



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**El ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación.  
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autor**

Díaz Mora José Luis

**Tutor**

PhD. Ramos Galarza Carlos Alberto

QUITO-ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA  
CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Díaz Mora José Luis, declaro ser autor del, Trabajo de Investigación con el nombre **“El ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes”**; como requisito para optar al grado de “Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo”; autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 29 días del mes de noviembre del 2021, firmo conforme:

Autor: Díaz Mora José Luis



Firma:.....

Número de Cédula: 1717746414

Dirección: Quito, Calderón, calle Díaz y Aguilar.

Correo Electrónico: [jose.luis890516@gmail.com](mailto:jose.luis890516@gmail.com)

Teléfono: 0958970078

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **“El ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes”**; presentado por Díaz Mora José Luis, para optar por el Título Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

## CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, noviembre 29 del 2021



.....  
PhD. Ramos Galarza Carlos Alberto

CI: 1715766034

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, noviembre 29 del 2021



.....  
Díaz Mora José Luis

1717746414

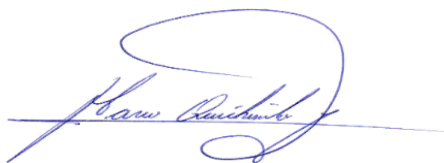
## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“El ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes”**, previo a la obtención del Título Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, noviembre 29 del 2021



.....  
PhD. Juan Paredes Bahamonde  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....  
Mgs. Marco Gonzalo Quichimbo Galarza  
VOCAL



.....  
PhD. Carlos Alberto Ramos Galarza  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mi padre, quien me enseñó el maravilloso mundo del ajedrez y que siempre está en mis pensamientos y en mí corazón, y que más adelante volveremos a encontrarnos para nuevamente jugar este maravilloso deporte. A mi madre que sin su confianza y esfuerzo todo esto no fuera posible.

A mis hermanos que fueron mis primeros maestros y mis segundos padres.

A mi esposa que me apoya en todo momento.

A mis hijos que me impulsan a ser mejor cada día y me enseñan a ser padre todos los días.

## **AGRADECIMIENTO**

Mis más sinceros agradecimientos a la  
Universidad Tecnológica Indoamérica por permitirme ser parte de su  
familia;

A mis maestros que me han  
demostrado que no hay límites y que el aprendizaje nunca termina.

A mis amigos de maestría que han  
caminado junto conmigo en esta experiencia.

A todas las personas que han sumado  
un granito de consciencia en mi vida.

A mis estudiantes que son mis grandes  
maestros.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Árbol de problemas .....	7
Análisis crítico.....	8
Delimitación de la investigación .....	8
Formulación del Problema .....	9
Interrogantes de la investigación.....	9
Destinatarios del Proyecto.....	10
Objetivos .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO I.....	11
MARCO TEÓRICO .....	11
Estado del Arte .....	11
Organizador Lógico de Variables .....	14
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	15
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	16

Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente.....	8
El Ajedrez.....	8
Antecedentes .....	8
Importancia .....	8
Desarrollo teórico del objeto y campo .....	9
El ajedrez desde el área de Estudios Sociales .....	9
El ajedrez desde el área Matemática .....	11
El ajedrez ayuda a la comprensión lectora.....	13
Importancia del ajedrez .....	13
Memoria visual .....	14
Poder combinativo .....	14
Velocidad de cálculo.....	14
Poder de concentración .....	15
Pensamiento lógico .....	15
Trabajo duro.....	16
Motivación .....	16
Enseñanza Adecuada.....	16
Energía que se requiere para jugar.....	17
Recordando que no existe el talento natural .....	17
Lo que es verdaderamente importante al enseñar ajedrez.....	18
El ajedrez enseña a pensar.....	18
El Ajedrez en las Escuelas y colegios .....	19
1.    Área Recreativa.....	19
2.    Deporte Competitivo .....	20

3.	Área Intelectual .....	20
4.	Área Cultural .....	21
5.	La ética .....	21
6.	Área Estética .....	22
7.	Área Emocional.....	22
8.	El área del uso del ajedrez como un elemento preventivo .....	22
9.	Área de Salud Social .....	23
	El ajedrez como una herramienta de gamificación .....	24
	Tiempo de ocio .....	24
	Espacio de diversión .....	24
	Espacio de aprendizaje.....	25
	Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Dependiente.....	26
	Habilidades cognitivas, emocionales y sociales.....	26
	Antecedentes .....	26
	Importancia .....	26
	Habilidades cognitivas .....	27
	Habilidades descriptivas .....	28
	Habilidades analíticas .....	28
	Habilidades críticas .....	28
	Habilidades Creativas .....	28
	Habilidades de razonamiento.....	28
	Habilidades cognitivas básicas.....	29
	La atención .....	30
	Estado de alerta .....	31

Atención tónica.....	31
Atención fásica.....	31
Atención sostenida .....	31
Atención Selectiva .....	32
Modalidad.....	33
Características .....	33
Focalizada.....	33
Sostenida .....	33
Alternante .....	33
Selectiva .....	33
Dividida.....	33
Excluyente .....	33
La memoria .....	34
1. Memoria a corto plazo .....	35
1.1. Memoria sensorial .....	35
1.2. Memoria a corto plazo.....	35
1.3. Memoria de trabajo .....	35
1.4. Memoria primaria.....	36
2. Memoria a largo plazo .....	36
2.1. Memoria secundaria y terciaria .....	36
2.2. Memoria declarativa y no declarativa .....	37
2.2.1. Memoria del procedimiento.....	37
2.2.2. Efecto priming (preparación).....	37
2.2.3. Aprendizaje por condicionamiento.....	38
2.2.4. Memoria semántica.....	38

2.2.5.	Memoria episódica.....	38
	Percepción .....	38
	Teorías cognitivas.....	39
	La teoría de Vygotski sobre los procesos de interiorización.....	39
	La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo.....	39
	Las inteligencias múltiples de Gardner.....	41
	Habilidades emocionales.....	42
	Las emociones.....	42
	Las funciones de las emociones.....	43
	Emociones básicas .....	43
	Habilidades emocionales básicas .....	43
	Habilidades personales .....	44
	Habilidades sociales.....	49
	CAPÍTULO II .....	51
	DISEÑO METODOLÓGICO .....	51
	Enfoque y diseño de la Investigación .....	51
□	Modalidad .....	51
□	Tipos de investigación .....	52
	Población y Muestra.....	52
	Tipo de muestra.....	53
	Proceso de recolección de datos.....	53
	Validez y Confiabilidad .....	55
	Operacionalización de Variables.....	56
	CAPITULO III .....	69
	RESULTADOS .....	69

Análisis de resultados de la Escala De Habilidades Sociales .....	72
Análisis de resultados del test de atención D2 .....	75
CAPITULO III .....	76
PROPUESTA.....	76
Título de la propuesta.....	76
Datos Informativos.....	77
Objetivos .....	78
Objetivo General.....	78
Objetivos Específicos.....	78
Metodología de Trabajo .....	80
Descripción de le propuesta .....	81
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	118
Recomendaciones.....	121
Bibliografía.....	122
Anexos 1 .....	126

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro 1</b> Áreas dónde influye el ajedrez.....	19
<b>Cuadro 2</b> Distribución de la atención.....	33
<b>Cuadro 3</b> Tipos de memoria.....	34
<b>Cuadro 4</b> Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky.....	39
<b>Cuadro 5</b> Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.....	40
<b>Cuadro 6</b> Inteligencias múltiples de Gardner.....	41
<b>Cuadro 7</b> Emociones básicas .....	43
<b>Cuadro 8</b> Dimensiones básicas en las habilidades emocionales .....	44
<b>Cuadro 9</b> Habilidades sociales .....	49
<b>Cuadro 10</b> El ajedrez.....	56
<b>Cuadro 11</b> Habilidades cognitivas, emocionales y sociales.....	58

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Población.....	53
<b>Tabla 2</b>	Promedio de las Puntuaciones Directas y Porcentajes obtenidos	70
<b>Tabla 3</b>	Promedio de las Puntuaciones Directas y Porcentajes obtenidos	73
<b>Tabla 4</b>	Datos informativos .....	77
<b>Tabla 5</b>	Triangulación de resultados.....	138

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Árbol de problemas. ....	7
<b>Gráfico 2</b> Organizador lógico de variables .....	14
<b>Gráfico 3</b> Constelación de ideas V.I.....	15
<b>Gráfico 4</b> Constelación de ideas V.D.....	16
<b>Gráfico 5</b> Porcentaje de las dimensiones del Test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional.....	70
<b>Gráfico 6</b> Porcentaje de las dimensiones de la Escala De Habilidades Sociales .	73
<b>Gráfico 7</b> Porcentaje de los baremos para varones y mujeres de 13 a 14 años de concentración del Test D2 .....	75

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA: EL AJEDREZ COMO UNA HERRAMIENTA  
PSICOPEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES:  
COGNITIVAS, EMOCIONALES Y SOCIALES EN LOS DISCENTES**

**Autor (a):**

Lic. Díaz Mora José Luis

**Tutor (a):**

PhD. Ramos Galarza Carlos Alberto

**RESUMEN EJECUTIVO**

La investigación aborda el impacto que tiene el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales. El objetivo de estudio fue describir cómo el ajedrez contribuye a los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes” en las áreas cognitivas, emocionales y sociales. El presente trabajo de investigación es de tipo descriptiva, se trabajó con una población de 44 estudiantes, 21 de género masculino y 23 de género femenino. Los discentes al momento de la investigación se encontraban en un intervalo de edad de 13 a 14 años de edad. Para evaluar el área cognitiva se utilizó el test de atención D2, en el cual los participantes obtuvieron una media del 83% en la dimensión de concentración. Para evaluar el área emocional se utilizó el test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional, en el cual, los estudiantes obtuvieron en todas las dimensionas un promedio del 80%. Para evaluar el área social se utilizó la Escala De Habilidades Sociales, en donde también obtuvieron un porcentaje promedio del 80% en sus dimensiones. Estos datos son positivos, pues son estudiantes que están empezando la adolescencia y su madures cortical, emocional y social todavía se está desarrollando, con lo que se puede demostrar que el ajedrez es una herramienta que ayuda a las áreas mencionadas anteriormente, y por eso se recomienda que este deporte sea utilizado como una herramienta alternativa para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de los discentes.

**DESCRIPTORES:** Ajedrez – Estrategia Psicopedagógica – Habilidades -  
Cognitiva – Emocional – Social – Discentes – Secundaria

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y**  
**LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME: (WRITE IT IN CAPITALS)**

**CHES AS A PSYCHO-PEDAGOGICAL TOOL TO DEVELOP: COGNITIVE,  
EMOTIONAL AND SOCIAL SKILLS IN LEARNERS.**

The research addresses the impact of chess as a psycho-pedagogical tool to develop: cognitive, emotional and social skills. The objective of the study was to describe how chess contributes in the cognitive, emotional and social areas to the students of the ninth year of Basic General Education in "Británico los Andes" school. This research is descriptive, working with a population of 44 students, 21 male and 23 female. The students at the time of the investigation were in an age range of 13 to 14 years. To evaluate the cognitive area, the attention test D2 was used, in which the participants obtained an average of 83% in the concentration dimension. To evaluate the emotional area, the Emotional Intelligence Self-Assessment test was used, in which the students obtained an average of 80% in all dimensions. To evaluate the social area, the Social Skills Scale was used, where they also obtained an average percentage of 80% in its dimensions. These data are positive, since they are students who are beginning adolescence and their cortical, emotional and social maturity is still developing, with can be shown that chess is a tool that helps the areas mentioned above, and that is why it is recommends that this sport be used as an alternative tool to support the teaching-learning process of students.

**Keywords:** Chess, Cognitive, Learners, Psycho-pedagogical Strategy, Emotional, Skills, Social, Secondary

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Este trabajo está basado en la línea de investigación de innovación y se encuentra en la sub línea de aprendizaje, puesto que pretende utilizar una herramienta pedagógica como alternativa: El ajedrez, este juego milenario permite y ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Lo mencionado anteriormente incide directamente en el ámbito académico, con esta herramienta psicopedagógica se está aportando a mejorar el aprendizaje de los estudiantes basado en una propuesta innovadora (Kovacic, 2012)

En la actualidad, se requiere que los discentes puedan interrelacionarse con sus coetáneos de una manera adecuada, es así que para que puedan desenvolverse, acorde a las necesidades actuales, ellos requieren un dominio en muchas habilidades: cognitivas, emocionales y sociales.

En una época donde se exige cada día más y la competencia es constante los estudiantes deben estar capacitados para afrontar esos retos; y si están preparados, pueden obtener mejores posibilidades para su futuro a nivel profesional y humano. Cabe tener en cuenta que en un mundo cada vez más globalizado y en constante hiperconectividad las nuevas generaciones tienen que estar capacitadas para afrontar los cambios que se generan de una manera constante. Por consiguiente, necesitarán de una herramienta que les permita adquirir ese pensamiento reflexivo, creativo, crítico y también que puedan controlar sus emociones en momentos cruciales de la vida (Kovacic, 2012).

Las afirmaciones anteriores, exigen que se den soluciones inmediatamente, es así que para mejorar las habilidades en los estudiantes en esta investigación se propone como herramienta psicopedagógica el ajedrez. Este juego milenario que ha viajado desde varios siglos con el ser humano, es una actividad muy rica que permite generar espacios de convivencias, diversión, mucho cálculo de variantes en el juego, aprendizaje individual y colectivo, control emocional, aprendizaje colaborativo, etc. (García, 2016).

Muchos estudios realizados desde 1925 en muchos países han demostrado que los niños que practican el deporte ciencia tienen un mejor desarrollo en su inteligencia y que por ello logran mejores resultados académicos (un 17% por término medio) que los que estudiantes que no son ajedrecistas. Sin embargo, la ciencia con el avance de la tecnología: Resonancias magnéticas, tomografías, TAC, SPECT, etc... ha empezado a evidenciar la transformación que tiene el cerebro humano con la práctica constante de este deporte. Tanto es así, que se ha empezado a practicar en varios países (desarrollados o en vías de desarrollo) del mundo, y sin importar su cultura, sistema político o religión, el ajedrez se abre paso por los beneficios que brinda (García, 2016).

El ajedrez ha sido considerado por el Parlamento Europeo para introducir como asignatura obligatoria en toda la Unión Europea como menciona Leontxo García (2016):

En el décimo tercer día del mes de marzo del año 2012, el Parlamento Europeo tuvo un apoyo de 415 diputados, quienes estaban de acuerdo en introducir al ajedrez en todos los colegios de la Unión Europea, puesto que comprendieron que este deporte contribuye a desarrollar habilidades de aprendizaje en los estudiantes. En el país ibérico, España, existen más de 80 colegios (entre públicos y privados) en dónde se tiene como asignatura obligatoria al ajedrez, en al menos un curso (entre ellos, casi todos los de Menorca); en varios de esos centros, la experiencia acumulada supera los 15 años (p.135-136).

Es así, que se evidencia que en muchos países como: México, Venezuela, Islandia, Rusia y España ya se utiliza al ajedrez como asignatura obligatoria, y desde luego no es ninguna sorpresa que se lo haya adherido a las actividades extracurriculares de los niños, puesto que existen muchos estudios y experiencias comprobadas que avalan los beneficios que este arte mental puede contribuir de manera positiva en los niños, y con ello, suben su rendimiento académico (Fernández, 2016).

Además, en el año de 1993, en el Seminario internacional de Ajedrez en las Escuelas, la misma que se realizó en la ciudad de Curitiba – Brasil, se solicitó a todos los participantes de este loable evento, que la UNESCO tome la resolución de nombrar al deporte ciencia, el ajedrez, como un Patrimonio Cultural Inmaterial

de la Humanidad, todo esto gracias a los grandes valores y beneficios que otorga este deporte mental (Blanco, 2010 ).

Como se sabe la educación y la salud son aspectos fundamentales para dar bienestar a las sociedades y a las personas. Estas áreas deberían representar siempre una proporción significativa en la inversión gubernamental, es así, que mejorar la educación deber ser un objetivo político clave para todos los países (OCDE, 2017). Por ello, adhiriendo el ajedrez al campo educativo se contribuiría a mejorar en los 2 aspectos: salud y educación, puesto que este deporte ayuda a tener una mejor salud mental, y con ello se logra brindar oportunidades de crecimiento biopsicosocial, de esa forma el discente tendría la capacidad de divertirse, crear y aprender nuevos saberes.

Por lo mencionado anteriormente, esta investigación es de suma importancia, ya que al ser una herramienta transformadora y que potencializaría las habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los jóvenes, niños y niñas del Ecuador. Por lo tanto, esta investigación está en la línea de Innovación y su sublínea está orientada a la mejora del aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes de la Unidad Educativa “Británico los Andes” tienen como asignatura obligatoria el deporte ciencia, y lo practican desde el primer año de educación básica

Antiguamente se tenía la idea de que únicamente los niños más inteligentes y con ciertas habilidades podían practicar ajedrez. Sin embargo, esa idea ha ido decayendo, puesto que más niños lo practican ahora y se corrobora que el ajedrez les ayuda a desarrollar su memoria, su visión espacial, la concentración, la atención, capacidad de planificar, organizar, analizar etc. (Fernández, 2016).

Además hay recientes estudios que apuntan hacia la mejora de la comprensión lectora, y todo esto surge porque el estudiante en todo momento está anotando su partida; cada jugada, cada movimiento exige al jugador que se familiarice con los números y letras que hay en el tablero. Es así que en cada instante se está ejercitando el proceso lector; la decodificación el paso inicial para que haya una clara comprensión lectora. Con lo mencionado anteriormente, también se puede ejercitar las nociones numéricas y el orden ascendente o descendente con lo que pueden fortalecer sus habilidades matemáticas (Fernández, 2016).

Este proyecto de investigación pretende que con el uso del ajedrez como una herramienta psicopedagógica se produzca una mejor calidad de aprendizaje en los discentes, también busca incentivar su creatividad y mejorar su convivencia armónica. Con ello, se busca que adquieran destrezas, habilidades, conocimientos y sobre todo valores adecuados, para sustentar todo esto la investigación se adhiere a diferentes normas que rigen en el Ecuador, las mismas que se detallan a continuación:

La Constitución de la República del Ecuador del 2008, en su Art. 26, señala de manera tácita:

La educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. La Educación será gratuita en la educación básica en todas las regiones del Ecuador, teniendo acceso todos a ella todos los estudiantes y jóvenes que pretendieren alcanzar un nivel de instrucción primario (p.67).

Además también se debe considerar el Art. 27 que la Constitución del Ecuador menciona:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (p.67).

Es importante también incluir el Art. 343 del mismo cuerpo legal que indica que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de los conocimientos,

técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro el sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (p.89).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural- LOEI, (2012) en su Art. 2.- Principios, en su numeral jj:

Escuelas saludables y seguras.- El Estado garantiza, a través de diversas instancias, que las instituciones educativas son saludables y seguras. En ellas se garantiza la universalización y calidad de todos los servicios básicos y la atención de salud integral gratuita (p.15).

## Árbol de problemas

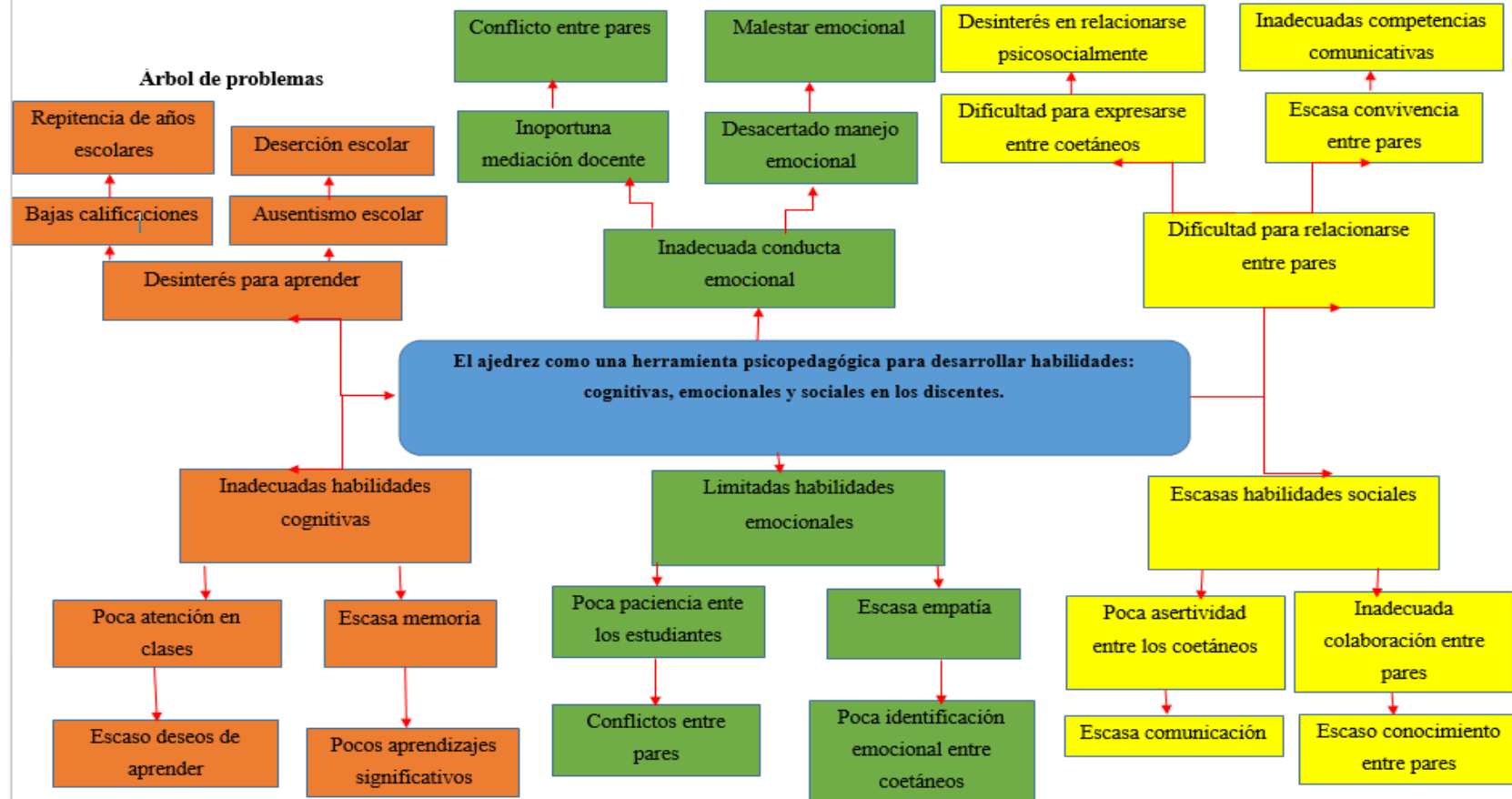


Gráfico 1 Árbol de problemas.  
Elaborado por: Investigador

## **Análisis crítico**

El problema sobre el desconocimiento y el no aplicar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes presenta las siguientes causas con sus respectivos efectos que se detallan a continuación:

En primer lugar, se considera que si los estudiantes tienen inadecuadas habilidades cognitivas tendrán poca atención a las clases, esto conlleva a tener escasos deseos de aprender, ya que para todo aprendizaje la atención es decisiva. Sin un buen desarrollo de estas habilidades se tendrá bajas calificaciones, las mismas que generarán pérdidas de año, ausentismo escolar o deserción.

Además, los estudiantes están en un proceso de aprendizaje, puesto que son niños, niñas o adolescentes que están comprendiendo cómo deben manejar sus emociones para interactuar con sus coetáneos, es decir que su capacidad de interacción es limitada emocionalmente por lo mencionado anteriormente. Todo esto puede provocar en ellos que tengan poca paciencia, escasa empatía con sus compañeros, lo que puede llevar a conflictos entre pares, inadecuadas conductas; también en muchas ocasiones los docentes tienen inadecuadas habilidades para mediar los conflictos.

De la misma manera, todo esto puede desencadenar a que los discentes tengan complicaciones en tener adecuadas habilidades sociales, ya que no tienen asertividad para comunicarse con sus compañeros, esto conlleva a que pueda dificultarse el trabajo colaborativo entre pares, lo cual desembocaría a una escasa convivencia, dificultades para expresarse y luego se daría un desinterés por las relaciones psicoemocionales entre coetáneos.

### **Delimitación de la investigación**

- **Campo:** El campo en el cual se realizará la investigación será el educativo.
- **Área:** Psicopedagogía
- **Aspecto:** Se abordará las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los discentes.

- **Delimitación Espacial:** La investigación se ejecutará en la Unidad Educativa “Británico los Andes”, provincia de Pichincha, Cantón Mej, parroquia Machachi.
- **Delimitación Temporal:** La presente investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2021-2022
- **Unidades de Observación:** Se trabajará con estudiantes de Noveno año de Educación General Básica.

### **Formulación del Problema**

¿Cómo se aplica el ajedrez para desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de 9no. año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”?

### **Interrogantes de la investigación**

1. ¿De qué manera pueden aplicar el ajedrez los docentes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”?
2. ¿Cómo están las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”?
3. ¿Cómo ayuda implementar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica en los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”?

## **Destinatarios del Proyecto**

La presente investigación ayudará a tratar el tema sobre cómo el ajedrez es una herramienta psicopedagógica para desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales. De esta manera se comprende cómo la práctica de este juego milenario ayuda a sus estudiantes.

El estudio está enfocado en los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, ellos tienen una participación fundamental en el proyecto de investigación ya que mediante el uso de instrumentos se logrará evaluar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales que estos tienen. Es decir se evaluará su madurez en los ámbitos anteriormente dichos.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Explicar como el ajedrez sirve como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.

### **Objetivos Específicos**

1.- Analizar el aporte del ajedrez para potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.

2.- Determinar las condiciones y procesos que ayudan a la práctica del ajedrez para el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

3.- Identificar el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.

4. Proponer una guía que utilice el ajedrez para un desarrollo integral de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en el proceso educativo.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Estado del Arte**

Para el desarrollo de esta investigación, es importante tener información recopilada de los repositorios de las Universidades que hayan tenido una temática similar a la misma, puesto que servirán para recoger validaciones que hablen sobre el ámbito que nos importa: el ajedrez como una herramienta pedagógica. De esa forma, se busca tener varias posturas investigativas, las mismas que permiten tener una orientación de base para generar ideas claras y actuales, también se obtendrá indagaciones de artículos científicos e indexados para fortalecer el rigor teórico de este proyecto de investigación.

En la Universidad Tecnológica de Monterrey, de México, existe una investigación para obtener una Maestría en Educación con Acentuación en Desarrollo Cognitivo de Saúl Gerardo Treviño Guerrero, del año 2015, cuyo tema es: “Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria”, esta investigación tiene como objetivo: Determinar cómo se encuentra el nivel de desarrollo del pensamiento mediante el juego del ajedrez, esta investigación se hizo con un grupo de estudiantes de cuarto grado de una escuela pública de Saltillo Coahuila. La investigación ha llegado a conclusiones importantes, las misma que menciona, que el ajedrez sirve como estrategia didáctica y que este juego se relaciona con el pensamiento crítico y otras habilidades relacionadas con esta competencia. También en la investigación destaca que: Otro aspecto que sale a relucir es la necesidad de explorar el impacto del ajedrez en el desarrollo del pensamiento crítico.

Con lo mencionado anteriormente, se puede manifestar que el ajedrez es un deporte que permite que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas, puesto que para ampliar el pensamiento crítico en los estudiantes se requiere que exista atención

para aprender, también se necesitará de una buena memoria para lograr contrastar ideas, capacidad de razonamiento para comprender entre un concepto y otro, etc.

En el estudio de Fernando Gallegos, (2020) se lo encuentra en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, ubicada en la ciudad de Quito, es un investigación que se realizó para obtener el título de magister en: recreación y tiempo libre, con el tema: “Ajedrez Recreativo para el Desarrollo del Pensamiento Lógico en los estudiantes del Séptimo Grado”, la investigación tuvo como objetivo: Establecer la incidencia del Ajedrez Recreativo en el desarrollo del pensamiento Lógico de los estudiantes del Séptimo Grado y manifiestan en sus conclusiones: que el ajedrez recreativo contribuye a que exista un mejoramiento en los estudiantes a obtener un mejor rendimiento académico. También menciona que el ajedrez es una estrategia fundamental de enseñanza aprendizaje para que los niños tengan una mejor maduración. Este estudio propone que el ajedrez sea un método de enseñanza en las Unidades Educativas para que los estudiantes puedan tener una mejor enseñanza de valores como la cooperación, la honestidad en el juego y el respeto mutuo.

Con esto se puede comprender que el ajedrez es una herramienta pedagógica que puede ayudar a los niños, niñas o adolescentes a mejorar su rendimiento académico, además como todo deporte: enseña valores que ayudan en el crecimiento integral de cada discente.

En otro estudio que tiene como título: “Propuesta de intervención escolar para mejorar los procesos cognitivos basado en la enseñanza del ajedrez”, es una investigación realizada en el año 2018, en la Universidad Internacional de La Rioja, la misma que es para obtener el Máster Universitario en Psicopedagogía. Esta investigación tiene como objetivo: “Proponer un proyecto escolar para estudiantes de octavo de educación general básica que mejore sus procesos cognitivos, mediante la enseñanza del ajedrez y la formación integral del estudiante”. Y tiene como conclusiones: hay muchas ventajas que se pueden obtener del proyecto de usar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica, así lo avalan diversas investigaciones y propuestas alrededor del mundo. El MINEDUC ha dado el espacio que el ajedrez necesita para visualizarse dentro de las instituciones educativas.

