionar los jugadores.

Designar árbitros.

Cambiar los jugadores y árbitros.

Practicar.

**Taller VIII : Exponer**

**Duración: 2 horas (de 8 a 9:30 am de un sábado)**

**Fecha: 30/05/18**

### **Objetivo del taller**

Exponer detalladamente las estrategias y la aplicación de estas en las partidas de ajedrez. Al término del Taller los estudiantes del primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna serán capaces de aplicar estrategias en una partida de ajedrez.

### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo del partido.

Elaboración de parejas de competencia.

Designación de los árbitros.

Ubicación de los jugadores

Inicio de las partidas

Finalización de las partidas

## **Taller IX : Plantear los procedimientos de mate**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 06/06/18**

### **Objetivo del taller**

El objetivo de una partida de ajedrez es dar mate al rey contrario siguiendo las reglas del juego, el mate se alcanza cuando el rey está en jaque y no tiene escapatoria.

### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo de la práctica.

Elaborar una estrategia para el jaque.

Demostrar de forma práctica el jaque mate al rey.

Designar las condiciones del jaque mate.

Inicio de las partidas

## **Taller X : Demostrar y Fortalecer**

**Duración: 2 horas (de 8 a 9:30 am de un sábado)**

**Fecha: 09/06/18**

### **Objetivo del taller**

Demostrar la anotación de las jugadas del ajedrez, los conceptos importantes y reglas difíciles, enseñar la anotación de las jugadas del ajedrez, cobertura, atracción y cambios de piezas, formas del enroque y captura al paso.

### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo de la partida.

Preparar conceptos básicos del ajedrez.

Añadir términos nuevos sobre las estrategias y movimientos.

Nuevas técnicas.

Practicar.

### **Taller X1 : Pre Torneo**

**Duración: 2 horas (de 12:50 a 2:20pm de un miércoles)**

**Fecha: 13/06/18**

#### **Objetivo del taller**

Al término del Taller los estudiantes de primero de secundaria de la I.E.P. San Martín de Porres de Tacna estarán en condiciones de explicar en forma práctica como se juega el ajedrez.

#### **Contenido.**

Preparación del ambiente para el desarrollo del torneo

Elaboración de la planilla de los partidos.

Se designación de los árbitros del torneo.

Ubicación de los jugadores

Inicio de las partidas

Finalización de las partidas

### **6.2 Ejecución del Torneo**

Para la ejecución del torneo se considera que los jugadores participantes jugarán dos partidas de ajedrez, en caso de empate, se jugará una tercera. Los ganadores avanzarán a la segunda fase, la misma que se jugará en las mismas condiciones, hasta que se proclame al ganador.

La plantilla de los partidos se preparará en el formato que se encuentra en anexos. Los lugares en ella se ocuparán por sorteo.

El Torneo se regirá por el reglamento que a continuación se expone.

# **TORNEO DE AJEDREZ “CHRISAR”**

## **REGLAMENTO**

### **CAPÍTULO I LAS SECCIONES PARTICIPANTES**

#### **Artículo 1. Participantes**

Podrán participar los alumnos del primero de secundaria matriculados en la I.E.P. “San Martín de Porres” en el presente año.

### **CAPÍTULO II. LOS COMPETIDORES**

#### **Artículo 2. Obligaciones**

Los competidores están obligados a mantener una conducta digna, ejemplar y correcta en todos sus actos; demostrando espíritu deportivo, responsabilidad y lealtad a su deporte, a su plantel educativo y a sus compañeros; además de acatar las reglas del juego limpio y a este reglamento.

#### **Artículo 3. Reclamaciones**

Todas las reclamaciones concernientes a la conducta de los jugadores deberán de ser hechas al árbitro, un jugador no tiene permitido reclamar a su oponente.

