EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA QUE CONTRIBUYE AL MEJORAMIENTO DE HABILIDADES COGNITIVA EN NIÑOS DE TRANSICION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUENTE CUCUANA SEDE PRINCIPAL DE ORTEGA-TOLIMA: UNA SECUENCIA DIDÁCTICA.

SANDRA MILENA VELÁSQUEZ SUÁREZ

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Magister en Educación

Director
Dr. CARLOS ANDRÉS LOPERA
Doctorado en Educación Física y Deporte.

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
IBAGUÉ - TOLIMA
2018

NOTA DE ACEPTACIÓN

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN

ACTO DE SUSTENTACION TRABAJO DE GRADO

Fecha: Martes 5 de Febrero de 2019
Hora: 3:00 PM
Lugar: Salon de videoconferencia de Indeportes Tolima

PROGRAMA

1. Presentacion

EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LUDICO PEDAGOGICA QUE CONTRIBUYE AL MEJORAMIENTO DE HABILIDADES COGNITIVA EN NIÑOS DE TRANSICION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUENTE CUCUANA SEDE PRINCIPAL DE ORTEGA-TOLIMA UNA SECUENCIA DIDACTICA

AUTOR: SANDRA MILENA VELASQUEZ

JURADO: ALVARO ARMANDO SANDOVAL

1. Reseña Biografica
2. Exposición del autor (20 minutos)
3. Intervencion y preguntas del jurado
4. Intervencion y aclaraciones del director
5. Deliberación del jurado
6. Lectura del acta de sustentacion

Barrio Santa Elena – Ibague Colombia. Tel: directo 2658912
A.A. 546 – PBX 644219 – FAX (982) 644869 – 9800665348

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN

2
/
3

ACTA DE SUSTENTACION PUBLICA Nº 041

SEMESTRE II-2018

Siendo las 2:00 pm horas del día 5 de Febrero de 2019 se reunieron en el salón de videoconferencia de Ibagué-Tolima, el estudiante, el jurado y el Director del trabajo de grado e invitados al acto de sustentación

TITULADO:

EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA QUE CONTRIBUYE AL MEJORAMIENTO DE HABILIDADES COGNITIVA EN NIÑOS DE TRANSICION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUENTE CUCUANA SEDE PRINCIPAL DE ORTEGA TOLIMA. UNA SECUENCIA DIDACTICA

La calificación otorgada por el jurado a la sustentación es la siguiente

JURADO NOMBRE	ALVARO ARMANDO SANDOVAL	CALIFICACION	4,5

SIENDO LAS 3:10 PM HORAS SE CERRO EL ACTO DE SUSTENTACION

EN CONSTANCIA SE FIRMA

JURADO NOMBRE	ALVARO ARMANDO SANDOVAL	Firma	

Barrio Santa Elena – Ibagué Colombia. Tel. directo 2668912
A.A. 546 – PBX 644219 – FAX (982) 644869 – 9800665348

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN

3
/
3

FORMATO PARA CALIFICACION DE TRABAJOS DE GRADO

FUNCIONES	CALIFICACION ASIGNADA
1. Aspectos de estilo y presentación	450
2. Marco teórico y actualización de conocimientos	45
3. Método y técnicas adecuadas o de innovación en la metodología	45
4. Relevancia científica y/o tecnológica e importancia socioeconómica de los resultados y recomendaciones	45
NOTA FINAL	45

La calificación numérica equivale a la siguiente escala cualitativa así: Una nota definitiva menor de tres coma cero (3.0) equivale a REPROBADO. Entre tres coma cinco (3.5) y tres coma nueve (3.9) APROBADO, entre cuatro coma cero (4.0) y cuatro coma cuatro (4.4) SOBRESALIENTE, y entre cuatro coma cinco (4.5) cuatro coma nueve (4.9) MERITORIO y cinco coma cero (5.0) LAUREADO

COMENTARIO DEL JURADO CALIFICADOR
[illegible]

CALIFICACION CUALITATIVA [illegible]

NOMBRE DEL JURADO
ALVARO ARMANDO SANDOVAL FIRMA [illegible]

NOMBRE DEL ESTUDIANTE
SANDRA MILENA VELASQUEZ FIRMA [illegible]

NOMBRE DEL DIRECTOR TRABAJO DE GRADO
Dr. CARLOS ANDRES LOPERA FIRMA [illegible]

Barrio Santa Elena – Ibagué Colombia Tel. directo 2668912
A.A. 546 – PBX 644219 – FAX (982) 644869 – 9800665348

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 9

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 11

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA 13

2. JUSTIFICACION **14**

2.1. HIPOTESIS 15

3. OBJETIVOS 16

3.1. OBJETIVO GENERAL 16

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 16

4. MARCO REFERENCIAL 17

4.1. ANTECEDENTES 17

4.1.1. A nivel internacional 17

4.1.2. A nivel nacional 18

4.1.3. A nivel Regional 19

4.2. MARCO TEORICO 19

4.2.1. Primera Categoría – El Juego Del Ajedrez 19

4.2.1.1. Importancia del juego del Ajedrez en el ámbito Educativo 19

4.2.1.2. La enseñanza del ajedrez en los primeros años 21

4.2.2. Segunda Categoria - Habilidades cognitivas 22

4.2.2.1. La atención. 24

4.2.2.2. Seriación. 26

4.2.2.3. Ubicación Espacial 26

4.2.2.4. Pensamiento Creativo 27

4.3. MARCO CONCEPTUAL 29

4.3.1. Las bases curriculares y las prácticas pedagógicas 29

4.3.2. Secuencia Didáctica. 30

4.3.3. Herramienta lúdica pedagógica 31

4.4. MARCO LEGAL 32

4.5. MARCO CONTEXTUAL 33

5. METODOLOGIA 34

5.1. TIPO DE INVESTIGACION 34

5.1.1. Enfoque De La Investigación 35

5.1.2. Población, Muestra 36

5.2. TECNICAS Y RECOLECCION DE LA INFORMACION 36

5.3. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN 40

5.4. VARIABLES DE ESTUDIO 41

5.5. DESARROLLO METODOLÓGICO 42

5.5.1. Fase l. Socialización y evaluación a estudiantes 42

5.5.2. Fase ll Secuencia Didáctica 47

5.6. POS TEST COMPARATIVO 95

5.6.1. Resultado del pos test 95

5.7. DISCUSIÓN 97

CONCLUSIONES 99

RECOMENDACIONES 101

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 102

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Desarrollo cognitivo según Piaget 23

Tabla 2. Pasos en el proceso de la memoria 25

Tabla 3. Delimitación de la muestra 36

Tabla 4. Técnicas e instrumentos de investigación 37

Tabla 5. Caracterización de la competencia y habilidades 41

Tabla 6. Lista de estudiantes de pret test 43

Tabla 7. En la encuesta realizada a los padres como pre test. 44

Tabla 8. Descripción de las Sesiones 49

Tabla 9. Resultados de la sesión 1 54

Tabla 10. Resultados de la sesión 2 59

Tabla 11. Resultados de la sesión 3 64

Tabla 12. Resultados de la sesión 4 70

Tabla 13. Resultados de la sesión 5 74

Tabla 14. Resultados de la sesión 6 77

Tabla 15. Resultados de la sesión 7 82

Tabla 16. Resultados de la sesión 8 86

Tabla 17. Resultados de la sesión 9 91

Tabla 18. Resultados de la evaluación post test 95

Tabla 19. Datos diferenciales 99

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación geográfica 33

Figura 2. Presentación SESION 1 52

Figura 3. Presentación SESION 2 57

Figura 4. Fichas del ajedrez 61

Figura 5. Presentación SESION 3 61

Figura 6. Presentación SESION 4 67

Figura 7. Presentación SESION 5 72

Figura 8. Presentación SESION 6 77

Figura 9. Presentación SESION 7 81

Figura 10. Presentación SESION 8 86

Figura 11. Presentación SESION 9 96

Figura 12. Presentación SESION 10 94

RESUMEN

En el presente documento se puede observar, como de manera didáctica y pedagógica a los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima. Se les implementa el juego del ajedrez, lo cual les permitió el desarrollo del aprendizaje significativo donde sobresalen habilidades como, Seriación, Atención, Ubicación espacial y Pensamiento creativo basados en teóricos como (Vásquez 2008) (Condemarín 2009) (Piaget 1975). Coral, A. L. (2012) que fundamentan este estudio. En cuanto a la aplicación de la secuencia didáctica en estos niños se llevó a cabo mediante un diseño metodológico que se mantuvo ceñido a la Investigación acción, con un enfoque mixto que permitió dar resultados cuantitativos y cualitativos, evidenciando los siguientes hallazgos: tanto en la aplicación grupal como individual el estudiante ejerce las habilidades a desarrollar, demostrando que afianzar esta práctica desde temprana edad no condiciona la mente, más bien puede hacer parte en el desarrollo integral del niño potencializando su inteligencia a un paso más avanzado.

Palabras claves: Seriación, Atención, Ubicación espacial y Pensamiento creativo, ajedrez,

ABSTRACT

In this document we can observe, as in a didactic and pedagogical way, the transitional children of the Educational Institution Puente Cucuana, the main headquarters of Ortega - Tolima. The game of chess is implemented, which allowed them to develop meaningful learning where skills such as Seriation, Attention, Spatial Location and Creative Thinking based on theorists stand out (Vásquez 2008) (Condemarín 2009) (Piaget 1975). Coral, A. L. (2012) that are the basis of this study. Regarding the application of the didactic sequence in these children, it was carried out through a methodological design that remained close to the Action research, with a mixed approach that allowed to give quantitative and qualitative results, evidencing the following findings: both in the application group as individual the student exercises the skills to develop, showing that strengthening this practice from an early age does not condition the mind, rather it can be part of the integral development of the child, enhancing his intelligence at a more advanced step.

Keywords: Seriation, Attention, Spatial location and Creative thinking, chess,

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo, cognitivo, emocional y motriz de los niños todos sabemos que, todo va evolucionando a determinado tiempo, pero es un constante interés en los educadores descubrir el alcance que tiene en ese pequeño cerebro estos niños tan inteligentes y activos, pero a la vez tan frágiles e indefensos, es así que la reconocida estudiosa Arrizabalaga (2017) cita sobre el tema a Anna Forés (2009) del Departamento de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de Barcelona, autora de libros como «Neuromitos en la educación» o Descubrir la neurodidáctica», «una de las grandes aportaciones de las neurociencias en educación es la mentalidad de crecimiento: aquella que permite afrontar mejor los retos al creer que nuestras habilidades personales pueden desarrollarse. Quien hace énfasis en las explicaciones del profesor de neurología de la Escuela Médica de Harvard Álvaro Pascual-Leone (2015) sobre las podas sinápticas que se producen en el cerebro, relacionadas con los periodos sensibles de aprendizaje. Explicando que el sistema nervioso presenta unas podas programadas modificables por experiencias, las cuales son perdidas si no se tiene una infancia con estímulos se pierde esta capacidad por lo tanto el reto de la educación, al fin y al cabo, es guiar esa poda para lograr su desarrollo y capacidad.

Observando este análisis y siendo docente de transición en la institución la educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega-Tolima, nace la necesidad de buscar el método y manera de crear este desarrollo de las capacidades en los niños de transición, a través de una herramienta lúdico pedagógica mediante el uso del juego del ajedrez como recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niños y niñas desarrollen habilidades mentales lo cual les permitirá optimizar sus procesos de aprendizaje y atención.

Teniendo 12 estudiantes en el aula y mediante un enfoque cuantitativo y cualitativo necesario para medir en el pret y post los avances de esta investigación y un tipo de investigación acción ya que se procedió a identificar la capacidad y asimilación de los nuevos conocimientos para fortalecer los niveles y procesos

cognitivos en estos niños basados en una herramienta lúdico didáctica del ajedrez, con el objetivo de implementar el ajedrez como herramienta lúdica pedagógica, a través de una secuencia didáctica para el mejoramiento de habilidades cognitivas en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Lograr el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, seriación, ubicación espacial y pensamiento creativo es un asunto importante en los niños de preescolar de la Institución Educativa Puente Cucuana de Ortega, es evidente observar la falta de atención que presentan los niños de 4 a 6 años, que según él (CEDEP 2015) afirman que los niños deben tener un mínimo de atención en una actividad de 8 a 10 minutos y estos no la alcanzan, la ausencia de pensamiento creativo es evidente cuando los niños no dan solución a problemas sencillos que se les presenta, la inestabilidad en la ubicación espacial, ya que en el momento de juego como rondas los movimientos de direccionalidad son ejecutados con dificultad para ubicarse en el espacio, aparte de colorear sus dibujos utilizando un solo color sin delimitar su área y el detectar patrones en una seriación.

Estas debilidades pueden ser originadas por el entorno familiar pues hay muchos factores que influyen en este caso como la mala alimentación, un mal descanso y la salud o problemas en la familia y la escuela tiene poca influencia allí. En cambio existen otros factores como; a) cuando el adulto interviene a resolverle los problemas al niño sin dar el tiempo suficiente para que él lo desarrolle con la posibilidad de equivocarse (cometer errores), b) el realizarle las tareas mostrándoles que no son capaces de hacerlo, c) no fijar metas, d) ausencia de normas y e) la poca motivación son factores en los cuales la escuela puede intervenir de una forma lúdica y pedagógica.

Actualmente en la Institución Educativa Puente Cucuana se observan niños cuyo comportamiento diario denotan un grado de esparcimiento hacia situaciones que en condiciones normales tendría la atención esmerada por parte del infante. Es importante denotar que el trastorno por déficit de atención es una afección característica por un grado de síntomas, entre los que se destacan: la inatención, la impulsividad, la hiperactividad (en algunos casos), trastornos en la conducta social y escolar y daño crónico en la autoestima (Gratch2009:.9)

Por lo regular cuando estos niños presentan esta sintomatología seles nombra como “flojos, perezosos, inquietos, bruscos, intranquilos etc... Buscar la manera de solucionar este problema es una constante del educador pues a los niños con dificultades en la atención le es complejo organizar su pensamiento y procesar la información, por lo tanto almacenan los conceptos de manera diferente y esto lo limita para su aprendizaje. Es de gran importancia detectar a tiempo aquellas dificultades que en muchas ocasiones se vuelven un obstáculo para el desarrollo integral del educando.

Teniendo en cuenta lo anterior y que los niños en edad preescolar requieren de prácticas pedagógicas que brinden aprendizajes significativos con estrategias lúdicas didácticas las cuales ayuden al desarrollo de capacidades y habilidades que le permitirá al niño ir afianzando el su propio conocimiento, se hace necesario realizar como docente de preescolar una estrategias pedagógicas que generen aprendizajes significativos que sea interesante para los niños y el juego es primordial en la vida del niño. Al respecto La UNICEF en su libro “Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas” Segunda edición, Julio de 2004 afirma: Así, al jugar, el niño o niña tiene que resolver problemas y buscar las soluciones adecuadas por sí mismo. Esto desarrolla en él una actitud de confianza en sí mismo y el deseo de afrontar situaciones nuevas. El juego contribuye a desarrollar la curiosidad del niño o niña y le permite aprender a inventar. Sienta las bases para el trabajo escolar y para la adquisición de capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida (como la imitación, la creatividad, la imaginación, la representación simbólica).

Por tal razón se realizara una secuencia Didáctica utilizando el juego del ajedrez como una herramienta lúdica pedagógica que permite mejorar o potenciar la creatividad cuando el niño se enfrenta a diferentes alternativas de solución durante el juego, concentración porque es algo sumamente necesario en una partida, pues cada jugada tiene tantas posibilidades que no le permiten distraerse, además porque el juego tiene una meta un fin al cual tiene que apuntar, la ubicación espacial (orientación, proximidad, interioridad, direccionalidad) de las fichas en el tablero y la secuenciación que establece patrones, sin contar con los valores del

respeto por el adversario, la disciplina para aprender cada día, y el autoestima que adquiere cuando gana.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Es el ajedrez una herramienta lúdico – pedagógica que contribuye a desarrollar las habilidades cognitivas y el desarrollo integral en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima?

2. JUSTIFICACION

La búsqueda de formar mejores individuos para el futuro hace que los educadores creen métodos y maneras de orientar y participar en este constante transformar del ser y del conocimiento, por tal razón el presente trabajo de investigación pretende fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas en edad preescolar, utilizando el juego del ajedrez como herramienta lúdico pedagógico dentro del aula de clase. Dichas habilidades cognitivas son básicas en los procesos del aprendizaje ya que estas permiten ser más competentes en la adquisición de conocimientos y solución de situaciones que suceden en la vida cotidiana.

Desde el punto de vista teórico es relevante adquirir dichas habilidades expuestas en la teoría cognitiva de Piaget, J (1896-1980) quien afirma "que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente." Por tal razón se utilizara el juego del ajedrez en favor de los estudiantes desde el grado transición, pues este permite optimizar la atención, la seriación, orientación espacial, y el Pensamiento Creativo. Siendo habilidades que aportan al desarrollo integral del niño o niña.

Sin duda existen muchas metodologías que influyen de una u otra manera en el desarrollo cognitivo e integral del niño pero el ajedrez como incentivador para la concentración, memoria, capacidad de decisión, pensamiento analítico o afán de superación son algunas de las múltiples capacidades que se pueden adquirir o reforzar con la práctica periódica del ajedrez y que a su vez son transferibles a otras áreas del conocimiento (Vásquez 2008).

Esto demuestra que el ajedrez además de ser un juego produce gran trascendencia en los niños, pues lo que aprenden de él será decisivo en sus vidas. Ya que una creencia popular indica que el ajedrez desarrolla la inteligencia. Pero es mucho más que eso, porque no solamente contribuye al desarrollo de procesos mentales superiores como memoria, atención, concentración, entre otros, sino que también ayuda a la formación del carácter en la medida que

contribuye a que el ajedrecista tome decisiones y se haga responsable de ellas. (Mesa. 216)

Esta investigación abarca puntos de interés para todo docente cuya motivación sea mejorar las habilidades cognitivas y que logren superar el déficit de atención en los niños desde temprana edad.

2.1. HIPOTESIS

A continuación se plantea la Hipótesis de la investigación

El ajedrez como herramienta lúdico pedagógica desarrolla habilidades cognitivas en niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

3. OBJETIVOS

Se plantean entonces a continuación los siguientes objetivos: (General y Específicos) los cuales buscan aportar al problema planteado una solución mediante el desarrollo de este trabajo.