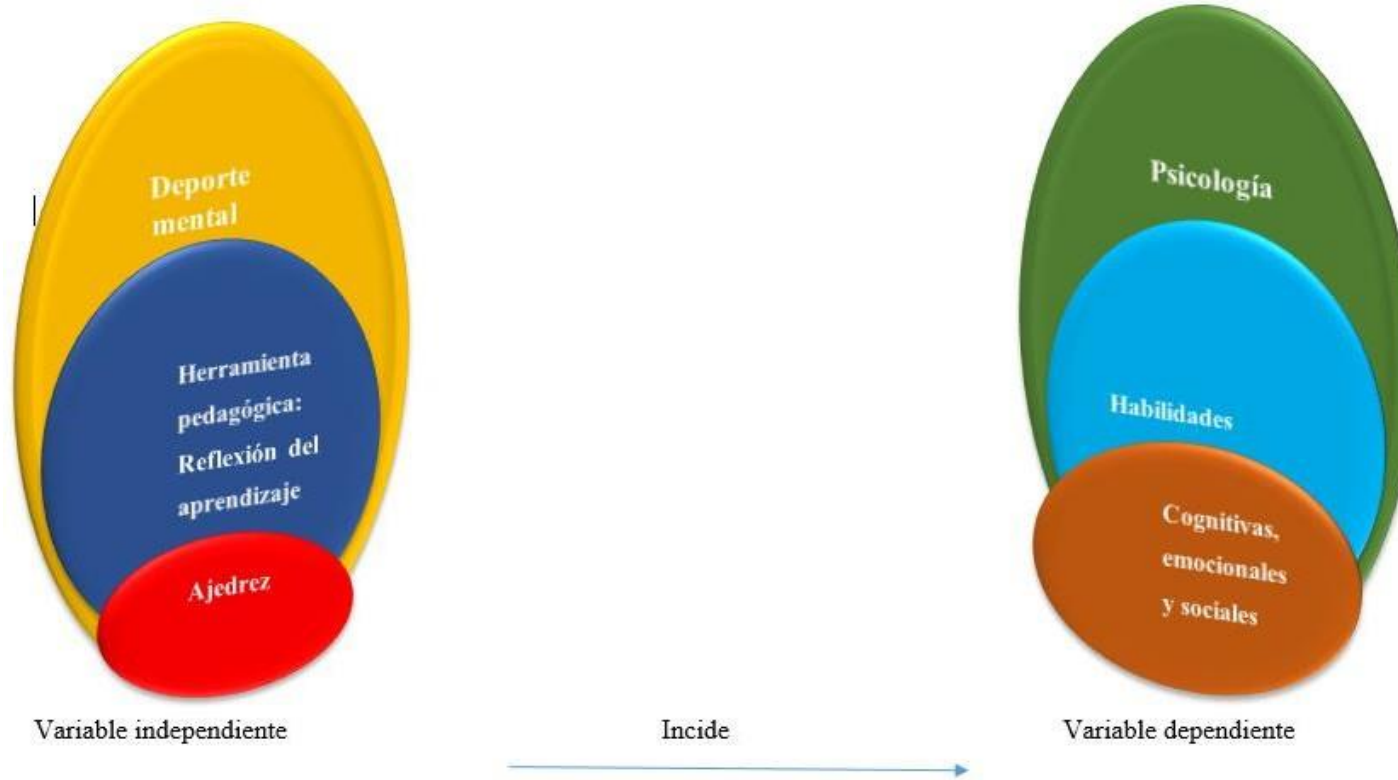
Esta investigación demuestra que la enseñanza del deporte ciencia dentro de

las instituciones del saber ayudan a mejorar los procesos cognitivos, los mismos que coadyuvan a tener un mejor rendimiento académico y mejores habilidades para su aprendizaje.

Otra Investigación que se puede encontrar en la Universidad Cooperativa de Colombia, la misma que es para obtener una Maestría En Informática Aplicada A La Educación. Informe De Investigación, realizada en el año 2019, tiene como autor a: Jaime Manrique Ramírez con el tema de investigación: El ajedrez como herramienta pedagógica para la enseñanza de las tablas de multiplicar soportado en las TIC. Y que tenía como objetivo: demostrar que el deporte del ajedrez encaja dentro de la teoría de la Gamificación es una técnica que permite el aprendizaje ya que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo, todo esto con la intención de alcanzar mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad. Y la misma tiene como conclusión: efectivamente el ajedrez estimula positivamente los procesos de enseñanza-aprendizaje. En lo relacionado con las tablas de multiplicar se concluye que el ajedrez puede constituirse en una valiosa herramienta para que de una forma amena e innovadora los estudiantes puedan aprender las tablas de multiplicar, sin la imperiosa necesidad de tener que memorizar, sino más bien estarán en capacidad de deducirlas y este tipo de conocimiento aprendido de esta manera será indudablemente de más fácil recordación.

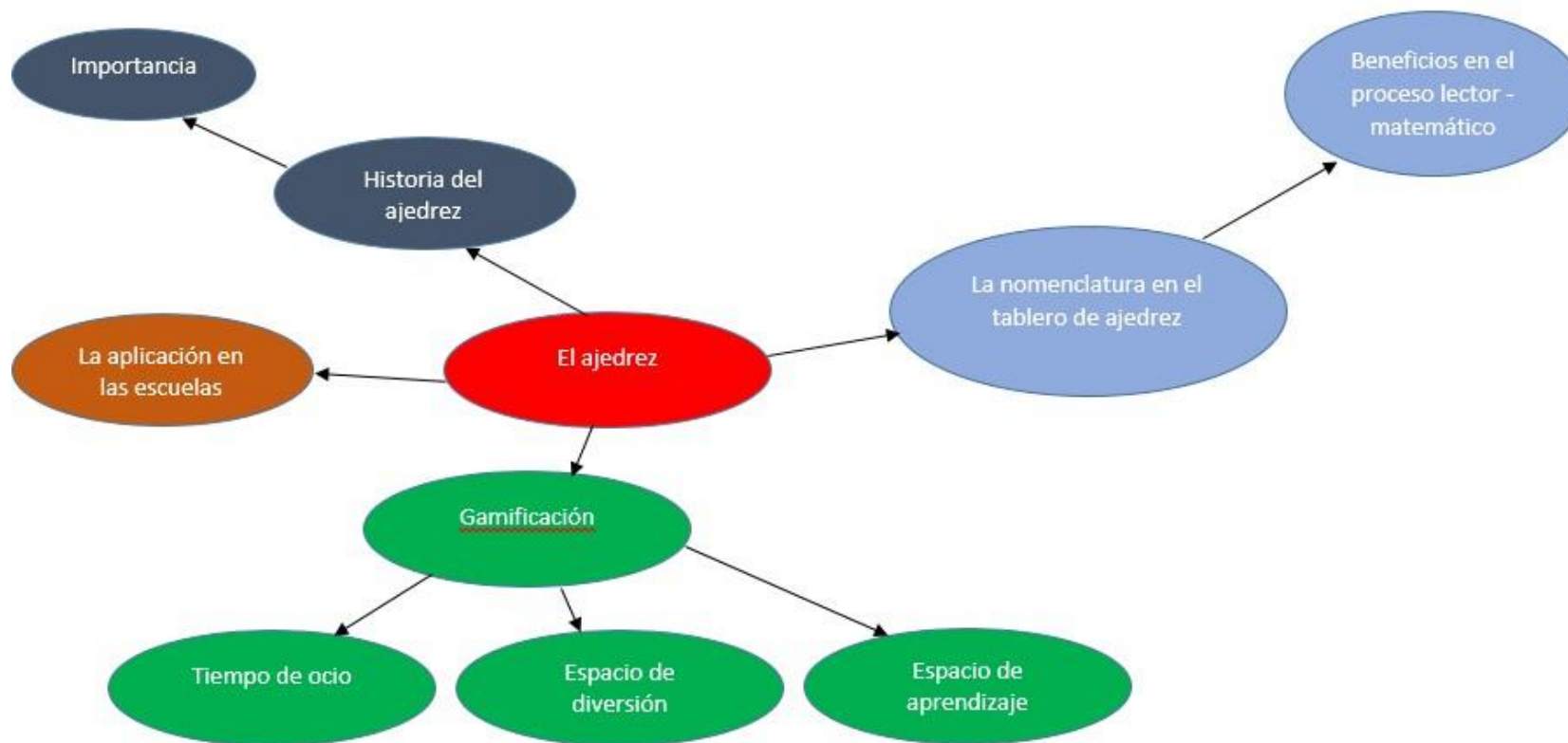
Como se evidencia en las investigaciones que sirven como antecedentes a este proyecto de investigación, el ajedrez, este juego milenario tiene muchos beneficios para las personas que la practican, ya que contribuye al desarrollo: cognitivo, emocional y social. Cabe destacar que en todas las investigaciones concluyen que el ajedrez es una actividad potencializadora para los niños, niñas y adolescentes.

## Organizador Lógico de Variables



*Gráfico 2 . Organizador lógico de variables  
Elaborado por: Investigador*

### Constelación de Ideas de la Variable Independiente



**Gráfico 3** Constelación de ideas V.I

**Elaborado por:** Investigador

### Constelación de Ideas de la Variable Independiente

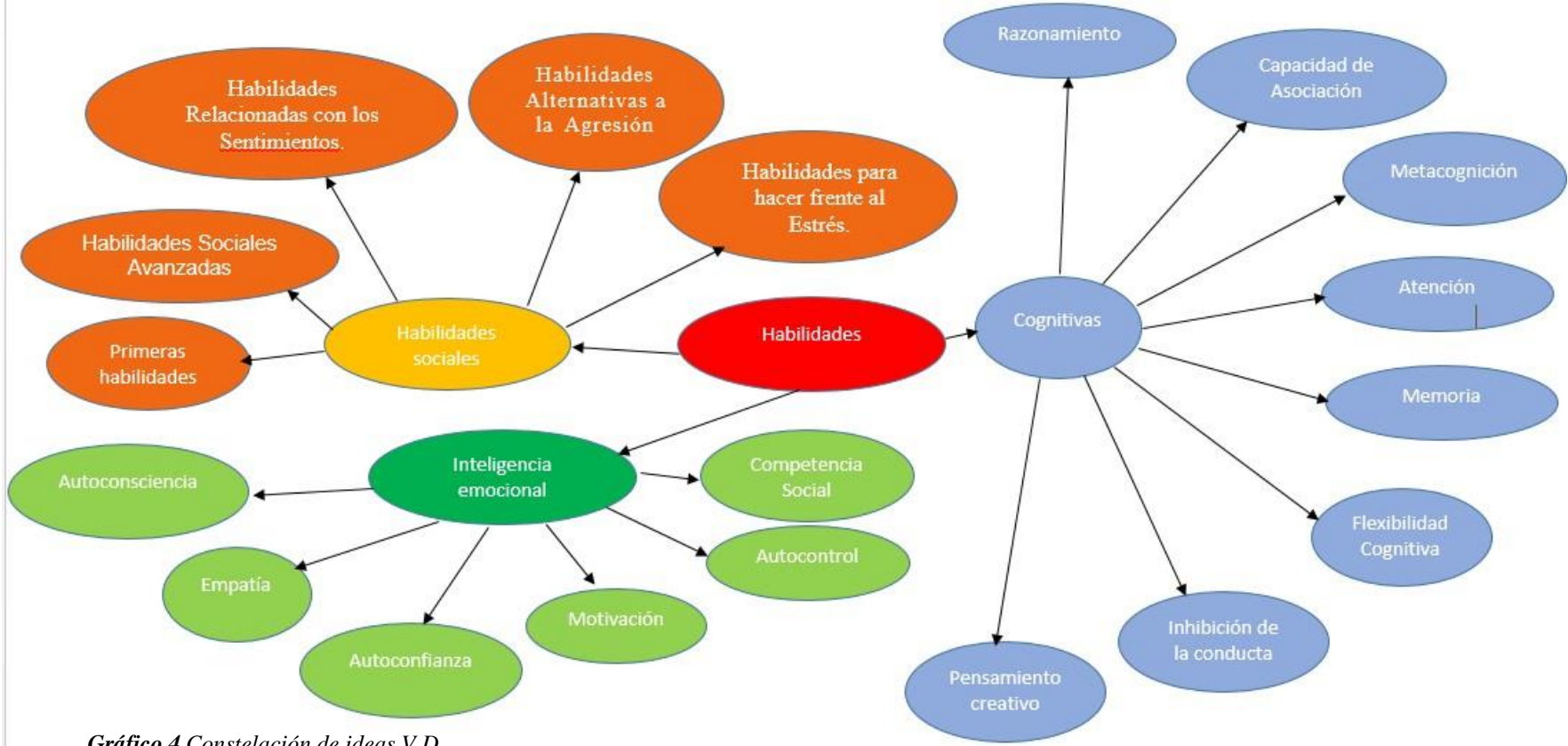


Gráfico 4 Constelación de ideas V.D

Elaborado por: El investigador

## **Desarrollo Teórico de Objeto y Campo de Estudio**

### **Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente**

#### **El Ajedrez**

##### **Antecedentes**

Desde muchos siglos atrás se sabe los beneficios que puede brindar el ajedrez a la mente de quién que lo juega. Además, como se evidenciará más adelante el deporte ciencia tiene muchas áreas para ser usado.

Muchos estudios realizados en todo el mundo resaltan lo valioso que es el ajedrez para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por lo mismo es una actividad que ayuda a desarrollar el razonamiento, el análisis, la memoria, la organización, la imaginación, la lectura, el cálculo, la atención, la comunicación entre otras actividades (Kovacic, 2012).

##### **Importancia**

El ajedrez en las últimas décadas ha ido incrementando su uso en las Unidades Educativas del saber debido a que se lo considera como una buena herramienta para desarrollar muchas habilidades y destrezas. Así mismo, el deporte ciencia tiene muchos beneficios con la salud mental, social y potencializa los aprendizajes.

Es por eso que introducir el ajedrez en las escuelas ecuatoriana permitirá que los estudiantes puedan desarrollar muchas habilidades, las mismas que más adelante les admitirá desenvolverse en su vida (García, 2016). Es así, que se comprende la importancia psicopedagógica de este deporte, los docentes al experimentar en sus clases con ésta herramienta pueden obtener un mejor proceso de aprendizaje en sus discentes, ya que con su práctica se desarrolla varias funciones

cerebrales, las mismas que contribuyen a potencializar el aprendizaje de las asignaturas escolares (Kovacic, 2012).

### **Desarrollo teórico del objeto y campo**

“¿Hay que tener inteligencia para jugar? No, el Ajedrez hace a la gente inteligente”

**Emanuel Lasker** campeón mundial de ajedrez por 27 años, filósofo y matemático.

“En el ajedrez, como en la vida, la mejor jugada es siempre la que se realiza”

**Dr. Sielberg Tarrasch.**

### **El ajedrez desde el área de Estudios Sociales.**

Enseñar y ver jugar a los estudiantes este hermoso juego, e imaginar que con el tiempo ellos van a descubrir muchas historias tanto del mundo del ajedrez como de la humanidad, permite que el docente sea optimista.

El ajedrez ha estado inmiscuido en muchos sucesos relevantes: si se recuerda los albores del deporte ciencia a los estudiantes, se los puede transportar mentalmente a la India, donde se presume que es ahí donde se inventó el ajedrez (este juego ha estado junto a los seres humanos por cientos de años y por eso su origen sigue siendo todavía controvertido para los historiadores), luego se puede llegar a Persia donde es actualmente Irán, y gracias a los musulmanes el ajedrez llega a España entre el siglo VIII y IX y permite que en esa época exista una camaradería, una unión pacífica entre musulmanes, cristianos y judíos que juegan y se divierten con el ajedrez (García, 2016).

En España aproximadamente a finales del siglo XV el ajedrez sufre un cambio significativo (el cual crea el ajedrez moderno), se introduce en el juego una pieza femenina: la dama, una pieza muy potente, que hace que el juego sea mucho más dinámico. Cabe recalcar, que quién inspira este cambio, es una mujer muy

poderosa de la época: La reina Isabel La Católica, esta variación en el ajedrez, permite observar los cambios sociológicos que se inicia a forjar en esa época: las mujeres empiezan a ser un ente más visible en la historia de la humanidad (García, 2016).

Después el ajedrez llega de polizón al continente americano junto con los españoles; los hispánicos luego de posesionarse y arrasar con las culturas de ésta región toman por prisionero al emperador del Tahuantinsuyo, el inca Atahualpa, mientras lo tenían custodiado en una cárcel, los soldados españoles todos los días, pasan el tiempo jugando ajedrez (Atahualpa observaba cada día todas las partidas jugadas, durante 9 meses de hacinamiento). Una tarde en una partida que se produjo entre dos capitanes: Hernando de Soto y Alonso Riquelme, cuando era el turno del primer jugador, éste se disponía a mover su caballo, ante esa intención el emperador inca rompió su mutismo y le dijo: “no capitán, no... El castillo”. La sorpresa fue general. El primer jugador luego de las palabras del inca, meditó por unos minutos y realizó la jugada sugerida (movió la torre), con lo que luego de algunos movimientos culminó la partida con un contundente jaque y mate (Lizalde, 1974).

Este suceso ayudó a que se le sentencie a muerte al emperador inca, ya que en la votación de un tribunal de 24 jueces, Alonso Riquelme (el perdedor de la partida, en la que Atahualpa sugirió mover la torre) fue el que rompió el equilibrio a favor de realizar la ejecución, con un resultado de 13 votos a favor y 11 votos en contra (Lizalde, 1974).

Y así se podría ir detallando infinidad de historias que se han dado en el deporte ciencia como por ejemplo: Cuando en 1914, se jugó un torneo de ajedrez, en San Petersburgo, y el último Zar de Rusia: Nicolás II, al presenciar la precisión y la belleza con que jugaban los participantes, los proclamó: Grandes Maestros, todo este acontecimiento sería beneficioso para la futura Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), donde el ajedrez encontraría un refugio y pudo emerger como un ejemplo de lo que es el deporte intelectual, el deporte ciencia ayuda al desarrollo de la Sociedad (la Educación y el ajedrez fueron los “escudos de guerra” de la URSS, durante muchas décadas) (García, 2016).

En 1972, en Islandia - Reykjavik, luego de que por varias décadas la URSS haya tenido la hegemonía total del deporte ciencia, llegaría un joven genio del

ajedrez, Bobby Fischer, de Brooklyn - Estados Unidos, capaz de llamar la atención de todos los medios de comunicación del mundo y lograr que la guerra fría sea enrumbara hacia el tablero de ajedrez; Occidente vs. Oriente; Capitalismo vs. Socialismo; Fischer vs. Spassky. Todo el mundo tenía una sola inquietud: ¿Quién ganaría la batalla intelectual entre los dos grandes sistemas del mundo? Luego de competir en el match mundial más llamativo de la historia, el joven norteamericano terminó venciendo, él solo, a todo el equipo soviético, que preparaba al no menos sensacional, ex campeón mundial: Boris Spassky. Luego de su victoria Bobby Fischer, fue recibido en su patria, como un héroe nacional y un orgullo norteamericano, después hizo lo que solo un genio sabe hacer: desaparecer de la vida pública (García, 2016).

En 1997, en New York, Gary Kasparov, un genio contemporáneo y el campeón mundial de esa época, perdía contra Deep Blue, una computadora que jugaba al ajedrez, creada por IBM, fue la primera vez que un campeón mundial perdía contra una computadora y desde entonces el ser humano no ha podido superar en sus cálculos a los aparatos de silicio (García, 2016).

Usando el ajedrez como herramienta psicopedagógica se puede atravesar 2000 años aproximadamente, con anécdotas ajedrecísticas que se entrelazan con la historia universal; con cada historia, el docente puede contrastar y dialogar con sus discentes sobre la cosmovisión que existía en cada época.

### **El ajedrez desde el área Matemática**

Catalogado como el deporte ciencia, es un juego que requiere de mucha concentración y mucho cálculo; se lo puede usar para enseñar a sumar y restar ¿Cómo puede hacerse eso? Conociendo los valores específicos de cada pieza: el peón: 1 punto; el Caballo: 3 puntos; el alfil: 3.5 puntos; la torre: 5; la dama: 9 y el rey: 3,5 puntos (en teoría, pues el objetivo del juego es dar jaque mate al mismo) (Kasparov, 2000).

Cada vez que existe un cambio de piezas los estudiantes pueden ir sumando y restando los trebejos que están dentro del tablero, y las piezas capturadas, para tener una noción de quién tiene mejores posibilidades de ganar la partida. Todo esto

ayuda a desarrollar el pensamiento flexible tan necesario en el siglo XXI (García, 2016).

Díaz (1989) y Ugarte Romero (2001) mencionan que: el tablero de ajedrez es de forma cuadrada, el cual está compuesto de 64 casillas (cuadrados) alternadamente, es decir es un conjunto de 8 x 8 casillas; 32 casillas blancas (claras) y 32 casillas negras (oscuras). Cada casilla tiene un nombre específico, esto se lo puede asociar al plano cartesiano que tiene: el eje horizontal o de las abscisas (X) y el eje vertical o de las ordenadas (Y).

El ajedrez es deporte, ciencia y cultura y también es una asignatura interdisciplinaria y el enseñar en las escuelas esta disciplina coadyuva a que los estudiantes sean mucho más críticos, tengan un pensamiento más flexible es decir ayuda a su desarrollo cognitivo y sobre todo psicológico. Es dar la oportunidad a las personas que piensen por sí mismo, que no “vivan anestesiadas” en un época de redes sociales, tik toks y consumo fatuo (García, 2016). Este es el trabajo diario del docente: forjar y dejar personas excepcionales, empáticas que hagan cambios significativos en el mundo y siempre recordando la frase de la Federación Internacional de Ajedrez: “Todos somos una familia” (Gens Una Sumus) (Díaz, 1989).

Además, los profesores de matemática aseguran que el ajedrez influye a mejorar el rendimiento en esta asignatura, ¿cómo se puede hacer esto? Sustituyendo una hora de matemática a la semana por una hora de ajedrez, todo esto permitió que los estudiantes tengan mejor comprensión en el área matemática, geometría y resolución de problemas abstractos (García, 2016).

## **El ajedrez ayuda a la comprensión lectora**

Hay investigaciones realizadas en Hamburgo y Trévis, que dan resultados muy positivos, los sujetos de investigación fueron elegidos aleatoriamente, también hay un estudio realizado por Stuart Margulies, el mismo que se realizó en el distrito 9 del Bronx (New York) en el año de 1992. Los resultados fueron muy relevantes: los niños que practicaban ajedrez mejoran su comprensión lectora más que los niños del grupo control a lo largo del curso. Una pregunta queda rondando en la cabeza del lector: ¿por qué el ajedrez ayuda a leer a los niños que lo practican? La respuesta es que para leer y jugar ajedrez se tiene que reconocer signos: por ejemplo, en la lectura tendrán que leer letras ordenadas de varias maneras, mientras que en el ajedrez tendrán que comprender cómo se mueve cada pieza, cuáles son las reglas y cómo interactúa una con otra. Cabe mencionar que el niño deberá estar asociando y extrayendo conclusiones en cada momento. Además, se debe considerar que el tablero de ajedrez tiene en su parte exterior números y letras las mismas que le permiten al jugador anotar la partida, eso le ayuda familiarizarse con las primeras 8 letras del alfabeto (Díaz, 1989; García, 2016).

## **Importancia del ajedrez**

El ajedrez es un juego que ha cautivado a la psicología desde hace muchos años antes de que las computadoras lleguen a cada hogar. También cabe destacar que la psicología ayuda al desarrollo del ajedrecista, puesto que esa ciencia hace un análisis de cómo el deporte ciencia fomenta la individualidad, la atención, el control emocional, el desarrollo de la intuición, la meditación racional, planificar sus jugadas y actividades para perfeccionar sus habilidades como estudiante, deportista y buen ciudadano (Krogus, 1977; García, 2016).

Emanuel Lasker, campeón mundial de ajedrez por 27 años, fue el primero en apreciar que, tras el movimiento de las piezas, está un individuo que piensa, que tiene su carácter, sus habilidades cognitivas y que sus emociones están a flor de piel en la contienda ajedrecística. Ahora bien, cabe tomar en cuenta que el ajedrez es una de las disciplinas (también se puede encontrar niños talentosos en la música y

la matemática) que más niños prodigios ha tenido como el caso de Capablanca, Reshevky, Fischer o las hermanas Polgar (Grandes jugadores del tablero desde edades muy tempranas: 4 años o un poco más). Estos niños, mediante el ajedrez lograron desarrollar sus habilidades comunicativas, sus habilidades emocionales, su pensamiento reflexivo, su atención, etc. (López Michelone, 2008).

El ajedrez siempre ha sido objeto de estudio, por ejemplo en el años de 1927, los psicólogos: Djakow, Petrowki y Rudik estudiaron a los grandes maestros que jugaban ajedrez y comprendieron, qué, el deporte ciencia desarrolla las siguientes habilidades: memoria visoespacial, poder combinativo, velocidad de cálculo, poder de concentración y pensamiento lógico. A continuación detallamos cada uno de ellos:

### **Memoria visual**

Los ajedrecistas al practicar este deporte habitualmente adquieren la facilidad de recordar posiciones rápidamente, es decir tienen una buena memoria para jugar sus partidas y llegar a deducir las mejores alternativas en el juego, dicho de otra manera, tienen la capacidad de entender rápidamente lo que la posición solicita y cuáles son los patrones de la misma (López Michelone, 2008).

### **Poder combinativo**

Los jugadores de ajedrez necesitan desarrollar una capacidad de ver jugadas sin mover las piezas, con ésta habilidad logran calcular jugadas que posiblemente puedan darse en la partida. Todo esto conlleva a que el estudiante que practica ajedrez esté aprendiendo a tomar decisiones, anticiparse a los posibles acontecimientos tanto dentro como fuera del tablero de ajedrez. De la misma forma, el poder combinativo les permite desarrollar la creatividad (López Michelone, 2008).

### **Velocidad de cálculo**

La velocidad de cálculo mental es importante dentro del deporte ciencia, puesto que es de suma importancia ser exactos en la toma de decisiones, además, el ajedrez es una actividad que casi siempre se lo juega con límite de tiempo, es así que

el estudiante deberá decidir a brevedad lo que desee jugar. Esto ayuda a que el estudiante desarrolle su habilidad en toma de decisiones y de la misma forma su seguridad, su autoestima y confianza en sí mismo (López Michelone, 2008).

### **Poder de concentración**

La habilidad de concentrarse en el ajedrez es vital para poder desarrollar más habilidades dentro del tablero, también es necesario para lograr hacer cualquier actividad en la vida, ya sea a nivel: académico, laboral o social. Ahora bien, referente a este tema Kasparov (Campeón mundial de ajedrez durante 15 años) menciona que: “esta habilidad es la base para todo lo demás”; mientras que Alekhine (Campeón mundial de ajedrez durante 17 años) comenta que: “El rasgo más importante que determina la fuerza en ajedrez es la concentración *inamovible* que permite al jugador olvidarse por completo del mundo exterior”. Dicho de otra forma, una buena concentración es la *habilidad* de fluir con las fuerzas emocionales, y este rasgo parece ser indicativo de la gente inteligente. Luego de todo lo mencionado, parece adecuada la recomendación de Botvinnik (Campeón mundial de ajedrez durante 16 años) que señala lo siguiente: “Yo solamente pienso con claridad cuando mi mente está en calma. Es muy fácil buscar distracciones (o posibles excusas), más internas y externas. ¡Así que no lo permita!” (López Michelone, 2008).

El ajedrez permite en los estudiantes desarrollar la atención, y gracias a ello, también se estaría ayudando a que obtengan mejores oportunidades para su proceso educativo, ya que sin una adecuada atención, el aprendizaje sería difícil de obtenerlo.

### **Pensamiento lógico**

El ajedrez tiene como característica fundamental su perfil lógico. El juego tiene sus reglas generales, las mismas que guían a los jugadores durante toda la partida. Sin embargo, todas las generalidades suelen chocar con constantes excepciones y no obstante, la lógica del tablero sigue presente. Para poder jugar ajedrez es necesario que el estudiante entienda qué hay en el tablero, qué exige la

posición, cuál es el mejor plan a seguir para ganar, comprender cuál es la idea del contrincante, etc. (López Michelone, 2008).

También cabe tener en cuenta que hay otros elementos que deben existir para que haya logros en el ajedrez y estos son: trabajo duro, motivación, enseñanza adecuada, energía. A continuación se detalla cada uno de ellos:

### **Trabajo duro**

Como toda actividad humana para obtener experticia en un ámbito se requiere de esfuerzo, de disciplina, de trabajo constante. El ajedrez también es una acción que requiere de todo lo mencionado anteriormente, puesto que hay un sinnúmero de información para mejorar en este arte mental, además debe existir el afán de aprender constantemente, pues al igual que otro saber humano esta disciplina deportiva va evolucionando cada día, y quien trabaje duro en el ajedrez o en cualquier otra actividad siempre se verán los resultados (López Michelone, 2008).

### **Motivación**

Como se sabe la motivación es la piedra angular y fundamental para cualquier actividad, sin ella no se podría lograr nada. Es así que para obtener buenos resultados a nivel ajedrecístico y también a nivel académico se requiere que los docentes estén motivando, forjando los saberes de sus discentes cada día. Ahora bien, también para que haya una buena motivación se requerirá que los estudiantes se sientan aptos para ganar, para aprender, para dialogar con sus contrincantes luego de la partida (así hayan ganado o perdido), todo esto conlleva a que se sientan capaces para superar las metas que se las propongan (López Michelone, 2008).

### **Enseñanza Adecuada**

No hay duda que para tener buenos resultados casi siempre será necesario de la ayuda de un buen maestro, o un entrenador que esté comprometido con el aprendizaje de sus discentes. Ya que como maestros experimentados saben qué enseñar, qué puede ayudar a mejorar rápidamente en este deporte. Lo mismo ocurre en las actividades académicas, el docente con su experiencia ayuda a que sus estudiantes se acerquen al conocimiento y logren comprenderlo con mayor

facilidad, sin su mediación se puede estar haciendo un trabajo ineficiente por parte del aprendiz (López Michelone, 2008; García, 2016).

### **Energía que se requiere para jugar**

El ajedrez es una actividad que exige de energía para jugarlo. Ya que en todo momento se tiene que estar concentrado, tener la aspiración de ganar, de siempre tratar de encontrar el mejor movimiento en el tablero de ajedrez, o por lo menos que cause el mayor problema al adversario. Es por ello, que gracias a la enseñanza del ajedrez en las escuelas se está enseñando tácitamente la proactividad en los discentes, que si ellos se esfuerzan obtendrán mejores resultados a nivel académico, profesional y más adelante a nivel laboral o empresarial (Díaz, 1989; López Michelone, 2008).

### **Recordando que no existe el talento natural**

Hay muchas creencias sobre que una persona es talentosa y que ha nacido con “ese don”. Sin embargo, Anders Ericsson, psicólogo de la Universidad de una Universidad de Florida, en Estados Unidos, menciona que si se le da a cualquier persona 10 años de práctica y estudios continuos en cualquier área del saber humano, se puede obtener un desempeño prodigioso. Ericsson también arguye que estos prodigios suelen tener una extraordinaria memoria, y eso se da a que logran colocar sus impresiones que están en la memoria de corto plazo a la memoria de largo plazo y al mismo tiempo están teniendo una comunicación con la memoria de trabajo (López Michelone, 2008). Con lo que quiere decir el psicólogo sueco es que no hay ninguna vía fácil en el proceso de enseñanza – aprendizaje. No obstante, si el docente: motiva, orienta, enseña y sobre todo explica los beneficios que tendrán los estudiantes más adelante con su esfuerzo, ellos están predestinados a tener buenos resultados en su vida.

Por lo tanto, el ajedrez en las escuelas les ayuda a los estudiantes a que mejoren sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales, más adelante de la investigación se irá desentrañando todo esto.