### **CAPÍTULO III. LOS ÁRBITROS**

#### **Artículo 3. Conformación del cuerpo de árbitros**

- a. Podrán participar hasta dos árbitros designados por el organizador.
- b. Los árbitros llevarán el registro de cada ronda, supervisarán el puntual curso de la competencia, para asegurar el orden en el lugar de juego y confort de los jugadores durante la partida, y supervisarán el trabajo del equipo técnico de la competencia.
- c. Cuando exista una disputa, el árbitro principal deberá esforzarse por resolverla por medio de la reconciliación. Si tal mecanismo falla, donde no esté específicamente definido por las leyes del ajedrez o reglamentaciones, él tendrá poder discrecional para tomar determinaciones con el fin de dar solución a cualquier situación.

## **CAPÍTULO IV. REGLAMENTACIÓN**

### **Artículo 4. Del inicio**

Todas las partidas deberán ser jugadas en el área de torneo y en los tiempos especificados por adelantado por el Comité Organizador, y se jugarán de acuerdo a las leyes del Ajedrez que se especifica en el presente reglamento.

El árbitro anunciará el momento de iniciar los juegos.

## **CAPÍTULO V. DEL ÁREA DE COMPETENCIA**

### **Artículo 5. Condiciones mínimas**

Las condiciones mínimas con que deberá cumplir el área de competencia para ser aceptable son las siguientes:

- a) Buena iluminación.
- b) Adecuada ventilación.
- c) Servicios sanitarios.
- d) Alejado de ruidos y olores.
- e) Mobiliario adecuado.

## **CAPÍTULO VI. REGLAS BÁSICAS DE JUEGO**

### **Artículo 6: La naturaleza y objetivos del juego de ajedrez**

- a. El juego de ajedrez es jugado entre dos oponentes que mueven alternativamente piezas sobre un tablero cuadrado llamado 'tablero de ajedrez'. El jugador con las piezas blancas comienza el juego. A un jugador se dice que 'le toca jugar' cuando el movimiento de su oponente ha sido 'realizado'.
- b. El objetivo de cada jugador es el de poner al rey oponente 'bajo ataque' de tal forma que el oponente no tenga movimiento legal. El jugador que logra esto se dice que tiene en 'jaque mate' al rey del oponente y ha ganado el juego. Abandonar su propio rey bajo ataque, exponer su propio rey al ataque y también 'capturar' el rey del oponente no está permitido. El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego.
- c. Si la posición es tal que ningún jugador tiene posibilidad de dar jaque mate, el juego es tablas.

### **Artículo 7: La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez**

- a. El tablero de ajedrez está compuesto de un enrejado de 8x8 de 64 casillas iguales alternativamente claras (las casillas ‘blancas’) y oscuras (las casillas ‘negras’). El tablero de ajedrez es colocado entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina más cercana a la derecha del jugador sea blanca.
- b. En el momento de empezar el juego un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas ‘blancas’); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas ‘negras’):

Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco,

Una dama blanca,

Dos torres blancas,

Dos alfiles blancos,

Dos caballos blancos,

Ocho peones blancos,

Un rey negro,

Una dama negra,

Dos torres negras,

Dos alfiles negros,

Dos caballos negros,

Ocho peones negros,

- c. La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez es como sigue:
- d. Las ocho hileras de casillas verticales son llamadas ‘columnas’. Las ocho hileras de casillas horizontales son llamadas ‘filas’. Una línea recta de casillas del mismo color, corriendo de un extremo del tablero hasta el extremo adyacente es llamada una ‘diagonal’.

### **Artículo 8: El movimiento de las piezas**

- a. No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza oponente esta última es capturada y removida del tablero de ajedrez como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca una pieza oponente si la pieza puede realizar una captura sobre esa casilla de acuerdo a los Artículos 3.2 a 3.8.



Se considera que una pieza ataca una casilla, aún si tal pieza está restringida de moverse a esa casilla a causa de que dejaría o colocaría al rey de su propio color bajo ataque.