3.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar el ajedrez como herramienta lúdica pedagógica, a través de una secuencia didáctica para el mejoramiento de habilidades cognitivas en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer el estado del arte del tema estudiado en el contexto Colombiano.

Diagnosticar el estado actual de las habilidades cognitivas y desarrollo integral en los niños de transición de la de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

Diseñar y aplicar una secuencia didáctica que permitan enseñar el juego del ajedrez, las cuales encaminen al desarrollo de habilidades cognitivas e integral en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

Evaluar los avances obtenidos en la adquisición de habilidades cognitivas y el desarrollo integral en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. ANTECEDENTES

Estos se abordarán desde una perspectiva integral, la cual comprende una mirada internacional, otra nacional y Regional.

4.1.1. A nivel internacional**.** Muchos y diversos son los autores y estudios que a lo largo de los años se han realizado con relación al juego de Ajedrez como instrumento para desarrollar capacidades intelectuales y sociales.

Aciego R. García L. y Betancort M. (2013), realiza una investigación "Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares" La muestra utilizada fueron 170 estudiantes los 6 y 16 años de edad de san Cristóbal de la laguna, España, esta investigación arroja como resultado el dejar clara como las competencias cognitivas mejoran en el grupo que practicaba ajedrez. Estas mejoras se aprecian en capacidades de abstracción verbal, atención, organización perceptiva, análisis, síntesis, coordinación visomotora, rapidez, planeamiento y previsión. Lo más llamativo que obtuvieron es que comparando el grupo control (alumnos que iban a fútbol y baloncesto) con el grupo ajedrez se observan mejoras significativamente en adaptación escolar, ajuste personal, autoconfianza y resolución de problemas.

Gairín Sallán Joaquín y Fernández Amigo Joaquín. (2006-2008), realizan una investigación **"**Enseñar Matemáticas Con Recursos De Ajedrez**"** la muestra utilizada como objetivo pretendía mostrar una serie de materiales manipulativos, innovadores y motivadores para la enseñanza de las matemáticas con recursos ajedrecísticos. Se caracteriza en este artículo el material didáctico, se analiza el juego como recurso y se especifica la utilización de recursos de ajedrez en la enseñanza de las matemáticas.

La muestra utilizada fue de 150 alumnos de 2º curso de enseñanza primaria; 75 del grupo control y otros tantos del grupo experimental. El proceso de investigación realizada incluyó: a) la construcción y validación de material didáctico, lúdico manipulativo, con recursos de ajedrez; (ver Fernández Amigo, 2006); y b) la aplicación del material a una muestra de alumnos de segundo de primaria, para verificar si su aplicación genera satisfacción y diferencias significativas en el rendimiento matemático; (Fernández Amigo, 2008). Los materiales diseñados se sometieron a un proceso inicial de validación por parte de diez jueces expertos correspondientes a diferentes ámbitos: educación (4), ajedrez (2), matemáticas (1), creación de material didáctico (2) y tiempo libre (1). En la validación se consideraron aspectos como: manejabilidad, diseño, aplicación, metodología, objetivos, contenidos y actividades.

4.1.2. A nivel nacional, se encontró a la Ajedrecista pionera a nivel mundial en la enseñanza de ajedrez en el aula de preescolar, proyecto con el cual ganó la distinción de "Maestra ilustre" en el Premio Compartir al Maestro 2002- Colombia

Salazar Varón Adriana (2015), realiza una investigación “Análisis de las competencias de seriación, diferenciación, solución de problemas y visión espacial en niños preescolares, antes y después de la participación en el programa “ajedrez en el aula”. La muestra utilizada fueron 1.298 participantes once colegios distritales de la ciudad de Bogotá, esta investigación arroja como resultado la evaluación comparativa de las competencias pre y post al programa de ajedrez, descriptivamente se observa una mejoría en todos los porcentajes, sin embargo al realizar la prueba estadística para corroborar dicha tesis, se evidencia que la mejora significativa solo se presentó en diferenciación y visión espacial. Además que el programa de ajedrez es efectivo frente al fortalecimiento de competencias. Y El análisis realizado puede ser considerado como prueba piloto para un estudio macro que relacione variables sociodemográficas que permitan realizar una clasificación adicional y así enriquecer el estudio del impacto de este programa en el desarrollo de competencias de los niños.

4.1.3. A nivel Regional, se encontraron unas tesis realizadas por: Guzman Martinez Gloria, Ávila Borja Claudia, Torres Luz Marina y Tiviño Elmy (1991), realizaron una investigación "Influencia de la práctica del juego del ajedrez en el coeficiente intelectual de seis niños de básica primaria de las escuelas Juan salvador Gaviota y los Angelitos de Ibagué". Esta investigación intervino durante tres (3) meses, arrojando resultado negativos, ya que no se logró el aumento de coeficiente intelectual de los niños que participaron, permiten suponer que el tiempo utilizado fue muy poco. Se utilizó una metodología experimental ya que se buscó determinar la relación entre dos variables.

Munevar Monsalve Luis Fulgencio y Vélez Cadena Sandra Leisy (1999), Realizaron un Trabajo de Grado "Parámetros para el adecuado aprendizaje del juego del ajedrez**".** La muestra utilizada con una población de 30 padres de familia, 30 niños de edades de 10 a 12 años de ambos sexos y 13 maestros con las mismas características intelectuales de la Escuela anexa de Falan – Tolima. Se utilizó una metodología investigación acción – participativa. Como resultado que se obtuvo los participantes la identificación de los nombres de las fichas y sus movimientos sencillos. Los padres, maestros y alumnos se motivaron aceptar y apoyar la enseñanza del ajedrez.

4.2. MARCO TEORICO

4.2.1. Primera Categoría – El Juego Del Ajedrez es un juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 casillas o escaques.

4.2.1.1. Importancia del juego del Ajedrez en el ámbito Educativo. Hoy en día, la inclusión del ajedrez en la escuela se ha extendido en todo el mundo, no en vano la UNESCO recomendó oficialmente en 1995 a todos sus países miembros la incorporación del ajedrez como materia educativa tanto en la enseñanza

Primaria como en la Secundaria. Y en el 2012 el Parlamento Europeo adoptó el programa de la Unión Europea de Ajedrez “Ajedrez en la Escuela”. Dicha Declaración pide a la Comisión y el Consejo:

- Medios para fomentar la introducción del programa de “Ajedrez en la escuela” en el sistema educativo de los Estados miembros.

- Medios para garantizar una financiación suficiente para dicho programa a partir de 2012.

- Tomar en consideración los resultados de los estudios sobre los efectos de este programa en el desarrollo de los niños.

El ajedrez escolar ayuda al alumno a desarrollar de una forma natural habilidades tanto de tipo cognitivas como sociales. Entre estas habilidades destacaremos las 12 siguientes

La memoria. - La capacidad de concentración. - La toma de decisiones y la aceptación ante el error. - La atención y reflexión. - La visión espacial de la realidad: táctica y estrategia. - La resolución de problemas. - El razonamiento lógico-matemático - El pensamiento creativo, - La autoestima y el sentido de logro. - La capacidad crítica. - La iniciativa - La empatía (Escobar, 2018).

A medida que el juego del Ajedrez llega a varios países latino-americanos como: Venezuela, México, Cuba y Argentina, este ha sido adoptado en los diferentes sistemas educativos como una asignatura obligatoria más del Proyecto curricular. Pero en Colombia es una asignatura optativa y obligatoria en algunos colegios privados. Los sistemas de gobierno Colombiano no ha gravitado en gran medida este recurso lúdico pedagógico dentro de las aulas, con el objetivo de mejorar el coeficiente intelectual de los niños y jóvenes.

Se puede decir que el ajedrez llega a colombiano como un juego Competitivo a partir de la década de los años veinte y que al pasar de los años ha logrado tener gran cantidad de jugadores y campeones que han tenido la oportunidad de competir en otros países y se ha reconocido en estas personas habilidades

mentales y sociales exitosas que en cierta medida las adquirieron a través del ajedrez.

Y es que la práctica del ajedrez ayuda considerablemente en el proceso evolutivo mental de las personas, aumenta la capacidad de cálculo, desarrolla el razonamiento lógico, estimula la imaginación creadora, fortalece la concentración mental, contribuye notablemente a formar el espíritu de investigación y de imaginación, activa el dinamismo de la memoria, despierta y agudiza el sentido crítico, crea hábitos positivos en la esfera del pensamiento: disciplina mental, razonamiento, memoria, investigación, análisis, síntesis. Entre otras.

Al respecto, Salazar (1999) afirma:

> que el ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez, ya justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos a partir de los primeros años, momento privilegiado para colocar las bases de una formación integral (p.1).

Por tal razón el jugar ajedrez sería un lugar de recreación donde el niño aprende a pensar, a tomar sus propias decisiones, a aceptar sus logros pero también sus errores para mejóralos y poder seguir adelante, cada movimiento de una ficha de ajedrez es una decisión personal. Además los infantes aprenden a ser pacientes, disciplinados, responsables, a saber perder sin culpar a nadie, aprenden a pensar con calma y firmeza antes de actuar.

Se considera que el ajedrez es uno de los juegos más completos para el desarrollo de habilidades cognitivas y especialmente en los más pequeños. Es por esto que en el aula de preescolar llega como una herramienta pedagógica que será utilizado en una secuencia didáctica.

4.2.1.2. La enseñanza del ajedrez en los primeros años. Es necesario aclarar que inicialmente el presentar el ajedrez como instrumento lúdico y desarrollador un pensamiento con inventiva, estimular el pensamiento, y la imaginación creadora en el educando. Ha hecho que se tuviera en cuenta en esta investigación pero observando mediante la investigación que el ajedrez es una actividad competitiva que le permite al niño observar, comparar, clasificar, organizar ideas, analizar, sintetizar y tomar decisiones.

Esto lleva a verlo como un instrumento necesario para el desarrollo no solo cognitivo y mental del niño sino también con formador intelectual y disciplinar del niño pues, aprendiendo por medio del juego, confrontando sus ideas a través del respeto y la tolerancia, aceptando las equivocaciones y utilizándolas para lograr éxitos en el futuro, descubriendo en las demás personas la inteligencia y el conocimiento para entender que este mundo es más hermoso si asumimos un comportamiento solidario y fraterno con nuestros semejantes.

Convirtiéndolo en un método necesario e importante para que desde los primeros años sea tomado en cuenta en los programas y actividades escolares de los niños.

4.2.2. Segunda Categoría - Habilidades cognitivas. Habilidades Cognitiva. Piaget define las HC como “las acciones interiorizadas que modifica el objeto del conocimiento y que se va construyendo y agrupando de un modo coherente en el intercambio constante entre pensamiento y acción exterior”.

El desarrollo de dichas habilidades cognitivas son básicas en los procesos del aprendizaje ya que estas les permiten a los niños, niñas y jóvenes ser más competentes en la adquisición de conocimientos y solución de situaciones que suceden en la vida cotidiana.

A continuación se describirán las habilidades mentales que se pretenden abordar en los niños de transición, ya que por ser niños en edad preescolar se es difícil abordarlas todas.

Etapas del desarrollo cognitivo del niño según Jean Piaget

Tabla 1. Desarrollo cognitivo según Piaget

ETAPA	CONCEPTO
Etapa sensoriomotora.	Tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, el niño aprende a manipular objetos.
Etapa preoperacional.	Comprende desde los dos hasta los siete años, el niño aprende como interactuar con su ambiente, esta es una etapa marcada por el egocentrismo.
Etapas de las operaciones concretas	Comprende desde los siete hasta los once años, se producen procesos de razonamiento, aquí los niños se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales, aparecen esquemas lógicos, ordenamiento mental y clasificación de conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.
Etapa de las operaciones formales	Esta etapa inicia desde los once años en adelante, inicia la adolescencia, el joven inicia el razonamiento lógico, inductivo y deductivo, aparecen los sentimientos idealistas y conceptos morales, esta etapa se caracteriza por formular hipótesis y ponerlas a prueba

Fuente el autor

El niño desde el momento de nacer sufre una constante transformación no solo física sino mental y cognitiva que obliga a mantener un lenguaje que le permita comunicar sus pensar y saber es así que La habilidad para usar símbolos o representaciones mentales, palabras, números o imágenes a las cuales las personas han asignado significado, el uso del símbolo es una marca universal de la cultura humana. Sin símbolos la gente no podría comunicarse verbalmente,

hacer cambios, leer mapas o atesorar fotografías de seres queridos distantes (Papalia 2005, p.263).

Por esta razón el niño incorpora su razón simbólica de manera especial pues lleva esta representación a relacionarla según logue observa a su alrededor.

4.2.2.1. La atención. Es el proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles. Al respecto Torres A, cita a. Reategui (1999) dice que "la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el proceso discriminativo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas". Teniendo encuenta que la atención permite despertar la Memoria. Según García (2006, p.51) "La memoria humana es un proceso complejo que surge a partir de que el niño es capaz de interactuar con el mundo, no sólo a través de un intercambio de sensaciones de sonidos, objetos y colores sino a partir de las llamadas representaciones" Como lo afirma García la memoria es un proceso complejo pero también se podría definir que es aquella que almacena información para luego recuperarla en el momento que se requiera o que se necesite para resolver un problema o realizar alguna tarea.

Es así que es de importancia que los niños durante el proceso de enseñanza deben articular los dos canales de registro de memoria. :

- sensorial que consiste en oler, jugar, ver, disfrutar todo lo que produce placer
- semántico o lógico que consiste en identificar, relacionar, comparar, distinguir y utilizar.

Se dice que los niños en etapas preescolares gozan de una memoria "eidética" es decir la capacidad de retener una imagen visual en la memoria de corto plazo y es más potente que la memoria verbal pero disminuye a mediad que aprende a usar palabras, es de tener en cuenta que la memoria sigue un proceso, ya que la

calidad de memorización depende de la utilización de estrategias visuales y espaciales pero también de la fijeza de la mirada (Baddeley Allan 1986) que es:

Tabla 2 pasos en el proceso de la memoria

Pasos	**proceso**
Codificación	Proceso mediante el cual la información es introducida y organizada (codifivada) en la memora y depende de factores no específicos como la atención o motivación
Almacenamiento	Proceso por el cual se conserva la información previniendo su olvido
Recuperación	Uso de la imaginación retenida

Fuente el autor

Cuando hay una apropiada atención a los hechos o acontecimientos que se están viendo o escuchando fuera de permitir memorizar lo sucedido también permite percibir estos acontecimientos o hechos pues en la vida de todo ser humano tanto la sensaciones y de emociones, son las que, de acuerdo con las leyes del proceso de desarrollo, se va n modificando y perfeccionando durante el transcurrir de su vida. Pues según García (2006, p.47) “todo niño, conforme avanza en su desarrollo, va convirtiéndose en una persona, en otras palabras, se va convirtiendo en una construcción propia, que se produce como resultado de una interacción de sus disposiciones internas, heredadas, y de su medio”.

Siendo así el máximo protagonista en este proceso es el docente, pues los niños en etapa de preescolar son los directamente responsables de dirigirlos, estimularlos y crear un ambiente y situaciones que les facilite desarrollar esta capacidad.

4.2.2.2. Seriación. El término secuencia deriva del latín *sequentĭa*, que puede traducirse como “continuación”**.** Una secuencia, por lo tanto, es una copla de hechos o de elementos que mantienen una relación entre sí. Las rutinas en el hogar induce al niño en la realización de secuencia ejemplo: primero me levanto, después me baño y me visto, luego desayuno y por ultimo me cepillo los diente para salir a la escuela. Ayudar a los niños a realizar secuencia despierta en el deseo investigativo con el objetivo de observar cambios o patrones de conducta. Además fomenta la comprensión lectora y el llevar correctamente la estructura de un escrito.

En los niños el clasificar objetos dentro del aula, los organiza de acuerdo a sus semejanzas o diferencias, haciéndolos coincidir con sus aspectos cualitativos o cuantitativos, combinando grupos pequeños para hacer grupos grandes, también inician el juego de las comparaciones llegando en algún momento a definir objetos según sea creciente o decreciente, es la actividad en la que los niños se ven involucrados de manera natural en su mundo escolar y extraescolar. Es bueno tener claro la definición de estas operaciones que estamos estudiando por eso, Condemarín M. (2009). Define la seriación, como “una operación lógica que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente”.

4.2.2.3. Ubicación Espacial. Reconocimiento de la orientación, proximidad, interioridad y direccionalidad en el entorno. La ubicación espacial parte de la localización que es familiar o conoce el niño, pero debe llegar a la ubicación no familiar como por ejemplo: el utilizar un mapa que lo guie a llegar al lugar que no conoce.

Partes de la ubicación espacial

Orientación (abajo, arriba, adelante, atrás, izquierda, derecha)

Proximidad (cerca, lejos) con diferentes puntos de referencia

Interioridad (afuera, adentro)

Direccionalidad: (hacia, desde, hasta).

Los niños de 2 a 7 años se encuentran en un proceso egocéntrico y lo desarrollan en el juego simbólico el cual contribuye a desarrollar tendencias según su actividad creando un espacio funcional, es de esta manera que cuando se observa en juego de funciones sensoriomotrices o de ejercicios donde no interviene el pensamiento ni quien la dirección de nadie, este únicamente acciona a movimientos y percepciones. (Piaget 1975).

Pero más adelante involucran juegos que constituyen a una actividad real de pensamiento intuitivo donde utilizan la experiencia con la coordinación motriz, por lo tanto la apropiación del espacio se va haciendo cada vez más compleja lo que confirma que el espacio no es algo innato sino que debe ser elaborado deacuerdo a las actividades que el niño va desarrollando, esto permite que vaya secuencialmente organizando esto logra su pleno desarrollo hasta los 7 u 8 años lo que indica que en la etapa preescolar (3 a 5) años se debe trabajar como estimulación para impulsar este desarrollo espacial y de tiempo a la vez.(García R. 2002).

4.2.2.4. Pensamiento Creativo. La palabra pensamiento proviene del verbo latino "pensare" que es sinónimo de "pensar" o "reflexionar", mientras que creativo procede de "creare", también un verbo latino que puede traducirse como "engendrar" o "producir". La creatividad es la facultad de crear. Supone establecer o introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o producir algo de la nada. El pensamiento por su parte, se define como todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El pensamiento creativo, por lo tanto, consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original.

Se puede entender entonces, por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez, y funciona

como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber.