## **Lo que es verdaderamente importante al enseñar ajedrez**

En el fondo, lo más importante no es que nos enfoquemos en generar campeones mundiales de ajedrez, sino que hagamos de nuestros hijos, nuestros estudiantes hombres de bien. El docente o entrenador de ajedrez debe saber que es mejor tener en las instituciones del saber niños, niñas y jóvenes que tengan cultura, que se sientan satisfechos, que tengan ganas de compartir con los demás y sobre todo que se sientan felices. El ajedrez debe ser tomado como eso: una alternativa para el aprendizaje, el esparcimiento y sobre todo para compartir con los coetáneos y dar oportunidades de convivencias saludables entre toda la comunidad educativa (Díaz, 1989; López Michelone, 2008; García, 2016).

## **El ajedrez enseña a pensar**

El ajedrez es un juego milenario que ha cautivado a muchos personajes famosos de la historia, a continuación se cita algunas frases:

BENJAMÍN FRANKLIN (1706- 1790): El ajedrez no es una mera diversión frívola, sino que su práctica desarrolla varias cualidades mentales muy valiosas en la vida normal, ya que la vida es con frecuencia una especie de partida de ajedrez, donde necesitamos tener una visión de futuro, sopesar las consecuencias de nuestros actos, asumir la responsabilidad de los mismos, tener siempre una visión general de la situación o del tablero -y no sólo de una parte-, medir bien los riesgos y peligros, y respetar escrupulosamente las reglas (García, 2016, p.138)

Benjamín Franklin, fue uno de los padres fundadores de Estados Unidos, como se sabe fue un estadista, escritor, un revolucionario, inventor, científico y desde luego un maestro de ajedrez. Y si él recomienda aprender ajedrez y menciona que permite desarrollar muchas habilidades para la vida, hay que considerar su consejo.

También el ajedrez ha impactado a grandes escritores como el Argentino Jorge Luis Borges que menciona lo siguiente: “El ajedrez es uno de los medios que tenemos para salvar la cultura, como el latín, el estudio de las humanidades, la lectura de los clásicos, las leyes de la versificación, la ética” (García, 2016, p.138).

Si Borges que era ensayista, poeta y un extraordinario escritor argentino, recomienda usar el ajedrez para cuidar la cultura, y lo compara con los clásicos de literatura, debe ser porque este deporte tiene muchas bondades para el desarrollo intelectual para quien lo aprende y lo juega de manera habitual. Es así, que al ingresar a las Unidades Educativas el deporte ciencia estamos permitiendo que los estudiantes tengan más oportunidades de aprender, de divertirse y sobre todo de convivir con sus coetáneos.

### **El Ajedrez en las Escuelas y colegios**

Muchas instituciones educativas, en la actualidad, han optado por considerar en sus aulas de estudio al ajedrez como una asignatura, en varias de ellas es obligatoria y en otras como asignatura optativa. El deporte ciencia es tan rico que es considerado para potenciar en diversas áreas:

*Cuadro 1 Áreas dónde influye el ajedrez*

Áreas donde influye de manera positiva el ajedrez
1. Área Recreativa
2. Área Deportiva
3. Área Intelectual
4. Área Cultural
5. Área Ética
6. Área Estética
7. Área Emocional
8. El área del uso del ajedrez como un elemento preventivo
9. Área de Salud social

**Elaborado por:** Investigador

A continuación se explicará brevemente cada área:

#### **1. Área Recreativa**

El ajedrez al ser un juego, solo se necesita que la gente empiece a practicarlo para que logren tener un espacio de esparcimiento, además cuando se va mejorando en el juego las victorias generan placer en quién las obtiene, y si se llega a perder también hay un aprendizaje que hay que comprender y enmendarlo. También en el deporte ciencia existe libros, aplicaciones o páginas webs dónde se pueden

encontrar problemas de ajedrez que al aficionado le pueden gustar para resolverlos. Cabe destacar que el ajedrez es un juego que permite socializar con personas de todas partes del mundo, que sepan de este arte mental, puesto que es un juego que tiene un lenguaje universal por sus reglas fáciles de aprender y aplicarlas (Valdés, 2010).

En la pandemia se conectaron millones de usuarios a las plataformas virtuales para practicarlo, se podía evidenciar cómo jugadores de Rusia, Estados Unidos, Ecuador, Nigeria, China, etc. jugaban entre ellos sin necesidad de tener dominio del idioma, y es así que se puede considerar que éstas personas jugaban al ajedrez para desestresarse del confinamiento causado por la Covid-19.

## **2. Deporte Competitivo**

En todos los deportes existe competencia, y eso permite que haya en muchas ocasiones un ganador, todo esto consiente a que exista un protagonista o que sea un referente en cada disciplina deportiva, ya que gracias a los éxitos se demuestra conocimiento y habilidades (Valdés, 2010).

Cabe destacar que para que todos estos éxitos se den se debe tener una planificación estructurada por parte del entrenador. También se requiere que el deportista trabaje de manera disciplinada y minuciosa, y si todo lo anterior se cumple se puede demostrar la eficacia de estos elementos. En la sociedad ecuatoriana se prepara a los estudiantes para que sean representantes de sus Unidades Educativas en el deporte ciencia, y si tienen talento pueden ser representantes cantonales, provinciales, nacionales e internacionales, en estos casos pueden trascender al reconocimiento de su sociedad (Valdés, 2010).

## **3. Área Intelectual**

Como se ha mencionado a lo largo de esta investigación, el ajedrez ha sido siempre objetivo de estudio e indagación para ver cómo el cerebro de los ajedrecistas funciona. Es así que está comprobado que el deporte ciencia ayuda al desarrollo intelectual de la persona que lo practica, ya que el ajedrez educa al

raciocinio, el proceso del pensamiento, la ética, el control emocional, el autoestima, la creatividad, etc. (Valdés, 2010).

#### **4. Área Cultural**

Con la práctica del ajedrez se logra adquirir un conocimiento cultural inmenso, ya que al ser un deporte que no necesita más que un tablero y las piezas de ajedrez, está al alcance de todas las personas, la cuestión económica aquí no es un limitante, con lo cual existe la oportunidad de dialogar con personas de otras etnias. Además, que las competencias se las suele hacer en diversos lugares del país, los estudiantes pueden ir conociendo cada región del Ecuador y al mismo tiempo conocen la geografía de su ciudad, su cantón, su provincia, etc. Ahora bien, cuando se estudia la evolución histórica (como se la ha hecho en párrafos anteriores) se conoce la influencia de la humanidad y su contribución al adelanto científico de los pueblos (Valdés, 2010).

Así mismo, a riesgo de reincidir sobre el tema, la lista de hombres predominantes que se han incorporado al estudio del ajedrez es inmensa: Alejandro Magno, los filósofos Goethe y Kant, el polifacético Benjamín Franklin (citado anteriormente), el estratega Napoleón Bonaparte, el político y militar Simón Bolívar, etc. (Valdés, 2010).

#### **5. La ética**

Como es sabido el ajedrez como toda disciplina tiene sus reglas, las mismas que permiten que el juego surja de manera justa, pausada y sobre todo ordenada. Todo esto, encamina al estudiante que practique este deporte a adquirir una moral autónoma, donde sabe que debe cumplir muchas reglas como por ejemplo: pieza tocada, pieza movida; el juego limpio, es decir que no reciba ayuda de ordenadores, de su entrenador o cualquier otra persona; respetar los turnos para jugar. Además, luego de una partida de ajedrez, se debe respetar el resultado, si ganó la partida tiene que contener su orgullo y si le parece adecuado dialogar con su adversario para intercambiar ideas de cómo fue la partida, o si fue derrotado, debe comprender, que la pérdida le deja un aprendizaje para su crecimiento deportivo y personal. Es así que para todo este actuar deportivo, la ética es fundamental y lo que es más

relevante: siempre está en contante mejoramiento (Díaz 1989; Valdés, 2010; García, 2016).

## **6. Área Estética**

El ajedrez requiere de la ejecución de una técnica de alto nivel para llegar a ver la estética, pues quién logre crear armonía con sus piezas tendrá mucha más facilidad para ganar la partida, esto se lo puede evidenciar, con más facilidad en las partidas de élite mundial, o en los campeones mundiales de ajedrez. También, se observa en finales artísticos, problemas de ajedrez y los reconocimientos de belleza que existieron en las partidas clásicas (Valdés, 2010).

## **7. Área Emocional**

El ajedrez, es una disciplina deportiva que significa una confrontación entre dos voluntades y tanto en la preparación, durante la partida o después de ella se generan diferentes emociones: miedo, alegrías, optimismo, frustración, ira, etc. es así que en las competencias ajedrecísticas se entremezclan las emociones positivas y negativas, en esos momentos el jugador, con respaldo de sus padres, amigos, entrenador o docente debe tener la suficiente inteligencia emocional para poder fluir en sus emociones, y si lo consigue, puede obtener mejores resultados y también no se verá afectada su salud (Valdés, 2010; García, 2016).

## **8. El área del uso del ajedrez como un elemento preventivo**

El ajedrez, en muchos países ha sido utilizado para campañas antidrogas, para reducir la deserción escolar y para planes que buscan optimizar el tiempo libre. Como se mencionó en párrafos anteriores, hay estudios que mencionan que los discentes que practican esta asignatura tienen un bajo índice de deserción escolar, además que el éxito académico de los ajedrecistas es un hecho comprobado. Así mismo, hay otros estudios que mencionan que el ajedrez ha servido para combatir el Alzheimer, en muchos casos los niños con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) pueden sustituir la medicación en algunos casos gracias al uso terapéutico que tiene el ajedrez (Valdés, 2010; García, 2016; Fernández, 2016).

El deporte ciencia puede ser utilizado como terapias psíquicas y sociales. En las prisiones ha sido un elemento conciliador y apaciguador de climas discordantes (Valdés, 2010).

## **9. Área de Salud Social**

*“El Ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de Arte y mucho de Ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual”.*

J. R. Capablanca, cubano ex campeón del mundo.

Las conductas positivas generan salud emocional en los individuos que las sienten, el ajedrez al ser una actividad de recreación contribuye positivamente en las personas que lo practican. Es así, que existen investigaciones que demuestran que quienes juegan unas partidas en su descanso, vuelven: a sus hogares, a sus trabajos o a sus actividades académicas de mejor semblante y dispuestos a rendir con mayor predisposición (Valdés, 2010).

La mayoría de los ajedrecistas están sometidos a la constante reflexión y al análisis de los diferentes problemas planteados sobre el tablero de ajedrez, muestran un alto grado de seguridad en sus expresiones orales, faciales y corporales. Como si todo esto fuera poco, un aspecto fundamental es la facilidad que tienen los ajedrecistas para hacer amistades en su medio, y con ello, se considera al ajedrez como un elemento que apoya al bienestar de la salud social (Valdés, 2010;García, 2016).

Cabe recalcar que los niños que practican el deporte ciencia tienen la oportunidad de interactuar en varios eventos deportivos, esto permite que logren conocer a niños de su edad o a personas más experimentadas que ellas. Los niños al interactuar con más personas logran relacionarse con facilidad y entablar conversaciones que pueden estar enfocadas al ajedrez u otras actividades (Calero, 2016).

### **El ajedrez como una herramienta de gamificación**

Antes de hablar de cómo el ajedrez puede usarse como una herramienta de para gamificar el aula se debe comprender: ¿qué es gamificación? Es aplicar conceptos y actividades que estimulen mediante juegos educativos, dinámicas que hacen atractivos el aprendizaje y que gracias a ello, los profesores pueden obtener mejores resultados con sus discentes (Torres y Romero-Rodriguez, 2018).

Actualmente los juegos de video han crecido vertiginosamente en el ámbito educativo, gracias a ello la gamificación comienza a tomar su espacio y es considerada como una alternativa para impartir conocimientos de una manera lúdica, divertida y sobre todo generando un aprendizaje positivo y significativo en los discentes (Torres y Romero-Rodriguez, 2018). El ajedrez al ser una actividad que se la puede utilizar mediante aparatos electrónicos: celulares, tablets, laptops, pizarras inteligentes, etc. ayuda a que el proceso educativo sea más divertido, debido que hay muchas aplicaciones que ayudan al docente a generar momentos de diversión en los niños. Estas herramientas permiten que exista motivación, trabajo colaborativo, concentración y participación lo que permite que haya predisposición para el aprendizaje.

### **Tiempo de ocio**

En los momentos que los estudiantes estén cansados de las actividades cotidianas en su proceso de aprendizaje se puede utilizar el ajedrez para que se sientan motivados ¿cómo es esto posible? Como se dijo en párrafos anteriores en el ajedrez hay puzzles que tienen una solución específica o si los estudiantes prefieren pueden jugar partidas rápidas de 3 minutos por jugador. Todo esto se hace con la finalidad de motivar a los niños y brindarles confianza en sus habilidades (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018).

### **Espacio de diversión**

Hay que tener claro que en los espacios de aprendizaje, la diversión se produce en situaciones cuando hay reconocimientos a las habilidades que tiene cada estudiante (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018). Es así que el uso del ajedrez en las aulas ayuda a que los estudiantes tengan la posibilidad de interactuar

entre ellos, que aprendan juntos este arte mental, es decir es un juego que patrocina la sociabilidad entre amigos, compañeros y docentes, buscando en todo momento, incluir a cada estudiante dentro del aula de trabajo.

### **Espacio de aprendizaje**

Utilizar el ajedrez como herramienta gamificadora ayuda a también a que los estudiantes aprendan a comunicarse de una manera mucho más asertiva entre ellos, que respeten los turnos de interacción y los criterios de los demás compañeros. También, para poder argumentar su respuesta, tienen que organizar bien sus ideas y comprender las secuencias de jugadas que tiene la posición (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018).

Es así que la gamificación en el área de la educación es una actividad que ayuda al aprendizaje, que incluye en los juegos temáticos que recién se aprendió en el aula. Además, es un espacio de disfrute e incrementa las emociones positivas en los estudiantes, con lo que el ambiente permite un aprendizaje significativo (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018).

## **Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Dependiente**

### **Habilidades cognitivas, emocionales y sociales**

#### **Antecedentes**

Los seres humanos somos entes cuyo sistema nervioso permite llevar un sinnúmero de procesos, los mismos que ayudan a que logremos desarrollar habilidades que permiten ser utilizadas para adaptarse al medio y salir adelante gracias a ello. También, cabe destacar que cuando se habla de una habilidad se está considerando un constructo social, y que por lo mismo el término es utilizado en varios países sin tener un consenso. Las definiciones se puede ver desde el enfoque que se lo mire: educativo, laboral, comunicacional, tecnológico, social, psicosocial, etc. (Rigby y Sanchis, 2006).

Otra alternativa de interpretar qué son las habilidades es lo que menciona la Organización Mundial de la Salud (OMS), el mismo se refiere a un amplio contexto laboral, y menciona que las habilidades deben servir para que los sujetos tengan una adecuada capacidad de comportarse como individuos positivos en su sociedad y que busquen la forma de adaptarse de forma efectiva a los retos y demandas que exige su colectividad (WHO, 1999).

Ahora bien, las habilidades se desarrolla a lo largo de la vida mediante el aprendizaje, el ejercicio y las experiencias cotidianas (Consuegra, 2010). Con lo mencionado anteriormente, el aula debe ser un espacio que permita que los niños, niñas y adolescentes logren desarrollar sus habilidades en cada momento y para eso se debe considerar muchas estrategias por parte del docente para conseguir ese objetivo.

#### **Importancia**

Conocer sobre las habilidades que tienen los estudiantes es muy relevante, puesto que se puede ayudar a que las desarrollen con mayor facilidad. Es por ello que el docente puede dar un giro que otorgue a los estudiantes la capacidad de sintonizar con sus habilidades: cognitivas, emocionales y sociales. Todo esto se produce cuando les enseñamos a ser conscientes, a que logren ser críticos de su

realidad, que piensen por ellos mismos, que logren conectar con sus coetáneos, sus docentes y exista un diálogo con sus padres (Portillo-Torres, 2017).

Luego de lo mencionado, es indispensable también reconocer que las habilidades emocionales son las que ayudan a esculpir el desarrollo cerebral del niño. Por lo tanto, estas habilidades deben ser fortalecidas en las aulas por los profesores en conjunto con los padres de familia. Ahora bien, como se ha mencionado en párrafos anteriores: una adecuada educación ayuda a forjar cada día en las habilidades para la vida, es decir, que son competencias psicosociales, esto permite que la persona que las practiquen tengan una buena salud, bienestar en su niñez. Así, con ello, se permitirá que puedan tener: una buena toma de decisiones, resolver problemas, desarrollar un pensamiento creativo, lograr relacionarse de manera adecuada con las demás personas, saber fluir en sus emociones, controlar el estrés cada día, tener autoconsciencia y sobre todo empatía por los demás (Portillo-Torres, 2017).

### **Habilidades cognitivas**

Antes de comenzar hablando de las habilidades cognitivas es necesario conocer a qué se refiere el término cognición: proviene del latín cognitivo el mismo que quiere aludir a los conocimientos alcanzados por el ejercicio que hacen las facultades mentales; todo esto se logra mediante la actividad constante de estas facultades, las mismas que están conformadas como una función o una estructura. Es así, que cuando se habla de cognición siempre se relaciona con conceptos como: percepción, mente, inteligencia, aprendizaje, razonamiento, aprendizaje entre otras, ya que como se conoce las habilidades humanas son muy diversas (Castillo Alba, 2008).

Las habilidades cognitivas, son importantes para poder aprender, son operaciones mentales que el estudiante debe utilizar en cada situación. Cuando las habilidades se clasifican y generalizan se suele hablar de capacidades, mientras que se habla de manera específica se refiere a las destrezas (Castillo Alba, 2008).

Muchos de los autores estudiosos de la psicología cognitiva establecen las siguientes clasificaciones de las habilidades cognitivas:

### **Habilidades descriptivas**

Son las que nos ayudan a resumir, contar, enumerar, suponer entre otros ejemplos, narrar, describir, esquematizar, etc.

### **Habilidades analíticas**

Son aquellas que nos ayudan relacionar, clasificar, cotejar, analizar, contraponer, generalizar, agrupar, medir, etc.

### **Habilidades críticas**

Estas habilidades permiten al estudiante: enjuiciar, criticar, justificar, elegir, evaluar, discernir, matizar, discutir, argumentar, etc.

### **Habilidades Creativas**

Las habilidades creativas son aquellas permiten: inventar, imaginar, cambiar, transformar, innovar, etc.

### **Habilidades de razonamiento**

En este nivel de razonamiento el estudiante tiene cuatro formas de para razonar:

- Deductivo: de lo general a lo particular.
- Inductivo: de la particular a lo general.
- Hipotético – deductivo: es señalar posibles alternativas, caminos o estrategias a seguir para demostraciones de sus afirmaciones.
- Resolución de problemas: estar en constante resolución de los conflictos que se le puedan aparecer.

Para que todo esto sea posible se requiere que se desarrollen las habilidades básicas en los estudiantes. A continuación se detallan cuales son.

### **Habilidades cognitivas básicas**

Las habilidades cognitivas básicas tienen el objetivo de fortalecer las habilidades que ayudan a establecer el pensamiento y de esa forma el estudiante pueda desarrollar las competencias para obtener el conocimiento para ponerlo en práctica en la demanda académica, laboral y profesional. Esto también le permite tener la capacidad de manejar emociones, afectos y sentimientos. Con lo mencionado anteriormente, se está facilitando al alumnado herramientas para que puedan afrontar problemas como: las adicciones, drogas, malas influencias sociales y contrarrestar una cultura de violencia (Cruz Narváez, Castillo Hernández y Zárata Cabrera, 2013). A continuación se mencionan algunas habilidades cognitivas básicas.

**Toma de perspectivas:** los estudiantes pueden reforzar estas habilidades al hacer una práctica cómo mediadores de un conflicto, ya que lo que demanda de ellos entender las perspectivas de las demás personas (Hernández Rodríguez, 2011).

**Interpretar las intenciones de los demás:** se puede consolidar esta destreza en los estudiantes cuando estos logran explorar diferentes alternativas para solucionar un conflicto, también están en la necesidad de entender no solo los elementos explícitos, sino también comprender las situaciones más profundas que los producen (Hernández Rodríguez, 2011).

**Generando alternativas:** para desarrollar esta habilidad los estudiantes deben estar atentos de las personas a las que acompañan, comprender cómo se dan los conflictos dentro del curso, del hogar o cualquier lugar de su sociedad. Luego de esa comprensión, se puede considerar alternativas para solucionar cualquier tipo de conflicto que se produzca, recordando que siempre deberán ser alternativas que beneficien a todos los involucrados (Hernández Rodríguez, 2011).

**Anticipación de consecuencias:** cada estudiante debe considerar cuál de las alternativas que tiene es la más adecuada, luego de eso se debe tomar la que ayude a todos a tener una mejor convivencia y también que logren tener acuerdos

entre ellos. Todo esto permite comprender las consecuencias que pueden tener sus actos (Hernández Rodríguez, 2011).

### **La atención**

Es un mecanismo de acceso que permite realizar cualquier actividad mental, es la entrada de la cognición, es el filtro que ayuda a seleccionar, priorizar, procesar y supervisar la información. El sistema nervioso está encargado de recibir constantemente información tanto propioceptivos, los que proceden del mismo organismo, como exteroceptivos, que provienen del exterior. Es así que al tener que procesar tanta información, tiene limitaciones, y por ello, debe ser capaz de priorizar los estímulos más relevantes y descartar los que considere innecesarios (Portellano y García, 2014).

Luego de esa explicación, se deduce que es la encargada de la supervivencia del individuo, ya que si no existiera este mecanismo que contribuye a la recepción y selección de los estímulos, sería imposible responder de una manera correcta a los acontecimientos que exige cada momento el ambiente (Portellano y García, 2014).

La atención no es un solo proceso sino es un sistema funcional complejo, dinámico, multimodal y jerárquico que facilita comprender los estímulos, los mismos que exigen actividades cognitivas, motoras o sensoriales. Es así que la atención busca focalizar un estímulo, y para que eso sea posible debe: filtrar, desechar e inhibir informaciones no deseadas (Portellano, 2005).

La atención al ser una función muy compleja y necesaria no solo está implicada en diversas áreas del sistema nervioso sino también tiene actividad en múltiples subsunciones como: nivel de consciencia, concentración, orientación, velocidad de pensamiento, selectividad, búsqueda de alternativas, motivación, etc. Por ello, la atención tiene estratos jerárquicos que se articulan en redes neuronales, las mismas que están en diversas estructuras nerviosas. Cabe destacar que los procesos más pasivos que se relacionan con la atención involuntaria se sitúan en áreas muy profundas del cerebro, mientras las que demandan un mayor grado de discriminación voluntario están ubicadas en áreas corticales. La estructura

atencional se articula en tres niveles de complejidad creciente: Estado de alerta, atención sostenida y atención selectiva (Portellano, 2005).

### **Estado de alerta**

El estado de alerta conocido también como vigilia, es la base fundamental que permite que se den los procesos atencionales, es el nivel primario y más elemental. Permite que el sistema nervioso reciba informaciones internas y externas. Es así que consta de dos partes: Atención tónica y atención fásica (Portellano, 2005).

#### **Atención tónica**

La atención tónica es un umbral de vigilancia mínima la cual permite mantener atención durante la práctica de cualquier actividad programada. La atención tónica es un nivel muy estable que admite la activación del sistema nervioso, el mismo que se modifica lenta e involuntariamente en ciertas situaciones como por ejemplo: durante el proceso de adormecimiento. Se encuentra localizada en la formación reticular y sus conexiones con el córtex (Portellano, 2005).

#### **Atención fásica**

Es la encargada de permitir que se dé una respuesta rápida ante estímulos que sean importantes o que demuestren algún tipo de peligro para la seguridad de las personas, estos estímulos se puede presentar de manera inesperada o sorpresiva. Es una respuesta biológica no específica que activa los circuitos talámicos-frontales y las áreas amigdalino-hipocámpicas. La alerta fásica es encargada de vincularse con la respuesta de orientación, que es la primera reacción frente a un estímulo inusual, inesperado y novedoso, lo que impele a que se preste atención a ese estímulo (Portellano, 2005).

#### **Atención sostenida**

Luego de que la activación permite el acceso de informaciones al sistema nervioso, se incorpora el rol de la atención sostenida, la misma que tiene como finalidad mantener el foco atencional, a pesar de que haya fatiga o elementos de distractibilidad. Es así que la atención sostenida no solo guarda telación con el nivel

de alerta, sino con factores motivaciones, lo cual cede paso a la activación de la atención selectiva (Portellano, 2005).

### **Atención Selectiva**

Esta es la cúspide de la jerarquía atencional. Ya que permite seleccionar e integrar los estímulos más relevantes, con eso se logra focalizar o alternar los estímulos, para tener un adecuado tratamiento de la información. Dicho en otras palabras, es la capacidad de activar y seleccionar procesos cognitivos para discriminar esos estímulos, de esa forma se anulan los menos relevantes. Con lo cual, se puede decir, que es un proceso activo que en todo momento depende de las motivaciones que tenga cada ser humano (Portellano, 2005).

## Principales modalidades de la atención en Neuropsicología

*Cuadro 2 Distribución de la atención*

<b>Modalidad</b>	<b>Características</b>
<b>Focalizada</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la encargada de proporcionar respuestas de un modo específico a los estímulos</li><li>• Es la encargada de procesar ciertos estímulos, mientras ignora a otros no tan relevantes (Portellano, 2005).</li></ul>
<b>Sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Encargada de fijar una respuesta conductual mediante la ejecución de una actividad reiterada y continuada durante un período de tiempo determinado (Portellano, 2005).</li></ul>
<b>Alternante</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la capacidad que tiene de cambiar de foco atencional de un estímulo a otro (Portellano, 2005).</li></ul>
<b>Selectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la capacidad de conservar respuesta ante un estímulo a pesar de que haya la presencia de muchos más estímulos distractores (Portellano, 2005).</li><li>• La atención selectiva ayuda a vigilar las características que hay en el ambiente el mismo que impele a que haya conductas, metas (Portellano, 2005).</li></ul>
<b>Dividida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la capacidad que permite responder al mismo tiempo varios estímulos que exigen atención durante una actividad.</li><li>• Permite varias actividades de modo simultáneo, como por ejemplo: manejar un vehículo y hablar con el acompañante a la vez (Portellano, 2005).</li></ul>
<b>Excluyente.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es la capacidad de facilitar una respuesta a un estímulo excluyendo a otros que considere menos relevante (Portellano, 2005).</li></ul>

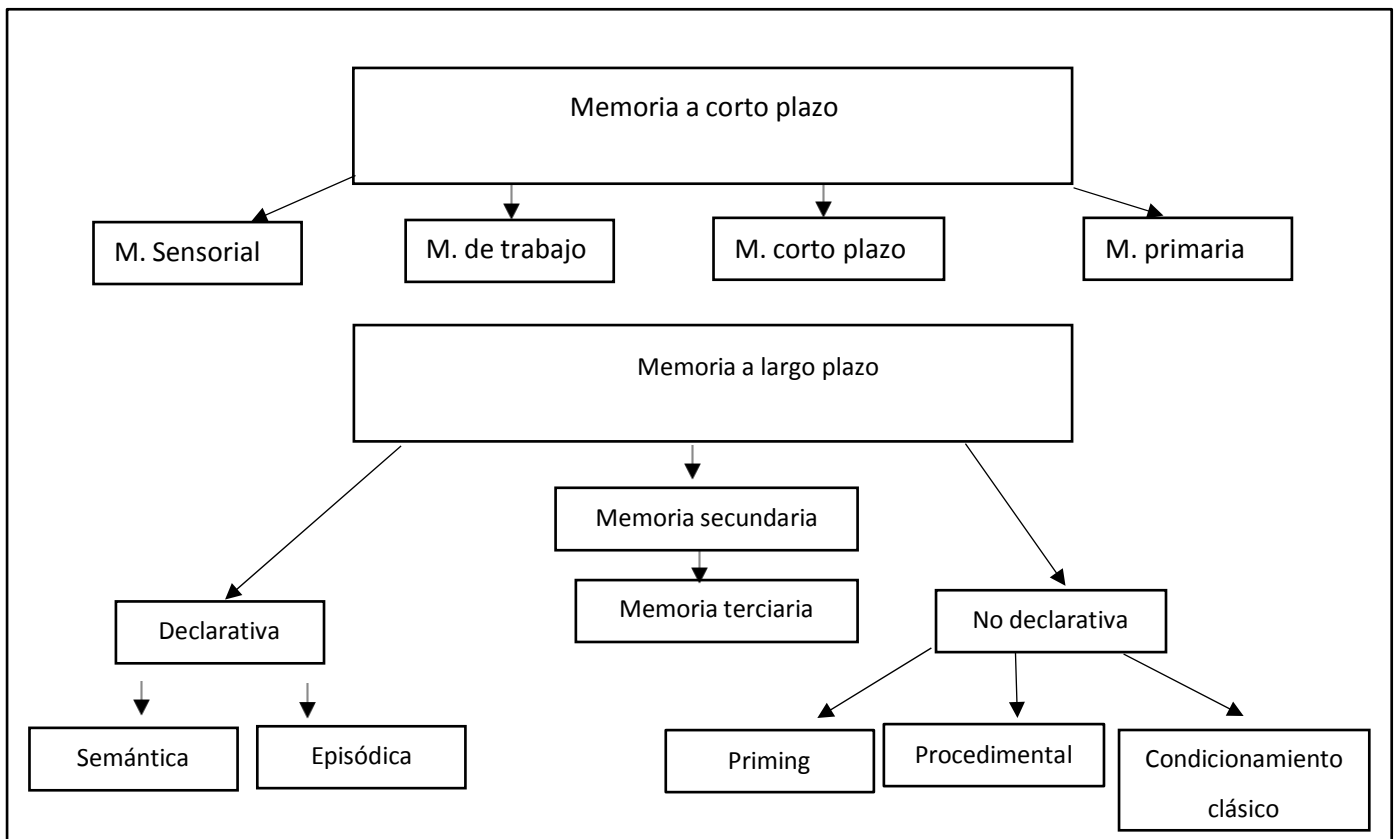
**Fuente:** Información adaptada del libro Introducción a la Neuropsicología de Portellano

## La memoria

Tiene un papel fundamental, la misma permite que exista un aprendizaje, ya que sin ella almacenar información es imposible. Para el proceso de enseñanza – aprendizaje siempre se está usando la memoria. Es tan importante la memoria que sin ella no se podría: dividir las cosas por grupos, relacionar acontecimientos entre ellos, tomar decisiones y formular hipótesis (Roeders, 2012).