- b. El alfil se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la diagonal sobre la que está colocado.
- c. La torre se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o la fila sobre la que esté colocada.
- d. La dama se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna, la fila o la diagonal sobre la que esté colocada.
- e. Cuando se realizan estos movimientos de alfil, torre o dama no podrán ser movidos sobre cualesquiera piezas intermedias.
- f. El caballo puede moverse a una de las casillas más cercanas a la que está colocado pero no de la misma columna, fila o diagonal.
- g. Forma de moverse del peón
  - El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla desocupada inmediatamente enfrente de él de la misma columna, o
  - si es el primer movimiento el peón puede moverse como en 3.7a; alternativamente él puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, estipulando que ambas casillas estén desocupadas, o
  - el peón se puede moverse a una casilla ocupada por una pieza oponente en la diagonal de enfrente de una columna adyacente, capturando esa pieza.
  - Un peón atacando una casilla cruzada por un peón oponente que ha avanzado dos casillas en un movimiento a partir de su casilla original puede capturar este peón oponente como si este hubiese movido sólo una casilla. Esta captura sólo es legal en el siguiente movimiento de este avance y es llamada captura 'al paso'.
  - Cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial este deberá de ser intercambiado como parte del mismo movimiento sobre la misma casilla por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color. La elección del jugador no estará restringida por las piezas que hayan sido capturadas previamente. El intercambio de un peón por otra pieza es llamado 'promoción' y el efecto de la nueva pieza es inmediato.
- h. Formas de moverse del rey
  - Hay dos diferentes formas de mover el rey: moverse a cualquier casilla adyacente que no esté atacada por una o más piezas oponentes o 'enrocando'. Este es un movimiento del rey y cualquiera de las dos torres del mismo color a lo largo de la primera fila, considerándose un simple

movimiento del rey y ejecutándose como sigue: el rey es transferido de su casilla original dos casillas hacia la torre sobre su casilla original, entonces esa torre es transferida a la casilla que justamente cruzó el rey.

- (1) El derecho de enrocar ha sido perdido:
  - (a) si el rey ya ha sido movido, o
  - (b) con una torre que ya ha sido movida.
- (2) El enroque está temporalmente impedido:
  - (a) si la casilla sobre la que el rey se encuentra, o la casilla que este deberá cruzar, o la casilla que este va a ocupar, están atacadas por una o más piezas oponentes, o
  - (b) si hay cualquier pieza entre el rey y la torre con la que el enroque se efectuará.
- i. Se dice que el rey está 'en jaque' si está atacado por una o más piezas oponentes, aún si tales piezas están restringidas de moverse hacia esa casilla a causa de que ellas dejarían o colocarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza podrá moverse cuando exponga al rey del mismo color a jaque o abandone a ese rey en jaque.

#### **Artículo 9: La acción de mover las piezas**

- a. Cada movimiento deberá realizarse con una mano solamente.
- b. Estipulando que él primero exprese su intención (por ejemplo diciendo "voy a acomodar"), el jugador que le toca mover puede acomodar una o más piezas en sus casillas.
- c. Excepto lo previsto en el Artículo 9 inciso b), si el jugador que le toca mover deliberadamente toca sobre el tablero...
  - una o más de sus propias piezas, él debe mover la primera pieza tocada que pueda ser movida
  - una o más piezas de su oponente, él deberá capturar la primera pieza tocada, que pueda ser capturada
  - una pieza de cada color, él deberá capturar la pieza oponente con la pieza propia o, si esto es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si esto no es claro ya sea que la pieza propia del jugador o la de su oponente fue tocada primero, la pieza propia del jugador deberá de ser considerada tocada antes que la del oponente.
- d. Si un jugador que le toca mover...
  - deliberadamente toca su rey y torre él deberá enrocar en ese lado si es legal hacer esto, o