Los elementos que conforman la creatividad serían:

- Producir una forma de pensar nueva
- El propósito de esta idea es darle solución a una problemática
- La idea original deberá desarrollarse al 100% de sus capacidades
- Tener previstas las consecuencias que la nueva idea traerá consigo.

Ejemplo del pensamiento creativo podría ser el escribir un libro, pintar, dibujar, construir algún objeto, entre otras cosas... Es necesario poner en práctica este actuar en el día a día porque de este modo el cerebro se desarrollará y se mantendrá activo; y de este modo podremos resolver las necesidades de forma rápida y eficaz.

Entonces mediante el pensamiento crítico el estudiantes genera ideas y alternativas, de soluciones nuevas y originales; permite comprender, inventar, establecer nuevas y personales conexiones entre lo que se sabe y lo que se aprende, dando paso a una configuración del conocimiento de carácter significativo; además, está íntimamente ligado al pensamiento crítico, y puede verse favorecido a través de la adquisición de estrategias de procesamiento analógico (Saiz, 2002), orientadas a la generación de nuevas ideas. Ya que según Coral, A. L. (2012).sugiere que a partir de un pensamiento creativo Donde hayan objetivos educativos, de compromisos responsables de parte del educador, para preparar y formar individuos aptos e idóneos con capacidad de gestión, liderazgo y compromiso con la sociedad, con su proyecto de vida humano y profesional.

4.3. MARCO CONCEPTUAL

4.3.1. Las bases curriculares y las prácticas pedagógicas. Con el pasar de los años la educación preescolar en Colombia ha ido adquiriendo gran importancia siendo está amparada por La Ley General de Educación de 1994, en su Artículo 15 "la educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas". Es en esta etapa los niños y niñas requieren de aprendizajes que formen su ser de una manera completa.

Además para el año 2014 el Ministerio de Educación Nacional reajusta las Bases curriculares, las cuales son los referentes que orientan la organización curricular y pedagógica de la Educación Inicial y Preescolar. Dichas bases curriculares invitan a los educadores a pensar en planear prácticas pedagógicas con ambientes y experiencias que responda a los intereses de los niños, niñas y las familias, dándole a los procesos educativos aprendizajes significativos que ayuden al desarrollo de habilidades y conocimientos básicos, de esta forma le permitirá a las niñas y niños prepararse, adaptarse y ajustarse a los requerimientos de la educación primaria, las planeaciones deben ir en caminadas a sus intereses ya que ellos aprenden con las experiencias, con las relaciones con los demás y el mundo que los rodean, como dice Vygostky, "el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tienen una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos"

Además las bases curriculares plantean cuatro actividades rectoras que direccionan la planeación en la primera infancia: el arte, la literatura, la exploración del medio y el juego. Y en el preescolar estas acciones no deben perder su importancia ya que siguen siendo ejes fundamentales en el momento de planear nuevas experiencias que potencialicen y promuevan situaciones de aprendizajes.

Al respecto Piaget, J (1896-1980) afirma *"que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente."*, es decir que los educadores de Preescolar deben estar comprometidos en promover un ambiente escolar que invite a los niños y niñas a explorar su entorno, y para esto el juego es una acción inherente para el niño y una herramienta pedagógica para el docente, donde a través del juego se puede brindar grandes enseñanzas significativas.

4.3.2. Secuencia Didáctica. En búsqueda de una estrategia pedagógica atractiva para el interés de los niños y niñas se realizó una SD. Al respeto Tobón, Pimienta y García (2010:20), la define "conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos", Dichas actividades serán preparadas por la maestra y atractivas para los estudiantes con una propósito claro y alcanzable.

Esta secuencia didáctica pretende desarrollar en los niños de preescolar cuatro habilidades mentales (atención, seriación, ubicación espacial y el pensamiento creativo), utilizando como herramienta lúdico pedagógica el Ajedrez, ya que este juego es catalogado como un recurso que ayuda en el mejoramiento de múltiples habilidades intelectuales y sociales.

Para la elaboración de la SD se tomó como guía la propuesta del Ministerio de Educación (2013) "Secuencias Didácticas en Matemáticas educación básica primaria. La secuencia didáctica está organizada bajo dos pilares: 1. situación problema que orienta cada una de las preguntas, de las ocho semanas de planeación. 2 el contenido temático que se desarrolla. En el desarrollo de cada una de las semanas, los estudiantes van explorando e incorporando herramientas que les permite dar una respuesta a la situación problema.

La estructura de la secuencia didáctica es:

- Visión general

- Ruta de aprendizaje
- Descripción de aprendizajes
- Instrumento de evaluación

La visión general ilustra la finalidad de la SD, el desarrollo de competencias, la descripción semana a semana de las intencionalidades pedagógicas, el tratamiento del saber que se va complejizando, los momentos de evaluación y los desempeños esperados para la secuencia.

La ruta de aprendizaje es una tabla que muestra el resumen de cada una de las ocho semanas, las ideas claves de aprendizaje, los desempeños esperados y una breve descripción de las actividades.

En la descripción de aprendizajes se propone dos sesiones por semana y cada actividad se describe puesta en escena en el aula, aquí aparece las preguntas que genera procesos de indagación y sus posibles respuestas como la forma de abordar la situación problema: a la vez que se indican algunos momentos para que el docente recolecte evidencias del aprendizaje.

Para brindar una mayor comprensión del proceso, a continuación se muestra un formato general de los elementos que contiene la secuencia Didáctica.

4.3.3. Herramienta lúdica pedagógica. **Herramienta** es un objeto elaborado con el fin de facilitar la utilización de una tarea mecánica que requiere de una aplicación correcta

Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al **juego**, a la diversión, es decir, un **juego** de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

La pedagogía es la disciplina que tiene como objeto de estudio la educación con la intención de organizarla para cumplir con determinados fines, establecidos a

partir de lo que es deseable para una sociedad, es decir, el tipo de ciudadano que se quiere forma

Se puede decir que una Herramienta Lúdico Pedagogía es un objeto elaborado para jugar o divertirse utilizado por el docente y/o maestro con el objetivo de desarrollar actividades educativas que ayuden a la adquisición de conocimientos de los educandos de una forma divertida.

4.4. MARCO LEGAL

Este trabajo se apoya en la siguiente fundamentación legal

- Ley 115 de Febrero 8 de 1994 en el artículo 16, brinda los objetivos específicos de la educación preescolar para dicho trabajo se tiene en cuenta el numeral, c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje; d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

- Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997, CAPITULO II Orientaciones curriculares, Artículo 11. Son principios de la educación preescolar:

"c) Lúdica; Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Y en el Articulo 13 Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices: 2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto…"

- En 1995 la UNESCO recomendó oficialmente a todos sus países miembros el incorporar el AJEDREZ como materia educativa en la enseñanza primaria y en la enseñanza secundaria

4.5. MARCO CONTEXTUAL

A continuación se presenta para mejor visión y ubicación un mapa del municipio de Ortega –Tolima con la foto de la institución para tener una mejor representación de la misma.

Figura 1. Ubicación geográfica

Fuente: google maps (s.f)

La Institución Educativa “Puente Cucuana” del municipio de Ortega, hace del educando un sujeto activo capaz de tomar decisiones y emitir juicios de valor, siendo eje central de su proceso de formación integral, consciente de cuidar y conservar los recursos naturales contribuyendo en la sostenibilidad de la región.

La mayor parte de los niños que pertenecen a la institución son de estrato 1-2 por lo tanto son de escasos recursos y con familias atípicas.

5. METODOLOGIA

5.1. TIPO DE INVESTIGACION

.

Este trabajo presenta un tipo de investigación acción participativa puesto que el método de estudio se llevó a cabo mediante la acción presentada durante la aplicación de cada actividad realizada en donde la participación del colectivos a investigar fue base para dar presentar un enfoque mixto ya que el análisis cualitativo que se desarrollo fue mediante datos que sobresalieron en el análisis cuantitativo. Teniendo claro que lo que se busca es obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas.

Esto conlleva a que el grupo o población a investigar pasen de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación, controlando e interactuando a lo largo del proceso investigador (diseño, fases, evolución, acciones, propuestas,...), y necesitando una implicación y convivencia del personal técnico investigador en la comunidad a estudiar (Bellon, 2002).El problema de investigación será estipulado por el investigador, ya que es éste, el que estará estudiando dicho problema. Esto ocurre debido a que el investigador es el que vive y comprende cuál es el problema dentro de la institución educativa.

El investigador debe estar al tanto de las investigaciones que se han hecho hasta el momento sobre el área o problemática a ser estudiada. Esto con el fin de que se tenga una percepción más amplia de lo que ocurre dentro de este problema visto desde los ojos de otros investigadores y de igual forma romper con los estereotipos, mitos o falsas creencias al respecto. (p.40).

Lo que quiere decir entonces que es el investigador quien plantea el problema y se encarga de resolver el mismo por medio de su propia investigación, teniendo la posibilidad de escoger diversos métodos y herramientas, de hecho, puede modificarlas para ajustarlas a sus necesidades.

5.1.1. Enfoque De La Investigación. Se distingue por tener un enfoque mixto (cualitativo- cuantitativo) al respecto Roberto Hernández Sampieri (2006) dice: “La meta de la investigación mixta no es remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales”. Esto implica la recolección y el análisis de datos integrándolos para discutirlos conjuntamente.

Teniendo en cuenta que se estudia la realidad en el contexto natural, óseo la experiencia de cada actividad, intentando interpretar la situación de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.

Guía de observación: es una ficha diseñada para tener la información que detalla el proceder del niño y la niña en situaciones del juego y poder evaluar los avances que se lograron obtener llevando a cabo actividades intencionadas con cada uno y una. Cabe aclarar que esta guía. Por lo anterior la guía de observación es indispensable para catalogar aquellos avances y poder enfatizar el trabajo posterior en las áreas que lo necesitan los estudiantes.

Para estos datos cualitativos se toma como referente base a Taylor (1992, p.20) “un modo de encarar el mundo empírico y su importancia radica en las características que la definen, carácter inductivo, perspectiva holística, uso de la observación participante con la inclusión de los informantes claves, los métodos son cualitativos y humanistas, todas las perspectivas son valiosas, todas las personas y escenarios son dignos de estudios. El cual fue de gran importancia ya que el propósito es fortalecer los procesos de atención del niño y niña con dificultades en la atención utilizando como estrategia el ajedrez.

Por otra parte para Castillo (2004, p.17) la investigación cuantitativa “se trata del paradigma racionalista o cuantitativo denominado también positivo, que se ha desarrollado básicamente en el campo de las ciencias naturales, cuyo propósito es elaborar conocimiento objetivo, cuantificable, verificable y replicable; adopta un enfoque analítico”. Esto permite identificar no solo forma numérica sino también se convierte en la descripción, objetiva, estudiando conductas y otros fenómenos

observables, además del comportamiento humano y sobre todo está orientada siempre al resultado.

5.1.2. Población, Muestra

- Población: La población elegida para esta investigación corresponde a 12 niños y niñas del grado transición perteneciente a la Institución Educativa Puente Cucuana del municipio de Ortega. Los niños y niñas oscilan en edades entre 4 y 5 años, pertenecen a comunidades indígenas, población vulnerable, estrato 1 de zona rural.

- Muestra**:** La muestra está conformada por 12 estudiantes del grado transición de la Sede principal, que oscilan en edades de (4 y 5años).

Tabla 3. Delimitación de la muestra

GRUPO	**GENERO**		**ESTRATO**		**EDAD**	
	M	F	IND.	1	4	5
TRANSICION	7	5	1	11	2	10

Fuente la autora

5.2. TECNICAS Y RECOLECCION DE LA INFORMACION

Según Best (1982):

> Se han desarrollado una gran variedad de instrumentos de investigación para ayudar a la adquisición de los datos. Esos variados medios utilizan distintos modos para describirlos y cuantificarlos. Cada instrumento es particularmente apropiado para ciertas fuentes, obteniendo información del tipo y forma en que ha de ser utilizada con más eficacia (p.133).

Para Implementar el ajedrez como herramienta lúdica pedagógica, a través de una secuencia didáctica para el mejoramiento de habilidades cognitivas en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega

– Tolima. Fue necesario tener las siguientes técnicas e instrumentos de investigación

Tabla 4. Técnicas e instrumentos de investigación

FASES	Actividad	DESCRIPCIÓN	Objetivo	Instrumento
Estudio de la problemática e investigación	Inicialmente se hace un estudio sobre la problemática en donde se elabora un permiso para dar inicio a la investigación. La investigación se desarrolló durante toda la investigación pues la necesidad de recurrir a varios teóricos se combinó con la implementación de actividades.		Seriación, Atención, Ubicación espacial y Pensamiento creativo	Observación Formato de permito al rector (Ver anexo 1) Computador, revistas digitales, internet
Fase 1 Pre test	Elaboró el permiso de los padres para cada niño. Se socializo con la comunidad educativa sobre la presentación del proyecto y con una encuesta a los padres de familia se valoró su interés para que los niños tuvieran un mejor aprendizaje significativo donde se puede medir el interés y datos necesarios sobre los niños de transición. La evaluación sirve para medir el nivel cognitivo y de atención de los niños de transición.		-Socializar dar a conocer el ajedrez como instrumento lúdica pedagógica para el mejoramiento de habilidades cognitivas y mentales en los niños de transición -Medir el nivel cognitivo con sus diferentes variables a valorar en cada niño.	Formato de permiso anexo en la carpeta de cada niño (anexo) Formato de evolución a los niños pre test (anexo 5) Formato de encuesta a padres de familia (anexo 3)

Fase II Actividades	Una vez diseñadas cada actividad necesaria para el juego del ajedrez entre los niños de transición las cuales serán distribuidas en el transcurso del año para crear una rutina e interés por el juego en los niños y así desarrollar las diferentes habilidades y conocimiento del juego. A Cada estudiante se le presenta su secuencia de actividades en el anexo ()	Desarrollar un nivel cognitivo de concentración, agilidad, percepción, trabajo en equipo, tolerancia, destreza, espacio y tiempo y creatividad en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima.	Se hace uso de todos los materiales disponibles en la institución como papel periódico, marcadores, tablero, pinturas, imágenes entre otros. Video band, tablero de ajedrez y fichas caja forrada (corona,
	Primera actividad		espada, caballo, capas, chalecos, trajes, etc.), texto, hojas, lápiz, colores, juego de ajedrez mediano Cuento (anexo4) Actividades de cada niño (anexo 5)
	Segunda actividad		Video bing C.P, USB, video, sonido, guías elaboradas, lápiz, colores, plastilina y pegante y ajedrez. (anexo 5)
	Tercera actividad		Video, USB, sonido, fotocopias, lápiz, ajedrez mediano y pequeños

Cuarta actividad	Títeres, teatrín, guías, ajedrez grande y pequeños, cuaderno, pegante y lápiz.
Quinta actividad	Ajedrez grande, mediano y pequeño, colores, lápiz, guías.
Sexta actividad	Tableros de ajedrez grande, mediano y pequeño, adivinanza, fotocopias, colores y lápiz.
Séptima actividad	Corona, vestido, guías, lápiz, colores, ajedrez grande, mediano y pequeños.
Octava actividad	Títere, colores, 2 caballos de palo, 2 espadas, lápiz, cartulina, palos paleta y ajedrez grande, mediano y pequeño.
Novena actividad	Corona, disfraz, colore, lápiz, cuaderno, guías, ajedrez grande, mediano y pequeño.
Decima actividad	Disfraz de las respectivas fichas, sonido, micrófono, mesas sillas, Ajedrez grande y ajedrez pequeños.

Fase III Pos test a estudiantes y socialización con la comunidad educativa	Finalmente se efectúa una evaluación para determinar los alcances que tuvo la secuencia didáctica del ajedrez en estos niños. Y se realiza una socialización en donde los estudiantes tienen un torneo con los estudiantes más grandes del colegio y participa toda la comunidad educativa.	Presentar los resultados del trabajo realizado con los niños de preescolar de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima. Por ultimo realizar el comparativo entre el grupo experimental y el control.	Formato de prueba anexo () Ajedrez –fichas – vestiduras blancas para los niños (anexo 5)

Fuente la autora

5.3. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta que se realiza un análisis evaluativo sobre los avances que pueden llegar a tener los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima donde se busca un mejor nivel de concentración y desarrollo cognitivo donde al encontrar una integración entre la teoría y la práctica. Se busca llegar a un alcance experimental y exploratorio, pues al crear una serie de actividades lúdicas pedagógicas de carácter experimental se pueden identificar una serie de variables para proporcionar resultados a esta investigación, y que con posterioridad sirvan de insumo a futuras investigaciones y de base para el desarrollo de nuevas prácticas lúdico pedagógicas en la institución.

5.4. VARIABLES DE ESTUDIO

Este trabajo se desarrolló mediante el estudio de dos categorías:

Juego del ajedrez

Habilidad cognitiva

Donde según Uvencio “El ajedrez desarrolla habilidades y procesos del ámbito cognitivo tales como: atención, razonamiento lógico, inteligencia, análisis, síntesis y creatividad, entre otras. El ajedrez organiza el pensamiento y facilita la expresión numérica y verbal” Uvencio (2004, p.44).

Por lo tanto se realiza un esquema de actividades que muestra las 10 sesiones que se tuvieron en cuenta para la realización de esta secuencia y las diferentes habilidades que se esperan obtener de los niños.