En neuropsicología a pesar que el tema sobre la memoria es muy estudiada no se logra tener consensos de cómo está dividida. Es así que se puede decir que los tipos de memorias más conocidas son: memoria a corto plazo y memoria de largo plazo (Portellano, 2005).

*Cuadro 3 Tipos de memoria*



**Fuente:** Información adaptada del libro Introducción a la Neuropsicología de Portellano

## **1. Memoria a corto plazo**

La memoria a corto plazo es el proceso que permite la retención inicial de la información de segundos a varios minutos, algunos autores mencionan que el límite de la memoria a corto plazo es de 30 segundos. Según Donald Hebb la memoria a corto plazo almacena recuerdos mientras se dan cambios fisiológicos que permiten almacenarlos en la memoria de largo plazo, es decir que debe existir una reverberación neuronal, la misma que produzca cambios estructurales en las sinapsis cerebrales (Portellano, 2005).

### **1.1. Memoria sensorial**

La información es registrada por medio de los receptores sensoriales. Es decir mediante estímulos: visuales (luminosos), táctiles, olfatorios, auditivos, etc. todos estos acceden por los órganos de los sentidos. La capacidad de la memoria sensorial es amplia y es de una breve duración, es así que tiene un conjunto de sistemas correspondientes a los canales sensoriales estimulados: memoria icónica o visual, memoria auditiva o ecoica, memoria táctil, memoria olfativa y memoria gustativa (Portellano, 2005).

### **1.2. Memoria a corto plazo**

Este sistema tiene como finalidad retener y almacenar durante varios segundos los estímulos del exterior, es una memoria inmediata que permite que haya una verificación sensorial de la información recibida, las mismas que deben ser procesadas por áreas cerebrales específicas. Esta memoria es la que permite repetir de 6 a 8 dígitos de un número telefónico, repetir una frase, recordar alguna secuencia visual, etc. (Portellano, 2005).

### **1.3. Memoria de trabajo**

La memoria de trabajo es también conocida como memoria operativa, es parte de la memoria de corto plazo, y resulta esencial para el procesamiento cognitivo, puesto que gracias a ella se puede hacer simultáneamente varias tareas cognitivas. Con lo que se demuestra que la memoria de trabajo es un sistema activo

de la memoria que ayuda para razonar, comprender y resolver problemas, gracias al mantenimiento y a la disponibilidad temporal de informaciones. Dicho en otras palabras permite regular varias actividades de forma simultánea (Portellano, 2005).

#### **1.4. Memoria primaria**

Williams James, desde el año de 1890 definió que la memoria primaria es como un cúmulo de estímulos que se presentan a la conciencia, es decir que la memoria primaria es igual a la memoria de corto plazo y también contiene a la memoria sensorial. Según James, la memoria primaria podría llegar a convertirse en memoria secundaria si el estímulo se presenta durante mucho más tiempo al individuo (Portellano, 2005).

## **2. Memoria a largo plazo**

Esta memoria permite que la información se logre retener por mucho más tiempo o de manera permanente. Esta memoria permite codificar, almacenar y recuperar información. Cabe destacar que se puede almacenar información de forma ilimitada, ya que a lo largo de la vida se puede seguir realizando varios aprendizajes y nuevas memorias del día a día (Portellano, 2005).

### **2.1. Memoria secundaria y terciaria**

Esta clasificación fue propuesta por Williams James, se refería que la memoria secundaria se daba luego los acontecimientos sucedidos hace poco tiempo por lo que es equiparable con la memoria de largo plazo. Es decir que permite que se conserve la información de un modo duradero. La memoria terciaria es considerada como memoria consolidada, es decir es la memoria que ayuda a recordar momentos que han pasado hace muchísimo tiempo, también permite recordar sucesos autobiográficos (Portellano, 2005).

## **2.2. Memoria declarativa y no declarativa**

En la neuropsicología es frecuente esta división ya que estas memorias (declarativa y no declarativa) son las encargadas de la activación de los procesos mnémicos conscientes o inconscientes.

La memoria declarativa es un tipo de memoria de largo plazo que se refiere a los acontecimientos o las experiencias adquiridas, esto se da a través del aprendizaje, este es consciente y por lo mismo puede ser recuperado con facilidad por el sujeto, es la memoria que da la seguridad de “saber qué”. Esta memoria está relacionada con acontecimientos autobiográficos, culturales, acontecimientos, caras o palabras (Portellano, 2005).

La memoria no declarativa es aquella que no se puede recuperar de manera consciente, es la información que se recauda sin darse cuenta y de la misma forma se la utiliza sin comprender cómo. Esta memoria es la que permite que desarrollemos automatismos: como caminar, manejar, ponernos en estado de alerta ante algún ruido estruendoso, etc. (Portellano, 2005).

### **2.2.1. Memoria del procedimiento**

Esta memoria es conocida como la memoria “del saber cómo” y se refiere a todas las destrezas adquiridas a lo largo de la vida, éstas se pueden demostrar únicamente a través de las actividades como nadar, montar en bicicleta, dar un conferencia sobre alguna temática que dominemos, etc. La memoria del procedimiento permite adquirir habilidades perceptivo-motoras o cognoscitivas (Portellano, 2005).

### **2.2.2. Efecto priming (preparación)**

Esta memoria más conocida como incidental es una parte de la memoria no declarativa, es la encargada de detectar un estímulo presentado previamente y ejerce un efecto facilitador para su identificación. Es decir que el priming tiene como

finalidad generar una respuesta específica dependiendo del estímulo (Portellano, 2005).

### **2.2.3. Aprendizaje por condicionamiento**

Este aprendizaje se lo realiza de forma asociativa (habilidades motoras y habilidades emocionales), todo esto se produce utilizando el condicionamiento clásico o por condicionamiento operante (Portellano, 2005).

### **2.2.4. Memoria semántica**

Esta memoria es la responsable de conocimientos generales los mismos que están relacionados con la cultura, la historia universal de la humanidad, la geografía, las tablas de multiplicar, etc. Esta memoria ayuda a comprender símbolos y conceptos, así como las reglas de su manipulación (Portellano, 2005).

### **2.2.5. Memoria episódica**

Esta ayuda a la memoria de largo plazo a recordar determinados actos, sucesos o episodios los mismos que están ubicados con fechados espaciales o temporalmente, esta memoria ayuda a responder las preguntas: ¿Cuándo sucedió? ¿Dónde sucedió? ¿Qué sucedió? La memoria procedimental es la encargada de recordar acontecimientos de la vida personal, familiar y social (Portellano, 2005).

### **Percepción**

Es el proceso que permite detectar un estímulo y asignar un significado. Así, este significado se construye con base de las representaciones físicas del mundo y también se debe contrastar con el conocimiento que se adquiere a lo largo de la vida (Woolfolk, 2010).

## Teorías cognitivas

### La teoría de Vygotski sobre los procesos de interiorización

Vygotsky (1978; 1979) parte de la premisa de que el desarrollo intelectual de un niño adquiere continuamente nuevas competencias. Este proceso se da con el apoyo de varias personas, las mimas que se encuentran en el entorno del niño. Estas competencias se hacen en base de una acción concreta. Es así que luego de hacer la acción el niño realiza una verbalización de cómo ha actuado. Por eso las interacciones sociales son tan importantes para el aprendizaje. Con ello, se observa, que las interacciones sociales los niños tienen la obligación de expresarse con los demás y eso contribuye a que se acelere su proceso de interiorización (Roeders, 2012). Mediante este intercambio del lenguaje se llega a la zona de desarrollo próximo, en donde el niño aún no puede hacer ciertas actividades solo, pero sí lo puede lograr con niños más grandes que él o con un adulto.

*Cuadro 4 Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky*



Elaborado por: Investigador

### La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo

Piaget (1966; 1970; 1985) menciona que el desarrollo cognitivo del individuo se divide en cuatro estadios. Así mismo defiende que el desarrollo

cognitivo es un proceso que se prolonga a lo largo de la vida, y esto debido a que el sujeto se está adaptando constantemente al ambiente (Roeders, 2012).

*Cuadro 5 Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*

<b>Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de Piaget</b>	
<b>Estadio sensomotriz</b>	<b>De 0 a 2 años</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño desarrolla su forma de actuar y reaccionar ante los estímulos de su entorno.</li> <li>• Se produce el lenguaje articulado en oraciones simples.</li> <li>• En esta etapa los niños demuestran un comportamiento egocéntrico</li> </ul>
<b>Estadio pre-operacional</b>	<b>De 2 a 7 años</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño puede retener mentalmente secuencias del comportamiento de los otros y los comportamientos de sí mismo.</li> <li>• Empieza a desarrollar la empatía ya que logra entender a los otros, también puede actuar y hacer juegos de rol.</li> <li>• El pensamiento básico del niño es simple.</li> </ul>
<b>Etapa operacional</b>	<b>De 7 a 12 años</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño puede entender la causa y efecto por medio de material concreto.</li> <li>• Puede retener mentalmente secuencias de comportamiento de sí mismo o de otros.</li> <li>• Utiliza la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero estas deben partir desde lo concreto.</li> <li>• Clasifica los aspectos de la realidad.</li> </ul>
<b>Etapa formal operacional</b>	<b>De 12 años en adelante</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El adolescente tiene la capacidad de realizar procesos de manera mental, puede hacer hipótesis de un problema para luego abordarlo. está en la capacidad de entender causa y efecto con ayuda del material concreto presente. de retener mentalmente secuencias de comportamiento de sí mismo o de otros.</li> <li>• Tiene la capacidad de utilizar la lógica y llegar a conclusiones abstractas.</li> </ul>

**Elaborado por:** Investigador

## Las inteligencias múltiples de Gardner

Gardner hace una crítica a los test, los mismos que solo se enfocan en el cociente de inteligencia (CI). Este autor dice que la inteligencia no es solo un resultado del cerebro, sino de un todo: pensamientos, movimientos, entorno social y ambiental. Con ello llegó a la conclusión de que hay varios tipos de inteligencias y se desarrollan en paralelo. Por ello, tener la idea reduccionista de limitar al rendimiento académico a problemas cognitivos y lecturas, es un error que se ha producido en la educación tradicional (Roeders, 2012; Triglia, Regader y García-Allen, 2018).

*Cuadro 6 Inteligencias múltiples de Gardner*

<b>Las inteligencias múltiples de Gardner</b>	
<b>Inteligencia lógico-matemática</b>	Es la capacidad de razonar de manera abstracta cumpliendo las reglas de la lógica y las matemáticas
<b>Inteligencia lingüística</b>	Es la habilidad de captar significados en frases, discursos y párrafos, así como producir discursos.
<b>Inteligencia musical</b>	Es la sensibilidad de entender ritmos, tonos, melodías y demás propiedades de la música.
<b>Inteligencia espacial</b>	Es la capacidad que se tiene para imaginar espacios complejos y manipularlos según las necesidades del momento, esta inteligencia se la puede necesitar para parquear un vehículo, orientarse en la ciudad, comprender cómo ingresar un sofá al hogar etc.
<b>Inteligencia interpersonal</b>	Es la habilidad de interactuar con las demás personas, de forma directa, es decir que la persona logra comprender el estado emocional del otro, cómo manejarse de una forma educada y adecuada ante el otro.
<b>Inteligencia intrapersonal</b>	Es la habilidad que tiene la persona para comprender y reconocer los sentimientos propios, así como saber regular sus emociones que despiertan todo tipo de situaciones relevantes.
<b>Inteligencia Corporal - Cenéstica</b>	Es la habilidad de controlar y coordinar las partes de nuestro propio cuerpo.
<b>Inteligencia Naturalista</b>	Está orientada al reconocimiento de aspectos únicos del medio ambiente y a su potencial aprovechamiento.

Elaborado por: Investigador

## **Habilidades emocionales**

Desde varias décadas atrás se tiene claro que la educación debe ser enfocada en el bienestar emocional de los estudiantes, ya que un entorno amigable permite que se produzca mejores aprendizajes. También cabe recalcar que en el siglo XXI, el control emocional es un requisito fundamental, en un mundo cada vez más acelerado, saber controlar los impulsos, las emociones y comprender cómo se encuentran las demás personas ayuda a interactuar con ellos (Cury, 2006). Por ello, conocer cuáles son las habilidades emocionales y aplicarlas es vital para desarrollarlas dentro del aula, de las oficinas de trabajo, lugares de recreación, etc.

La adolescencia es siempre un periodo de rebeldía, ya que están buscando comprender sus anhelos, sus emociones, su identidad, el desarrollo de su cuerpo, etc. además, se está viviendo una etapa de inmediatez, la misma que exige el éxito rápido, el placer inmediato y se genera una ilusión de reconocimiento en las redes sociales. La juventud (y no solo ellos, toda la humanidad...) está sobre estimulada por la tecnología, y eso genera una fluctuación emocional, la misma que en muchas ocasiones no tiene la capacidad contemplativa, reflexiva y autocrítica (Cury, 2006).

La paciencia en la época actual, debe ser rescatada, ya que aburrirse no es bien visto por nadie, eso genera ansiedad, frustración e incentiva a que sean más impulsivos. Por ello se requiere que haya maestros y padres de familia que logren incentivar el cuidado emocional ente todos los miembros de la comunidad educativa (Cury, 2006).

Ahora bien, para comenzar detallemos qué son las emociones. Éstas están ligadas al cuerpo, y por lo tanto se pueden manifestar a través de la voz, los gestos, la sudoración, la aceleración del ritmo cardiaco, etc (Woolfolk, 2010).

## **Las emociones**

Las emociones son reacciones complejas que cada uno de nosotros hemos sentido en algún momento de nuestras vidas. Como se sabe desde hace décadas atrás un mal manejo emocional puede acarrear algún tipo de bloqueo o incluso enfermedades crónicas como: la ansiedad, cáncer, problemas coronarios, etc. (Goleman, 2012; Contrufo y Uereña, 2018).

## Las funciones de las emociones

Las emociones están para que tanto los seres humano y los animales logren desempeñar una función adaptativa, permite que estén listos para actuar ante cualquier imprevisto. Las emociones sirven a los seres humanos de guía cuando se trata de enfrentarse a momentos difíciles y la tarea es demasiado importante para dejarla al intelecto (Goleman, 2012; Contrufo y Uereña, 2018).

## Emociones básicas

Como se ha venido diciendo a lo largo de este tema, las emociones son impulsos que nos ayudan a actuar, son planes instantáneos que conducen a la acción. Es así que existe un repertorio de emociones básicas: ira, miedo, amor, sorpresa, tristeza, asco, confianza, anticipación (Goleman, 2012; Contrufo y Uereña, 2018).

*Cuadro 7 Emociones básicas*

Emociones	Evento estímulo	Cognición	Comportamiento emocional	Función de la emoción
Miedo	Amenaza	Peligro	Atacar, huir	Protección
Ira	Obstáculo	Enemigo	Luchar, atacar	Destrucción del enemigo
Alegría	Acoplamiento potencial	Posesión	Cortejar, acoplarse	Reproducción
Tristeza	Pérdida de una persona amada	Abandono	Llorar, pedir ayuda	Reintegración
Confianza	Miembro del grupo	Amistad	Cuidar de los demás, compartir	Afiliación
Asco	Objeto espeluznante	Veneno	Vomitarse	Rechazo, protección
Anticipación	Nuevo territorio	Búsqueda	Examinar, mapear	Exploración
Sorpresa	Nuevo objetivo	¿Qué es?	Detenerse, estar alerta	Orientación

**Fuente:** Información adaptada de Robert Plutchik, "The Nature of Emotions", American Scientist, 2001

## Habilidades emocionales básicas

Se identifican 4 dimensiones básicas en las habilidades emocionales: consciencia de uno mismo, consciencia social, gestión de relaciones y autogestión.

Esto permite comprender mejor las conceptualizaciones de las habilidades emocionales.

*Cuadro 8 Dimensiones básicas en las habilidades emocionales*

<b>Dominio de la inteligencia emocional y habilidades emocionales</b>	
<b>Habilidad personal</b>	<b>Habilidades sociales</b>
<p><b>Competencia de sí mismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conciencia emocional de uno mismo</li> <li>• Valoración adecuada de uno mismo</li> <li>• Confianza en uno mismo</li> </ul> <p><b>Autogestión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocontrol emocional</li> <li>• Transparencia</li> <li>• Adaptabilidad</li> <li>• Logro</li> <li>• Iniciativa</li> <li>• Optimismo</li> </ul>	<p><b>Conciencia social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empatía</li> <li>• Conciencia de organización</li> <li>• Servicio</li> </ul> <p><b>Gestión de las relaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Liderazgo inspirado</li> <li>• Influencia</li> <li>• Desarrollo de los demás</li> <li>• Catalizar el cambio</li> <li>• Gestión de conflictos</li> <li>• Establecer vínculos</li> <li>• Trabajo en equipo y colaboración.</li> </ul>

**Fuente:** Habilidades sociales e inteligencia emocional en Goleman (2012, 72-73)

A continuación vamos a detallar cada una de las conceptualizaciones que menciona Goleman:

### **Habilidades personales**

#### **Competencias de sí mismo**

Es poder estar en calma ante situaciones que requieren que estemos alertas, esto nos ayuda a comprender el entorno. Es saber estar solo y disfrutar de ese escenario, para que eso sea posible es necesario conocer las habilidades, fortalezas y los propios límites que se tiene (Goleman, 2012).

- 1. Conciencia emocional de uno mismo:** Es la posibilidad de comprender cómo se están dando las emociones de uno mismo.
- 2. Valoración adecuada de uno mismo:** Mientras más madura sea la persona tendrá mucho mayor conciencia de cómo están sus emociones y cómo puede fluir en ellas. Es conocer sus puntos fuertes y los que tiene que mejorar.

- 3. Confianza en uno mismo:** Es comportarse de manera responsable, respetarse a sí mismo, es estar seguro de sí mismo, teniendo conocimiento de sus habilidades.

### **Autogestión**

La persona es capaz de comprender cómo se siente, sabe cómo debe gestionar su estado emocional, es decir tiene ya una experiencia emocional, la misma que se acopla con sus creencias individuales, todo esto permite que exista un balance emocional aceptable ante la sociedad y también ante sí mismo (Goleman, 2012).

#### **1. Autocontrol emocional**

Es la capacidad que tiene la persona para lograr gestionar su comportamiento ante diversas actividades de que se dan en la sociedad. Es saber reconocer y comprender las emociones positivas y negativas que están fluyendo en cada experiencia personal. Cabe destacar que siempre se está aprendiendo a tener un autocontrol emocional, es un aprendizaje que perdura a lo largo de la vida (Goleman, 2012).

#### **2. Transparencia**

Es la habilidad que van desarrollando las personas en el transcurso de los años, para hablar de transparencia, debe existir canales fluidos de diálogo, los mismos que permiten la comunicación entre compañeros de aula, equipo de trabajo, juego, etc. (Goleman, 2012).

#### **3. Adaptabilidad**

Como su nombre lo dice, son conductas emocionales que permiten que los seres humanos logren comprender y adaptarse al contexto. Es decir, que es una capacidad que ayudan al ser humano a reaccionar de la forma más adecuada a una determinada situación (Goleman, 2012).

#### **4. Logro**

El logro emocional es un conjunto de procesos complejos psicológicos: motivación, elementos afectivos, pensamientos, toma de decisiones, etc. pues para que se sienta como éxito personal, debe existir ese disfrute, esa lucha constante para obtener lo que uno desea (Goleman, 2012).

#### **5. Iniciativa**

Es la habilidad que tienen las personas para aprovechar las oportunidades que la vida les afronta, es decir sus objetivos siempre son más grande de lo que esperan los demás de ellas. Son personas que con su energía logran incentivar a los demás (Goleman, 2012).

#### **6. Optimismo**

Son las personas que a pesar de las adversidades siguen con la finalidad en la mente, no importa los contratiempos que ellos presenten durante las actividades. Siempre buscan tener éxito, y hacen las cosas convencidos que van a lograr lo que se han propuesto (Goleman, 2012).

#### **Conciencia Social**

Es la habilidad que tiene una persona para comprender cómo se encuentran los estados emocionales de los demás, sin que ellos le digan nada al respecto. También la persona logra conocer y reflexionar sobre cómo está su entorno y busca la forma de ayudar a los demás si están con emociones negativas. Así mismo, es la capacidad de escuchar y observar las acciones de los demás (Goleman, 2012).

#### **1. Empatía**

Es la habilidad de entender los sentimientos de las personas que nos rodean que están involucrados, es decir tratar de conectarse emocionalmente con ellos, ponerse en los zapatos del otro: sentir el malestar, el dolor o el daño que sufre el prójimo y sobre todo comprender el porqué de sus acciones (Hernández Rodríguez, 2011; Goleman, 2012).

## **2. Conciencia de la organización**

Es la capacidad de comprender que pertenece a un grupo que tiene que trabajar en equipo y que está respaldado por el mismo (Hernández Rodríguez, 2011; Goleman, 2012).

## **3. Servicio**

Es la capacidad de ser altruistas, generosos y sobre todo actuar de manera empática hacia los demás, es la persona que busca ayudar en todo momento y comprender las necesidades que puede tener el prójimo (Hernández Rodríguez, 2011; Goleman, 2012).

### **Gestión de las relaciones**

Es la capacidad que se desarrolla mediante la interacción con los demás. Es una habilidad que ayuda a fluir las emociones de una manera adecuada en las actividades de vivir diario. El uso de ésta habilidad ayuda a que se pueda influenciar de manera positiva en los compañeros, comunicarse de manera asertiva y sobre todo gestionar, negociar y resolver los desacuerdos o conflictos (Hernández Rodríguez, 2011; Goleman, 2012).

## **1. Liderazgo inspirado**

Un líder debe tener la capacidad de influir de manera positiva en su equipo de trabajo, para que eso sea posible debe entusiasmar a todos a que se enfoquen en la misma meta. Un líder tiene que tener además la confianza en sí mismo para tomar decisiones, convocar, motivar y evaluar a su grupo en todo momento (Goleman, 2012).

## **2. Influencia**

Todo líder tiene la capacidad de ser persuasivo en momentos claves, es ser empático y conducir su inteligencia emocional ante las adversidades que se va encontrando en sus actividades. Cabe considerar que el influir en los demás tiene que estar direccionado a un logro en equipo, es decir, que no busque solo el beneficio propio o individual (Goleman, 2012).

### **3. Desarrollo de los demás**

Para relacionarse con los demás siempre es necesario tener una adecuada inteligencia emocional, dominar este arte es un aprendizaje que se lo realizará a lo largo de la vida. Ahora bien, luego de lograr relacionarse, conocer y comprender al equipo es necesario apuntar al desarrollo personal y grupal de los demás, un buen líder tiene la capacidad de comprender las habilidades y falencias que tiene cada individuo y cómo puede ayudar a su equipo (Goleman, 2012).

### **4. Catalizar el cambio**

Todo en la vida es un constante cambio, y por ello se debe estar en la capacidad de adaptarse al mismo. Los cambios cuando son administrados con prudencia y se los aceptan, ayudan a que se dé una transformación positiva, ya sea en el sujeto, en el equipo de trabajo o en alguna organización (Goleman, 2012).

### **5. Gestión de conflictos**

Es la capacidad de mantener la calma para evitar algún tipo de conflicto, o si ya hay algún tipo de desacuerdo, se busca gestionar a la solución de la misma. También es la habilidad de anticiparse a que se provoquen más disyuntivas en un futuro no muy lejano. Todo esto con la intención de evitar tendencias destructivas del grupo y sobre todo generar espacios donde haya acuerdos y resoluciones que todos los miembros deben cumplirlos (Goleman, 2012).

### **6. Establecer vínculos**

Crear y sobre todo mantener vínculos parece bastante sencillo, sin embargo no es una tarea fácil. Es un proceso que necesita de empatía, comprensión, comunicación asertiva, etc. Además, los vínculos se conforman mediante la concepción que se tenga de las otras personas, es decir, se debe evitar caer en prejuicios o juzgar sin conocer a los individuos a profundidad (Goleman, 2012).

## 7. Trabajo en equipo y colaboración

Es buscar la participación coordinada, respetuosa, equitativa, flexible, eficiente, etc. esto debe darse con todas las personas que pertenecen al equipo de trabajo, eso es esencial para obtener resultados positivos. Además, para que todo esto sea posible se requiere de una comunicación dinámica, la misma que pueda ser horizontal y vertical en todo momento (Hernández Rodríguez, 2011; Goleman, 2012).

### Habilidades sociales

Las habilidades sociales son fundamentales en el siglo XXI, pues permiten la interacción entre coetáneos, muchos estudios mencionan que las habilidades sociales fomentan el autoestima, el comportamiento, ayuda a adoptar roles que les permita socializar, influye en cómo se desenvuelven en las actividades académicas, etc. (Betina Lacunza & Contini de González, 2011)

*Cuadro 9 Habilidades sociales*

<b>GRUPO I. PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES.</b>
1. Escuchar.
2. Iniciar una conversación.
3. Mantener una conversación.
4. Formular una pregunta.
5. Dar las gracias.
6. Presentarse.
7. Presentar a otras personas.
8. Hacer un cumplido.
<b>GRUPO II. HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS.</b>
9. Pedir ayuda.
10. Participar.
11. Dar instrucciones.
12. Seguir instrucciones.
13. Disculparse.
14. Convencer a los demás.
<b>GRUPO III. HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS.</b>
15. Conocer los propios sentimientos.
16. Expresar los sentimientos.
17. Comprender los sentimientos de los demás.
18. Enfrentarse con el enfado de otro.
19. Expresar afecto.

20. Resolver el miedo.
21. Autorrecompensarse.
<b>GRUPO IV. HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN.</b>
22. Pedir permiso.
23. Compartir algo.
24. Ayudar a los demás.
25. Negociar.
26. Empezar el autocontrol.
27. Defender los propios derechos.
28. Responder a las bromas.
29. Evitar los problemas con los demás.
30. No entrar en peleas.
<b>GRUPO V. HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS.</b>
31. Formular una queja.
32. Responder a una queja.
33. Demostrar deportividad después de un juego.
34. Resolver la vergüenza.
35. Arreglárselas cuando le dejan de lado.
36. Defender a un amigo.
37. Responder a la persuasión.
38. Responder al fracaso.
39. Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
40. Responder a una acusación.
41. Prepararse para una conversación difícil.
42. Hacer frente a las presiones del grupo.
<b>GRUPO VI. HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN.</b>
43. Tomar iniciativas.
44. Discernir sobre la causa de un problema.
45. Establecer un objetivo.
46. Determinar las propias habilidades.
47. Recoger información.
48. Resolver los problemas según su importancia.
49. Tomar una decisión.
50. Concentrarse en una tarea.

**Fuente:** ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (A. Goldstein & col.)

## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### **Enfoque y diseño de la Investigación**

Dentro del campo de la investigación existen muchos enfoques que permiten hacer indagaciones. El presente trabajo responde a un enfoque de investigación cuantitativo, ya que utiliza 3 instrumentos que sirven para recopilar información, además todo esto contribuye a comprobar lo que se está sustentando en el marco teórico mediante el uso de la estadística, la misma que ayuda al investigador a proponer patrones de comportamiento y corroborar o no ciertos fundamentos teóricos (Hernández Sampieri, 2014; Ramos-Galarza, 2019).

La investigación cuantitativa suele ser de mayor aplicación, esto en razón de su alto alcance explicativo y también porque utiliza una rigurosa postura para tomar una postura, todo esto para evitar caer en malas inferencias (Rojas, 2011; Ramos-Galarza, 2019)

#### ➤ **Modalidad**

La modalidad de esta investigación es aplicada, ya que se debe emplear instrumentos para recabar información sobre cómo están las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los discentes, los mismos que serán analizados mediante el análisis estadístico (Ramos-Galarza, 2019). Todo esto, permite que se tenga información concisa para entender cómo se encuentra cada variable de la investigación, la misma que ayuda a desarrollar conclusiones y estrategias para hacer una propuesta en los estudiantes de Noveno año de básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, provincia de Pichincha, Cantón Mejía, parroquia Machachi.

➤ **Tipos de investigación**

- **Bibliográfica documental:** Para esta investigación se utiliza artículos científicos, textos y trabajos de postgrado de índole nacional e internacional, con temáticas que tienen alguna similitud sobre las variables de esta investigación (Posso Yépez, 2009).
- **De campo:** Esta investigación hace el levantamiento de información en la Institución Educativa “Británico los Andes”, donde los estudiantes están volviendo a clases presenciales luego del confinamiento por la covid-19, es decir, que la pesquisa se hace donde se producen el aprendizaje de los niños (Vargas, 2009).

➤ **Nivel de investigación**

**Descriptiva:** La investigación tiene un nivel descriptivo, ya que manifiesta cómo el ajedrez ayuda a los estudiantes al desarrollo de sus habilidades: cognitivas, emocionales y sociales. Como menciona Posso (2009):

Permite decir cómo es o se manifiesta el objeto, fenómeno o problema de estudio; son investigaciones que buscan especificar y/o particularizar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Este tipo de investigación tiene mucha aplicación al ámbito educativo (p.23).

## **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

### **Población y Muestra**

En la presente investigación se trabajó con una población de 44 estudiantes entre ellos hay 23 de género femenino y 21 de género masculino. Los participantes eran estudiantes de una unidad educativa particular, por cuestiones de la pandemia del Covid-19 están en la modalidad Online, pertenecen a la región Sierra, provincia de Pichincha, en el cantón Mejía, son estudiantes del Noveno año de Educación

General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, se indica que las aplicaciones de los instrumentos de los test se las hicieron de manera virtual, utilizando medios telemáticos a causa del COVID-19.

*Tabla 1 Población*

<b>Unidades de observación</b>	<b>Género</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes de noveno años de Educación Básica	Masculino	21	48%
	Femenino	23	52%
	<b>Total</b>	<b>44</b>	100%

Elaborado por: Investigador

Fuente: Datos de la investigación

### **Tipo de muestra**

La muestra en la presente investigación fue no probabilísticas, puesto que que los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes” tenían características que se relacionaban y coadyuvaban a las dimensiones que se desea investigar. Este proceso no fue mecánico, no se basó en fórmulas de probabilidad (Hernández Sampieri, 2014) La decisión que tomó el investigador para trabajar con los novenos cursos es que los estudiantes han recibido como asignatura el ajedrez 8 años aproximadamente, y por lo tanto los resultados son más relevantes, confiables y fiables.

### **Proceso de recolección de datos**

Para la recolección de datos este proyecto de investigación utilizó el instrumento: Autoevaluación De La Inteligencia Emocional (Test de Emily Sterrett). Este test tiene preguntas acordes para la investigación, las preguntas buscan comprender cómo se encuentra la inteligencia emocional de los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

Luego de recolectar los datos mediante el test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional (Test de Emily Sterrett). Se empezó a clasificar los datos obtenidos. El test está estructurado con escala de Likert que tienen diferentes

valores de acuerdo a los criterios seleccionados: **1: Totalmente en desacuerdo; 2: Casi en desacuerdo; 3: Ni desacuerdo ni de acuerdo; 4: de Acuerdo; 5: Totalmente de acuerdo.** Las puntuaciones finales se obtuvieron de los ítems del test luego se realizó sumatoria de cada dimensión y se utilizó los baremos que tiene el instrumento.