- deliberadamente toca una torre y después su rey él no tiene permitido el enroque en ese lado en ese movimiento y la situación deberá mover la primera pieza tocada que pueda ser
  - movida intentando enrocar, toca el rey o rey y torre al mismo tiempo, pero el enroque en ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey, (que puede incluir el enroque sobre el otro lado). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de hacer cualquier movimiento legal
  - promociona un peón, la elección de la nueva pieza finaliza cuando la nueva pieza ha tocado la casilla de promoción.
- e. Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede hacer cualquier movimiento legal.
- f. Cuando en un movimiento legal o parte de un movimiento legal, una pieza ha sido soltada sobre una casilla, esta no puede ser movida a otra casilla. El movimiento es entonces considerado realizado:
- en el caso de una captura, cuando la pieza capturada ha sido removida del tablero y el jugador colocado su propia pieza sobre esta nueva casilla, ha soltado la pieza que captura de su mano
  - en el caso de enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre sobre la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey de su mano, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más derecho de hacer cualquier otro movimiento que el enroque sobre ese lado, si esto es legal
  - en el caso de la promoción de un peón, cuando el peón ha sido removido del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de colocarla sobre la casilla de promoción. Si el jugador ha soltado de su mano el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más el derecho de jugar el peón a otra casilla.

El movimiento es considerado legal cuando todos los requerimientos relevantes del Artículo 8 han sido cumplidos. Si el movimiento no es legal, otro movimiento deberá hacerse en su lugar

- g. Un jugador pierde su derecho a reclamar contra su oponente una violación del Artículo 9, una vez que él deliberadamente toque una pieza.

## **Artículo 10: El juego completado**

- a. Juego ganado

- El juego es ganado por el jugador que da jaque mate al rey del oponente. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produce la posición de jaque mate fue un movimiento legal.
- El juego es ganado por el jugador cuyo oponente declara que se rinde. Esto inmediatamente finaliza el juego.

b. Empate en el juego

- El juego es empate cuando al jugador que le toca mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. El juego se dice que terminó en ‘ahogado’. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición de ahogado fue legal.
- El juego es empate cuando una posición ha sido alcanzada en la cual ningún jugador puede dar jaque mate al rey oponente con ninguna serie de movimientos legales. El juego se dice que finalizó en una ‘posición muerta’. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición fue legal.
- El juego es empate bajo acuerdo entre los dos jugadores durante la partida. Esto inmediatamente finaliza el juego.
- El juego puede ser tablas si cualquier posición idéntica está a punto de aparecer o ha aparecido sobre el tablero en por lo menos tres ocasiones.
- El juego puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 20 movimientos consecutivos sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.

#### **4. PREMIACIÓN**

Se premiará ya primer y segundo lugar del Torneo, con las medallas respectivas y un diploma que los acredite como en campeón y subcampeón del Torneo “CHRISAR”. Se podrá otorgar un incentivo que el organizador considere.

# **Anexos**

PLANTILLA DE PARTIDA DEL TORNEO ESCOLAR DE AJEDREZ "CHRISAR"

	Primera Fase	Segunda fase	Tercera Fase	Cuarta Fase	Quinta Fase
1	<input type="text"/>				
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
3	<input type="text"/>		<input type="text"/>		
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
5	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
7	<input type="text"/>		<input type="text"/>		
8	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
9	<input type="text"/>				<input type="text"/>
					GANADOR
10	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
11	<input type="text"/>		<input type="text"/>		
12	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
13	<input type="text"/>			<input type="text"/>	
14	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
15	<input type="text"/>		<input type="text"/>		
16	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

Nota. Las 5 fases se juegan en una mañana.

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CS. DE LA  
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES



**INFORME**

A : Mag. Patricia Nué Caballero  
DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CS. DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

DE : Mag. Julio Carrasco Rosado  
PROFESOR DICTAMINADOR

ASUNTO : Dictamen de Tesis

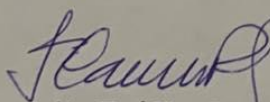
REFERENCIA : Resolución N° 276-D-2019-UPT/FAEDCOH

FECHA : 05 de noviembre de 2019

Tengo a bien dirigirme a Ud. para informarle que a la fecha he culminado con la revisión y análisis de la tesis perteneciente a la Bachiller SARMIENTO PARI, Christian, titulada "La estrategia CHRISAR y la motivación para la práctica del ajedrez en estudiantes de primer grado de secundaria de la IEP San Martín de Porres de Tacna", presentada con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y Deportes, encontrando que reúne los requisitos mínimos de un trabajo de investigación, siendo mi dictamen FAVORABLE, por lo que considero procedente continuar con lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos de la FAEDCOH.