Tabla 5. Caracterización de la competencia y habilidades

CATEGORIAS	DESCRIPCION	VARIABLES
El juego del ajedrez	Siendo el Juego del ajedrez la práctica didáctica partirá de un enfoque globalizador de los contenidos, tratando de trabajar de manera didáctica donde sobresalen las diferentes habilidades a ser evaluadas durante las actividades para cumplir los objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico.	Atención
Habilidades cognitivas	En cada actividad se hace una evaluación que permite nombrar las diferentes habilidades cognitivas y sociales que	Seriación, Atención, Ubicación

	pueden desarrollar los niños en el transcurso de los procesos	espacial y Pensamiento creativo

Fuente la autora

5.5. DESARROLLO METODOLÓGICO

5.5.1. Fase l. Socialización y evaluación a estudiantes

- Evaluación pre test a estudiantes

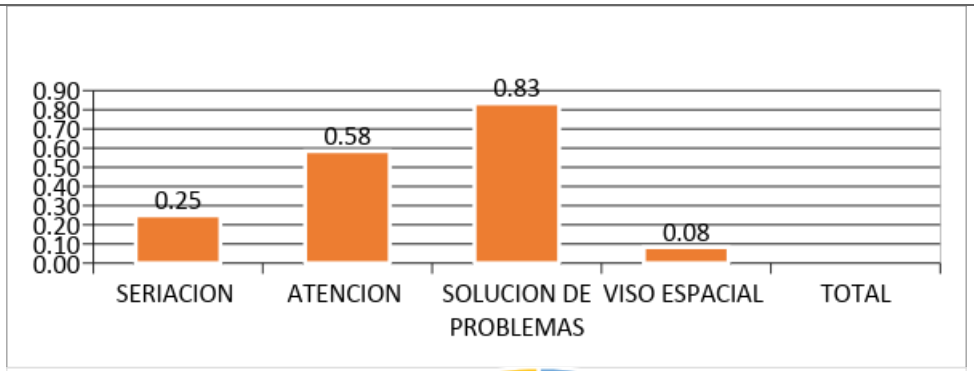
Para realizar el pre test evaluativo a los niños de transición se llevó a cabo una evaluación de 4 preguntas al agrupo experimental de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima. Formato de prueba ver anexo (4)

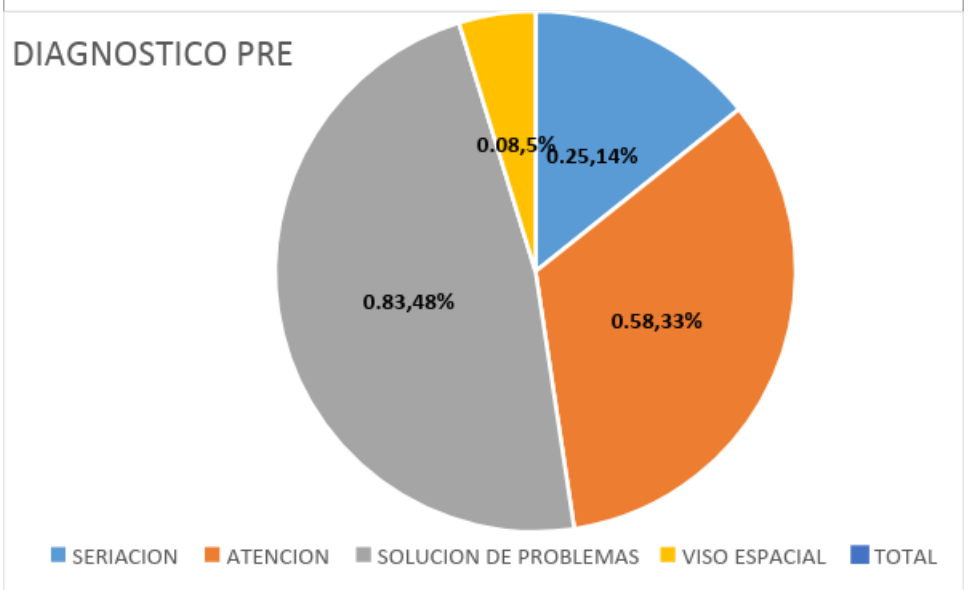
Grupo transición Institución Educativa Puente Cucuana a los cuales pertenecen 12 estudiantes en la tabla 8 se observa los resultados de la evaluación realizada en este grupo en donde se evaluó la percepción y la memoria para esta valoración se tuvo en cuenta la técnica de escala de rango que es un instrumento que permite registrar el nivel, de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada por el estudiante.

Tabla 6. Lista de estudiantes de pret test

	DIAGNOSTICO PRE					
	NOMBRE	SERIACION	ATENCION	SOLUCION DE PROBLEMAS	VISO ESPACIAL	TOTAL
1	BETANCOURT ORTIZ VALERIA		1	1		2
2	CRUZ ORTIZ BREINER YOEL		1	1		2
3	GUZMAN LOZANO ALISON SOFIA			1		1
4	LOZANO PARRA MIGUEL ANGEL	1	1	1		3
5	MENDEZ RAMIREZ SARA NIKOLL					0
6	OVIEDO BRIÑEZ JULIAN ANDRES	1		1	1	3

7	PERDOMO ORTIZ RONAL STIVEN	1	1	1		3
8	RAMIREZ ARANDA XIMENA			1		1
9	SAENZ PEÑUELA ANGIE STHEFANY		1	1		2
10	SANCHEZ OVIEDO MANUELA			1		1
11	TORRIJOS BRIÑEZ KEVIN SMITH		1			1
12	VASQUEZ OVIEDO LAURA VALENTINA		1	1		2
	PROMEDIO	0,25	0,58	0,83	0,08	1,75





Fuente el autor

Esta prueba fue de gran importancia pues valora al estudiante objeto de este trabajo en sus diversas habilidades las cuales dan como resultado por habilidad se pueden observar en el anexo ( ):

Seriación los estudiantes 4-6-7 lograron obtener éxito en la respuesta por lo tanto esta habilidad en el grupo obtiene un resultado del 14%

Atención e una habilidad muy importante pues mide la manera como mantienen su concentración en lo observado determinando de esta manera cual es la respuesta

correcta es así que el resultado es del 33% siendo 7 estudiantes lo que lograron demostrar su atención en las imágenes.

En la Solución de problemas, se debe reconocer que los niños en las primeras edades buscan de manera inmediata una solución ante una acción tomando riesgos es así que esta habilidad logran el 10 de los 12 estudiantes contestar acertadamente ósea el 48%.

En cuanto a la visión espacial solo 1 o el 5% delos estudiantes logro dar con la respuesta correcta.

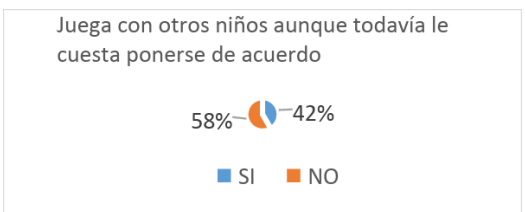
- socialización y encuesta a padres de familia

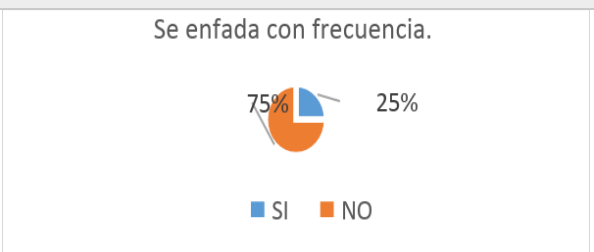
Encuesta a los padres de familia. Durante la socialización con los padres de familia para mostrarles la importancia de que los niños obtuvieran con el uso de la técnica lúdica del juego del ajedrez una experiencia que les permitiría lograr aumentar su capacidad de concentración y por lo tanto su nivel cognitivo, también se observa la necesidad de reconocer a los estudiantes su comportamiento en sus casa y quien mejor para identificar este proceso que sus padres por lo tanto se les entrego una fotocopia donde tenían un test para contestar sobre sus hijos.

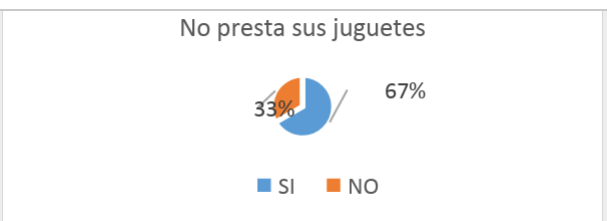
Tabla 7. En la encuesta realizada a los padres como pre test.

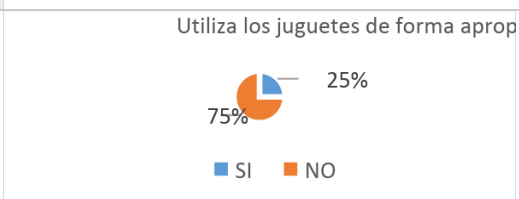
Pregunta	si	no	habilidad
Juega con otros niños aunque todavía le cuesta ponerse de acuerdo	5	7	Trabajo en equipo
Se enfada con frecuencia.	3	9	tolerancia
No le gusta perder.	10	2	tolerancia
No presta sus juguetes	8	4	tolerancia
Utiliza los juguetes de forma apropiada	3	9	destreza
La imitación y la experimentación	5	7	destreza

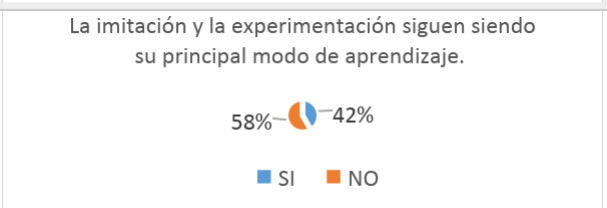
siguen siendo su principal modo de aprendizaje.			
Mantiene el pensamiento mágico.	2	10	creatividad
Tiene continuos cambios de humor.	8	4	tolerancia
Las rabietas siguen presentes	3	9	tolerancia
La forma en que utiliza los lápiz es adecuada	10	1	Destreza
Utiliza frecuentemente la computadora , Tablet o celular en la casa	9	3	Concentración
Le cuesta mantener un mismo paso cuando camina	4	8	Concentración
Le cuesta concentrarse en un programa de televisión	2	10	Concentración

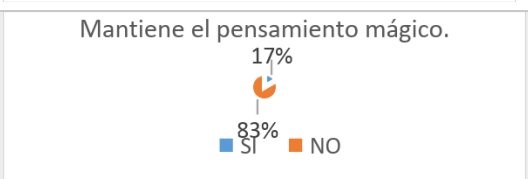


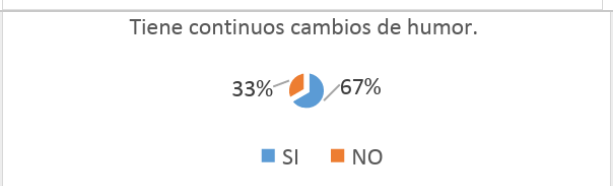


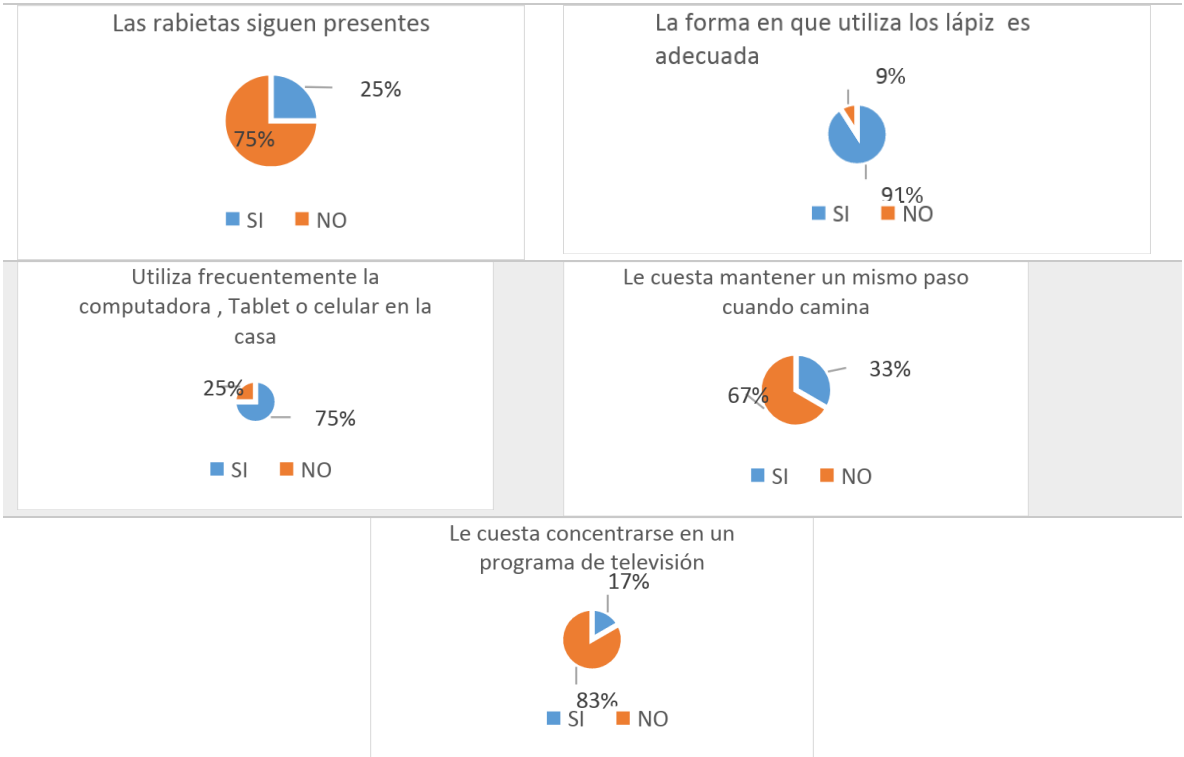












Fuente el autor

En la realización de este test se observa que en la primera pregunta Juega con otros niños aunque todavía le cuesta ponerse de acuerdo se está midiendo el trabajo en equipo y compañerismo que tienen al jugar con otros niños y ponerse de acuerdo con ellos en sus juegos con facilidad 5 dicen que sí y 7 que no esto permite observar que hay un nivel bajo.

En la segunda pregunta sobre si se enfada con frecuencia. 3 dicen que si 9 que no esto demuestra el grado de tolerancia en los niños y en este pudo es un nivel alto. Pero en la pregunta si No le gusta perder. Que también se mide la tolerancia 10 aseguran que sí y 2 que no. También en la pregunta, No presta sus juguetes 8 que si 4 que no, otra pregunta es Las rabietas siguen presentes 3 que si 9 que no por lo tanto el grado de tolerancia es alto pues la mayoría toleran y comparten con sus amigos sin hacer berrinches ni peleas.

Para medir la destreza se hicieron preguntas como Utiliza los juguetes de forma apropiada con resultado de 3 si 9 no, La imitación y la experimentación siguen siendo su principal modo de aprendizaje. Con resultado 5 si 7 no, La forma en que

utiliza los lápiz es adecuada 10 si 1 no por lo tanto estos resultados muestran que hay un grado de destreza regular.

Para estudiar el grado de concentración se preguntó: Utiliza frecuentemente la computadora, Tablet o celular en la casa 9 si 3 no; Le cuesta mantener un mismo paso cuando camina 4 si 8 no; Le cuesta concentrarse en un programa de televisión 2 si 10 no esto muestra que el grado de concentración es bastante bajo.

También se realizó una pregunta para medir el nivel de creatividad Mantiene el pensamiento mágico.2 si 10 no lo que da como resultado que estos niños debe ser desarrollado su nivel de concentración, creatividad pues la destreza y la tolerancia obtuvieron un nivel regular.

5.5.2. Fase ll Secuencia Didáctica

SECUENCIA DIDACTICA

¿QUÉ DEBO SABER PARA JUGAR EL AJEDREZ?

Visión General

El propósito de esta secuencia Didáctica (SD) es que los niños y niñas de transición utilicen el juego del ajedrez como una herramienta lúdico pedagógica la cual le permitirá enriquecer sus conocimientos, para ello requiere saber cuáles son las partes que conforman dicho juego; cómo está estructurado el tablero, el nombre de las fichas sus movimientos y donde se ubica cada una de ellas.

Por tal razón en esta secuencia didáctica se propone acciones para resolver la pegunta ¿Qué debo saber para jugar el ajedrez? Así mismo se promoverá el desarrollo de habilidades cognitivas como: la atención, seriación, ubicación espacial y el pensamiento creativo. Habilidades que contribuyan al mejoramiento de las competencias matemática, comunicativa y científica.

Los estudiantes llevaran a cabo diez (10) sesiones las cuales cada una tiene unos desempeños esperados, palabras claves, el tiempo, materiales y el desarrollo de actividades encadenadas a que posibiliten el cumplimiento de los desempeños esperados para cada sección.

La secuencia didáctica inicia con la sesión1 la cual tiene actividades que incitan al niño a conocer el juego del Ajedrez. La sesión 2 los niños conocerán el tablero (forma, colores, las filas tienen letras, columnas tienen números y líneas diagonales). Para la sesión 3 las actividades van encaminadas al conocimiento del nombre de cada ficha y su posición en el tablero. Las sesiones 4, 5, 6, 7, 8 y 9 se dan inicio al reconocimiento del nombre de cada una de las fichas y sus respectivos movimientos, iniciando con el peón, luego la torre, el alfil, el caballo, la reina y por último el rey. Hacia la sesión 10 se realizara el cierre y la evaluación general de la secuencia, para ellos se ofrece una presentación del proyecto a toda la comunidad educativa, aquí los niños se van a disfrazar de fichas, realizarán su respectivo movimiento, los niños se ubican en mesas para jugar con un joven acompañante de secundaria como jurados se invitara algunos docentes de la Institución conocedores del juego.

Es importante tener presente que en cada sesión durante el desarrollo y después de la misma se debe registrada en un diario de campo, con evidenciadas fotografías, videos y expresiones de los estudiantes, ya que en esta etapa a los niños se les hacer un seguimiento permanente en su desarrollo.

Así pues se lograra captar el interés y participación de los niños en la búsqueda de su aprendizaje

- Describo como está conformado un ajedrez.
- Establezco relación entre filas, columnas y diagonales
- Identifico y ordeno las fichas del ajedrez correctamente
- Aprendo los movimientos de cada una de las fichas
- Planteo posibles soluciones ante el ataque de mi competidor.

¿QUÉ DEBO SABER PARA JUGAR EL AJEDREZ?

Tabla 8. Descripción de las Sesiones

SESION	PREGUNTA GUIAS	IDEAS CLAVE	DESEMPEÑO ESPERADO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
1	¿Qué es el ajedrez?	El ajedrez es un juego interesante.	- Dar a conocer juego del ajedrez como una herramienta de aprendizaje. - Captar la atención y participación de los estudiantes en el interés de conocer el juego del ajedrez	-Lectura y dramatización del cuento la gran fiesta del ajedrez. -Presentación informal del juego del ajedrez.
2	¿Cómo es un tablero de Ajedrez?	El tablero hace parte del juego del ajedrez	-Reconozco como está construido el tablero de un ajedrez -Aplico y desarrollo habilidades de atención, seriación y ubicación espacial**.**	-Presentación del tablero de ajedrez y como está conformado - completo la serie de color del tablero y realizo columnas y filas.
3	¿Cómo se llaman las fichas del ajedrez y cuantas hay en cada reino?	Nombre de las fichas y su posición.	-Identifico el nombre de las fichas del ajedrez, su posición y cantidad. -Desarrollo habilidades de atención, pensamiento creativo y ubicación espacial.	-Presentación de un video musical donde presenta las fichas y su nombre. -ubicaran las fichas de ajedrez en su tablero.
4	¿De qué forma se mueve el peón y como captura a su adversario?	Movimiento y captura del peón	-Exploro el peón su movimiento y la forma como captura. -Estimular las habilidades de la atención, ubicación espacial y seriación.	-obra de títeres y realización del títere del peón. -completo la secuencia del color del peón y realizo su movimiento para avanzar y capturar.
5	¿Cómo se mueve la torre?	Moviendo la torre	-Realizar movimiento de la torre por filas y columnas -Provocar habilidades de la atención, seriación, ubicación espacial y pensamiento creativo.	-Presentación de la torre en tamaño gigante en forma de canto. -Elaboración de la guía señalando como se mueve la torre. -utilizo mi cuerpo y me desplazo como una torre.