La investigación también utilizó el instrumento: Escala De Habilidades Sociales (A. Goldstein & Col.) Este test tiene preguntas acordes para comprender cómo se encuentran las habilidades sociales de los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

Luego de recolectar los datos mediante el test Escala De Habilidades Sociales (A. Goldstein & Col.). Se empezó a clasificar los datos obtenidos. El test está estructurado con escala de Likert que tienen diferentes valores de acuerdo a los criterios seleccionados: **1: Me sucede MUY POCAS veces, 2: Me sucede ALGUNAS veces, 3: Me sucede BASTANTES veces, 4: Me sucede MUCHAS veces.** Las puntuaciones finales se obtuvieron de los ítems del test luego se realizó sumatoria de cada dimensión se utilizó los baremos que tiene el instrumento.

Y para culminar la investigación usó el test de atención D2. Este test busca evaluar cómo se encuentra la atención de los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, este test es del autor R. Brickenkamp, el mismo que evalúa la atención y concentración, en la investigación se utilizará el baremo que permite evaluar concentración (CON), este instrumento puede ser utilizado en el rango de edad de 8 a 60 años. El test de atención D2 tiene en la primera página de aplicación unos ejercicios de práctica y que sirven para dar directrices a las personas evaluadas y que se familiaricen con el test. En la parte posterior se tienen las 14 líneas con 47 caracteres en cada línea dando un total de 658 elementos. La orden es que los participantes marquen con una sola línea la letra “D” que tenga las características mostradas al principio del test. Es importante recordar que por cada fila únicamente se dispone de 20 segundos para discriminar. Se utilizarán los baremos para las edades de 13 a 14 años de edad, los mismos que están estandarizados en el test de atención D2.

Estos instrumentos permiten recolectar datos pertinentes sobre las variables de la investigación. Con esa recopilación de datos se obtuvo datos pertinentes sobre las características, los conceptos y atributos que se desea investigar (Hernández Sampieri et al., 2014).

### **Validez y Confiabilidad**

La confiabilidad de un instrumento se da cuando la aplicación del mismo arroja resultados iguales, ya sea tomado a una persona o a varias. Mientras que la Validez del instrumento se refiere al grado real de evaluar una variable específica (Hernández Sampieri et al., 2014).

El test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional (Test de Emily Sterrett). Tiene una fiabilidad que proporciona un coeficiente alfa de Cronbach de 0.930 considerado como una fiabilidad muy alta.

Mientras que el test de Escala de Habilidades Sociales (A. Goldstein y Col.). Tiene una fiabilidad que proporciona un coeficiente alfa de Cronbach de 0.963 considerado como una fiabilidad muy alta.

Así mismo el Test D2, es un test estandarizado el mismo que ha sido utilizado en diversas investigaciones y tiene un coeficiente de alfa de Cronbach de 0,90 considerado como una fiabilidad muy alta, este resultado se lo corrobora desde hace muchos años, y sigue siendo un instrumento vigente para evaluar la atención de los estudiantes.

Los instrumentos de medición deben tener en sus ítems representados muchos componentes de lo que en las variables desean medir, de esa manera se obtiene la validez y confianza, y por lo tanto son herramientas acordes para la investigación (Hernández Sampieri, 2014)

## Operacionalización de Variables

### Variable independiente.

*Cuadro 10 El ajedrez*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p style="text-align: center;"><b>El Ajedrez</b></p> <p>Deporte mental que permite el desarrollo de la atención, memoria, crítico, concentración (García, 2016)</p>	Atención	Visión inmediata	Posiciones de partidas de ajedrez	El tablero de ajedrez con sus piezas
		Visión mediata	Problemas de ajedrez	El tablero de ajedrez con sus piezas y programa de chess.com
	Memoria	Movimientos de piezas	Peón	El tablero de ajedrez con sus piezas
			Caballo	El tablero de ajedrez con sus piezas
			Alfil	El tablero de ajedrez con sus piezas
		Torre	El tablero de ajedrez con sus piezas	

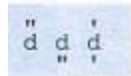
		Dama	El tablero de ajedrez con sus piezas
		Rey	El tablero de ajedrez con sus piezas
	Memorizar el nombre de las casillas del tablero de ajedrez	Coordenadas en el tablero de ajedrez	El tablero de ajedrez con sus piezas y el programa de chess.com
Crítico	Valoración de material	Contrastar el material que está dentro del tablero de ajedrez	El tablero de ajedrez con sus piezas y el programa de chess.com
	Intercambio de piezas	Comprender el valor de las piezas de ajedrez	El tablero de ajedrez con sus piezas y el programa de chess.com
Concentración	Comprender la posición dentro del tablero de ajedrez	Evaluar los planes e ideas a seguir	El tablero de ajedrez con sus piezas y el programa de chess.com

**Elaborado por:** El Investigador

## Operacionalización de Variables

### Variable dependiente.

*Cuadro 11 Habilidades cognitivas, emocionales y sociales*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Habilidades cognitivas, emocionales y sociales</b></p> <p>Las habilidades cognitivas básicas tienen el objetivo de fortalecer las habilidades que ayudan a establecer el pensamiento, la atención y demás procesos cognitivos (Cruz Narváez, Castillo Hernández, &amp; Zárate Cabrera, 2013).</p> <p>La educación debe estar enfocada al bienestar emocional de los estudiantes, un entorno amigable permite que se produzca mejores aprendizajes. El control emocional es un</p>	Cognitiva	Atención	<p>Discriminar dentro del test D2 las siguientes alternativas:</p>  <p>En el test se encuentra 14 filas las mismas que el estudiante puede discriminar la letra D con dos apostrofes alrededor de la letra.</p>	Test de atención D2
	Emocional	Autoconciencia	<p>1.- Soy consciente de las reacciones físicas (gestos, dolores, cambios súbitos) que señalan una reacción “visceral” emocional.</p> <p>7.- Me tomo un descanso o utilizo otro método activo para incrementar mi nivel de energía cuando noto que está decayendo.</p>	Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional

requisito fundamental, en un mundo cada vez más acelerado, saber controlar los impulsos, las emociones y comprender cómo se encuentran las demás personas ayuda a interactuar con ellos (Cury, 2006).		13.- Cada día dedico algo de tiempo a la reflexión. 19.- Normalmente soy capaz de identificar el tipo de emoción que siento en un momento dado. 25.- Tengo muy claro cuáles son mis propias metas y valores.	
	Empatía	4.- Normalmente tengo una idea exacta de cómo me percibe la otra persona durante una interacción específica. 10.- Puedo participar en una interacción con otra persona y captar bastante bien cuál es su estado de ánimo en base a las señales no verbales que me envía. 16.- Cuento con varias personas a las que puedo recurrir y pedir su ayuda cuando lo necesito. 22.- Puedo demostrar empatía y acoplar mis sentimientos a los de la otra persona en una interacción. 28.- Centro toda mi atención en la otra persona cuando estoy escuchándole.	Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional
	Autoconfianza	2.- Admito de buena gana mis errores y me disculpo. 14.- Yo tomo la iniciativa y sigo	Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional

		<p>adelante con las tareas que es necesario hacer.</p> <p>17.- Intento encontrar el lado positivo de cualquier situación.</p> <p>23.- Soy capaz de seguir adelante en un proyecto importante, a pesar de los obstáculos.</p> <p>26.- Expreso mis puntos de vista con honestidad y ponderación, sin agobiar.</p>	
	<p>Autocontrol</p>	<p>3.- No me aferro a los problemas, enfados o heridas del pasado y soy capaz de dejarlos atrás para avanzar.</p> <p>9.- Me abro a las personas en la medida adecuada, no demasiado, pero lo suficiente como para no dar la impresión de ser frío y distante.</p> <p>15.- Me abstengo de formarme una opinión sobre los temas y de expresar esa opinión hasta que no conozco todos los hechos.</p> <p>21.- No escondo mi enfado pero tampoco lo pago con otros.</p> <p>27.- Puedo controlar mis estados de ánimo y muy raras veces llevo</p>	<p>Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional</p>

	<p style="text-align: center;">Motivación</p> <p>las emociones negativas al trabajo.</p> <p>5.- Hay varias cosas importantes en mi vida que me entusiasman y lo hago patente</p> <p>11.- Normalmente, otros se sienten inspirados y animados después de hablar conmigo.</p> <p>17.- Intento encontrar el lado positivo de cualquier situación.</p> <p>23.- Soy capaz de seguir adelante en un proyecto importante, a pesar de los obstáculos.</p> <p>29.- Creo que el trabajo que hago cada día tiene sentido y aporta valor a la sociedad.</p> <p style="text-align: right;">Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional</p>
--	---

	Competencia Social	<p>6.- Tengo facilidad para conocer o iniciar conversaciones con personas desconocidas cuando tengo que hacerlo.</p> <p>12.- No tengo ningún problema a la hora de hacer una presentación a un grupo o dirigir una reunión.</p> <p>18.- Soy capaz de afrontar con calma, sensibilidad y de manera proactiva las manifestaciones emocionales de otras personas.</p> <p>24.- Los demás me respetan y les caigo bien, incluso cuando no están de acuerdo conmigo.</p> <p>30.- Puedo persuadir eficazmente a otros para que adopten mi punto de vista sin coacciones.</p>	Test de Autoevaluación De La Inteligencia Emocional
<p>Las habilidades sociales son las que ayudan a que haya la interacción entre coetáneos, de esa forma adoptan roles que les permita socializar (Betina Lacunza y Contini de González, 2011)</p>	<p>Social</p> <p>Primeras habilidades sociales</p>	<p>1.- Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo.</p> <p>2.- Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes</p> <p>3.- Hablas con otras personas</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>

		<p>sobre cosas que interesan a ambos</p> <p>4.- Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada</p> <p>5.- Permites que los demás sepan que les agradeces los favores</p> <p>6.- Te das a conocer a los demás por propia iniciativa</p> <p>7.- Ayudas a que los demás se conozcan entre sí</p> <p>8.- Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza</p> <hr/> <p>9.-Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad</p> <p>10.-Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad</p> <p>11.-Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica</p> <p>12.-Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente</p> <p>13.-Pides disculpas a los demás</p>
	<p>Habilidades sociales avanzadas.</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>

		<p>por haber hecho algo mal</p> <p>14.-Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona</p>	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	<p>15.-Intentas reconocer las emociones que experimentas</p> <p>16.-Permites que los demás conozcan lo que sientes</p> <p>17.-Intentas comprender lo que sienten los demás</p> <p>18.-Intentas comprender el enfado de la otra persona</p> <p>19.-Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos</p> <p>20.-Piensas por qué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo</p> <p>21.-Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>
	Habilidades alternativas a la agresión	<p>22.-Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicada</p> <p>23.-Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>

	<p>Habilidades para hacer frente al estrés</p>	<p>demás  24.-Ayudas a quien lo necesita  25.-Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes  26.-Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”  27.-Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura  28.-Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas  29.-Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas  30.-Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte  31.-Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución  32.-Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>
--	--	--	---------------------------------------

	<p>alguien</p> <p>33.-Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado</p> <p>34.-Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido</p> <p>35.-Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento</p> <p>36.-Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo</p> <p>37.-Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer</p> <p>38.-Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro</p> <p>39.-Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa pero dicen o hacen otras que se</p>
--	---

		<p>contradicen</p> <p>40.-Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación</p> <p>41.- Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática</p> <p>42.-Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta</p> <hr/> <p>43.-Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante</p> <p>44.-Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control</p> <p>45.-Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea</p> <p>46.-Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea</p>	<p>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</p>
--	--	--	---------------------------------------

	<p>47.-Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información</p> <p>48.-Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero</p> <p>49.-Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor</p> <p>50.-Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo</p>
--	---

**Elaborado por:** El Investigador

## CAPITULO III

### RESULTADOS

En la presente investigación se presenta el análisis e interpretación de resultados los mismos que se han obtenido utilizando 3 instrumentos: Autoevaluación de la Inteligencia Emocional, Escala De Habilidades Sociales y el Test de atención D2.

#### **Análisis de resultados del test Autoevaluación de la Inteligencia Emocional**

El análisis de resultados se lo consiguió sumando las puntuaciones directas de cada dimensión y se dividió con la puntuación máxima que se podría obtener y luego de ello se multiplicó por el 100 para sacar el porcentaje de cada dimensión.

#### **Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP %) a reflejar en la gráfica**

$$\frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)} \times 100}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}}$$

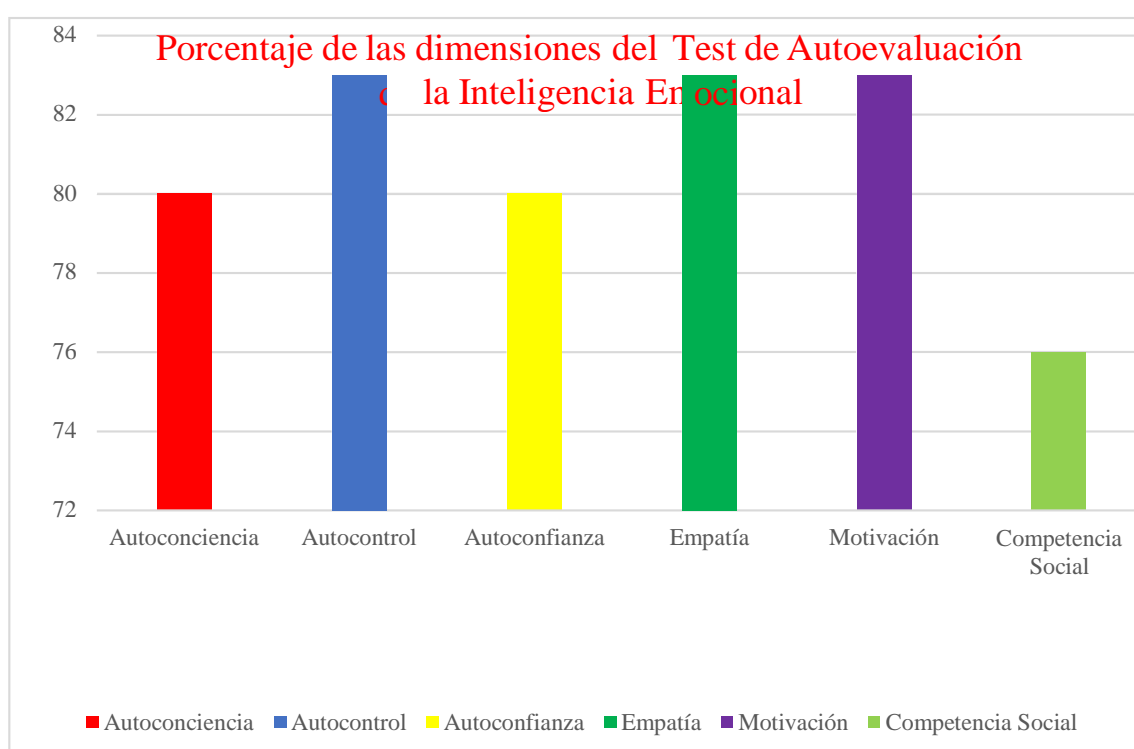
## Tabla de dimensiones y resultados

*Tabla 2 Promedio de las Puntuaciones Directas y Porcentajes obtenidos*

	Autoconciencia	Autocontrol	Autoconfianza	Empatía	Motivación	Competencia Social
<b>PDO</b>	24	25	24	25	25	23
<b>PDM</b>	30	30	30	30	30	30
<b>PDP (%)</b>	80	83	80	83	83	76

**Elaborado por:** Investigador

**Fuente:** Datos recopilados de la aplicación del test a los estudiantes de Noveno años de Educación Básica.



**Gráfico 5** Porcentaje de las dimensiones del Test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional

*Elaborado por:* Investigador

*Fuente:* Datos obtenidos de la población

## Análisis e interpretación de resultados

El test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional que fue aplicado a los 44 estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, arrojó los siguientes promedios: en la dimensión de Autoconciencia se alcanzó una puntuación directa de 24 puntos, la misma que da un

porcentaje del 80%, en la dimensión de Autocontrol se obtuvo una puntuación directa obtenida de 25 puntos, lo que da un porcentaje del 83%, en la dimensión de Autoconfianza se logró 24 puntos lo que da un porcentaje del 80%, en la dimensión de Empatía se obtuvo un resultado de 25 puntos la misma que alcanza un porcentaje del 83%, en la dimensión de Motivación se consiguió una puntuación de 25 puntos la misma que obtiene un porcentaje del 83% y por último en la dimensión que evalúa Competencia Social se alcanza la puntuación más baja, 23 puntos, la misma que obtiene un 76%.

Los porcentajes de las dimensiones del test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional que se mencionó anteriormente, indican que los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, tienen una buena Autoconciencia ya que al obtener un 80% en ésta área se considera que los discentes tiene la capacidad de conocer sus habilidades, sus fortalezas y sus propios límites. Mientras que en la dimensión de Autocontrol se obtiene un porcentaje del 83%, es decir que los encuestados tienen una adecuada capacidad para controlar sus emociones ante momentos adversos. En la dimensión que evalúa la Autoconfianza obtuvieron un 80%, así se puede aseverar que los estudiantes tienen la capacidad de comportarse de una manera responsable, respetarse a sí mismos, y sobre todo estar seguros de sus habilidades. Ahora en la dimensión que evalúa Empatía se obtuvo un porcentaje del 83% con lo que se deduce que los estudiantes tienen una buena capacidad para comprender los sentimientos de sus coetáneos, es decir que logran conectarse emocionalmente con sus compañeros de curso. En la dimensión que evalúa Motivación los estudiantes obtuvieron un 83%, con ello, se puede afirmar que los estudiantes se sienten aptos para aprender, para lograr las metas que se propongan a lo largo de sus actividades académicas. En la dimensión Competencia Social, los estudiantes obtuvieron un porcentaje de 76%, es decir que los estudiantes pueden tener la habilidad para comprender cómo se encuentra su entorno y las personas que les rodean, es la capacidad de escuchar y observar las acciones que realizan los demás.

## **Análisis de resultados de la Escala De Habilidades Sociales**

El análisis de resultados se lo consiguió sumando las puntuaciones directas de cada dimensión y se dividió con la puntuación máxima que se podría obtener y luego de ello se multiplicó por el 100 para sacar el porcentaje de cada dimensión.

### **Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP %) a reflejar en la gráfica**

$$\frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)} \times 100}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}}$$

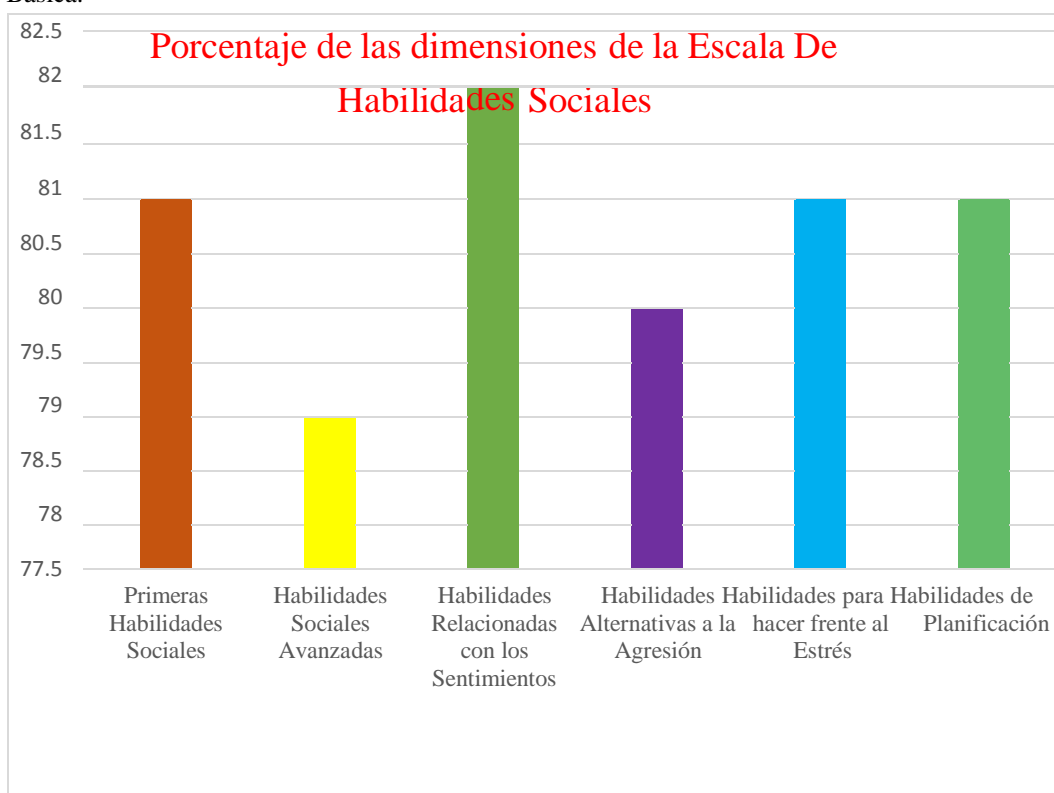
## Tabla de dimensiones y resultados

*Tabla 3 Promedio de las Puntuaciones Directas y Porcentajes obtenidos*

	Primeras Habilidades Sociales	Habilidades Sociales Avanzadas	Habilidades Relacionadas con los Sentimientos	Habilidades Alternativas a la Agresión	Habilidades para hacer frente al Estrés	Habilidades de Planificación
<b>PDO</b>	26	19	23	29	39	26
<b>PDM</b>	32	24	28	36	48	32
<b>PDP (%)</b>	81	79	82	80	81	81

**Elaborado por:** Investigador

**Fuente:** Datos recopilados de la aplicación del test a los estudiantes de Noveno años de Educación Básica.



**Gráfico 6** Porcentaje de las dimensiones de la Escala De Habilidades Sociales

Elaborado por: Investigador

Fuente: Datos obtenidos de la población

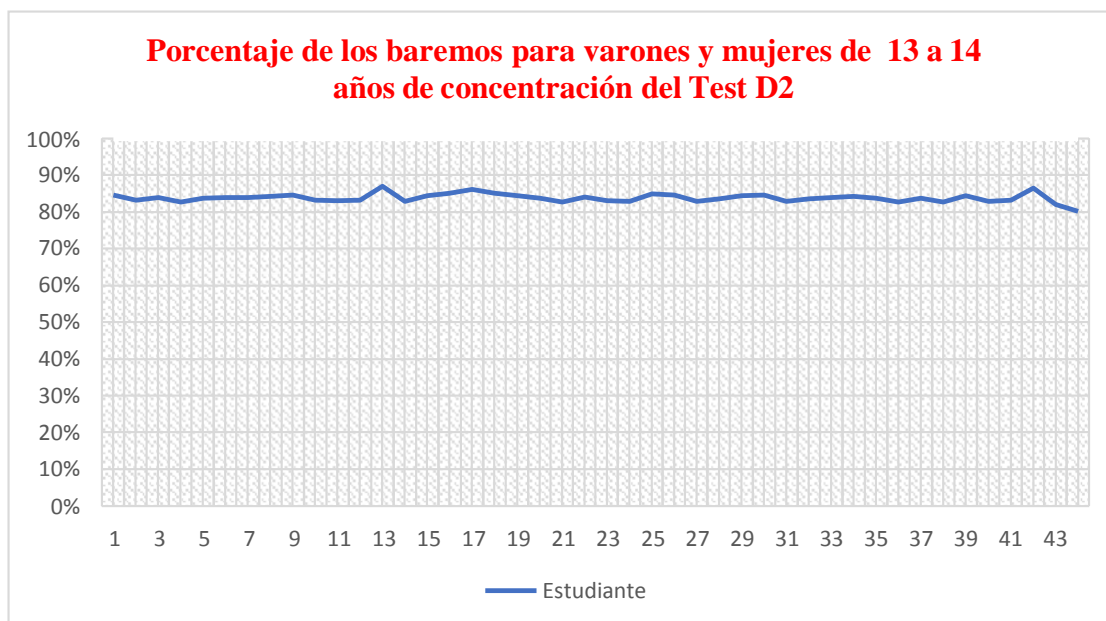
### Análisis e interpretación de resultados

La Escala De Habilidades Sociales que fue aplicado a los 44 estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, arrojó los siguientes promedios: en la dimensión de Primeras Habilidades Sociales se alcanzó una puntuación directa de 26 puntos, la misma que da un porcentaje del 81%, en la dimensión de Habilidades Sociales Avanzadas se obtuvo una puntuación directa obtenida de 19 puntos, lo que da un porcentaje del 79%, en la

dimensión de Habilidades relacionadas con los sentimientos se logró 23 puntos lo queda un porcentaje del 82%, en la dimensión de Habilidades alternativas a la agresión se obtuvo un resultado de 29 puntos la misma que alcanza un porcentaje del 80%, en la dimensión de Habilidades para hacer frente al Estrés se consiguió una puntuación de 39 puntos la misma que obtiene un porcentaje del 81% y por último en la dimensión que evalúa Habilidades de Planificación se alcanza una puntuación de 26 puntos, la misma que obtiene un 81%.

Los porcentajes de las dimensiones de La Escala De Habilidades Sociales que se mencionó anteriormente, indican que los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, tienen unas Primeras Habilidades Sociales ya que al obtener un 80% en ésta área se considera que los discentes tienen la capacidad de lograr entablar una conversación de una manera educada, atenta y respetuosa. Mientras que en la dimensión Habilidades sociales avanzadas se obtiene un porcentaje del 79%, es decir que los encuestados tienen la capacidad de seguir instrucciones, solicitar ayuda, disculparse si es necesario e influir de forma positiva a los demás. En la dimensión que evalúa Habilidades Relacionadas con los Sentimientos obtuvieron un 82%, así se puede aseverar que los estudiantes tienen la capacidad de comprender y expresar sus sentimientos y también comprender los sentimientos de sus coetáneos, todo esto les permite expresar su afecto y enfrentarse ante posibles enfados que tengan sus compañeros. Ahora en la dimensión que evalúa Habilidades alternativas a la Agresión se obtuvo un porcentaje del 80% con lo que se deduce que los educandos tienen la capacidad de autocontrolar sus emociones, evitar problemas y ser agredidos, es decir que tiene habilidades de negociar para que se respete sus derechos e integridad física. En la dimensión que evalúa Habilidades para hacer frente al estrés los estudiantes obtuvieron un 81%, con ello, se puede afirmar que los estudiantes se sienten aptos para demostrar deportividad después de perder un juego, responder de manera positiva ante el fracaso, hacer frente a presiones de grupo, saber manejar una conversación difícil, etc. En la dimensión Habilidades de Planificación, los estudiantes obtuvieron un porcentaje de 81%, es decir que los encuestados tienen la habilidad para comprender y centrarse en la tarea, establecer el objetivo, tomar iniciativas para empezar alguna actividad y sobre todo tomar decisiones.

## Análisis de resultados del test de atención D2



**Gráfico 7** Porcentaje de los baremos para varones y mujeres de 13 a 14 años de concentración del Test D2

Elaborado por: Investigador

Fuente: Datos obtenidos de la población

### **Análisis e interpretación de resultados**

El Test de Atención D2 aplicado a los 44 estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, arrojó que los estudiantes tiene una media de 83% en lo que se refiere a la dimensión de concentración, con lo que se puede decir que los estudiantes han desarrollado su capacidad de concentración gracias a la práctica diaria del deporte ciencia y de enfocarse en sus actividades académica.

## CAPITULO III

### PROPUESTA



**Título de la propuesta:** Elaboración de un manual que permita usar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

## Datos Informativos

*Tabla 4 Datos informativos*

---

**Escuela:** Unidad Educativa “Británico los Andes”.

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Quito

**Parroquia:** Mejía

**Lugar:** Machahi

**Sector:** El Camal

**Sección:** Matutina

**Número total de estudiantes:** 44

**Tipo de plantel:** Particular

**Email:** [britanicolosandes@hotmail.com](mailto:britanicolosandes@hotmail.com)

**Teléfonos:** (02) 231-0472

---

Elaborado por: Investigador

Fuente: Datos informativos de la Institución Educativa

### Introducción

La propuesta se la realizará considerando el marco teórico de esta investigación, con esto se busca encontrar posibles alternativas innovadoras de enseñanza y aprendizaje.

Con esta propuesta también se busca dar una alternativa a las Instituciones Educativas para generar espacios de convivencia armónica entre los estudiantes, además de incrementar de manera positiva el rendimiento académico escolar. Como se ha venido mencionando a lo largo de la investigación, el ajedrez permite desarrollar muchas habilidades que permiten que los estudiantes se conviertan en ciudadanos de bien, comprometidos con su sociedad, con sus coetáneos, y que comprenden la realidad en la que se encuentran los estudiantes.

Como se lo mencionó en los primeros párrafos de la investigación, el ajedrez está considerado por muchos países como una alternativa positiva para mejorar el desenvolvimiento académico en los discentes y con ello se busca implantar en nuestro hermoso país esta herramienta potencializadora para el aprendizaje.

Cabe considerar que el ajedrez logra gamificar el aula pues es un juego que ayuda a que los estudiantes se desestresen de sus actividades cotidianas, permite espacios de recreación, ocio y sobre todo que se diviertan. Desde luego, se debe

siempre enfocar en jugar que en ganar. Las instituciones privadas en el Ecuador están conscientes de los beneficios que brinda este deporte mental y lo están incluyendo en sus aulas del saber.

Los estudiantes al participar en varios eventos deportivos, también están desarrollando sus habilidades emocionales y sociales, así mismo ellos aprenderán la importancia de saber ganar o perder sus partidas, con ello están trabajando la resiliencia, la misma que les ayudará a lo largo de su vida a enfrentar adversidades con la mejor actitud posible.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar un manual que permita usar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

### **Objetivos Específicos**

1. Explicar mediante el manual de ajedrez cómo enseñar las reglas de este deporte para que logren desarrollar sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.
2. Programar actividades que ayuden al desarrollo de la atención de los estudiantes utilizando las plataformas virtuales de ajedrez chess.com y lichess.org
3. Demostrar con el manual cómo serían las clases utilizando el ajedrez como una herramienta psicopedagógica

### **Justificación de la propuesta**

La propuesta tiene como intención facilitar a los docentes el conocimiento de cómo utilizar el ajedrez en sus aulas del saber, como mencionó a lo largo de la investigación permite que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico, su atención, su empatía ante los demás, la capacidad de resiliencia, el control del primer impulso, etc.