Es todo cuanto tengo que informar a usted señor Decano para los fines consiguientes.

Atentamente,

  
Mag. Julio Teófilo Carrasco Rosado  
PROFESOR DICTAMINADOR

INFORME N° 014-2019-UPT-FAEDCOH/DEAAB

Tacna, noviembre 05 de 2019



A LA : Mag. PATRICIA NUÉ CABALLERO  
Decana de la Facultad de Educación Cs. de la Comunicación y H.

DEL : Mag. EMILIO ALCAZAR BOBADDILLA  
Docente Dictaminador de Tesis

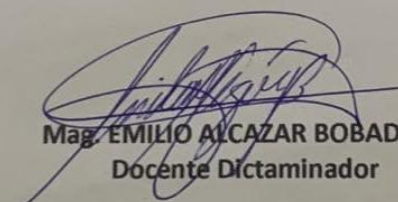
Asunto : Ref. Resolución N° 276-D-2019-UPT/FRAEDCOH

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y a la vez hacerle llegar el dictamen de la tesis denominada: "La estrategia chrisar, y la motivación para la práctica del ajedrez en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. San Martín de Porres de Tacna", presentada por el Bachiller en Ciencias de la Educación SARMIENTO PARI, CHRISTIAN, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física y Deportes.

Por tal motivo hago llegar el presente informe con dictamen A FAVOR y así el estudiante continúe con los trámites correspondientes.

Es todo cuanto informo a Ud. para su conocimiento y fines.

Atentamente,



Mag. EMILIO ALCAZAR BOBADILLA  
Docente Dictaminador

Cc. Archivo personal



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

Tacna, 15 de octubre de 2019

Sra.

Mag. Patricia Rosa María Nué Caballero

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

ASUNTO: Culminación de la Asesoría del trabajo de investigación

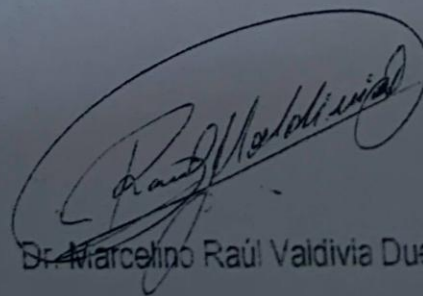
De mi consideración:

Me dirijo a usted para hacer llegar un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que mediante resolución, se me ha designado como asesor del proyecto de tesis titulado "LA ESTRATEGIA CHRISAR, Y LA MOTIVACIÓN PARA LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN MARTÍN DE PORRES DE TACNA AÑO 2018", presentado por el Bachiller Christian Sarmiento Pari, de la carrera profesional de Educación Física y Deportes, de la Facultad que usted dignamente preside.

En tal sentido hago llegar a usted el presente informe, dando a conocer que luego de las entrevistas y coordinaciones de revisión de proyecto con el señor en mención, sea CULMINADO la asesoría del trabajo de investigación, debiendo proceder a la tramitación pertinente para la ejecución de su trabajo de investigación.

Esperando la atención al presente, agradeciendo la oportunidad

Atentamente,



Dr. Marcelino Raúl Valdivia Dueñas

Docente asesor

HOJA DE CALIFICACIÓN

LUEGO DE SUSTENTADA LA TESIS TITULADA:

**“LA ESTRATEGIA CHRISAR, Y LA MOTIVACIÓN PARA LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN MARTÍN DE PORRES DE TACNA AÑO 2018”**

Por el bachiller: CHRISTIAN SARMIENTO PARI

Obtuvo la calificación de:

---

Los jurados fueron:

Presidente:

---

Secretario:

---

Vocal:

---

Tacna\_\_de\_\_\_\_\_del 2019

---

Firma y sello de secretaria académica