6	¿Cómo se mueve el alfil?	El alfil moviendo en diagonal	-Ejecutar el movimiento que realiza el alfil en diagonal. -Desarrollar la atención, seriación, pensamiento creativo y ubicación espacial.	-Presentación del alfil y movimiento utilizando una adivinanza. - Realización de guías y prácticas en los tableros de ajedrez
7	¿Cómo se mueve la dama?	Filas, columnas y diagonal la reina se moverá.	-Reconocer que la dama o reina es la ficha que se puede mover en diferente dirección. - Provocar la atención, seriación ubicación espacial y pensamiento creativo.	-Se disfrazara una niña de reina, la maestra la presenta a todos los niños y empieza generar preguntas. -Se relaciona con la dama o reina del ajedrez y se presenta las fichas grandes blanca y negra. -Elaboración de guías y trabajos prácticos.
8	¿Cómo se mueve el caballo?	El caballo moviendo en L	-Incentivar el movimiento del caballo en el tablero de ajedrez. - Estimular la atención, seriación, ubicación espacial y pensamiento creativo.	-Un saludo del títere el Caballo, se presenta y indica su función y movimiento. -Elaboración del títere. -guías y prácticas de campo.
9	¿Cómo se mueve el rey?	El rey y su movimiento	-Determinar que el rey es el jefe de todas las fichas y que si el muere el juego termina. -Exploro su movimiento -Reafirmar la atención, seriación, pensamiento creativo y ubicación espacial.	-Se disfrazara un niño de rey, se presentara como el jefe de todas las otras fichas y que si el muere se acaba el juego. -jugaremos al rey ordena que nos movamos como peones, que saltemos como Caballos, que…. -Elaboración de guías y prácticas de campo.
10	Juguemos una partida de ajedrez	Juguemos ajedrez	-Compartir aprendizajes adquiridos usando el juego del ajedrez -Ejecutar habilidades mentales logradas.	-Socialización del proyecto con la comunidad educativa. Los niños se disfrazaran de una ficha de ajedrez, desfilaran y se ubicaran en el tablero gigante, mostraran que aprendieron con esta estrategia.

- Fuente el autor

- **SESIÓN 1. TEMA: ¿Qué es el Ajedrez?**

Ideas claves: El ajedrez es un juego interesante.

Desempeños esperados:

- Dar a conocer juego del ajedrez como una herramienta de aprendizaje.

- Captar la atención y participación de los estudiantes en el interés de conocer el juego del ajedrez.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1. Los niños encontraran una caja forrada con papel regalo, la cual tiene por dentro (coronas, capas, espada, caballos, etc.). La maestra pregunta ¿Que podemos hacer con estos objetos?... (Jugar, coloquémonoslo etc.). Cada niño se colocara algún objeto, se dejara que los niños exploren estos objetos por uno 10 minutos realizando algún juego. Seguidamente la maestra invitara a los niños a que tomen una silla y salgan al patio trasero que les va a narrar un cuento.

Actividad 2: Una vez terminada la lectura se realizara una asamblea para que los niños expresen lo aprendido del cuento contestando estas preguntas ¿Cuántos castillos habían y de qué color eran?, ¿Quiénes Vivian en los castillos?, ¿Qué le sucedió a los caballos blancos?, ¿Cómo resolvieron el conflicto o problema?, ¿y cómo podrían relacionarlo con los trajes que tienen puestos.

Actividad 3: Ahora vamos todos a dibujar y colorear el cuento narrado, una vez terminada esta actividad, con que juego que hay en el salón lo podemos relacionar. (Antes de iniciar la sesión se coloca en lugar visible el tablero mediano del ajedrez y sus fichas)

Actividad 4: Presentar el juego del ajedrez y explicarles que está dividido en Tablero y Muchas fichas y que si a ellos le gustaría aprender a jugar.

Recursos: -caja forrada (corona, espada, caballo, capas, chalecos, trajes, etc.), texto, hojas, lápiz, colores, juego de ajedrez mediano

Figura 2. Presentación SESION 1

Actividad 1:caja sorpresa	Narrando el cuento
Actividad 2. Asamblea	Los niños se expresan
Actividad 3.Representan el cuento	Representan el cuento
Actividad 4 explicacion del juego	Representan el cuento

Fuente el autor

Como se observa los niños con gran entusiasmo buscan en la caja los materiales que les permitiría representar más adelante el cuento que la docente les narraría,

ellos con gran rapidez se visten con lo que encuentran en la caja y escuchan a la profesora con mucha atención. Pero al darse cuenta que ellos estaban vestidos como narraba la historia esto los lleva a entrar en la fantasía y comienzan a representar lo que escucharon dramatizando el personaje que ellos recordaban luego la profesora le pide que dibujen lo que recordaban del cuento y ellos con mucha destreza dibujan lo que recuerdan. Estas actividades dan preámbulo a que la profesora empiece a contar y a mostrarles de que se trata el juego del ajedrez sus partes, fichas.

El valor a dar en esta sesión es de:

B: bueno= Realiza la actividad prestando atención a las indicaciones del maestro, participando en todas las actividades que se programaron, tuvo buena percepción al momento de las explicaciones y por eso pudo crear su personaje y dibujar el cuento y con creatividad represento su personaje

R: regular= Realiza las actividades con algunas deficiencias y tiene malos trazos

M: malo = no realizo las actividades

Tabla 9. Resultados de la sesión 1

Nombre	Creatividad	Atención	Solución de problemas	Resultados
Valeria				
Breinner				
Sofía				
Miguel				
Sara				
Julian				
Ronal				
Ximena				
Sthefamy				
Manuela				
Kevin				
Valentina				

Fuente el autor

Aunque todos los niños tuvieron buena actitud ante las actividades pero unos niños sobresalieron más que otros es así que se observa que 3 de los estudiantes realizaron las actividades sobresaliendo en todas las habilidades en esta sesión.

Valeria reconocer la diferencia entre los dos castillos y los pinta de diferente color representa detalles como las nubes, el sol, la llanura, pero no los ve lejanos. Sus trazos son buenos

Breiner hace la diferencia entre los dos castillos y los pinta como escucho uno en un extremo y el otro en el otro extremo y dibuja la nube para representar la tormenta pero tiene malos trazos y sus dibujos son distorsionados

Sofía dibuja algunos personajes sin poderse identificar las partes del cuento sus trazos son regulares

Miguel diferencia los dos reinos y los personajes trazos regulares pero buena percepción pues dibuja el prado -

Sara diferencia los dos reinos y algunos personajes pero no representa ningún detalle sus trazos so regulares

Julián dibuja los dos reinos pero unidos hace sus coronas pero no representa más detalles.

Ronal no hace diferencia entre los dos reinos dibuja algunos personajes malos trazos

Ximena diferencia los dos reinos dibuja algunos personajes recuerda el camino que los une a los reino y hace el sol tiene muy buenos trazos

Sthefany dibuja los dos reinos hace las coronas en sus cabezas pero no representa nada mas sus trazos son regulares.

Manuela no asistió a la sesión

Kevin no hace diferencia entre los reinos hace algunos personajes y no recuerda más detalles del cuento trazos regulares

Valentina no hace diferencia entre los dos reinos no recuerda los personajes ni detalles buenos trazos

Es de tener en cuenta que para esta sesión 1 la seriación se valoró apreciando sus trazos y tiene relación con la solución de problemas obteniendo la misma calificación cada uno.

- **SESION 2: TEMA. ¿Cómo es un tablero de ajedrez?**

Ideas clave: El tablero hace parte del juego del ajedrez

Desempeños esperados:

-Reconozco como está construido el tablero de un ajedrez

-Aplico y desarrollo habilidades de atención, seriación y ubicación espacial**.**

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Los estudiantes observara la figura presentada en el video bing y dirán que es un cuadrado, pero la maestra poco a poco va minimizando la imagen y descubren que tiene más cuadrados pequeños, hasta llegar a un cuadrado grande el cual tiene mucho cuadros más pequeños por dentro y se encuentra dos niños moviendo fichas y jugando. Ahora cada niño y niña se le entrega una hoja donde está incompleto el tablero de ajedrez lo colorean en secuencia blanco, negro, blanco, negro etc.

Actividad 2: Se ira mostrando un video donde explica cuáles son las filas y columnas en el tablero. Cada niño con plastilina de color negro realizará palitos largos, los cuales los deberán ubicar en el tablero de ajedrez en línea horizontal formando así una fila, luego realizan palitos de color blanco y lo ubicaran en línea vertical formando una columna, una vez terminada la actividad se colocara en su respectivo portafolio

Actividad 3: Seguirá rodando el video donde nos enseña las líneas diagonales, Se entrega una guía donde hay un tablero de ajedrez y repiso las líneas diagonales encontradas, coloreo los cuadros en forma diagonal de un solo color.

Actividad 4: Para terminar los niños pasaran al tablero gigante de ajedrez y uno por uno se desplazar realizando líneas horizontales verticales y diagonales, deben tener en cuenta que en las filas van las letras y las columnas los números.

Actividad 5nbv: Trabajo en casa; La maestra les pegara en los cuadernos de los niños una fotocopia con el ajedrez. Para que trace con lápiz, líneas por las filas y líneas por las columnas.

RECURSOS: C.P, USB, video, sonido, guías elaboradas, lápiz, colores, plastilina y pegante y ajedrez.

Figura 3. Presentación SESION 2

Actividad 1:descubriendo cuadros	Coloreando en secuencia
Actividad 2. El tablero de ajedrez	Platilina de secuencia
Actividad 3.caminando en diagonal	Representan el en recto
Actividad 4 explicacion del juego	Representan el cuento

Fuente la autora

En esta sesión los niños ya reconocen que la clase es sobre el ajedrez y llegan con la expectativa de conocer más sobre el tema, es así que se les enseña como es el tablero visualizando un video que les recuerda e identifican que es un cuadrado, al seguir observando todos observan que este cuadrado gigante contiene muchos cuadritos pequeños. También reconocen que este cuadrado es diferente tiene una secuencia de colores blanco y negro también reconocen los colores por lo tanto se les reparte la copia en donde visualizan el tablero de ajedrez y con plastilina para que formen tiras con los dos colores blanco y negro colores que reconocieron al instante al explicarles que debían llenar los cuadros también en secuencia ellos con mucho cuidado y destreza empezaron a realizar la actividad dando forma al ajedrez en plastilina desarrollando atención y seriación además de recordar la figura del cuadrado y los colores.

Luego el video muestra como esa secuencia de colores en el ajedrez forman filas rectas y diagonales y los niños pasan y las dibujan y en las copias que se les reparte ellos forman esta misma secuencia siguiendo el trazo desarrollando atención, seriación.

Terminada esta actividad es hora de pasar al patio y ubicarlos en el ajedrez gigante lo cual los llena de emoción pues ya reconocen como es ir en diagonal y en línea recta esto les permite desarrollar atención y ubicación espacial.

Esta sesión 2 obtuvo el siguiente promedio:

B: bueno= Presta atención al video y reconoce los colores y su secuencia en el cuadro de ajedrez además de seguir la seriación en la copia donde sin perder el trazo desarrolla seriación y atención a demás al realizar la caminata sobre el ajedrez gigante logran ubicarse espacialmente y reconocer como es caminar en línea recta y diagonal

R: regular= reconoce el cuadrado y los colores pero mantiene con dificultad una seriación de colores y se le dificulta marcar un trazo recto camina en línea recta pero crea con dificultad un camino en diagonal

M: malo = no realizo las actividades

Tabla 10. Resultados de la sesión 2

Nombre	Atención	Seriación	Ubicación espacial	Solución de problemas	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

Durante esta sesión se logró identificar la buena disposición y concentración de los niños al momento de ver el video dando como resultado que 3 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito y dos estudiantes no asistieron.

Valeria pinta con regular trazo crea secuencia con las tiras de plastilina formando el ajedrez pero no alcanza a terminar el cuadrado y marca el trazo en forma lenta

Breinner no hizo las actividades

Sofía pinta con buen trazo, crea secuencia con las tiras de plastilina formando el ajedrez en forma ordenada y marca el trazo en forma lenta

Miguel pinta con regular trazo crea secuencia pero al momento de realizar la actividad con plastilina no lleva la secuencia marca el trazo en forma lenta pero bien marcada

Sara pinta con trazo regular inicia la secuencia con plastilina en forma ordenada pero luego pierde el sentido, tiene un tazo secuencial en el papel regular

Julián pinta con buen trazo no lleva la secuencia con plastilina ni termina la actividad no tiene buen trazo

Ronal no hizo la sesión

Ximena tiene buen trazo lleva la secuencia con los colores y la plastilina termino la actividades

Sthefamy tiene un trazo regular no sigue la secuencia con buen trazo

Manuela no tiene buen trazo se le dificulta seguir la secuencia con plastilina

Kevin tiene un trazo regular, se le dificulta seguir la secuencia

Valentina pinta y sigue la secuencia con un trazo no siguió la secuencia con la plastilina por que no entendió el ejercicio.

- **SESION 3. TEMA: ¿Cómo se llaman las fichas del ajedrez y cuantas hay?**

Ideas calves: Nombre de las fichas y su posición.

Desempeños esperados:

-Identifico el nombre de las fichas del ajedrez, su posición y cantidad.

-Desarrollo habilidades de atención, pensamiento creativo y ubicación espacial

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Presentación de un video musical, donde se presentan las fichas del ajedrez y cuál es su ubicación. Los personajes de ESNAJ

Actividad 2: A cada niño se le entrega una guía, donde deben unir con lápiz las fichas semejantes.

Actividad 3: Cada niño pasara uno por uno al tablero mediano y colocara la ficha de ajedrez entregada.

Actividad 4: Se ubicaran en parejas y se les entregara un juego de ajedrez (tablero y sus respectivas fichas, los niños organizan en orden y color las fichas en el tablero)

Actividad 5: Se pegara en su cuaderno las fichas de ajedrez, las coloreo de negro o blanco y con ayuda de mama o papa escribo sus nombres.

RECURSOS: Video, USB, sonido, fotocopias, lápiz, ajedrez mediano y pequeños

Figura 4. Fichas del ajedrez

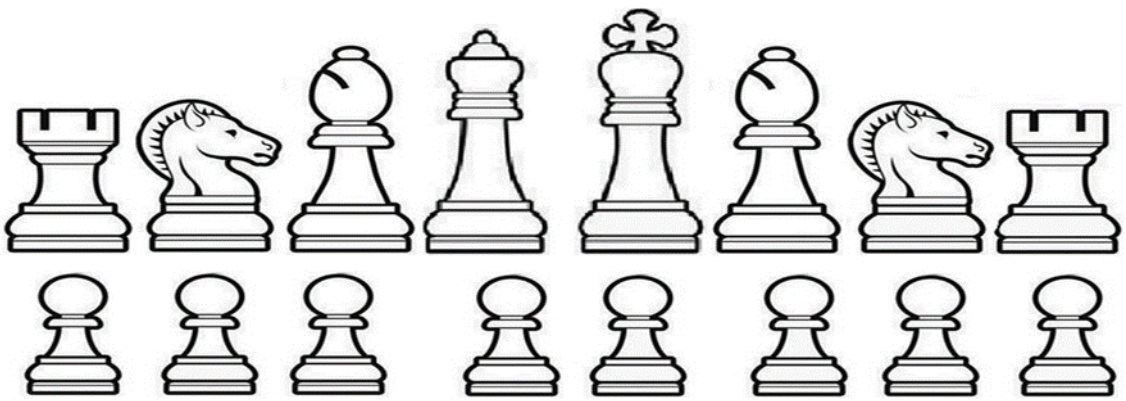


Figura 5. Presentación SESION 3

Actividad 1:descubriendo el ajedrez en un video	Actividad 2 fichas semejantes
Actividad 3. La ficha que me toca	Actividad 4 organizando las fichas

Actividad 5.nombrando las fichas con los papas	Reconozco la fichas

Fuente el autor

En la sesión 3 se observan los niños impacientes, pues hoy conocerán las fichas del ajedrez y esto los llena de expectativa y entusiasmo, pues inicialmente observan un video que les hace desarrollar la memoria y la atención pues deben recordar más adelante.

Seguidamente se les entrega una copia en donde con un lápiz de color realizan la relación correspondiente pues al observarlas observan que frente a cada dibujo aparece los mismos pero en diferente orden al frente esta actividad la hacen en silencio y concentración.

Al pasar a la pesa de cada uno encuentran una ficha del ajedrez a la que ellos deben llevar y ubicarla en el tablero de ajedrez, como es la primera vez que observan las fichas en sus manos con mucho interés y asombro las observan por todo lado y las de sus compañeros pues a todos les corresponden diferentes fichas.

Después de hacer este reconocimiento se ubican de dos en dos frente al tablero de ajedrez y entre los dos compañero tratan de ubicar las fichas en orden lo cual los llena de expectativa y temor a equivocarse pero deseosos de ubicarlas bien así

sea pidiendo ayuda al profesor en ocasiones hay discusión entre los niños por pelear por alguna ficha o no colocarla bien. Pero finalmente cada uno ubica bien las fichas y termina la actividad exitosamente

En cuanto al ejercicio para realizar en casa cada padre de familia ayudo a sus hijos a dar nombre a cada ficha esto les permita crear una integración más familiar mostrando que sus padres también reconocen el juego que tanto les llama la atención.

Durante esta sesión 3 se obtuvo el siguiente promedio:

B: bueno= creo fortalezas de concentración al observar el video y prestar atención a la docente en el reconocimiento de cada ficha, mediante un pensamiento creativo realizo bien la relación de fichas tanto en la fotocopia como en la ubicación en el tablero presentando una buena ubicación espacial, cumplió con la tarea.