De igual manera el ajedrez es un deporte que ayuda a desarrollar la individualidad de la persona, ayuda a potenciar su autoconfianza, su motivación por aprender y también contribuye a que mejore en sus actividades escolares. A riesgo de caer en la redundancia, en muchos países se ha optado por proponer al ajedrez como una asignatura obligatoria en el pensum académico, viendo resultado muy positivos para los estudiantes que practican este deporte milenario. Sin embargo, en nuestro país, Ecuador, no se considera todavía aplicarlo en la malla curricular. Además, como bien se conoce los estudiantes que practican algún tipo de deporte desarrollan muchas habilidades como por ejemplo: el juego limpio, la ética, el respeto por las reglas, el respeto a los demás, la capacidad de esforzarse cada día, etc.

En nuestro país hemos tenido grandes referentes de este deporte: El Gran maestro (GM) Carlos Matamoros, ganador de la medalla de oro al mejor juvenil en los juegos olímpicos. La Gran Maestra (GM) Marta Fierro, ganadora de varios eventos internaciones y representante de nuestro país. El Maestro Internacional (MI) Plinio Pazos campeón nacional de ajedrez en nuestro país. La Gran Maestra (GM) Carla Heredia representante de nuestro país en varios eventos olímpicos e internacionales. Cristhian Barros, actual campeón nacional de ajedrez. Y desde luego, en nuestra patria se tiene grandes referentes que han logrado el avance de este hermoso deporte: El Maestro Nacional Carlos Díaz, El Arquitecto Polo Galarza, El Licenciado Santiago Aguilar, Mgs. Fernando Gallegos, El licenciado César Alarcón y el Mgs. Jaime Benítez entre otros.

Luego de lo mencionado se puede observar que el ajedrez ayuda a desarrollar muchas habilidades en los sujetos que lo practican, pues las personas mencionadas anteriormente lograron desarrollar habilidades que les permitió llegar a ser grandes profesionales, referentes deportivos o muy buenos pedagogos que han utilizado el ajedrez para contribuir de manera positiva a la sociedad ecuatoriana.

## **Metodología de Trabajo**

Para cada uno de nuestros talleres aplicaremos el método ERCA, denominado así, ya que cada letra es la inicial de los procesos que conforman este método:

**E= EXPERIENCIA:** Siempre en cada taller se debe partir de la situación vivencial, con lo cual, mediante el juego, el ejercicio físico, una actividad mental, el diálogo entre los participantes (Andrade Torres, 2004).

**R= REFLEXIÓN:** En la vivencia obtenida se presentará una serie de actitudes, respuestas, situaciones afectivo-emocionales, que nos permite pensar y manifestar la similitud o diferencia de reacciones con los otros participantes, cómo nos sentimos, cómo actuamos, qué pensamos; en definitiva, todo lo que pasó durante cada una de las actividades dentro de los talleres vacacionales (Andrade Torres, 2004).

**C= CONCEPTUALIZACIÓN:** Se refiere a la elaboración mental basada en la vivencia, en la que ésta toma significado para cada participante y le permite integrar nuevos conocimientos a su estructura mental y le ayuda a definir con mayor nivel de organización mental a situaciones diarias, esto lo puede hacer el participante por sí mismo o con ayuda del instructor/tallerista (Andrade Torres, 2004).

**A= APLICACIÓN:** Los ejercicios de las técnicas, se relacionan con las actividades diarias por lo que es necesario un análisis para encontrar el punto de relación y aplicación del taller en la vida real; de este proceso se evidenciará el mensaje de la actividad del taller que concordaría directamente con el objetivo planteado (Andrade Torres, 2004).

## Descripción de le propuesta

### Guía rápida de movimientos de las piezas de ajedrez



## Introducción

*“El Ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de Arte y mucho de Ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual”.*

José Raúl Capablanca, cubano ex campeón del mundo.

Todo conocimiento se hace mucho más fácil de aprender si se lo hace con la orientación de una persona, pero es mucho más significativo si se aprende también de manera práctica. Lo mismo suele suceder con el deporte ciencia, es una actividad que se aprende haciendo, ejecutando y experimentando por cuenta propia (Treviño Guerrero, 2014).

El ajedrez como se sabe es considerado como ciencia, arte y deporte. Este juego milenario es un juego de mesa que ha permitido que diversas culturas logren socializar entre ellas por su lenguaje universal, el mismo que es sencillo, y se va haciendo complejo al avanzar y comprender cómo se desarrolla esta actividad. Por lo mencionado anteriormente el ajedrez es un potencializador social, ya que abarca varios aspectos: es un juego competitivo-deportivo, recreativo-artístico, cultural-intelectual y sobre todo ayuda a la salud mental de la persona que lo practica, es decir, beneficia al ámbito psicológico (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016).

El ajedrez suele ser considerado como un deporte, sin embargo sus aplicaciones van mucho más allá de la competición. Con el avance de los años, y el interés de psicólogos se ha logrado que la ciencia se enfoque a buscar los beneficios que aporta este juego milenario en el ámbito educativo, es así que se ha demostrado que tiene un impacto sobre las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Es así que se evidencia en las personas que practican este arte mental desarrollan la concentración, la atención, la memoria, una adecuada toma de decisiones, una apropiada gestión de sus emociones y sobre todo son muy sociables con sus coetáneos (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016; Calero, 2016).

Este deporte tiene la ventaja de ser practicada por cualquier persona, es así que no distingue edad, género, nivel socioeconómico, etnia, etc. Esto se da porque un

tablero de ajedrez no es muy costoso (si se lo compara con insumos de otros deportes) y por eso está a la accesibilidad de todos (Treviño Guerrero, 2014).

El deporte ciencia al brindar muchos beneficios es una asignatura obligatoria en muchos países de Europa y América: Rusia, Finlandia, España, Venezuela, Cuba, Argentina, etc. y desde luego no es ninguna sorpresa que estos países obtengan mejores resultados académicos (García, 2016).

Ahora bien, para que exista un manejo adecuado de este manual es necesario considerar que compone de 4 capítulos:

I.- Historia del origen del ajedrez

II.- ¿Qué beneficios trae la práctica del ajedrez?

III.- Reglas del deporte Ciencia

IV.- ¿Cómo podemos desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales con el ajedrez?

Los dos primeros capítulos orientan al lector en la cultura ajedrecista, la misma que permite reconocer sus albores y también comprender cuáles son los beneficios en el ambiente educativo.

El tercer capítulo permite que se conozca brevemente las reglas de este deporte mental, y finalmente está más orientado a los docentes que desean utilizar el ajedrez como una herramienta potencializadora para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, y sociales con el ajedrez.

## Capítulo 1

### Breve historia del ajedrez

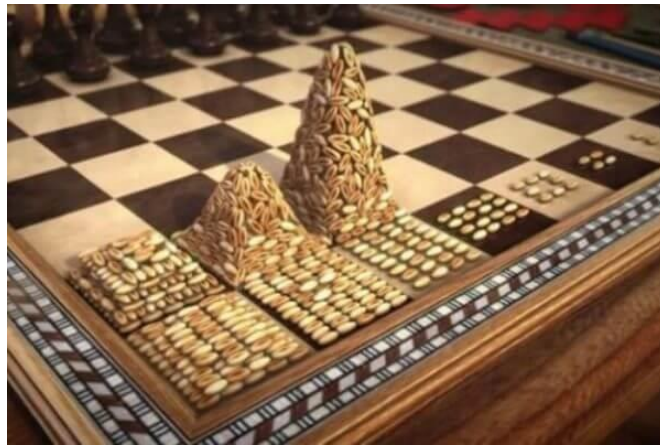


Gráfico demostrativo de la historia del campesino cobrando su premio.

“El ajedrez es un mar en el que puede beber una pulga y bañarse un elefante”.

#### **Proverbio Hindú**

Para que el ajedrez moderno llegue a nuestros días tal como se lo conoce, tuvo que pasar por una serie de modificaciones desde sus albores. De hecho entre los historiadores existen discrepancias de cómo se originó este hermoso deporte mental.

Es así que muchos de estos estudiosos comentan que el ajedrez se originó en Grecia y otros mencionan que su origen tiene en China o Egipto. Sin embargo, la teoría que más ha ganado terreno es que viene del juego Chaturanga (guerra de 4 elefantes), un juego que se inventó en la India alrededor del siglo VI a.n.e con el tiempo este juego fue ganando adeptos los mismos que lo llevaron de Persia y luego a Europa medieval, esto se hizo posible por la invasión de los musulmanes que hicieron a la Península Ibérica en el siglo VIII (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016).

Como es conocido por muchos aficionados del deporte ciencia, también existe *la leyenda del Rey y los granos de trigo*, que con su versión nos aporta muchas enseñanzas valiosas:

Hace muchos años había un rey que era dueño de una gran extensión de la India, era un joven emperador: él era llamado, el rey Shirham, al tener muchos territorios, tenía el deseo de poseer mucho más poder, tierras y riqueza. Es así que buscó la manera de agrandar sus territorios, con esa misión envió a su único hijo a que

sea el responsable de cumplir con esa misión expansionista; es así que el príncipe logró cumplir con el cometido. Sin embargo, en esa batalla, su hijo perdió la vida, este suceso hizo que el rey pierda sus ánimos, que se sienta apático, triste y que con el tiempo pierda el deseo de comunicarse con sus súbditos. Tanto fue la depresión en la que cayó que nada podía animarlo.

Un día, llegó al palacio desde lugares muy remotos un campesino-agricultor; él pidió audiencia con el rey, pues decía que tenía la solución en sus manos para contrarrestar el mal que le afligía al rey. El rey aceptó recibirlo (¿Qué más podía perder?), al presentarse el campesino, el rey pudo notar que el agricultor traía entre sus manos una caja muy particular, la misma que tenía unas figuras muy parecidas a las que se utilizan en los mapas estratégicos de guerra. Eso llamó la atención del rey rápidamente.

El nombre del campesino, era Sissa, este se dirigió al rey de una forma respetuosa y le comentó que deseaba enseñarle las reglas del juego que traía en sus manos. El rey al ser un estratega innato, quedó maravillado con las reglas del juego, es así que empezó a practicar con muchos de sus súbditos este juego, en una ocasión el rey tuvo que sacrificar una de las piezas más valiosas para salir victorioso. Luego de ese momento pudo comprender que la pérdida de su hijo, en cierta forma, fue por el bienestar de su reino. Luego de esa reflexión, logró aliviar su pena.

En ese momento mandó llamar inmediatamente a Sissa, el inventor del Chaturanga. Luego de unos días el agricultor llegó al palacio, donde se encontró con el rey que estaba muy agradecido por el juego que le había enseñado. En ese instante el rey le dijo que le pida lo que quisiera, pues al ser el dueño y señor de todo dijo que no habría recompensa que no podría pagar.

Al ver cómo el rey seguía con aires de grandeza, el agricultor, pensó en darle otra lección de vida: le solicitó que le diera su premio en trigo, el grano más cultivado de esa zona.

Sissa le explicó cómo debería ser el pago de la recompensa: “en primer lugar pagarán un grano por la primera casilla de ajedrez, en la segunda casilla me darán dos granos, en la tercera me darán 4 granos, en la cuarta me facilitarán 16 granos, en la

quinta 32...”. El rey no creyó que el pago fuese mucho, así que mandó a calcular a sus mejores matemáticos el pago de los granos que tenían que entregar a Sissa. Luego de unos días se obtuvo el dato preciso.

Cuando, por fin, lograron sumar el trigo de todas las casillas, los resultados superaban en mucho lo que pudiera esperarse. Así, en la casilla 64 habría 9.223 .372.036. 854. 775. 808 granos de trigo. Sumados a los del resto del tablero serían exactamente 1 8 .446. 744.073.709.55 1.615 ; es decir, dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince granos. Los consejeros de la corte calcularon también que haría falta acumular la cosecha de trigo en todo el mundo durante 2.000 años para poder pagar a Sissa (García, 2016, pp.128).

Es así que el rey recibió una nueva lección de vida: la humildad. Ya que al verse en la incapacidad de cumplir con lo prometido, el rey, se percató que habían cosas que no se pueden comprar con dinero, riqueza material u oro.

Algunos estudiosos de ésta leyenda comentan que a Sissa el rey lo decapitó por ser ruin y avaricioso. Mientras que otros historiadores mencionan que el rey al ver tanta inteligencia en el agricultor lo hizo su asesor, y con su sabiduría ayudó a prosperar el reino.

## Capítulo II

### ¿Qué beneficios trae la práctica del ajedrez?

“En el Ajedrez, como en la vida, la mejor jugada es siempre la que se realiza”. Dr. S.Tarrasch.

“Para competir en Ajedrez es preciso, ante todo, conocer la naturaleza humana y comprender la Psicología del contrario”.

A. Alekhine, ex campeón del mundo.

El ajedrez siempre ha sido visto como un juego puramente intelectual, sin embargo, como se conoce el ajedrez tiene mucho de cultura, de competición y es considerado un deporte. También existen algunas creencias de que el ajedrez es solo para personas que son muy inteligentes y que es un juego para personas adultas de cierta edad, nada más lejos de la realidad, el ajedrez es un juego sumamente dinámico, que cuando alguien logra desentrañar sus misterios empieza a deleitarse con las bondades que este juego brinda (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016).

Este deporte como todos los demás, fomenta la responsabilidad, el respeto y el manejo de la frustración. Además este deporte fomenta la autoestima, las relaciones interpersonales y contribuye al desarrollo intelectual de niños, niñas y adolescentes que tengan algún tipo de discapacidad intelectual o alguna discapacidad física (Treviño Guerrero, 2014)

A continuación se detalla los aspectos que el ajedrez permite desarrollar, la misma que han salido de diversos estudios académicos:



Imagen rescatada del libro Kasandra: Un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez [Aspectos intelectuales que promueve el ajedrez]



Imagen rescatada del libro Kasandra: Un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez [Aspectos Socio-emocionales que promueve el ajedrez]

Una de las ventajas que tiene el ajedrez es que logra unir a varias personas de diversas nacionalidades, etnias o regiones del mundo. Todo esto es posible gracias a que este deporte tiene un lenguaje universal el mismo que permite que exista una interacción armoniosa entre todos sus participantes. Además, este deporte no discrimina ningún tipo condición: social, religiosa, género, discapacidad o trastorno psicológico (Treviño Guerrero, 2014).

La edad inicial para enseñar ajedrez aún no está acordada entre los expertos referentes de este deporte, algunos dicen que la edad conveniente es de 3 años en adelante, otros dicen que desde los 4 años y muchos otros comentan que debe ser desde que los niños dominan el proceso lector y tienen buenas nociones matemáticas. Sin embargo, existen referentes que fueron campeones mundiales que empezaron a diversas edades, por ejempló: desde la edad de 5 años, empezó el camino al campeonato mundial, ese es el caso del ruso Boris Spassky. Otros casos muy conocidos son del talentoso cubano José Raúl Capablanca y de Anatoly Karpov, ellos empezaron a los 4 años de edad y fueron grandes jugadores de ajedrez y campeones del mundo. Otra talentosa que empezó a los 4 años fue la Húngara Judith Polgar, ajedrecística, políglota y campeona mundial de ajedrez en la categoría femenina y la única en llegar al top ten de la élite mundial masculina, también logró ganar al no menos excepcional Garry Kasparov (García, 2016).

## Capítulo III

### Reglas del Juego

Nunca se ha ganado una partida abandonándola.

(GM S. Tartakower)

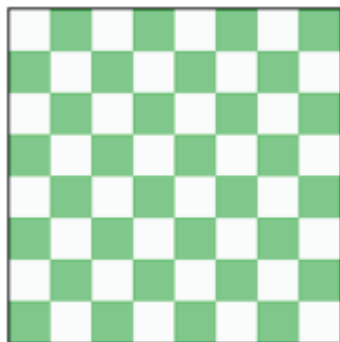
De pocas partidas he aprendido tanto como de la mayoría de mis derrotas.

(J. R. Capablanca, ex campeón del mundo)

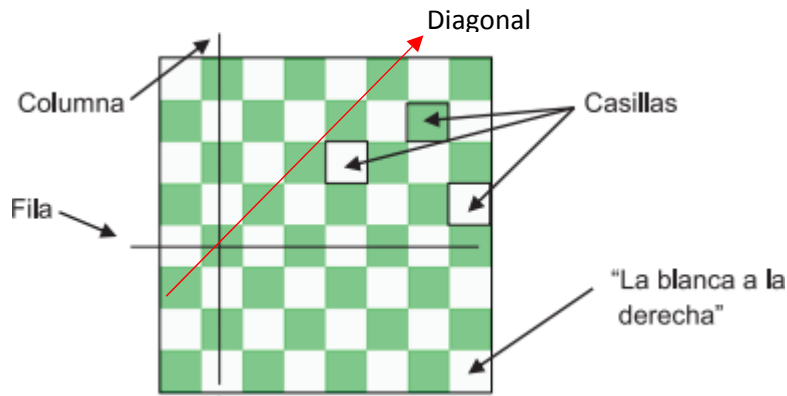
Este capítulo está orientado para instruir al docente y/o lector neófito que desea conocer el mundo del ajedrez, para ello, es indispensable que se comprenda las reglas, los movimientos, la estrategia y la táctica que hay dentro del tablero de ajedrez.

#### El tablero de ajedrez

Este capítulo está orientado para instruir al docente y/o lector neófito que desea conocer el mundo del ajedrez, para ello, es indispensable que se comprenda las reglas, los movimientos, la estrategia y la táctica que hay dentro del tablero de ajedrez.



El tablero de ajedrez es el campo de batalla por definición. Dentro de éste se desarrolla el combate mental, el mismo que está sometido a determinadas reglas. El tablero consta de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras, estas se disponen de manera alterna. Se trata de un cuadrado (es decir que tiene la misma anchura) en el cada lado tiene 8 casillas, cuatro blancas y cuatro negras (en ocasiones se puede encontrar de otros colores). Cabe considerar que hay una regla fundamental para la posición del tablero: “casilla blanca siempre a la derecha” (Kasparov, 2000).



En el tablero de ajedrez se encuentran varios elementos, los mismos que deben ser conocidos y dominados por el aprendiz que comienza a conocer este bello deporte.

Es así que se debe partir desde la unidad más pequeña

dentro del tablero: las casillas. El conjunto de estas casillas pueden formar columnas, filas y diagonales, las mismas que detallaremos a continuación.

**Columnas:** Hay 8 columnas en el tablero de ajedrez y son un conjunto de 8 casillas dentro del tablero de ajedrez, las mismas que se encuentra siempre de manera vertical. (Grau, 1990).

**Filas:** Hay 8 filas en el tablero de ajedrez y son un conjunto de 8 casillas dentro del tablero de ajedrez, las mismas que se encuentran siempre de manera horizontal (Grau, 1990).

**Diagonales:** Llámese diagonales a cualquiera de los conjuntos de casillas del mismo color, que se cruzan en un ángulo de 45 grados. En el tablero de ajedrez hay 2 grandes diagonales que cruzan el tablero (Grau, 1990).

### Las piezas de ajedrez



En ajedrez no se debe hablar de “fichas”, sino de piezas. Cabe considerar que las piezas de ajedrez no son iguales, puesto que cada una de

ellas tienen una forma y una manera de movilizarse específica. Otro término, aunque ya no se lo usa con frecuencia es referirse a las piezas del ajedrez como “trebejos” (Kasparov, 2000).

- Al inicio de la partida de ajedrez, cada jugador tiene 16 piezas.

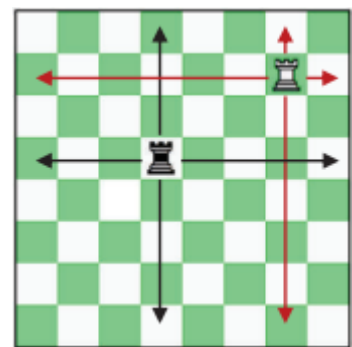
- Cada pieza tiene un movimiento específico.
- Ninguna pieza puede saltar o brincar, esa habilidad tiene el caballo, pero al capturar únicamente puede tomar a la pieza que se encuentre al final de su camino.
- En el ajedrez se puede llamar: comer, capturar o tomar; la pieza que realiza esta acción debe ocupar el lugar de la pieza capturada.
- Ninguna jugada en el ajedrez es obligatorio (solo librarse del jaque), si existe la posibilidad de capturar una pieza enemiga y usted ve que no es una buena jugada, puede optar por otra alternativa que crea conveniente.

## Movimiento de las piezas de ajedrez

### La torre

La torre representa los castillos del reino, permite que el rey esté resguardado en su palacio.

El movimiento de la torre siempre será de manera recta, ya sea vertical u horizontal. La torre puede desplazarse el número de casillas que el jugador guste. Sin embargo, esta pieza de ajedrez debe detenerse al encontrar alguna pieza aliada en su camino o hasta capturar al primer enemigo que se encuentre a su paso (Treviño Guerrero, 2014).



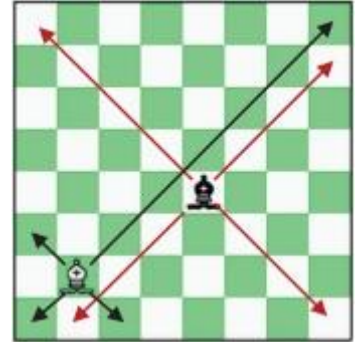
Como un ejemplo, véase la posición de la torre negra:

- Puede moverse a las casillas que están marcadas
- Puede decidirse por capturar el alfil o el caballo de las blancas.
- No puede comerse la dama blanca puesto que el caballo blanco se encuentra entre la torre negra y la dama.
- No puede capturar el peón blanco porque su aliado se encuentra en medio de ellos.

## El alfil

El alfil representa al sacerdote o el asesor del rey o de la dama.

El movimiento del alfil siempre se lo hará de forma diagonal: manteniendo siempre el color donde inició los movimientos el alfil. Por ejemplo, en el diagrama observamos al alfil negro ubicado en las casillas blancas, y al alfil blanco ubicado en casillas negras. Estas 2 piezas nunca podrán capturarse entre sí, ya que cada uno se desplazará en casillas de diferente color. (Treviño Guerrero, 2014)



El alfil puede capturar a cualquier pieza (excepto el rey) enemiga que se ubique en las diagonales donde esté ubicado el alfil. Para explicar mejor sus movimientos lo vamos hacer con unos ejemplos: obsérvese la posición en la que se encuentra del alfil blanco.

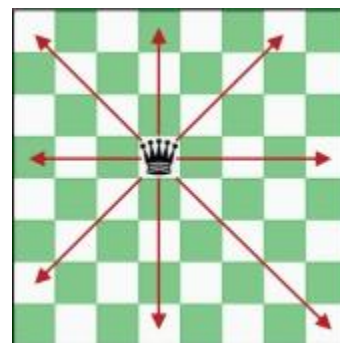


- El alfil tiene las alternativas de situarse en las casillas marcadas.
- El alfil puede elegir entre capturar la torre negra, el caballo negro o la dama negra.
- El alfil no puede capturar el peón negro, ya que se encuentra en una casilla alterna a las del alfil.
- El alfil no puede saltar ninguna de las piezas que se encuentran dentro del tablero.

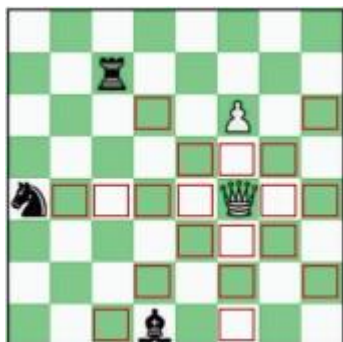
## La dama

La dama representa a la esposa del rey, es la pieza más poderosa dentro del tablero de ajedrez.

La dama es la pieza que más alternativas de movilidad tiene dentro del tablero. Ya que combina sus movimientos como si fuera una torre (movimientos horizontales y verticales) y como un alfil (movimientos diagonales). Cabe considerar que tiene las mismas limitaciones de captura y movilidad que las piezas mencionadas anteriormente (Grau, 1990; Treviño Guerrero, 2014).



Para explicar mejor sus movimientos lo vamos hacer con unos ejemplos: obsérvese la posición en la que se encuentra la dama blanca:



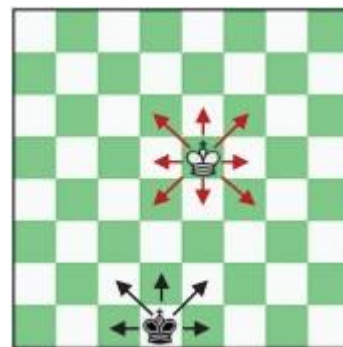
- La dama tiene las alternativas de situarse en las casillas marcadas.
- La dama puede elegir entre capturar la torre negra, el caballo negro.
- La dama no puede capturar el alfil negro, ya que se encuentra fuera de su alcance.

## El rey

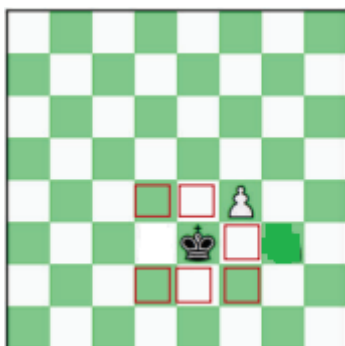
El rey es la pieza más importante del tablero de ajedrez, puesto que el objetivo del juego es dar jaque mate al rey (no es comerse el rey), el rey es el monarca que gobierna a todas las piezas, es decir representa al jugador o jugadora dentro del tablero de ajedrez, pues es él/ella quién toma las decisiones.

La movilidad del rey es similar al de la dama, es decir que tiene la capacidad de moverse a todas las direcciones, pero solo una casilla, ya que el rey al tener ya muchos años camina despacio y sensatamente.

Esta pieza tiene muchas más reglas que las anteriores, las mismas que se detallan en párrafos posteriores.



Para explicar mejor sus movimientos lo vamos hacer con unos ejemplos: obsérvese la posición en la que se encuentra el rey negro:



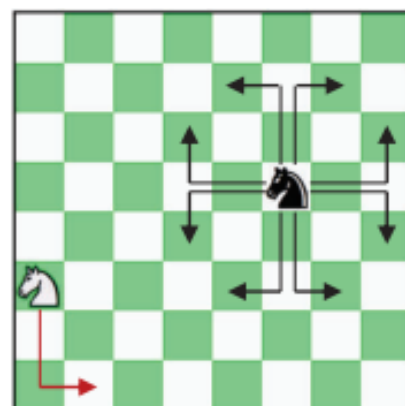
- El rey tiene las alternativas de situarse en las casillas marcadas.
- Puede elegir entre capturar el peón.

### El caballo

El caballo en el tablero de ajedrez representa a la caballería o también puede representar a un caballero (Knight como se lo nombra en inglés), esta pieza tiene una particularidad en su movimiento por lo que se recomienda que sea una de las últimas piezas en ser enseñada a jugar al igual que el rey.

El movimiento del caballo forma una “L” hacia cualquier dirección dentro del tablero de ajedrez, es la única pieza que puede saltar sobre las demás, sean aliadas o enemigas.

Una forma de acordarse del movimiento del caballo es decir: “caballo” y hacer la L mayúscula, otra alternativa es recordar que el caballo salta de casilla blanca a casilla negra alternadamente.



Para explicar mejor sus movimientos lo vamos hacer con unos ejemplos: obsérvese la posición en la que se encuentra el caballo blanco:



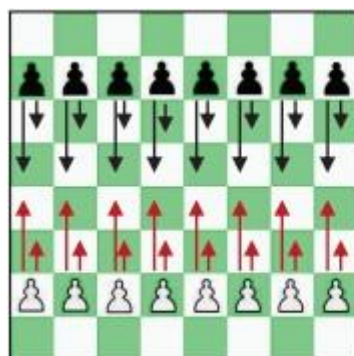
- El caballo tiene las alternativas de situarse en las casillas marcadas.
- El caballo puede elegir entre capturar la torre negra, el alfil negro o la dama negra.
- El caballo no puede ubicarse donde se encuentran sus aliados y siempre capturará al final de su movimiento.

### Los peones

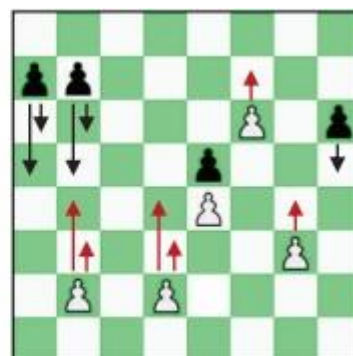
Los peones son el alma del ajedrez

(A.D. Philidor)

Los peones son las únicas piezas en el tablero de ajedrez que no puede retorcer, ya que soy sumamente valientes. Cuando se encuentran en la posición inicial puede avanzar una o 2 casillas hacia adelante, de manera vertical, luego de salir de su posición inicial pueden avanzar únicamente una casilla hacia adelante. El peón es la única pieza que come, captura o toma a sus rivales de forma distinta a la que se mueve.



Posición inicial de los peones



Ejemplo de posición de peones



3. Correr (la última alternativa del “cobarde”) con nuestro rey a un lugar seguro.

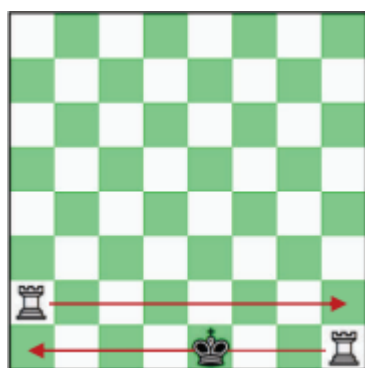
Para explicar mejor estas alternativas lo vamos hacer con un ejemplo: obsérvese la posición en la que se encuentra el rey blanco:

La primera alternativa, comer: sería que el alfil capture a la dama negra que está dando jaque.

La segunda alternativa, cubrirse: sería que la torre se interponga entre el rey blanco y la dama negra que está dando jaque.



La tercera alternativa, correr: sería huir con el rey a cualquiera de las casillas que están marcadas. Si el rey no tiene ninguna de las alternativas anteriormente mencionadas, estamos hablando que es un jaque mate.



En el ejemplo donde están las 2 torres evitando que el rey encuentre un lugar seguro, están dando el conocido mate escalera. Puesto que el rey no puede ni capturar, no cubrirse con una de sus piezas (puesto que ha quedado solo) y tampoco puede correr a ningún lugar seguro. De esta forma se logra alcanzar la victoria en el ajedrez: dando jaque mate.