R: regular= presto atención al video y explicación de la docente logrando con dificultad crear relación tanto en la fotocopia como en el tablero con las fichas del ajedrez faltando por terminar parte de la actividad, cumplió con la tarea con los padres de familia.

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 11. Resultados de la sesión 3

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					

Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños al momento de observar el video dando como resultado y también se destaca el trabajo entre compañeros esto da como resultado que 4 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito y dos estudiantes no asistieron.

Valeria presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha

Breinner presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha pero sus trazos y ubicación espacia es lenta

Sofía presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha se le dificulta el razonamiento espacial, es poco creativa

Miguel no realizo la sesión

Sara presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha con creatividad utiliza diferentes colores para hacer la relación en la fotocopia demostrando orden y personalidad

Julián no hizo a sesión

Ronal presta atención pero es aun dispersa al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha su trazo es muy regular al igual que su ubicación espacial.

Ximena presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha, tiene buena creatividad y orden al ejecutar la actividad y buena ubicación espacial.

Sthefamy presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha se le dificulta desarrollar el pensamiento creativo y la ubicación espacial.

Manuela presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha, tiene buen razonamiento espacial pero se le dificulta ser creativa

Kevin presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha, tiene buen razonamiento espacial pero se le dificulta ser creativo

Valentina presta atención y se concentra al hacer la relación entre las fichas de la fotocopia y las del tablero de ajedrez ubicándolas en la posición a la que pertenece cada ficha tiene buen razonamiento espacial y es creativa.

- **SESION 4. TEMA: ¿De qué forma se mueve el peón?**

Ideas calve: Movimiento y captura del peón

Desempeños esperados:

-Exploro el peón su movimiento y la forma como captura.

-Estimular las habilidades de la atención, ubicación espacial y seriación.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Presentación de la fichas del ajedrez en una obra de títeres aquí el niño retroalimentara el tema visto antes, y el peón contara la historia de su vida y

la función que cumple. Los niños pintaran con blanco o negro conos de papel higiénico, previamente la maestra traerá unos sombrerito para construir un hermoso títere.

Actividad 2: Los niños desarrollaran la guía; coloreando los peones que están en diferente posición y dibujando los peones que faltan en el tablero.

Actividad 3: Después de a dos niños se ubicaran en el tablero de ajedrez grande, uno en la fila dos (2) y el otro en la fila siete (7), moverán por turno un peón, hasta que lleguen al lado contrario. En este momento se les explica a los niños que el peón en la primera salida puede mover dos cuadros. Aquí surge la pregunta de ¿Come capturan los peones su adversario?. La maestra explicara que el peón es la única ficha que come diferente a como corre, ella come realizando una línea diagonal de un solo pasito o cuadro.

Actividad 4: Pasaran a las mesas de trabajo y en su cuaderno encontraran un tablero de ajedrez con los ocho peones negros y los ocho blancos ubicado en su lugar inicial, el niño o la niña deberán realizar una línea vertical corta que demuestre la primera jugada de uno de los peones blancos y en otro tablero como el peón puede realizar una captura.

Actividad 5: Para terminar se entregara por parejas un juego de ajedrez, solo con los peones los deben ubicar en el tablero y realizar uno por uno movimientos de esta ficha.

Actividad 6: Repaso en casa: Realizar en su cuaderno de cuadros grandes líneas diagonales cortas uniendo los puntos Se pegara una fotocopia de repaso del tema visto hoy. Movimiento de captura del adversario y completo de la secuencia de peones.

RECURSOS: títeres, teatrín, guías, ajedrez grande y pequeños, cuaderno, pegante y lápiz.

Figura 6. Presentación SESION 4

Actividad 1:construyendo mi títere	Titeres blancos y negros

. Coloreo los peones

Soy un peon

Moviendo el peon

VID_20181031_092333.mp4

Reconozco la fichas y las muevo

Fuente el autor

En esta sesión cuatro los niños realizan un repaso de lo que se ha visto en las otras sesiones mediante una presentación de títeres realizada por la docente permitiendo que vuele su imaginación al recordar e lo visto con lo que se está escuchando y viendo esto permite desarrollar de una manera didáctica su memoria.

Lo que crea una reacción en los niños al contarse entre ellos lo que recordaron, prosiguiendo en la sesión la docente lo anima a crear sus propios títeres desarrollando de esta manera su creatividad pues estaban elaborando su propios peones para el juego de ajedrez y ellos al identificarlos los ubicaron de inmediato secuencialmente los unos al frente de los otros como tomando posición.

Este era el momento de hacer un ejercicio más con los peones y era ordenarlos, mostrar su movimiento y colorearlos. En una fotocopia que se les entrega de esta

manera se muestra su desarrollo de la memoria, concentración, secuencial y espacial. Necesarias estas habilidades para realizar el ejercicio.

Luego en el patio se ubican cada uno detrás de un peón mostrando la manera como deben moverse desarrollando su razonamiento espacial y concentración mediante esta actividad, al igual que al ubicarlos en el ajedrez de mesa y en el tablero habilidad necesaria para realizar esta actividad

En la tarea para la casa los niños realizan este mismo movimiento del peón en sus cuadernos donde se muestra el movimiento de captura del adversario y completo de la secuencia de peones.

Durante esta sesión 4 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= relaciona con facilidad recordando lo visto con la presentación de títeres, se le facilita la creación de su propio peón y lo identifica con los del ajedrez, realiza la evaluación didáctica de manera concentrada distinguiendo los movimeitno y formas del peón y de manera espontánea y apropiada presenta el movimiento del peón en el ajedrez gigante presentando muy buena dimensión espacial y de manera correcta presenta su tarea

R: regular= presta atención sin recordar totalmente el tema visto, se le dificulta crear su propio títere, presenta buen razonamiento espacial al mover el peon en el ajedrez gigante y en el tablero

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 12. Resultados de la sesión 4

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					

Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños al relacionar lo visto en las otras sesiones con la obra de títeres y también se destaca la creatividad y razonamiento espacial para ubicarse en el lugar de los peones esto da como resultado que 7 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito y 1 estudiantes no asistieron.

Valeria tiene mejores trazos e identifica las fichas desordenadas, es espontánea en su creatividad

Breinner no hizo la sesión

Sofía termino su actividad con éxito

Miguel reconoce el movimiento del peón, es poco creativo y no competo el ejercicio

Sara termino su actividad con éxito

Julián no pudo terminar el ejercicio le falta mejorar sus trazos y razonamiento espacial

Ronal reconoce el movimiento del peon pero le falta mejorar su capacidad creativa y espacial.

Ximena completo la actividad con éxito

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela completo su actividad con éxito pero debe mejorar sus trazos

Kevin memorizo el movimiento del peón pero no completo su actividad

Valentina completo su actividad con éxito

- **SESION 5. TEMA: ¿De qué forma se mueve la torre?**

Idea clave: Moviendo la torre por columnas y filias.

Desempeños esperados:

- Realizar movimiento de la torre por filas y columnas
- Provocar habilidades de la atención, ubicación espacial, seriación y pensamiento creativo.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Llegara al salón una ficha de ajedrez muy interesante cantando "Cantando voy Colombia tierra querida en columna y en fila me muevo yo Colombia tierra querida" (bis)

Presentación de la torre en tamaño gigante se explicara que ella corre en filas y columnas las casillas que quiera, los niños pasaran al tablero mediano uno por uno ubicando las torres en el tablero blancas y negras, luego moverá una de ellas.

Actividad 2: Pasaran a las mesas de trabajo a realizar la siguiente guía; colorean las columnas de torres siguiendo el patrón (color), luego con el lápiz unir los puntico formando línea rectas en forma de fila.

Actividad 3: A medida que van terminando la anterior actividad pueden ir explorando en el tablero mediano utilizando solo una torre negra y otra blanca el su movimiento y captura.

Actividad 4: lleva a la torre blanca por el camino (laberinto) hasta donde está el peón negro y lo captura

Actividad *5:*** realizo la guía, observo la posición de las diferentes torres y relaciono con una line las que son iguales. Luego coloreo la torre y en el tablero realizo la jugada donde la torre puede capturar el peón.

Actividad 6: se organizan en grupos de dos, vamos a jugar al tablero grande; cada equipo tomara una torre negra y otra blanca, las ubican en la posición donde inician siempre las torres realizan su movimiento hasta que alguno se capture.

Recursos: Ajedrez grande, mediano y pequeños, colores, lápiz, guías.

Figura 7. Presentación SESION 5

Actividad 1:interesante visita	Corre torre corre
Actividad 2. Coloreo siguiendo la torre	Actividad 3Practicando el movimiento
Actividad 4 capturando al peón	Reconozco la fichas y las muevo

Fuente la autora

Durante el desarrollo de esta sesión 5, se observó que los niños ya tienen más conocimiento sobre el tema, toman posición en su salón y esperan con esmero

cual va a ser la próxima sorpresa y a quien conocerán esta vez, en esta oportunidad es la torre y al escuchar la canción lo niños alegres siguen la canción observando quien es la protagonista.

Es así que la explicación que se da, los estudiantes escucha con atención y concentrados a la expectativa de saber quién es y que hace. Escuchan en silencio lo que se dice sobre la torre.

Las actividades de exploración en el tablero, los niños pasan en orden para mirar donde se ubica y como se mueve.

Al desarrollar las guías para que lleven el trazo y dirección del movimiento de la torre cada niño de manera silenciosa y concentrada comienzan a llénalas al igual que el laberinto con el ánimo de capturar al peón, convirtiéndose esta sesión en un reto para su atención y seriación.

Cuando practican en el ajedrez gigante los movimientos de la torre y la forma de capturar al peón van construyen de manera paulatina un desarrollo cada vez mas seguro en cuanto a la ubicación espacial.

Durante esta sesión 5 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= identifica con seguridad la torre reconociendo su movimiento llevándolo a tablero y al desarrollar las actividades de trazo y laberinto crea un vínculo entre lo enseñado con la secuencia a seguir. Además mantiene un movimiento recto de la torre creando seguridad espacial en sus movimientos.

R: regular= confunde con frecuencia el peón y la torre también su movimiento pero mantiene una secuencia que le permite llegar a cumplir la actividad.

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 13. Resultados de la sesión 5

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					

Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños al relacionar lo visto en las otras sesiones presentando una canción y también se destaca la creatividad y razonamiento espacial para ubicarse en el lugar y movimientos de la torre esto da como resultado que 9 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito y 3 tuvieron un promedio regular.

Valeria pinta el recorrido de la torre y completa las actividades con éxito

Breinner aun su seriación es débil pero reconoce el trayecto por lo tanto su ubicación espacial en ocasiones tiene fallas

Sofía termino su actividad con éxito un poco desordenada

Miguel termino su actividad con éxito

Sara termino su actividad con éxito

Julián termino su actividad con éxito

Ronal termino su actividad con éxito pero es desordenado

Ximena completo la actividad con éxito

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela completo su actividad con éxito pero debe mejorar sus trazos

Kevin no lleva una secuencia marcada y no presenta razonamiento espacial

Valentina completo su actividad con éxito bastante ordenada

- **SESION 6. TEMA: ¿De qué forma se mueve el alfil?**

Ideas claves: Moviendo el alfil en diagonal**.**

Desempeños esperados:

-Reconocer el alfil y su movimiento en forma diagonal.

-Practicar el movimiento y captura con el alfil.

-Desarrollo de la atención, ubicación espacial, pensamiento creativo y seriación.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Presentación del alfil y movimiento utilizando una adivinanza.

“Largo y mayordomo soy, en diagonal yo me muevo, por las casillas del mismo color me paseo”. (El alfil)

Actividad 2. Se explicara en el tablero de ajedrez mediano como mueve y captura el alfil cada niño realizar un movimiento del alfil. Luego pasaran a las mesas de trabajo a realizar la guía donde buscaran los alfiles en el tablero y los encierros con color rojo. Luego repiso las líneas diagonales**.**

Actividad 3: Pasaremos al tablero grande y uno por una pasara a realizar con sus cuerpos diagonales. Después jugaremos en parejas utilizando un alfil negro y otro blanco, practico jugadas y capturas, los demás niños se encuentran en las mesas con el ajedrez pequeños.

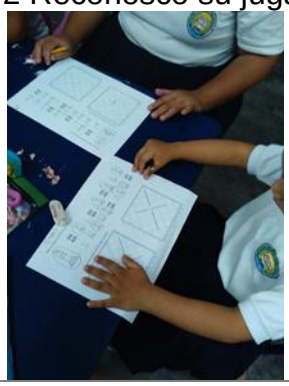
Actividad 4: En las mesas de trabajo se realizara la guía completando la serie de fichas en el último vagón del tren. En el tablero de la guía realiza una jugada donde el alfil blanco se captura una ficha negra.

Actividad 5: Realizaremos en el cuaderno un peón, una torre y un alfil, cada uno con dibujando su movimiento

Actividad 6: Llevo en mi cuaderno pegado dos tableros de ajedrez, donde jugare con el alfil blanco. ¿Qué pieza puedo capturar?

Recursos: Tableros de ajedrez grande, mediano y pequeños, adivinanza, fotocopias, colores y lápiz**.**

Figura 8 Presentación SESION 6

Actividad 1:el alfil	Actividad 2 Reconosco su jugada 
Actividad 3. Jugadas de cactura	Actividad 4 capturando a la reina
Actividad 4 cacturando al peon	Reconozco la fichas y las muevo

Fuente el autor

Los estudiantes de transición con mucha expectativa se preparan para la clase de ajedrez y en esta ocasión el protagonista es el alfil que citando una adivinanza la docente da inicio a su explicación.

Los niños escuchan con mayor atención que en las clases anteriores y reconociendo al alfil observan su movimiento y sin estar en el tablero gigante ya buscan realizarlo desde sus puestos.

Realizan la guía de forma ordenada y siempre siguiendo la secuencia con mucha atención practican en el tablero gigante para confirmar el movimiento que deben darle a la ficha y luego pasan al tablero de mesa para practicar con su compañero pues ya de manera ordenada y con disciplina saben que deben hacer para reconocer mejor la jugada.

Al dibujar en el cuaderno las tres fichas que reconocen ya las nombran con facilidad y reconocen su movimiento

Traen la tarea puesta durante la sesión con gran entusiasmo sabiendo que todo lo hicieron como pensaban pues ya sabe hacer jugadas con esas tres fichas.

Durante esta sesión 6 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= identifica de manera segura el alfil, reconoce su movimiento y desarrolla la guía siguiendo la secuencia para su movimiento y desarrolla jugada con las fichas que reconoce dominando el razonamiento abstracto y presentado concentración para realizar las jugadas haciendo uso de todas sus habilidades.

R: regular= lleva la secuencia pero se confunde en los movimientos creando un juego desordenado pero lógico

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 14. Resultados de la sesión 6

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					

Julián					
Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños al relacionar lo visto en las otras sesiones e identificar el alfil su movimiento y empezar a crear jugadas para capturar los peones y también se destaca la creatividad y razonamiento espacial para ubicarse en el lugar de los peones esto da como resultado que 10 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito y 1 estudiantes no asistieron.

Valeria no asistió a la sesión

Breinner termino su actividad con éxito

Sofía termino su actividad con éxito

Miguel no termino la actividad

Sara termino su actividad con éxito

Julián termino su actividad con éxito

Ronal termino su actividad con éxito

Ximena completo la actividad con éxito

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela completo su actividad con éxito pero debe mejorar sus trazos

Kevin completo su actividad con éxito

Valentina no completo su actividad

SESION 7. TEMA: ¿De qué forma se mueve la reina o dama?

Idea clave: Moviendo la dama por todo lado.

Desempeños esperados:

-Reconocer que la dama o reina es la ficha que se puede mover en diferente dirección.

- Provocar la atención, seriación ubicación espacial y pensamiento creativo.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Una niña se disfrazara de reina a escondidas, la maestra le dirá a los niños que trajo una persona muy interesante y realizara su presentación. La relacionamos con la reina que cada niño tiene en su casa, luego con la ficha de ajedrez. Se explica que esta ficha se mueve como lo hace la mamita en casa, para todos lados; fila, columnas, diagonales, aclarando que lo único que no hace es saltar y que ella protege también el rey.

Actividad 2: Dibujamos en el cuaderno la reina y repisamos con una línea los movimientos que hace la reina en el tablero.

Actividad 3: Pasara cada niño al tablero mediano a realizar una movida con la reina.

Actividad 4: Pasaremos a las mesas de trabajo, para realizar la guía donde tienen que imitar el modelo dado según los diferentes movimientos que hace la reina. y dibujar en el tablero de ajedrez la ficha que mejor puede capturar la reina.

Actividad 5: Luego los niños pasaran al tablero grande hacer la practica con sus cuerpos y con las fichas grandes, además se les organizo en el día de hoy el acompañamiento de jóvenes del grado sexto y decimo que saben jugar el ajedrez, y se encargarán de un niño de preescolar, para que practiquen y refuercen los movimientos de las fichas vistas con los ajedrez pequeños.

Recursos: Corona, vestido, guías, lápiz, colores, ajedrez grande, mediano y pequeños.

Figura 9. Presentación SESION 7

Actividad 1: la reina como la mamá	Actividad 2 me muevo como la reina
Actividad 3. Marcando el movimiento	Actividad 4 jugasdas con movimiento
Actividad 4 aprendiendo con mi cuerpo	Enseñando a los grandes

Fuente el autor

En la sesión 7 los niños ya estaban preparados para recibir una nueva sorpresa así que con mucho agrado recibieron a la reina que la docente la represento con una niña disfrazada de reina y les explica su movimiento y para qué sirve. Ellos prestan mucha atención y van memorizando dentro de su mente cada ficha

aprendida es así que de manera autónoma se dirigen al tablero a hacer el movimiento de la reina y buscando siempre capturar otra ficha

Las actividades realizadas en el cuaderno y la guía fueron realizadas en silencio y concentración lo que les permitió realizar el trabajo en orden.

También salieron al ajedrez gigante a realizar el movimiento de la reina y llevando siempre una secuencia y respetando el espacio de cada ficha

Al final los estudiantes de sexto y once juegan con los niños de transición enseñándoles nuevas jugadas con las fichas que se tenían fue siempre un reto para ellos competir y estar con los más grandes

Durante esta sesión 7 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= identifica de manera segura la reina, reconoce su movimiento y desarrolla la guía siguiendo la secuencia para su movimiento y desarrolla jugadas con las fichas que reconoce dominando el razonamiento espacial y presentado concentración para realizar las jugadas haciendo uso de todas sus habilidades.

R: regular= lleva la secuencia pero se confunde en los movimientos creando un juego desordenado pero lógico

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 15. Resultados de la sesión 7

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					

Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños al relacionar lo visto en las otras sesiones con las jugadas que realiza con las fichas que reconoce y también se destaca la creatividad y razonamiento espacial para ubicarse en el lugar de la reina esto da como resultado que 9 estudiantes realizaran todas las actividades con éxito.

Valeria termina su actividad con éxito

Breinner termino su actividad con éxito

Sofía termino su actividad con éxito aunque duda sus trazos

Miguel realizo la actividad pero no lo termina con seguridad

Sara termino su actividad con éxito

Julián termino su actividad con éxito con duda y trazos débiles

Ronal termino su actividad con éxito con trazos débiles aun

Ximena completo la actividad con éxito

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela no completo todos los movimientos de la reina

Kevin completo su actividad con éxito

Valentina no completo su actividad

- **SESION 8. TEMA: ¿De qué forma se mueve el caballo?**

Idea Clave: El caballo moviendo en L

Desempeños esperados:

-Incentivar el movimiento del caballo en el tablero de ajedrez.

- Estimular la atención, seriación, ubicación espacial y pensamiento creativo.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Presentación del títere del caballo, donde saluda a los niños y le pegunta si ellos saben cómo es su movimiento en el juego del ajedrez y que ¿cuántos caballos hay en un ajedrez? , ¿Cuantos de cada color? Algunos niños traen del ajedrez grande los caballos que encuentren, se explica ellos corren formando una ele mayúscula (L) en diferente posición.

Actividad 2: Pasaran dos niños a tomar cada uno un caballo de lao y la espada, para que en el piso repisen una L.

Actividad 3: Luego cada niño se ubicara en la mesas de trabajo a colorear el caballo, para convertirlo en un títere. A medida que van terminando pasaran los niños al tablero mediano a que realicen movimiento con el caballo uno por uno guiado por la docente.

Actividad 4: pasaremos al tablero grande a realizar los movimientos del caballo con el cuerpo y luego con las fichas grandes. A medida que pasan los niños de a dos en dos pasando luego con los jóvenes acompañantes a re afianzar el movimiento del caballo y otras fichas con los ajedrez pequeños.

Actividad 5: Una vez terminado el tiempo establecido pasaran a las mesas de trabajo a realizar una guía que indica que busque la figura semejante a la de la muestra, luego en el tablero de ajedrez dibujado realizar con lápiz a cada caballo un movimiento.

Actividad 6: Llevo a casa el dibujo de un tablero de ajedrez, donde me indica que en dos movimientos lleve los caballos al punto que hay en el tablero.

Recursos: Títere, colores, 2 caballos de palo, 2 espadas, lápiz, cartulina, palos paleta y ajedrez grande, mediano y pequeño.

Figura 10. Presentación SESION 8

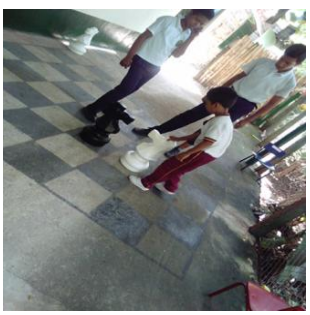
Actividad 1: títeres de caballos

Actividad 2 montando en L

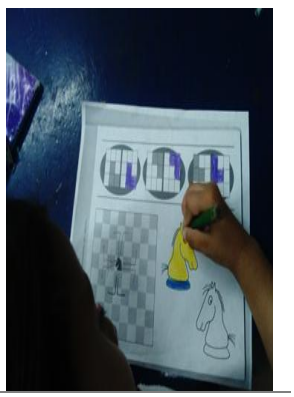
Actividad 3. Identificando el caballo en el tablero

Actividad 4 creando mi caballo

Actividad 4 formando la L con mi cuerpo



Enseñando a los grandes



Fuente el autor

En esta sesión 8 es el protagonista es el caballo y los niños con mucho entusiasmo traen sus caballitos de palo de la casa para irse relacionando con esta ficha y la explicación que se da sobre esta ficha se realiza mediante la representación de títeres en forma de caballo esto permite que los niños observen con atención para que sirve y como se mueve en el tablero de ajedrez.

Cada niño muestra con dificultad el movimiento del caballo pues estaban acostumbrados a movimientos en línea y ellos realizan esta L con sus caballos de palo o los títeres que terminaron de hacer en el salón y en juego realizan movimientos en L.

Pero como se les dificulta pasan a realizar este movimiento en el ajedrez gigante facilitándoseles más pues viene marcada en cuadro y se pueden ubicar mejor. Al realizar los dibujos en las guías se observa que sus trazos son mejores más definidos y sus colores son más fuertes enmarcando mejor el dibujo en general son mejores los trabajos en esta sesión.

Durante esta sesión 8 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= reconoce bien la figura del caballo y su movimientoen el tablero, desarrolla jugadas con las fichas que reconoce de forma concentrada y de forma secuencial mueve las figuras sin perder la dirección de cada ficha, muestra el razonamiento espacial y creatividad y se observa que ha desarrollado varias facilidades necesarias para este juego.

R: regular= confunde el movimiento de cada ficha pero su creatividad y destreza les permite formar jugadas y terminar las actividades.

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 16. Resultados de la sesión 8

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

En esta sesión se logró identificar la atención y concentración de los niños l buscar el movimiento en L del caballo pero su ubicación espacial no les permitió terminar las actividades pues no se lograban ubicar en el tablero y por esta razón borraron varias veces lo que hacían y solo 4 estudiantes lograron terminar las actividades con éxito.

Valeria termino las actividades pero se ubica con dificultad en el tablero

Breinner no termino de colorear los cuadros en L

Sofía termino su actividad con éxito pero le faltó terminar de pintar los últimos cuadros

Miguel realizo la actividad pero no se ubicó bien para formar la L en el tablero

Sara termino su actividad pero le faltó pintar los últimos cuadros

Julián realizo todas las actividades pero los cuadros pintados les falto algunos sin pintar

Ronal borro en varias ocasiones pero además al realizar la L en el tablero realizo una L que bordeo todo el tablero.

Ximena no completo de pintar el dibujo pero su búsqueda por realizar la L en el tablero le llevo tiempo ya que borro varias veces hasta que encontró la L en el moviemitno de la ficha

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela completo todos los movimientos del caballo en el tablero

Kevin completo su actividad con mucha dificultad

Valentina completo su actividad con éxito

- **SESION 9. TEMA: ¿De qué forma se mueve el rey?**

Ideas claves: El rey y su movimiento.

Desempeños esperados:

-Determinar que el rey es el jefe de todas las fichas y que si el muere el juego termina.

-Exploro su movimiento

-Reafirmar la atención, seriación, pensamiento creativo y ubicación espacial.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Un niño se disfrazara de rey a escondidas, la maestra le dirá a los niños que trajo una persona muy interesante y realizara su presentación. Y les dirá que él es el jefe de todas las demás fichas y que si el muere se acaba el juego, aquí los niños reconocerán el designio final del juego. Y que el mueve de a una casilla por cada lado o diagonal, que puede capturar de la misma forma siempre y cuando otra ficha no le quede apuntando.

Actividad 2: Cada niño pasara al tablero mediano a ubicar el rey blanco o negro en su casilla inicial. Y realizar un movimiento.

Actividad 3: Los niños pasaran a las mesas de trabajo a dibujar en sus cuadernos el rey y repisar su movimiento.

Actividad 4: Pasaremos al tablero grande y con su cuerpo se ubican en la casilla inicial del rey y con su cuerpo realiza su movimiento, al igual que con la ficha grande, luego de dos niños jugaran con el rey, dos peones y la torre. Luego irán pasando a ubicarse con sus jóvenes acompañantes a jugar en los ajedrez pequeños movimiento rey, peón y torre.

Actividad 5: Una vez terminado el tiempo estimado, realizaremos la guía donde está el rey y que movimiento puede hacer, sin ir a quedar descubierto. Completo la serie que hay de rey blanco negro, blanco, negro etc….

Actividad 6: Con ayuda de mis padres Conseguir un traje blanco, me voy a disfrazar de una ficha de ajedrez.

Recursos: Corona, disfraz, colore, lápiz, cuaderno, guías, ajedrez grande, mediano y pequeño.

Figura 11. Presentación SESION 9

Actividad 1: el rey	Actividad 2 moviendo el rey
Actividad 3 repizando el movimiento	Actividad 4 con el cuerpo recuerdo los movientos
Actividad 4 recordar	Enseñando a los grandes

Fuente el autor

La creatividad y la forma didáctica de buscar que los niños de transición hagan volar la imaginación a través de los títeres, los cuentos, las representaciones y el juego es lo que ha hecho que estos niños cada vez que se dé la clase de ajedrez vean con entusiasmo y alegría la manera de aprender y llevar a la práctica lo que se enseñó.

Es así que en esta sesión 9 la representación del rey se manifieste para contar como es que hace y como se mueve esto les mantiene la mente concentrada y la

percepción de cada movimiento es más fácil pues aunque en la anterior clase fue difícil ubicarlos y hacerlos mover en L no lo olvidaron ya sea por el nivel de dificultad o porque les parece importante para poder jugar.

Realizaron cada actividad en orden y con esmero buscando llegar a la construcción del juego de manera concentrada ya que de esta manera completaron todas las actividades y realizaron jugadas más completas pues ya casi conocen todas las fichas.

Durante esta sesión 9 se observó el siguiente resultado:

B: bueno= reconoce bien la figura del rey y su movimiento en el tablero y con su cuerpo mantiene la posición y ubicación, desarrolla jugadas con las fichas que reconoce de forma concentrada y secuencial mueve las figuras sin perder la dirección de cada ficha, muestra el razonamiento espacial y creatividad y se observa que ha desarrollado varias habilidades como la Atención, seriación, pensamiento creativo y ubicación espacial necesarias para este juego.

R: regular= confunde el movimiento de cada ficha pero su creatividad y destreza les permite formar jugadas y terminar las actividades.

M: malo = no realizó las actividades

Tabla 17. Resultados de la sesión 9

Nombre	Seriación	Atención	Ubicación espacial	Pensamiento creativo	Resultados
Valeria					
Breinner					
Sofía					
Miguel					
Sara					
Julián					
Ronal					
Ximena					
Sthefamy					
Manuela					
Kevin					
Valentina					

Fuente el autor

Al desarrollar la atención y concentración en los niños se pudo observar que su movimiento y desenvoltura para ejecutar acciones además de las del juego son coordinada y equilibradas pues en esta novena sesión se observan los niños con mejor ubicación y movimiento de las fichas y el reconocimiento es más rápido sobre el rey viendo la importancia de protegerlo para que el juego no sea finalizado dando como resultado 11 estudiantes que entendieron todas las actividades participaron de ellas y la pueden poner en practica solo un estudiante no asistio

Valeria termino las actividades con éxito y rapidez

Breinner termino las actividades con éxito y es ordenado

Sofía termino sus actividades con éxito

Miguel realizo la actividad con éxito

Sara termino sus actividades con éxito

Julián realizo todas las actividades con éxito

Ronal no asistió a la sesión

Ximena completo toda la actividad con éxito

Sthefamy completo su actividad con éxito

Manuela completo todos los movimientos y actividad con éxito

Kevin completo su actividad con éxito

Valentina completo su actividad con éxito

- **SESION 10: TEMA: ¡Vamos a jugar!**

Ideas Calves: Juguemos ajedrez

Desempeños esperados:

-Compartir aprendizajes adquiridos utilizando el juego del ajedrez

-Ejecutar habilidades cognitivas logradas.

TIEMPO: 2 horas

Actividad 1: Se realizara un desfile de cada una de las fichas de ajedrez, que son representadas por cada niño, a medida que llegue se ubican en el tablero grande y realizan su movimiento. Esto se realizara delante de toda la comunidad educativa.

Actividad 2: Una vez terminado el desfile se ubicaran todos en el tablero de ajedrez grande.

Actividad 3: pasaran algunos niños a contar la experiencia que vivieron y lo que aprendieron sobre el juego del ajedrez. Una vez terminada esta actividad los estudiantes y docentes volverán a sus respectivos salones.

Actividad 4: Se ubicaran mesas, y los niños junto con el joven acompañante van a jugar con algunas fichas de ajedrez seleccionadas iniciando solo con peones termina, después con torres terminan, alfiles terminan, dama y peón terminan, rey, torre y dos peones terminan. Cada espacio de juego tiene un tiempo de 5 minutos. Como jueces o jurados contaremos con la presencia de dos docentes expertos en el tema.

Recursos: Disfraz de las respectivas fichas, sonido, micrófono, mesas sillas, Ajedrez grande y ajedrez pequeños.

Figura 12. Presentación SESION 10

Actividad 1: represento una ficha	Actividad 2 me muevo según lo que represento

Actividad 3 juego con los grandes	Hago jugadas que ponen a pensar

Fuente el autor

En esta última sesión cada niño representa una ficha y el ánimo y alegría que se vive en ellos es especial, pues consideran que más que un juego es su manera de expresar que aprendieron y lograron identificarse con cada una de las fichas llevándolas a mantener una jugada y posición en esta presentación los niños vienen disfrazados de una ficha determinada las cuales son mostradas ante la comunidad educativa y ubicadas en el tablero gigante del patio de la institución.

Fue importante observar como los grandes se admiraban de los niños pequeños que jugaban de igual a igual con ellos y la manera segura y concentrada siguiendo una secuencia esto niños de transición manejaban su entendimiento para hacer las jugadas utilizando cada ficha según lo que se les había explicado.

Cada niño demuestra que ha desarrollado habilidades necesarias como la concentración, entendimiento, serializad, creatividad y razonamiento espacial-

Esta última actividad no fue necesaria evaluarla pues cada niño represento su ficha y jugo de forma profesional en medio de la comunidad por lo tanto todos cumplieron con las actividades de manera exitosa.

5.6. POS TEST COMPARATIVO

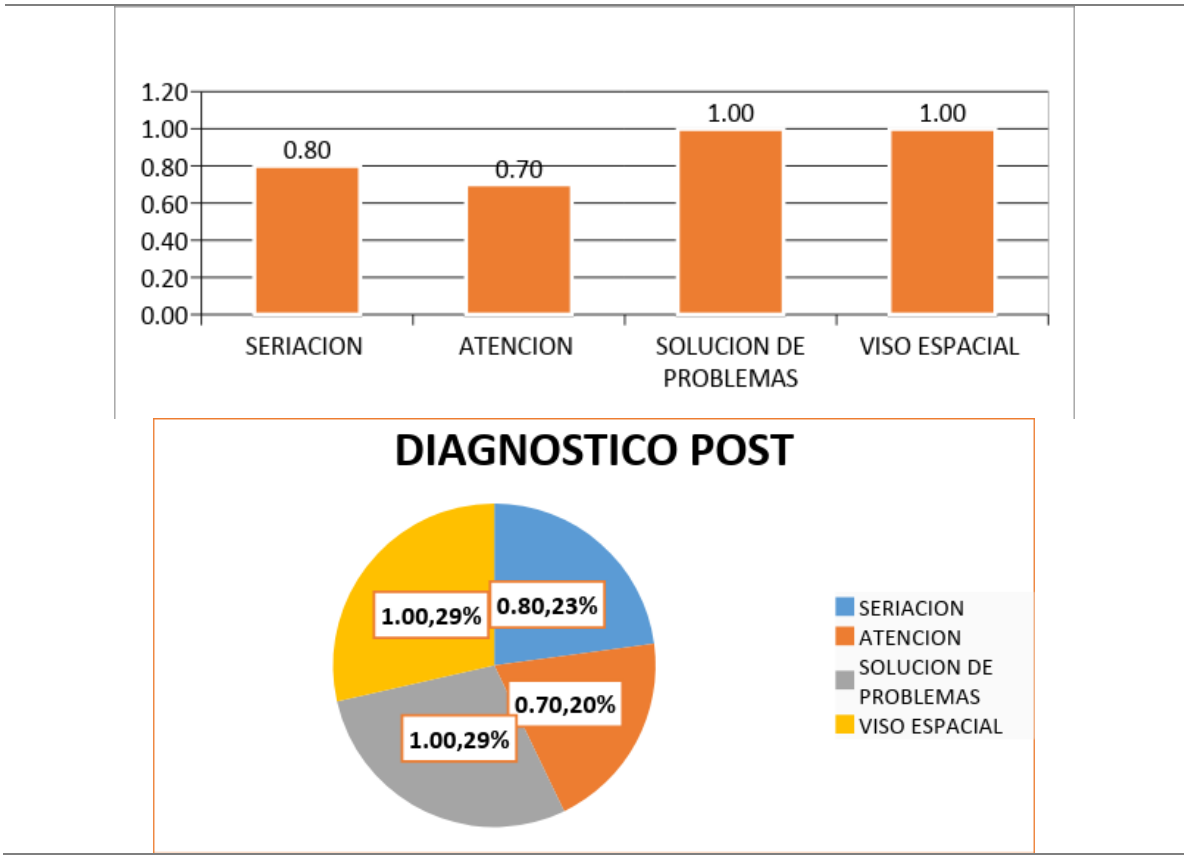
5.6.1. Resultado del pos test. El test que se realizó a los estudiantes de transición de la institución educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega-Tolima. Se puede observar a continuación y sirve para medir el nivel de avance en cuento a la atención y la memoria además del mejoramiento de habilidades cognitiva después de aplicada la secuencia didáctica implementando el juego del ajedrez como herramienta lúdico pedagógica

Es de tener en cuenta que el pre test se hizo en 12 niños y el pos tes solo a 10 pues no asistieron 2

Teniendo en cuenta que se realizaron 5 preguntas y su nivel de atención y de memoria fueron más avanzados que en el pre test se puede observar en la tabla 17 el nivel de mejoramiento en estos niños

Tabla 18 resultados de la evaluación post test

	DIAGNOSTICO POST					
	NOMBRE	SERIACION	ATENCION	SOLUCION DE PROBLEMAS	VISO ESPACIAL	TOTAL
1	BETANCOURT ORTIZ VALERIA	1		1	1	3
2	CRUZ ORTIZ BREINER YOEL	1	1	1	1	4
3	GUZMAN LOZANO ALISON SOFIA	1		1	1	3
4	LOZANO PARRA MIGUEL ANGEL	1	1	1	1	4
5	MENDEZ RAMIREZ SARA NIKOLL	1	1	1	1	4
6	OVIEDO BRIÑEZ JULIAN ANDRES		1	1	1	3
7	PERDOMO ORTIZ RONAL STIVEN			1	1	2
8	RAMIREZ ARANDA XIMENA	1	1	1	1	4
9	SAENZ PEÑUELA ANGIE STHEFANY					0
10	SANCHEZ OVIEDO MANUELA	1	1	1	1	4
11	TORRIJOS BRIÑEZ KEVIN SMITH					0
12	VASQUEZ OVIEDO LAURA VALENTINA	1	1	1	1	4
	PROMEDIO	0,80	0,70	1,00	1,00	3,50



Fuente La Autora

Como se observa los resultados en esta evaluación demuestra que los niños tienen un resultado del 20%. En atención y 23% en seriación, en cuanto a solución de problemas 28% y visión espacial el 29%. lo cual indica que estos niños desarrollaron unas habilidades que les permitió tener un promedio por encima de 1 y aunque inicialmente presentaban problemas de atención y seriación en este momento tienen un nivel cognitiva que les permite ubicarse y moverse en diferentes direcciones crear una relación entre espacio y lugar su concentración ante cualquier actividad les lleva a percibir mejor cualquier tema que se les explique siempre y cuando el proceso sea continuo y cumpla con rutinas que aumenten su capacidad de concentración y creatividad por lo tanto debe ser presentada en forma didáctica.