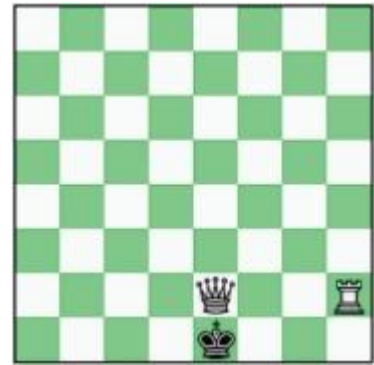
Ejemplos de jaque mate:



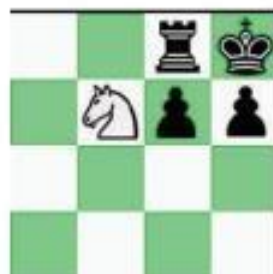
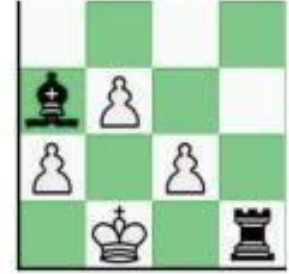
pondría en jaque.

El rey negro en esta posición se encuentra en jaque por el alfil blanco de casillas blancas. El rey no puede comerse ese alfil y ninguna de sus otras piezas. Tampoco puede cubrirse ese jaque mortífero con ninguna de sus piezas y mucho menos puede correr a un lugar seguro, puesto que si se mueve a g1 la torre blanca de g6 lo pondría en jaque.

El rey negro está siendo atacado por la dama blanca, la misma que está protegida por su aliada la torre blanca. Es decir que el rey no puede comerse la dama porque está defendida, tampoco puede cubrirse del jaque, puesto que el mismo es muy cercano y mucho menos puede huir a un lugar seguro.



### Posiciones típicas de jaque mate

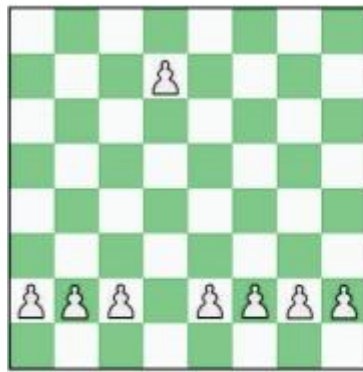


### Movimientos especiales dentro del tablero de ajedrez

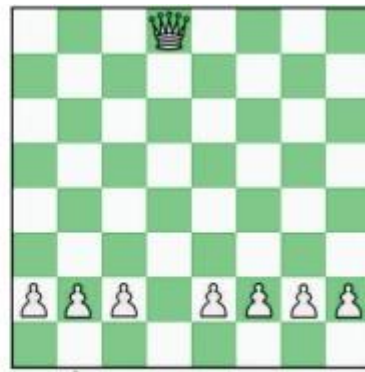
#### La coronación o promoción de peón

El peón tiene una característica que lo vuelve muy fuerte en los finales de ajedrez, puesto que al llegar al otro extremo del tablero logra tener una metamorfosis muy curiosa: se puede transformar en: un caballo, un alfil, una torre o una dama. Y no importa si el jugador tiene aún su dama dentro del tablero, en teoría se podría decir que se puede llegar a tener 9 damas dentro del tablero. Todo esto podría desequilibrar el transcurso de la partida (Treviño Guerrero, 2014).

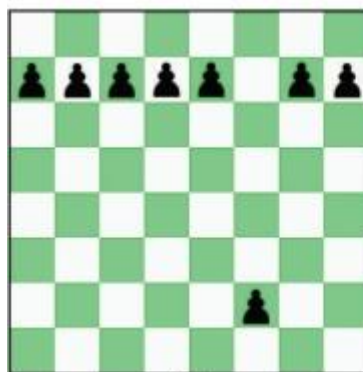
### Ejemplos:



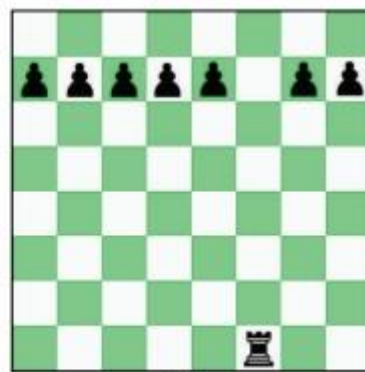
(1)



(2)



(1)

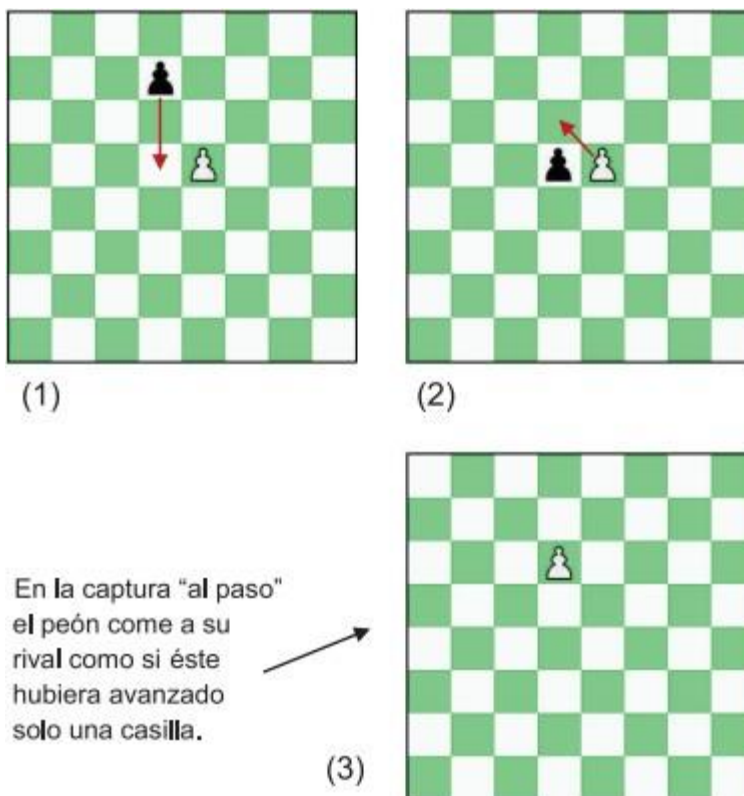


(2)

### La coronación o promoción de peón

Esta captura es un movimiento de justicia, ya que el peón que puede hacer esta maniobra se ha esforzado para llegar a la 5ta. fila del tablero de ajedrez y puede capturar a los peones enemigos de las columnas adyacentes salgan desde su posición inicial con 2 pasos quedan automáticamente alado de nuestro peón y se puede tomar de forma diagonal, pero solo en ese momento, luego de eso ya no será posible esta jugada de justicia (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016).

### Ejemplos:



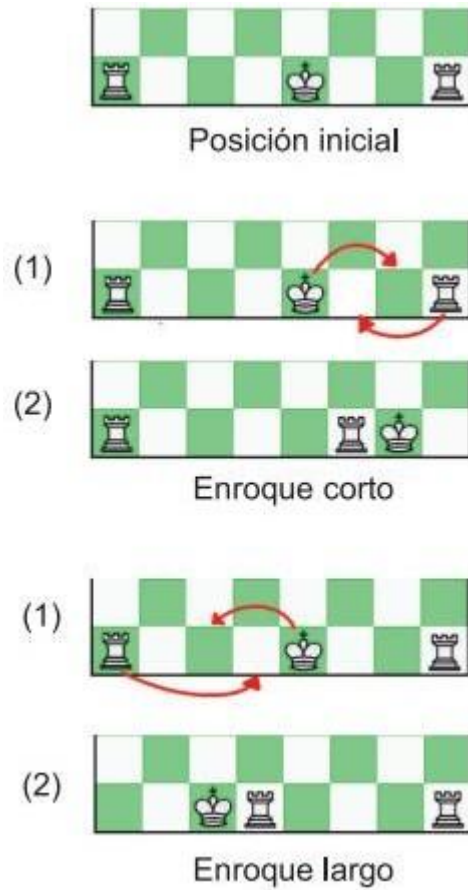
### El enroque

El rey es la pieza más importante dentro del talero de ajedrez y por ello existe una jugada especial que permite protegerlo rápidamente ante las posibles amenazas que hay dentro del juego. Este movimiento de igual manera se lo puede hacer una sola vez dentro de la partida, y siempre que cumplas con las siguientes condiciones:

1. Que no esté en jaque el rey por una pieza enemiga
2. Que no pase por una casilla atacada por una pieza enemiga o que al finalizar de hacer el enroque quede en jaque.
3. Que el rey y la torre no se haya movido en absoluto de la posición inicial del juego.

El enroque al ser un movimiento que busca la protección de su rey debe ser movido en primer lugar el rey dos casillas a la izquierda o a la derecha y

luego la torre saltará al sentido opuesto y se situará cerca de su rey (solo por esta ocasión).



### Reglas generales

- El jugador que tiene piezas blancas siempre será el que inicie el juego.
- En el turno de cada jugador solo se puede hacer una jugada.
- Los movimientos que se hagan durante la partida se lo debe realizar con una sola mano.
- Se debe recordar siempre que el ajedrez es un juego de caballeros y que si se toca una pieza se la debe mover o capturar. El famoso dicho en el ajedrez es: “pieza tocada pieza movida”, si desea acomodar una pieza

tiene que decir: “acomodo” y debe hacerlo en su tiempo y turno de reflexión.

- Si se deja una pieza en una casilla y ya se la soltó, no se puede rectificar el movimiento.
- El rey nunca puede permanecer en jaque, es decir se debe librar del jaque en ese mismo momento.

### **Casos de empate**

Todas las partidas se consideran de empate o tablas cuando:

- No hay material suficiente para lograr dar jaque mate.
- De mutuo acuerdo
- Cuando existe 3 veces la misma posición de manera consecutiva.
- Cuando el rey termina ahoga, es decir cuando no puede hacer ningún movimiento legal y el rey no se encuentra en jaque por una pieza adversaria.
- Si después de 50 movimientos no se realizó ningún movimiento de peón o algún tipo de captura de pieza.

## Posición inicial para una partida de ajedrez

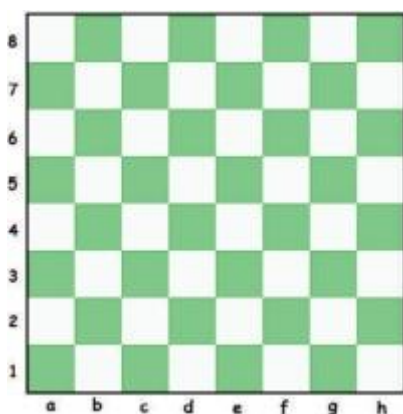
Para iniciar una partida de ajedrez es necesario considerar lo siguiente:

1. Que el tablero tenga ubicado la casilla blanca de la esquina en la derecha de cada jugador.
2. Que la ubicación de las damas sea: dama blanca en casilla blanca y dama negra en casilla negra.
3. Que las piezas estén ordenadas de manera



correcta: torres en las esquinas, caballos al lado de las torres, alfiles al lado del caballo y el rey al lado de su dama.

## Nomenclatura para una apuntar partida de ajedrez



La anotación permite que el estudiante logre recopilar y recuperar las jugadas que ha hecho en el transcurso de la partida. En la actualidad la escritura algebrica es la que está avalada por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

Es muy útil enseñar la escritura a los estudiantes porque este sistema funciona como el plano cartesiano, es decir que se optará en primer lugar por el eje de las X (donde están las letras) y luego por el eje de las Y (donde están los números).

También es necesario recordar que para referirse a cada una de las piezas de ajedrez se debe utilizar la inicial de cada trebejo, en letra mayúscula:

Rey=R; Dama=D; Torre=T; Alfil=A; Caballo=C; para referirse a los movimientos de peón solo es necesario escribir la coordenada donde este se haya movido, sin poner la inicial P, ejemplo: e4, c5, c3 etc.

Para iniciar anotar las jugadas que se hacen durante la partida primero se deberá apuntar la letra mayúscula de la pieza que se movió, luego la letra minúscula de la columna y por último el número de la fila. También para decir que una pieza capturó a otra se utiliza el signo “x” (Treviño Guerrero, 2014).

### **Ejemplos:**

Df6: es decir que la Dama se movió a la casilla f6

Te5: la torre se movió a la casilla e5.

Ab4: el Alfil se movió a la casilla b4.

Axc6: el Alfil capturó una pieza que estaba en la casilla c6.

d4: que el peón se movió a la casilla d4.

Cuando la captura se hace con un peón se debe escribir:

cxd4: el peón que estaba en la columna c, tomó alguna pieza que estaba ubicada en la casilla d4.

exf6: el peón ubicado en la columna e, tomó una pieza que estaba en la casilla f6.

Cuando el estudiante siga introduciéndose en la literatura ajedrecística puede encontrarse con algunos signos, los mismos que tienen algunos significados:

x= captura de pieza

?= mala jugada

0-0= enroque corto

??= pésima jugada

0-0-0= enroque largo

!?= jugada interesante

+ = jaque

?!=jugada interesante

++ = jaque mate

1-0= victoria para las blancas

!= buena jugada

0-1= victoria para las negras

!!=jugada brillante

½ - ½ = Tablas o empate

Con el uso de la anotación algebraica se logra tener un vademécum de las partidas que los estudiantes han jugado con ello se puede comprender dónde fueron sus aciertos o sus errores durante la partida. También permite que los estudiantes se inserten en el mundo del ajedrez, ya que en este hermoso deporte existen libros, revistas, partidas comentadas de grandes jugadores, maestros y campeones mundiales, las mismas que tienen muchas ideas, estrategias y tácticas que permiten al estudioso a elevar su nivel, su creatividad y su fuerza en el juego.

#### **Capítulo IV**

##### **¿Cómo podemos desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales con el ajedrez?**

“Yo creo que el Ajedrez posee una magia que es también una ayuda en la edad avanzada. Una rodilla reumática es olvidada durante una partida de Ajedrez y otros eventos pueden parecer algo sin importancia comparada a una catástrofe en el tablero de Ajedrez”.

(GM. Vlastimil Hort, Checoslovaquia)

“El Ajedrez es el alimento natural de las neuronas”.

(Nelson Pinal)

“El Ajedrez es una actividad intelectual que facilita orientarse en las tormentas y encontrar luz en las tinieblas”.

(Nelson Pinal)

A lo largo de esta investigación se ha venido mencionando que el ajedrez es una herramienta que coadyuva para el desarrollo de las personas que lo practican. Este juego ayuda al área cognitiva, la misma que es la encargada de la atención, la memoria, la toma de decisiones, etc. El área emocional al practicar este deporte permite que haya un constante control del primer impulso, comprender sus emociones durante la partida y también las emociones del adversario. En el área social el ajedrez permite que las

personas que lo practiquen interactúen con sus contrincantes luego de la partida para contrastar ideas que se fueron dando a lo largo de la misma.

A continuación se detalla cómo se puede desarrollar actividades que aborden a las áreas anteriormente mencionadas.

Para empezar a utilizar el ajedrez es necesario evaluar los conocimientos que tiene los estudiantes sobre los movimientos que hace cada pieza dentro del tablero de ajedrez. Para ello se realiza minipartidas:





Partida de torres y alfiles

Con las minipartidas se hace que haya una interacción entre los estudiantes, un trabajo colaborativo en el cual todos construyen su conocimiento, los jóvenes que más saben instruyen a los que están recién aprendiendo. Es un espacio que ayuda a la reflexión, al

aprendizaje vicario, la autorregulación. También se ejercita la memoria, el razonamiento y lo más importante la interacción entre todos los miembros del aula (Treviño Guerrero, 2014; García, 2016).

El docente en estos momentos solo es un mero observador de la actividad que están haciendo los estudiantes, y si ellos solicitan ayuda debe hacerlo, es decir es un mediador que ayuda a que ellos comprendan el conocimiento.

No. 2		<b>EL AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA</b>
<b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b>	Palabra rápida – Parame la mano	
<b>ÁREAS COGNITIVAS</b>	CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Todos los estudiantes con sus docentes	
<b>ÁREA Y MATERIALES:</b>	Juego de ajedrez – mesa – sillas reloj de ajedrez	
<b>PREPARACIÓN</b> <b>DESARROLLO:</b>	<p>Los estudiantes deberán escuchar las directrices del juego que se va usar mientras se juegan las partidas rápidas.</p> <p>El docente debe indicar quién juega con blancas y con negras, debe sincronizar el reloj de ajedrez a un minuto por jugador (o a 3 minutos, deberá existir un consenso en el tiempo de juego) luego dice con qué letra empiezan a jugar párame la mano.</p> <p>Ejemplo: frutas con A, Ciudades con B, Nombres con C, animales con D, etc. Luego de lo acordado empieza la partida y deben ir alternado las respuestas, quien llegue a repetir 3 veces o no sepa qué decir pierde. También perderá la persona que se quede sin tiempo.</p>	
<b>ESQUEMA GRÁFICO:</b>		

<b>REGLAS:</b>	Si un jugador no sabe qué decir no puede hacer su jugada hasta tener una respuesta acertada, si llega a quedarse sin tiempo pierde y cambiamos de color o sino de jugadores.
<b>DIFERENCIACIONES:</b>	Se puede cambiar de jugadores y de temas a nombrar Frutas, países, ciudades, deportes, etc.
<b>ASPECTOS CONSIDERAR:</b>	<b>A</b> En todo momento el docente debe enfocarse en el esfuerzo de cada participante, alentarlos y sobre todo destacar que el objetivo de la actividad es desarrollar la memoria lingüística y su capacidad de atención en las indicaciones dadas.


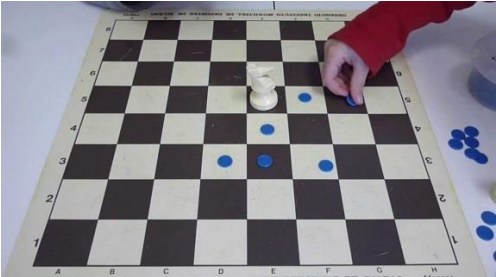
### Actividad número 3

Es necesario que el docente siempre esté haciendo una retroalimentación de cómo avanzan sus dicentes en el conocimiento es así que para ello deberán responder a un cuestionario:


Preguntas a responder: ¿les gusta jugar ajedrez? ¿Cómo se sienten jugando? ¿Qué piensan cuando están jugando? ¿Cómo se sienten al jugar ajedrez? ¿Qué palabras recuerdan que hay dentro del mundo del ajedrez?

Indicar el tablero de ajedrez y evaluar si recuerdan qué es una fila, una diagonal, una columna y cuántas casillas hay en el tablero de ajedrez.

Indicar las piezas de ajedrez y evaluar si recuerdan cómo se movían y sus nombres.

<p>No. 4</p>		<p><b>EL AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA Y LA MOTRICIDAD FINA</b></p>
<p><b>ACTIVIDAD REALIZARSE</b></p>		<p><b>MOVIMIENTOS CON EL CABALLO DE AJEDREZ</b></p>
<p><b>TÉCNICA:</b></p>		<p>CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA</p>
<p><b>PARTICIPANTES:</b></p>		<p>Todos los estudiantes con sus docentes</p>
<p><b>ÁREA Y MATERIALES:</b></p>		<p>Tablero de ajedrez – aula – el caballo de ajedrez y tapas de botellas desechables</p>
<p><b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b></p>		<p>Los participantes deben practicar el salto del caballo, luego de eso se coloca un tablero de ajedrez, en donde uno de los jugadores jugará con el caballo de ajedrez y el otro pondrá las tapas plásticas en el lugar que saltó el caballo de ajedrez, todo esto hasta que el caballo se quede sin jugadas o que recorra todo el tablero de ajedrez. Luego cambian de lugar los dos estudiantes.</p> <p>Cabe destacar que esta actividad desarrolla la motricidad fina, ya que al poner o quitar las tapas de botellas los estudiantes están utilizando la pinza.</p>
<p><b>ESQUEMA GRÁFICO:</b></p>		

<b>REGLAS:</b>	Los estudiantes deben conocer cómo es el movimiento del caballo y el juego termina cuando el caballo se queda atrapado por las tapas de botellas.
<b>VARIANTES:</b>	Se puede poner los países con sus capitales o también usar con sílabas, palabras para enseñar el proceso lector.
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<p>Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo la mejor alternativa y sobre todo mejorando sus resultados con la práctica.</p> <p><b>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al no acabar de llenar todas las casillas.</b></p>

No. 5		<b>EL AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA</b>
<b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b>	<b>Utilizar las plataformas virtuales</b>	
<b>TÉCNICA:</b>	CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA	
<b>PARTICIPANTES:</b>	Todos los estudiantes con sus docentes	
<b>ÁREA Y MATERIALES:</b>	Tablero de ajedrez – aula – plataformas virtuales	
<b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b>	Los participantes deben ingresar a la plataforma virtual <a href="https://www.chess.com/vision">https://www.chess.com/vision</a> para ejercitar la visión del tablero de ajedrez	



<p><b>ESQUEMA GRÁFICO:</b></p>	
<p><b>REGLAS:</b></p>	<p>El estudiante deberá repetir las coordenadas que salen en la pantalla de la aplicación, tiene 30 segundos para elegir las casillas dentro del tablero de ajedrez.</p>
<p><b>VARIANTES:</b></p>	<p>Se puede cambiar la posición del tablero e ir escogiendo coordenadas con negras, con blancas o mixtas.</p>
<p><b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b></p>	<p>Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo las coordenadas que solicita la plataforma.</p> <p><b>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al equivocarse o al lograr superar su record.</b></p> <p><b>En esta actividad se puede evaluar resiliencia, administración de la frustración, atención y persistencia.</b></p>

No. 6		<b>EL AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA Y EMOCIONAL</b>
<b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b>		<b>Utilizar las plataformas virtuales</b>
<b>TÉCNICA:</b>		CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA
<b>PARTICIPANTES:</b>		Todos los estudiantes con sus docentes
<b>ÁREA Y MATERIALES:</b>		Tablero de ajedrez – aula – plataformas virtuales
<b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b>		Los participantes deben ingresar a la plataforma virtual <a href="https://www.chess.com/solo-chess">https://www.chess.com/solo-chess</a> para ejercitar y memorizar los movimientos de las piezas de ajedrez.
<b>ESQUEMA GRÁFICO:</b>		
<b>REGLAS:</b>		El estudiante deberá capturar las piezas de ajedrez, solo puede mover dos veces una pieza y la última pieza en capturar a las demás siempre será el rey.
<b>VARIANTES:</b>		Mientras más problemas resuelvas más difícil se hace la actividad
<b>ASPECTOS CONSIDERAR:</b>	<b>A</b>	Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo las coordenadas que solicita la plataforma.

	<p>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al equivocarse o al lograr superar su record.</p> <p>En esta actividad se puede evaluar resiliencia, administración de la frustración, atención y persistencia.</p>
--	---

No. 7		<b>EL AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA Y EMOCIONAL</b>
<b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b>		<b>Utilizar las plataformas virtuales</b>
<b>TÉCNICA:</b>		<b>CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA</b>
<b>PARTICIPANTES:</b>		Todos los estudiantes con sus docentes
<b>ÁREA Y MATERIALES:</b>		Tablero de ajedrez – aula – plataformas virtuales
<b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b>		Los participantes deben ingresar a la plataforma virtual <a href="https://lichess.org/learn#/">https://lichess.org/learn#/</a> para recordar los movimientos que hacen las piezas de ajedrez
<b>ESQUEMA GRÁFICO:</b>		

<b>REGLAS:</b>	El estudiante deberá ir superando cada nivel que la aplicación le vaya poniendo empieza con el movimiento de torre, luego de alfil, dama, rey y caballo.
<b>VARIANTES:</b>	Mientras más problemas resuelvas empezará a comprender nuevos movimientos especiales
<b>ASPECTOS CONSIDERAR:</b>	<p><b>A</b> Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo las coordenadas que solicita la plataforma.</p> <p><b>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al equivocarse o al lograr superar su record.</b></p> <p><b>En esta actividad se puede evaluar resiliencia, administración de la frustración, atención y persistencia.</b></p>

No. 8		<b>El AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA Y EMOCIONAL</b>
<b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b>		<b>Utilizar las plataformas virtuales</b>
<b>TÉCNICA:</b>		<b>CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA</b>
<b>PARTICIPANTES:</b>		<b>Todos los estudiantes con sus docentes</b>
<b>ÁREA Y MATERIALES:</b>		<b>Tablero de ajedrez – aula – plataformas virtuales</b>
<b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b>		<b>Los participantes deben ingresar a la plataforma virtual <a href="https://lichess.org/practice">https://lichess.org/practice</a> para empezar a practicar los mates elementales y así lograr ganar sus partidas.</b>
<b>ESQUEMA GRÁFICO:</b>		
<b>REGLAS:</b>		<b>El estudiante deberá conocer los patrones para dar el mate escalera, el mate de dama, el mate de torre.</b>
<b>VARIANTES:</b>		<b>Mientras más problemas resuelvas empezará a comprender nuevos movimientos especiales</b>
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>		<b>Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo las coordenadas que solicita la plataforma.</b>  <b>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al equivocarse o al lograr superar su record.</b>

	<p>En esta actividad se puede evaluar resiliencia, administración de la frustración, atención y persistencia.</p>
--	---

<p>No. 9</p>		<p><b>EI AJEDREZ ENFOCADO EN EL ÁREA COGNITIVA Y EMOCIONAL</b></p>
<p><b>ACTIVIDAD A REALIZARSE</b></p>	<p><b>Utilizar las plataformas virtuales</b></p>	
<p><b>TÉCNICA:</b></p>	<p>CONCENTRACIÓN – ATENCIÓN – MEMORIA</p>	
<p><b>PARTICIPANTES:</b></p>	<p>Todos los estudiantes con sus docentes</p>	
<p><b>ÁREA Y MATERIALES:</b></p>	<p>Tablero de ajedrez – aula – plataformas virtuales</p>	
<p><b>PREPARACIÓN DESARROLLO:</b></p>	<p>Los participantes deben ingresar a la plataforma virtual <a href="https://www.chess.com/puzzles/rush">https://www.chess.com/puzzles/rush</a> para empezar a resolver los problemas que la aplicación pone de forma aleatoria.</p>	
<p><b>ESQUEMA GRÁFICO:</b></p>		

<b>REGLAS:</b>	El estudiante empieza a resolver los problemas de ajedrez y a medida que resuelve los puzles los problemas se vuelven más complicados
<b>VARIANTES:</b>	Luego de resolver los problemas puede verificar donde se equivocó y jugar contra el ordenador para aprender de sus errores
<b>ASPECTOS CONSIDERAR:</b>	<p data-bbox="718 609 1473 757">A Recordar a los estudiantes que esto no es una competencia, sino que lo deben hacer razonando, viendo las coordenadas que solicita la plataforma.</p> <p data-bbox="718 790 1473 938"><b>Luego de cada actividad siempre preguntar al estudiante cómo se sintió al equivocarse o al lograr superar su record.</b></p> <p data-bbox="718 972 1473 1120"><b>En esta actividad se puede evaluar resiliencia, administración de la frustración, atención y persistencia.</b></p>

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En la presente investigación se optó por tomar como herramienta psicopedagógica el ajedrez para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales. Es un estudio descriptivo para comprender cómo se encuentran las áreas nombradas anteriormente en los estudiantes que tienen como asignatura el ajedrez. Para recabar información se utilizó instrumentos que evalúan atención, autoevaluación de la inteligencia emocional y las habilidades sociales.

Es importante destacar que el ajedrez es una herramienta que potencializa el aprendizaje en los estudiantes, ya que es una actividad que desarrolla la atención, el control emocional, y también al ser un instrumento que ayuda a gamificar el aula permite que los discentes socialicen entre ellos. Lo mencionado anteriormente se puede corroborar con los datos obtenidos de los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes”, ya que los resultados fueron muy favorables.

Los resultados obtenidos comprueban que el ajedrez aporta de manera significativa para potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes, ya que los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes” obtuvieron una media del 83% en la dimensión que evalúa concentración, del test de atención D2. De la misma forma los encuestados obtuvieron resultados favorables en el Test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional, el mismo que evalúa las siguientes dimensiones: Autoconciencia un 80%, Autocontrol un 83%, Autoconfianza un 80%, Empatía un 83%, Motivación un 83% y en Competencia Social un 76%. También se obtuvo resultados similares en la Escala que evalúa habilidades sociales, la misma que evalúa las siguientes dimensiones: Primeras Habilidades Sociales un 80%; Habilidades sociales avanzadas 79%; Habilidades Relacionadas con los Sentimientos obtuvieron un 82%; Habilidades alternativas a la Agresión un 80%; Habilidades para hacer frente al estrés un 81%;

Habilidades de Planificación un 81%. Con los resultados obtenidos se demuestra que el ajedrez contribuye al desarrollo de los estudiantes en las habilidades: cognitivas, emocionales y sociales. Estos datos son positivos, ya que son estudiantes que están empezando la adolescencia y su madures cortical, emocional y social todavía se están desarrollando. Con ello se puede evidenciar que la práctica del deporte ciencia dentro de la Unidad Educativa “Británico los Andes” por parte los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica contribuye a que desarrollen sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Con lo cual se está aportando a que tengan mejores resultados académicos, logren fluir en sus emociones y sepan dialogar de una manera asertiva con toda la comunidad educativa.

Estos datos se han encontrado en otras investigaciones donde los resultados han sido similares. Según Paniagua (2017) la práctica del ajedrez contribuye a mejorar los procesos cognitivos como la percepción, la atención y las funciones ejecutivas, es una investigación que se realizó a 60 estudiantes de dos centros educativos distintos, los mismos que están entre los 6 años a 9 años de edad, se demostró que luego de 6 meses de enseñarles ajedrez tenían una mejor regulación emocional, eran más sociables y sus niveles atencionales eran notorios.

De igual manera hay una investigación de Sandoval-Tipán y Ramos-Galarza, (2020) con una población de 60 participantes, que se encontraban en las edades de 7 a 11 años de edad, de los cuales 30 jugaban el deporte ciencia y los otros eran grupo control. Como conclusión mencionan que con la práctica del ajedrez y los ejercicios de táctica y la memorización de aperturas que tiene este juego mental ayuda a una mejor toma de decisiones.

Para que el ajedrez sirva como una herramienta que ayude a desarrollar la inteligencia, el control emocional y sobre todo sea una herramienta que ayude a socializar entre los estudiantes, se requiere que se lo utilice como un juego, mucho más que como un deporte competitivo. Por ello, se puede utilizar los puzzles, partidas magistrales, juegos con poca duración de tiempo todo esto con la finalidad de dar un espacio para que los estudiantes puedan ordenar sus ideas y poder argumentar sus respuestas. Todo esto contribuye a que haya un mejor proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes interactúan y aprenden entre ellos, y por lo tanto se genera un espacio

que ayuda a fomentar las emociones positivas las mismas que ayudan a tener un aprendizaje significativo.

La guía sirve como orientación a los docentes para que utilicen el ajedrez como una herramienta psicopedagógica la misma que orienta cómo enseñar el deporte ciencia para desarrollar la concentración, la atención, el control emocional, gamificar el aula etc.