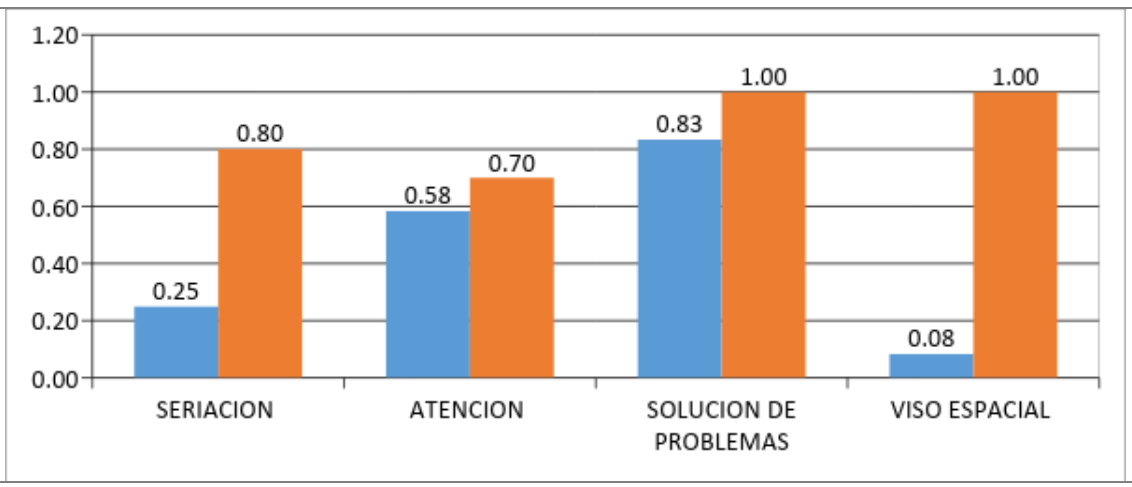
5.7. DISCUSIÓN

En este punto se realizó un comparativo que permite ampliar los resultados y presentar una exposición más gráfica y exacta de la forma como estos niños obtuvieron los objetivos en este proceso de aprendizaje lúdico pedagógico.

Comparativo pre – post test. Es necesario demostrar cuantitativamente los resultados de avance en este estudio. (Anexo 6)

Tabla 19. Datos diferenciales

DIFERENCIALES PROMEDIO PRE Y POST				
DIAGNOSTICO PROMEDIO				
	SERIACION	ATENCION	SOLUCION DE PROBLEMAS	VISO ESPACIAL
PRE	0,25	0,58	0,83	0,08
POST	0,80	0,70	1,00	1,00
DIFERENCIA	0,55	0,12	0,17	0,92



Fuente el autor

Como se puede observar el promedio de superación en los niños de transición es de; Atención en la evaluación pre obtuvieron un promedio del 58% y en el post 70% por lo tanto da una diferencia del 12%. Demostrándose que cuando al niño incentiva la memoria se convierte en un proceso complejo que surge a partir ser capaz de interactuar con el mundo, no sólo a través de un intercambio de sensaciones de sonidos, objetos y colores sino a partir de las llamadas representaciones García (2006)

La Seriación en el pre obtiene 25% y en el pos 80% como se observa su superación fue bastante alta, esto determina que la seriación es una operación

lógica que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente Condemarín (2009) lo cual fue logrado gracias a la superación que obtuvieron al superar su atención.

En la solución de problemas en el pre 83% pero en el post lograron el 100% demostrándose que el desarrollo en esta habilidad fue de gran ayuda pues su pensamiento creativo logro superar todas las pruebas y metas propuestas ya que es así, que el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Y de esta manera busca soluciones a los inconvenientes como lo presenta Piaget citado por. Coral, (2012). Que a partir de un pensamiento creativo nace la capacidad de gestión, liderazgo y compromiso con la sociedad, con su proyecto de vida humano y profesional.

El desarrollo de la visión espacial fue bastante grande pues en el pre se obtiene el 8% y en el post el 100% lo que demuestra que según su actividad se va creando un espacio funcional, es de esta manera que cuando se observa en juego de funciones sensoriomotrices o de ejercicios donde no interviene el pensamiento ni quien la dirección de nadie, este únicamente acciona a movimientos y percepciones. (Piaget 1975).

Es por esta razón se hace necesario implantar en las instituciones un método lúdico pedagógico que mediante el juego pues lleva a desarrollar la concentración, memoria y en general el nivel cognitivo.

CONCLUSIONES

Durante la implementación de esta secuencia didáctica que contó con la implementación de instrumento de gran importancia como es el juego del ajedrez, en los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima. Se observó la manera como ellos fueron evolucionando en todas sus habilidades como fue la atención, seriación, visión espacial y creatividad lo permitió que incrementaran su capacidad en dar solución a los problemas es así, que se expresa en cada uno de los resultados observados y explicados cualitativa y cuantitativamente.

Se hizo necesario realizar una investigación sobre la experiencia que tuvieron algunos autores aplicando métodos lúdicos pedagógicos que demostraron ser de gran utilidad al momento de desarrollar las diferentes habilidades en niños de preescolar. Como Salazar Varón Adriana (2015) Análisis de las competencias de seriación, diferenciación, solución de problemas y visión espacial en niños preescolares, antes y después de la participación en el programa “ajedrez en el aula. Otros como Guzmán Martinez Gloria, Ávila Borja Claudia, Torres Luz Marina y Tiviño Elmy (1991), Influencia de la práctica del juego del ajedrez en el coeficiente intelectual de seis niños de básica primaria de las escuelas Juan salvador Gaviota y los Angelitos de Ibagué. Además Munevar Monsalve Luis Fulgencio y Velez Cadena Sandra Leisy (1999), Parámetros para el adecuado aprendizaje del juego del ajedrez. Entre otros.

Durante el diagnóstico del estado actual de las habilidades cognitivas y de desarrollo integral en los niños de transición de la de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima se observó que eran niños que no presentaban atención ante ninguna experiencia académica y su nivel de visión espacial era bastante reducido, por lo tanto sus trazos y ubicación no coordinaba con lo que se quería.

Al implementar la secuencia didáctica, se creó entre el juego del ajedrez y los niños, una conexión donde el asombro y el deseo de conocer más sobre esta novedosa actividad, los encamino al desarrollo de habilidades cognitivas e integrales tanto del pensamiento como de la creatividad de manera inconsciente.

Cada evaluación tanto en el pre como en el post, experimento una expectativa por que aunque se veía su superación en todas las metas propuestas los resultados en evaluación arrojarían cuantitativamente los verdaderos logros y exactamente fueron sobresalientes en sus respuestas. De esta manera se puede concluir

Que los niños de transición de la Institución Educativa Puente Cucuana sede principal de Ortega – Tolima, presentaron mediante esta práctica cognitiva un avance en la adquisición de habilidades cognitivas y presentaron un desarrollo integral que les permite interactuar socialmente a otro nivel.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que esta práctica sea desarrollada en las diferentes instituciones con los niños de los primeros grados pues esta experiencia logra de una manera evolutiva transformar el pensamiento y actuar en estos niños.

En vista de los resultados se hace necesaria la continuidad del proceso teniendo en cuenta los aportes e información que se evidenciaron tanto para la institución como para como para la comunidad educativa por las destrezas desarrolladas en los niños.

Presentar el ajedrez como un juego lúdico pedagógico permite que haya interacción y creatividad por cada una de las posibilidades que manifiesta esta cotidianidad en el aula.

Buscar ampliar la interacción con este deporte a múltiple niveles, conociendo los beneficios que representa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares. *The Spanish Journal of Psychology,* 15(2), 551-559.

Alegre, J, R. *Influencias de las principales corriente Pedagógicas y Psicológicas en la Educación Inicial.* (2011). En: http://www.formacion-integral.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=606:corrientes-pedagogicas-y-psicologicas-en-la-educacion-infantil&catid=13:educacion-primaria-y-secundaria&Itemid=3

Álvarez, M, M. "Vygotski: *Hacia la psicología dialéctica".Universidad Bolivariana* Santiago de chile, 2002. https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/

Álvaro-González, L. C. (2015). *El cerebro social: bases neurobiológicas de interés* clínico. Rev Neurol, 61(10), 458-470.

Anna Forés (2009) DESCUBRIR LA NEURODIDACTICA. UOC (UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA). https://www.casadellibro.com/libro-descubrir-la-neurodidactica/9788497888042/1253537

Arrizabalaga (2017) *Las edades del aprendizaje: todo tiene su tiempo*. http://www.abc.es/sociedad/abci-edades-aprendizaje-todo-tiene-tiempo-201703012046_noticia.html

Baddeley, A. D. (1986). Working memory Oxford. *England: Oxford Uni.*

Barrios, T., & Marybel, R. (2012). *Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones educativas estatales y privadas-Callao.*

Bellon, M. R. (2002). Métodos de investigación participativa para evaluar tecnologías: *Manual para científicos que trabajan con agricultores*. CIMMYT.

Bermúdez, R; Rodríguez, M. (1987) Teoría y metodología del aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. 95 p.

Best, W. (1982). *Como investigar en Educación*. Ediciones EU: Morata S.A. Alabama. P.133

Blanco, V. (2012) .Teorías de juego. Universidad de Panamá. https://actividadesludicas2012.wordpress.com/

Castillo, M., & Mendoza, A. (2004). Diseño de una metodología para la identificación y la medición del riesgo operativo en instituciones financieras. *Revista de Ingeniería,* (19), 45-52.

CEDEP 2015. El Desarrollo de Niños y Niñas de 4 a 10 años. Tiempo de crecer. Guía para la familia. http://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2015/07/Tiempo-de-Crecer.pdf

Colombia, Asamblea Constituyente (1991). Constitución Política de Colombia de 1991. Recuperado de: http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4125.

Colombia, Congreso de la República (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación. Recuperado de http://www. mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (1994). Decreto 1860 de 1994, por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. *Diario Oficial,* 41.473, del 5 de agosto. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (1997). Decreto 2247 de 1997, por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Recuperado de http://www.mineducacion.gov. co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia. Fundamentos políticos, técnicos y de gestión*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Fundamientos-politicos-tecnicos-gestion-de-cero-a-siempre.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional (2014). *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Documento No. 20 Sentido de la educación inicial.* Bogotá: Ministerio de

Educación Nacional. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles341880_archivo_pdf_doc_20.pdf

Condemarín, M. (2009) Juicios Lógicos. Recuperado el 25 de abril 2011, de la base de datos www.slideshare.net/.../juicios-lógicos-Condemarín

Coral, A. L. (2012). Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. Revista Unimar, 30(1).

Cronin, J. J. y Taylor, S. A. (1992). Measuring Service Quality: A Reexamination and Extension. Journal of Marketing, vol. 56, 55-68.

De Piaget, T. D. D. C. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky.

Escobar, B. (2018). El Ajedrez como Estrategia Didáctica para la Motivación del Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Inicial. SINOPSIS EDUCATIVA. Revista venezolana de investigación, 16(1-2), 9-17. : http://ajedrezsocial.org/que-hacemos/ajedrez-educativo-y-escolar/

Europeo, P. (2012). Del Consejo. 2012. Reglamento (UE) nº, 528, 1-123.

Fernández Amigo, J. (2006). Construcción y validación de material didáctico para la enseñanza de las matemáticas utilizando recursos de ajedrez*. Trabajo de investigación. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.*

Fernández Amigo, J. (2008). *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2º de Primaria*. Universitat Autònoma de Barcelona,.

Fores, A. N. N. A., & Trinidad, C. (2009). La evaluación como estrategia didáctica. La calidad en la educación superior.

Gairín Sallán, J., & Fernández Amigo, J. (2010). Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez.

García R. 2002) desarrollo de la ubicación espacio temporal en niños de preescolar y su expresión plástica. Universidad de la sabana Chia –Cund. https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5699/128869.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, E. (2009). Aprendizaje y construcción del conocimiento. Las plataformas de aprendizaje. *Del mito a la realidad. Madrid: Biblioteca Nueva*.

Gratch, L. O. (2000). *El trastorno por déficit de atención (ADD-ADHD).* Ed. Médica Panamericana.

Grupo educativa. Frases célebres de Jean Piaget sobre Educación. Diciembre 27. (2012). En: http://grupoeducativa.blogspot.com/2012/12/frases-celebres-de-jean-piaget-sobre-la.html

Gurbanov, T. Ajedrez para chicos. Ediciones Colihue . Argentina.(2005). 110 p.

Guzmán, M., Ávila, B., Torres, & Tiviño,. (1991), Influencia de la práctica del juego del ajedrez en el coeficiente intelectual de seis niños de básica primaria de las escuelas Juan salvador Gaviota y los Angelitos de Ibagué

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación (Vol. 3). México: McGraw-Hill.

Historia de los enfoques cuantitativos, cualitativos y mixtos: raíces y momentos decisivos. Recuperado de:

Martínez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. Agenda Académica. Recuperado de: http://brayebran.aprenderapensar.net/files/2010/10/MARTINEZ_InvAccionenelAula pag27_39.pdf

Mesa T. (2016) El Ajedrez como Herramienta Pedagógica que Favorece el Aprendizaje Autónomo. Universidad Nacional Abierta Y A Distancia UNAD https://stadium.unad.edu.co/preview/UNAD.php?url=/bitstream/10596/11696/1/70566550.pdf

Munevar, M., & Vélez., C. (1999) Parámetros para el adecuado aprendizaje del juego del ajedrez

Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2005). Psicología del desarrollo: De la infancia a la adolescencia. Edición.

Pascual-Leone, A.; Amedi, A.; Fregni, F.; Merabet, M.L. (2005): “The plastic human brain cortex”, Annu. Rev. Neuroscience 28.

Piaget, J. (1975) seis estudios de psicología. Barrales editores. Barcelona pg.35

Pino, J, A; Marti, A.; Rodriguez, J.; Peres ,J. Algunas consideraciones sobre el ajedrez como un instrumento para perfeccionar las habilidades cognitivas. Buenos aires noviembre. (2009). http://www.efdeportes.com/efd138/el-ajedrez-para-perfeccionar-las-habilidades-cognitivas.htm

Reátegui, (1999).Psicología De La Educación. Barcelona. Editorial Boixarue.

Revista guía del niño.com (2017) Test para averiguar la edad mental del niño https://www.guiadelnino.com/educacion/el-nino-de-4-a-6-anos/test-para-averiguar-la-edad-mental-del-nino

Saiz, C. (2002) Pensamiento crítico: capacidades y desarrollo. Madrid, España: Ediciones Pirámides S.A.

Salazar, A. (2006) Juega el maestro y ganan los niños. Aprenda y enseñe ajedrez. Fundación M. Pilar Mas. Barcelona, España

Salazar Varón, A. (1999). Juega el maestro y ganan los niños. Barcelona. Tekman Books.

Santamaria, S. Teorías de Piaget. Caracas. En: http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml

Santiago de Torres, Julio. , Tornay, francisco M. , Gómez, Emilio M. ,(1999) Procesos psicológicos básicos. Ed. McGraw-Hill Interamericana de España, S. A. U. Aravaca (Madrid).

Teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky. Artículo. (2008). https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/

Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. México: Pearson educación.

Tortolero, E. Uso del Juego como Estrategia Educativa. Monografía. Nicaragua, 15 de Noviembre (2008). En: http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml

Torres, V. C. P. (2010). *Calidad total en la atención al cliente*. Ideas propias Editorial SL.

Uvencio, B. (2004). Pre ajedrez. Caracas. Editorial La Calendaría, 44p.

UNESCO (1994) Informe Final de la Conferencia Mundial: Necesidades Educativas Especiales*. Acceso y Calidad. Madrid*: UNESCO/MEC

UNESCO (1995), en http://iesbcfra.educa.aragon.es/Dmates/33ajescu.htm

UNICEF (2004) en su libro “Desarrollo Psicosocial de los niños y las niñas” Segunda edición, Julio de 2004

Vásquez M. (2008) El ajedrez como herramienta educativa. Publicación revista Consumer eroski

http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2008/12/09/181971.php

Vygotski, L. S. Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. (1998).

Universidad del Tolima	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 1 de 3 Código: GB-P04-F03 Versión: 03 Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Los suscritos:

Sandra Milena Velásquez Suárez con C.C N° 28.538.521 de Ibagué

con C.C N° _____

con C.C N° _____

con C.C N° _____

con C.C N° _____

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar [X]

No Autorizar [ ] **Motivo:** _____

La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	[X]	Artículo	[ ]	Proyecto de Investigación	[ ]
Libro	[ ]	Parte de libro	[ ]	Documento de conferencia	[ ]
Patente	[ ]	Informe técnico	[ ]		

Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros) [ ]

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del

Universidad del Tolima	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 3 de 3 Código: GB-P04-F03 Versión: 03 Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

- Conferencia a la que se presentó: _____

Quienes a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, el:

Día: 10 Mes: marzo Año: 2019

Autores:

		Firma		
Nombre:	Sandra Milena Velásquez Suárez		C.C.	28.538.521
Nombre:			C.C.	
Nombre:			C.C.	
Nombre:			C.C.	

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.