Las limitaciones encontradas en la investigación fue la aplicación de los reactivos los mismo que tuvieron que ser tomados en varias horas de clases, ya que al ser 3 instrumentos se tenía que evaluar a diferentes horas. La plataforma Zoom la cual utilizaban en la Unidad Educativa no permitía visualizar a todos los encuestados, sin embargo no hubo mayor complicación al tomar los reactivos.

Luego de corroborar con otras investigaciones que el ajedrez es una herramienta adecuada para potenciar las habilidades: cognitivas, emocionales y sociales se recomienda que las Unidades Educativas ecuatorianas tomen el ejemplo de los países europeos y que adhieran este deporte a las aulas del saber para que los estudiantes tengan una nueva alternativa de aprendizaje en su vivir diario.

## **Recomendaciones**

Es necesario que las instituciones educativas ecuatorianas incluyan como asignatura obligatoria u optativa al ajedrez puesto que es un deporte que ayuda al desarrollo de la atención, el raciocinio, el control emocional, habilidades muy necesarias para tener un aprendizaje significativo, además son habilidades que ayudarán a los estudiantes para que se desenvuelvan a lo largo de su vida en sus estudios y en el área laboral. También contribuye a que existan espacios de interacción entre los coetáneos lo cual da oportunidad a que se dé un aprendizaje colaborativo entre cada uno de los estudiantes.

Se recomienda utilizar el ajedrez como un juego que contribuya a gamificar el aula, ya que impulsa a que los estudiantes estén concentrados. Anima también a que respeten los criterios de sus coetáneos, genera confianza en sus habilidades al resolver puzzles, comprender los planes en las posiciones que se les presente, ganar una partida de ajedrez o comprender porque han perdido la misma etc. Todo esto también contribuye que se fomenten emociones positivas dentro del aula, y eso aporta a tener mejores resultados en sus aprendizajes.

El manual debe servir como guía a los docentes, también tiene que ser utilizada con otros libros de ajedrez fundamentales para la enseñanza de este deporte, además se tendrá que trabajar en conjunto con las plataformas de ajedrez como chess.com, lichess.org, buho21 etc. Todo esto con la intención de hacer una enseñanza integral que ayuda en el proceso lector, el cálculo matemático y sobre todo en educar la inteligencia emocional de los estudiantes.

## **Bibliografía**

- Andrade Torres, M. X. (2004). *Técnicas y procesos grupales* . Quito : Cámara Ecuatoriana del Libro.
- Betina Lacunza, A., & Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, vol. XII, (23), 159-182.
- Blanco, U. (2010 ). El ajedrez como Patrimonio Cultural Intangible de la Humanidad. *Chessbase*, 1-10.
- Calero, J. F. (2016). Ajedrez social y terapéutico. *Ajedrez social y terapéutico*, 10-12.
- Castillo Alba, N. (2008). *Desarrollo de habilidades cognitivas*. Bogota: TAEPE.
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de psicología*. Bogotá: Ecoe.
- Contrufo, T., & Uereña, J. (2018). *El Cerebro y las emociones* . España : Bonallettera Alcompas S.T.
- Cruz Narváez, B. E., Castillo Hernández, É., & Zárate Cabrera, Z. (2013). *Habilidades Cognitivas Básicas* . México: Secretaría de Educación.
- Cury, A. (2006). *Padres brillantes, Maestros Fascinantes*. Buenos Aires: Minotaruo .
- Díaz, C. (1989). *Su hijo si puede jugar ajedrez* . Quito: Erazos.
- Fernández, J. (2016). *Las transversalidades del ajedrez*. Balagiums.
- García, L. (2016). *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Barcelona: Planeta.
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia Emocional* . Barcelona. España: Editorial Kairós.
- Grau, R. (1990). *Cartilla de Ajedrez* . Argentina : Sopena .
- Hernández Rodríguez, R. (2011). *La mediación de conflictos entre pares y la formación de competencias ciudadanas en la escuela*. Bogotá: Opciones Gráficas Editores Ltda.
- Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

- Kasparov, G. (2000). *Ajedrez curso completo* . Madrid : Selector .
- Kovacic, D. M. (2012). AJEDREZ EN LAS ESCUELAS. UNA BUENA MOVIDA. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*,, vol. 4(1), 29-41.
- Krogius. (1977). *La psicología en el Ajedrez* . Barcelona: Martinez Roca.
- Lizalde, E. (1974). *De Buda a Fischer, 2000 años de ajedrez*. México D.F.: Posada.
- López Michelone, M. (2008). *Ajedrez Genial, las mejores jugadas de los niños prodigios*. México: Selector.
- Ministerio de Educación. (01 de marzo de 2017). LOEI. *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Pichincha, Ecuador: s/e.  
Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- OCDE. (2017). *Panorama de la educación 2017*. Madrid, España : Santillana. doi: 978-84-680-4533-7
- Paniagua, M. (2017). *La influencia del ajedrez en los procesos cognitivos* . Madrid : Universidad Internacional de Rioja .
- Portellano, J. A. (2005). *Introducción a la neuropsicología*. España: Mc Graw Hill.
- Portellano, J. A., & García, J. (2014). *Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. España: Síntesis .
- Portillo-Torres, M. C. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 1-14.  
doi:<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v41i2.21719>
- Posso Yépez, M. Á. (2009). *Metodología para el trabajo de grado*. Ibarra: Talleres Gráficos NNA de Comunicadores.
- Ramos-Galarza. (2019). *FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN PARA PSICÓLOGOS: PRIMER ROUND*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.

- Rigby, M., & Sanchis, E. (2006). The concept of skills and its social construction [El concepto de habilidad y su constructo social]. *European Journal of vocational training*, 22-33.
- Roeders, P. (2012). *Aprendiendo Juntos*. Barcelona : Alfaomega.
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos de la investigación científica.T. *Tiempo de educar*, 12(24), 278. doi:1665-0824
- Sandoval-Tipán, & Ramos-Galarza, C. (2020). Efectos Del Ajedrez en el Funcionamiento Neuropsicológico Infantil de la Memoria de Trabajo y la Planificación. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 45-51.
- Sandoval-Tipán, L., & Ramos-Galarza, C. (2020). Efectos Del Ajedrez en el Funcionamiento Neuropsicológico Infantil de la Memoria de Trabajo y la Planificación. *Revista Ecuatoriana de Neurología*.
- Torres, Á., & Romero-Rodriguez, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica, experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito: Abya-Yala.
- Treviño Guerrero, S. G. (2014). *Kasandra: Un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez*. México : Fortalcimiento de la calidad Educativa .
- Triglia, A., Regader, B., & García-Allen, J. (2018). *¿Qué es la inteligencia?* . España : Bonallettera Alcompas L.T.
- Ugarte Romero, J. (2001). *Ajedrez cultura y deporte*. Guayaquil: Gráfica Reyes.
- Valdés, A. (2010). *Metodología y ejercitación en el proceso de enseñanza y entrenamiento en el Ajedrez*. Quito: FEDENADOR.
- Vargas, Z. (2009). La Investigación Aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. doi:0379-7082
- WHO. (1999). Conclusions form a United Nations Inter-Agency Meeting. [Conclusiones del encuentro InterAgencias de las Naciones Unidas].
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa. 11a. edición*. México: PEARSON EDUCACIÓN.

## **Anexos 1**

No.	Objetivos	Fundamentación Teórica	Resultados	Conclusiones	Recomendaciones
1	<p>Analizar el aporte del ajedrez para potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.</p>	<p>El ajedrez ha sido siempre objetivo de estudio y de indagación para ver cómo el cerebro de los ajedrecistas funciona. Es así que está comprobado que el deporte ciencia ayuda al desarrollo intelectual de la persona que lo practica, ya que el ajedrez educa el raciocinio, el proceso del pensamiento, la ética, el control emocional, el autoestima, la creatividad, etc. (Valdés, 2010).</p> <p>El ajedrez, es una disciplina deportiva que significa una confrontación entre dos voluntades y tanto en la preparación, durante la partida o después de</p>	<p>Se analiza y se fundamenta en el marco teórico cómo el ajedrez puede potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.</p>	<p>Es importante destacar que el ajedrez es una herramienta que potencializa y ayuda al desarrollo intelectual de quién lo juega, puesto que es un deporte que educa el raciocinio de los estudiantes. También al ser un deporte en el que se enfrentan dos voluntades se genera constantemente diferentes emociones, las mismas que deben ser canalizadas por cada jugador. Por consiguiente, la práctica del deporte ciencia ayuda a desarrollar la inteligencia emocional, ya que se debe fluir entre emociones positivas y negativas en el transcurso de la partida. Además, el ajedrez es un juego que ayuda a que los estudiantes logren socializar entre ellos, ya que no hay límite de edad para participar con lo cual pueden jugar docentes, discentes y padres</p>	<p>Es necesario que las instituciones educativas ecuatorianas incluyan como asignatura obligatoria u optativa al ajedrez puesto que es un deporte que ayuda al desarrollo de la atención, el raciocinio, el control emocional, habilidades muy necesarias para tener un aprendizaje significativo, además son habilidades que ayudarán a los estudiantes para que se desenvuelvan a lo largo de su vida en sus estudios y en el área laboral. También contribuye a que existan espacios de interacción entre los coetáneos lo cual da oportunidad a que se dé un aprendizaje colaborativo entre cada uno de los estudiantes.</p>

		<p>ella se generan diferentes emociones: miedo, alergias, optimismo, frustración, ira, etc. es así que en las competencias ajedrecísticas se entremezclan las emociones positivas y negativas, en esos momentos el jugador, con respaldo de sus padres, amigos, entrenador o docente debe tener la suficiente inteligencia emocional para poder fluir en sus emociones, y si lo consigue, puede obtener mejores resultados y también no se verá afectada su salud (Valdés, 2010; García, 2016).</p> <p>Las conductas positivas generan salud emocional en los individuos que las</p>		<p>de familia. Al ser un juego muy dinámico ayuda a desarrollar la capacidad de expresarse, de reflexionar y sobre todo comprender las emociones propias como ajenas.</p>	
--	--	--	--	---	--

		<p>sienten, el ajedrez al ser una actividad de recreación contribuye a eso en las personas que lo practican. Es así, que existen investigaciones que demuestran que quienes juegan unas partidas en su descanso vuelven: a sus hogares, a sus trabajos o a sus actividades académicas de mejor semblante y dispuestos a rendir con mayor predisposición (Valdés, 2010).</p> <p>La mayoría de los ajedrecistas están sometidos a la constante reflexión y al análisis de los diferentes problemas planteados sobre el tablero de ajedrez, muestran un alto grado de seguridad en sus expresiones orales, faciales y corporales.</p>			
--	--	--	--	--	--

		Como si todo esto fuera poco, un aspecto fundamental es la facilidad que tienen los ajedrecistas para hacer amistades en su medio, y con ello, todo esto se considera al ajedrez como un elemento que apoya al bienestar de la salud social (Valdés, 2010;García, 2016).			
2	Determinar las condiciones y procesos que ayudan a la práctica del ajedrez para el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales.	Utilizar el ajedrez como herramienta gamificadora ayuda a también a que los estudiantes aprendan a comunicarse de una manera mucho más asertiva entre ellos, que respeten los turnos de interacción y los criterios de los demás compañeros. También, para poder argumentar su respuesta, tienen que organizar bien sus ideas y comprender las	Se determina y se fundamenta en el marco teórico las condiciones en que la práctica del ajedrez puede potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.	Para que el ajedrez sirva como una herramienta que ayude a desarrollar la inteligencia, el control emocional y sobre todo sea una herramienta que ayude a socializar entre los estudiantes, se requiere que se lo utilice como un juego, mucho más que como un deporte competitivo. Por ello, se puede utilizar los puzzles, partidas magistrales, juegos con poca duración de tiempo todo esto con la finalidad de dar un espacio	Se recomienda utilizar el ajedrez como un juego que contribuya a gamificar el aula, ya que impulsa a que los estudiantes estén concentrados. Anima también a que respeten los criterios de sus coetáneos, genera confianza en sus habilidades al resolver puzzles, comprender los planes en las posiciones que se les presente, ganar una partida de ajedrez o comprender porque han perdido la misma etc. Todo

		<p>secuencias de jugadas que tiene la posición (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018).</p> <p>Es así que la gamificación en el área de la educación es una actividad que ayuda al aprendizaje, que incluye en los juegos temáticos que recién se aprendió en el aula. Además, es un espacio de disfrute e incrementa las emociones positivas en los estudiantes, con lo que el ambiente permite un aprendizaje significativo (Calero, 2016; Torres y Romero-Rodriguez, 2018).</p>		<p>para que los estudiantes puedan ordenar sus ideas y poder argumentar sus respuestas. Todo esto contribuye a que haya un mejor proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes interactúan y aprenden entre ellos, y por lo tanto se genera un espacio que ayuda a fomentar las emociones positivas las mismas que ayudan a tener un aprendizaje significativo.</p>	<p>esto también contribuye que se fomenten emociones positivas dentro del aula, todo eso aporta a tener mejores resultados en sus aprendizajes.</p>
--	--	--	--	--	---

3	<p>Identificar el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.</p>	<p><b>Habilidad cognitiva</b> La habilidad de concentrarse en el ajedrez es vital para poder desarrollar más habilidades dentro del tablero, también es necesario para lograr hacer cualquier actividad en la vida, ya sea a nivel: académico, laboral o social. Ahora bien, referente a este tema Kasparov (Campeón mundial de ajedrez durante 15 años) menciona que: “esta habilidad es la base para todo lo demás”; mientras que Alekhine (Campeón mundial de ajedrez durante 17 años) comenta que: “El rasgo más importante que determina la fuerza en ajedrez es la concentración</p>	<p>Los resultados obtenidos comprueban que el ajedrez aporta de manera significativa para potenciar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes, ya que los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Británico los Andes” obtuvieron una media del 83% en la dimensión que evalúa concentración, del test de atención D2. De la misma forma los encuestados obtuvieron</p>	<p>Estos datos son positivos, ya que son estudiantes que están empezando la adolescencia y su madures cortical, emocional y social todavía se están desarrollando. Con ello se puede evidenciar que la práctica del deporte ciencia dentro de la Unidad Educativa “Británico los Andes” por parte los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica contribuye a que desarrollen sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Con lo cual se está aportando a que tengan mejores resultados académicos, logren fluir en sus emociones y sepan dialogar de una manera asertiva con toda la comunidad educativa.</p>	<p>El ajedrez tiene que usarse como una una herramienta psicopedagógica para ayudar a desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes que lo practiquen, desde luego, este deporte debe ser usado como un espacio de esparcimiento más que de confrontación.</p>
---	--	--	--	--	--

		<p><i>inamovible</i> que permite al jugador olvidarse por completo del mundo exterior”. Dicho de otra forma, una buena concentración es la <i>habilidad</i> de fluir con las fuerzas emocionales, y este rasgo parece ser indicativo de la gente inteligente. Luego de todo lo mencionado, parece adecuada la recomendación de Botvinnik (Campeón mundial de ajedrez durante 16 años) que señala lo siguiente: “Yo solamente pienso con claridad cuando mi mente está en calma. Es muy fácil buscar distracciones (o posibles excusas), más internas y externas. ¡Así que no lo</p>	<p>resultados favorables en el Test de Autoevaluación de la Inteligencia Emocional, el mismo que evalúa las siguientes dimensiones: Autoconciencia un 80%, Autocontrol un 83%, Autoconfianza un 80%, Empatía un 83%, Motivación un 83% y en Competencia Social un 76%. También se obtuvo resultados similares en la Escala que evalúa habilidades sociales, la misma que evalúa las siguientes dimensiones: Primeras Habilidades</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>permítala!” (López Michelone, 2008).</p> <p>Es un mecanismo de acceso que permite realizar cualquier actividad mental, es la entrada de la cognición, es el filtro que ayuda a seleccionar, priorizar, procesar y supervisar la información. El sistema nervioso está encargado de recibir constantemente información tanto propioceptivos, los que proceden del mismo organismo, como exteroceptivos, que provienen del exterior. Es así que al tener que procesar tanta información, tiene limitaciones, y por ello, debe ser capaz de priorizar los estímulos más relevantes y</p>	<p>Sociales un 80%; Habilidades sociales avanzadas 79%; Habilidades Relacionadas con los Sentimientos obtuvieron un 82%; Habilidades alternativas a la Agresión un 80%; Habilidades para hacer frente al estrés un 81%; Habilidades de Planificación un 81%. Con los resultados obtenidos se demuestra que el ajedrez contribuye al desarrollo de los estudiantes en las habilidades: cognitivas, emocionales y sociales.</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>descartar los que considere innecesarios (Portellano y García, 2014).</p> <p><b>Habilidad emocional</b></p> <p>Las emociones están para que tanto los seres humano y los animales logren desempeñar una función adaptativa, permite que estén listos para actuar ante cualquier imprevisto. Las emociones sirven a los seres humanos de guía cuando se trata de enfrentarse a momentos difíciles y la tarea es demasiado importante para dejarla al intelecto (Goleman, 2012; Contrufo y Uereña, 2018).</p> <p>El ajedrez, es una disciplina deportiva que significa una</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>confrontación entre dos voluntades y tanto en la preparación, durante la partida o después de ella se generan diferentes emociones: miedo, alegrías, optimismo, frustración, ira, etc. es así que en las competencias ajedrecísticas se entremezclan las emociones positivas y negativas, en esos momentos el jugador, con respaldo de sus padres, amigos, entrenador o docente debe tener la suficiente inteligencia emocional para poder fluir en sus emociones, y si lo consigue, puede obtener mejores resultados y también no se verá afectada su salud (Valdés, 2010; García, 2016).</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p><b>Habilidades sociales</b></p> <p>Las habilidades sociales son fundamentales en el siglo XXI, pues permiten la interacción entre coetáneos, muchos estudios mencionan que las habilidades sociales fomentan el autoestima, el comportamiento, ayuda a adoptar roles que les permita socializar, influye en cómo se desenvuelven en las actividades académicas, etc. (Betina Lacunza &amp; Contini de González, 2011)</p>			
4	Proponer una guía que utilice el ajedrez para un desarrollo integral de las	Luego de analizar, determinar y comprender cómo el ajedrez sirve como una	Elaboración de una guía que oriente cómo utilizar el ajedrez	La guía sirve como orientación a los docentes para que utilicen el ajedrez como una herramienta	El manual que servirá como guía a los docentes debe ser utilizada con otros libros de ajedrez fundamentales para

	<p>habilidades cognitivas, emocionales y sociales en el proceso educativo.</p>	<p>herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes que lo practiquen se consideró la elaboración de un manual que sirva de guía para los docentes para utilizar esta herramienta.</p>	<p>como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los discentes.</p>	<p>psicopedagógica la misma que orienta cómo enseñar el deporte ciencia para desarrollar la concentración, la atención, el control emocional, gamificar el aula etc.</p>	<p>la enseñanza de este deporte, también se tendrá que trabajar en conjunto con las plataformas de ajedrez como chess.com, lichess.org, buho21 etc. Todo esto con la intención de hacer una enseñanza integral que ayude en el proceso lector, el cálculo matemático y sobre todo en educar la inteligencia emocional de los estudiantes.</p>
--	--	--	---	--	---

*Tabla 5 Triangulación de resultados*

UNIDAD DE POSGRADOS EXTENSIÓN QUITO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

FICHA DE VALIDACIÓN PARA LA PROPUESTA

1. DATOS INFORMATIVOS

1	Nombres y Apellidos del docente:	Rojas Londoño Orlando David
2	Correo Electrónico:	<a href="mailto:davidrojas@uti.edu.ec">davidrojas@uti.edu.ec</a>
3	Fecha de validación:	20 de diciembre de 2021
4	Nombres y Apellidos de la Maestrante:	José Luis Díaz Mora
5	Nombres y Apellidos del Tutor:	PhD. Carlos Ramos Galarza

**Tema:** El ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes.

**OBJETIVO:** Elaborar un manual que permita usar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

2. INSTRUCCIONES

3.1 Luego de la capacitación y revisión de la guía didáctica, lea detenidamente los siguientes aspectos y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que corresponda a su criterio.

3.2 Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

3.3 Sírvase contestar con transparencia y veracidad. Sus criterios serán utilizados para fortalecer la propuesta.

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Observaciones: <b>LA PROPUESTA ES APLICABLE</b>					

Gracias por sus valiosos aportes a la investigación



Firmado electrónicamente por:  
ORLANDO DAVID  
ROJAS LONDOÑO

FIRMA DEL DOCENTE  
C.I. 1714595186

## UNIDAD DE POSGRADOS EXTENSIÓN QUITO

## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

## FICHA DE VALIDACIÓN PARA LA PROPUESTA

## 1. DATOS INFORMATIVOS

1	Nombres y Apellidos del docente:	Fernando Ezequiel Gallegos Arcos
2	Correo Electrónico:	<a href="mailto:fgallegosa@hotmail.com">fgallegosa@hotmail.com</a>
3	Fecha de validación:	15 de diciembre de 2021
4	Nombres y Apellidos de la Maestrante:	José Luis Díaz Mora
5	Nombres y Apellidos del Tutor:	PhD. Carlos Ramos Galarza

**Tema:** El manual de ajedrez que sirve para usarse como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

**OBJETIVO:** Elaborar un manual que permita usar el ajedrez como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los discentes de la Unidad Educativa “Británico los Andes”.

## 2. INSTRUCCIONES

3.1 Luego de la capacitación y revisión de la guía didáctica, lea detenidamente los siguientes aspectos y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que corresponda a su criterio.

3.2 Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

3.3 Sírvase contestar con transparencia y veracidad. Sus criterios serán utilizados para fortalecer la propuesta.

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Observaciones: Un tema muy interesante, ya que en verdad, el Ajedrez se ha convertido en una excelente herramienta para el Desarrollo del Pensamiento.					

Gracias por sus valiosos aportes a la investigación

\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL DOCENTE**  
**C.I. 1001581550**



Firmado electrónicamente por:  
**FERNANDO EZEQUIEL  
 GALLEGOS ARCOS**

Oficio No. **UTI-CA-MEILE-Q-037-2021**  
Quito, 06 de octubre de 2021

Señora  
M.Sc Margoth Moreno  
**RECTORA**  
**UNIDAD EDUCATIVA BRITÁNICO LOS ANDES**

De nuestra consideración;

Reciba un cordial saludo de parte de la Coordinación Académica de los Programas de Maestrías en Educación de la Universidad Tecnológica Indoamérica, por medio de la presente, solicitamos su autorización para que el señor **DÍAZ MORA JOSÉ LUIS**, con CI: **171774641-4**, maestrante del Programa de Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, realice la investigación de su proyecto de grado cuyo tema es: **“EL AJEDREZ COMO UNA HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES: COGNITIVAS, EMOCIONALES Y SOCIALES EN LOS DISCENTES”**, planteando como objetivo de investigación general, el analizar si el ajedrez funciona como una herramienta psicopedagógica para desarrollar habilidades: cognitivas, emocionales y sociales en los discentes. En la investigación se requiere de su apoyo y predisposición institucional para que se le permita al Maestrante tomar los reactivos que evaluarán las áreas cognitivas, emocionales y sociales. Estos instrumentos son: d2, AUTOEVALUACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL (Test de Emily Sterrett), ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (A. Goldstein & col. 1978)

Por su amable gestión que se sirva dar a este pedido y las facilidades brindadas a la investigación, siempre en beneficio de la mejora de los procesos educativos, la Academia le agradece su atención.

Atentamente;



Firmado electrónicamente por:  
**ORLANDO DAVID**  
**ROJAS LONDOÑO**

Lic. David Rojas Londoño, M.Sc, Ph.D©  
*Coordinador Académico de Posgrado*  
davidrojas@uti.edu.ec  
(+593) 2 3826 970 - 099 3092048

**Ambato:**

- Bolívar 2035 y Guayaquil  
Telf.: (03) 242 1713 ext. 127

- Manuelita Sáenz y Agramonte  
Telf.: (03) 2588 332 ext. 500



www.uti.edu.ec

**Quito:**

- Machala y Sabanilla Sector Cotocollao  
Telf.: (02) 382 6970 ext. 300 - 301-302

## AUTOEVALUACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL (Test de Emily Sterrett)

---

1

2

3

4

5

Prácticamente

nunca

Prácticamente siempre

1. Soy consciente de las reacciones físicas (gestos, dolores, cambios súbitos) que señalan una reacción "visceral" emocional.
2. Admito de buena gana mis errores y me disculpo.
3. No me aferro a los problemas, enfados o heridas del pasado y soy capaz de dejarlos atrás para avanzar.
4. Normalmente tengo una idea exacta de cómo me percibe la otra persona durante una interacción específica.
5. Hay varias cosas importantes en mi vida que me entusiasman y lo hago patente
6. Tengo facilidad para conocer o iniciar conversaciones con personas desconocidas cuando tengo que hacerlo.
7. Me tomo un descanso o utilizo otro método activo para incrementar mi nivel de energía cuando noto que está decayendo.
8. No me cuesta demasiado asumir riesgos prudentes.
9. Me abro a las personas en la medida adecuada, no demasiado, pero lo suficiente como para no dar la impresión de ser frío y distante.
10. Puedo participar en una interacción con otra persona y captar bastante bien cuál es su estado de ánimo en base a las señales no verbales que me envía.
11. Normalmente, otros se sienten inspirados y animados después de hablar conmigo.
12. No tengo ningún problema a la hora de hacer una presentación a un grupo o dirigir una reunión.
13. Cada día dedico algo de tiempo a la reflexión.
14. Yo tomo la iniciativa y sigo adelante con las tareas que es necesario hacer.
15. Me abstengo de formarme una opinión sobre los temas y de expresar esa opinión hasta que no conozco todos los hechos.

16. Cuento con varias personas a las que puedo recurrir y pedir su ayuda cuando lo necesito.
17. Intento encontrar el lado positivo de cualquier situación.
18. Soy capaz de afrontar con calma, sensibilidad y de manera proactiva las manifestaciones emocionales de otras personas.
19. Normalmente soy capaz de identificar el tipo de emoción que siento en un momento dado.
20. Por lo general me siento cómodo en las situaciones nuevas.
21. No escondo mi enfado pero tampoco lo pago con otros.
22. Puedo demostrar empatía y acoplar mis sentimientos a los de la otra persona en una interacción.
23. Soy capaz de seguir adelante en un proyecto importante, a pesar de los obstáculos.
24. Los demás me respetan y les caigo bien, incluso cuando no están de acuerdo conmigo.
25. Tengo muy claro cuáles son mis propias metas y valores.
26. Expreso mis puntos de vista con honestidad y ponderación, sin agobiar.
27. Puedo controlar mis estados de ánimo y muy raras veces llevo las emociones negativas al trabajo.
28. Centro toda mi atención en la otra persona cuando estoy escuchándole.
29. Creo que el trabajo que hago cada día tiene sentido y aporta valor a la sociedad.
30. Puedo persuadir eficazmente a otros para que adopten mi punto de vista sin coacciones.

### **PUNTUACIÓN:**

1º Escriba sus puntuaciones para cada pregunta numeradas en la categoría correspondiente.

2º Sume las puntuaciones de cada categoría para obtener el total de ese factor específico de la I. Emocional.

### Autoconciencia

1 ..... 4 .....  
7 ..... 3 .....  
13 ..... 2 .....  
19 ..... 4 .....  
25 ..... 4 .....

Total: 17

### Empatía

4 ..... 4 .....  
10 ..... 4 .....  
16 ..... 5 .....  
22 ..... 4 .....  
28 ..... 4 .....

Total: 21

### Autoconfianza

2 ..... 4 .....  
8 ..... 4 .....  
14 ..... 4 .....  
20 ..... 4 .....  
26 ..... 4 .....

Total: 20

### Motivación

5 ..... 4 .....  
11 ..... 4 .....  
17 ..... 5 .....  
23 ..... 5 .....  
29 ..... 4 .....

Total: 22

### Autocontrol

3 ..... 5 .....  
9 ..... 2 .....  
15 ..... 4 .....  
21 ..... 4 .....  
27 ..... 5 .....

Total: 20

### Competencia Social

6 ..... 5 .....  
12 ..... 3 .....  
18 ..... 4 .....  
24 ..... 4 .....  
30 ..... 4 .....

Total: 20

#### INTERPRETACIÓN:

Su puntuación en cada una de las seis competencias oscilará entre 5 y 25 puntos. Rodea con un círculo aquella que sea inferior a 20: esta puntuación indica un área donde puedes mejorar.

También puedes rodear con un círculo aquellas preguntas cuya puntuación sea de 4 o inferior. 3 es una puntuación promedio pero las personas con inteligencia emocional están por encima de la media. En consecuencia, debes convertir esta área de mejora en una meta específica.

<b>ESTILO DE LIDERAZGO</b>	<b>COMPETENCIAS DE INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	<b>IMPACTO SOBRE EL CLIMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>CÚANDO ES APROPIADO</b>
<b>Visionario</b>	Confianza en uno mismo, empatía, liderazgo, impulso de logro, catalizar los cambios.	Enormemente positivo	Movilizar a otros para seguir una visión	Cuando los cambios requieren una nueva visión o cuando se necesita una dirección clara.
<b>Afiliativo</b>	Empatía, establecer vínculos, resolución de conflictos	Muy positivo	Crear armonía	Para cerrar heridas en un equipo, o para motivar durante épocas estresantes
<b>Democrático</b>	Trabajo en equipo y colaboración, comunicación	Muy positivo	Crear compromiso a través de la participación	Para conseguir participación o consejo, o para obtener valiosas aportaciones por parte de los empleados
<b>Orientativo</b>	Desarrollar a los demás, empatía, autoconciencia emocional	Muy positivo	Acumular fuerza para el futuro	Para ayudar a sus empleados a mejorar el rendimiento o para desarrollar puntos fuerte a largo plazo
<b>Coactivo</b>	Motivación al logro, iniciativa, autocontrol emocional	Altamente negativo	Acatamiento inmediato	En una crisis, para iniciar un giro o con empleados muy problemáticos
<b>Autoritario</b>	Meticulosidad, orientación al logro, iniciativa	Muy negativo	Ejecutar tareas a muy alto nivel	Para obtener resultados rápidos de un equipo muy motivado y competente

## Siete rasgos relacionados con el liderazgo

1. **Dinamismo.** Los líderes realizan una gran cantidad de esfuerzo. Tienen un deseo relativamente alto de logro; son ambiciosos; tienen mucha energía; son incansablemente persistentes en sus actividades y muestran iniciativa.
2. **Deseo de dirigir.** Los líderes tienen un fuerte deseo de influir en los demás y dirigirlos. Muestran el deseo de tomar la responsabilidad.
3. **Honestidad e integridad.** Los líderes crean relaciones de confianza entre ellos mismos y sus seguidores siendo sinceros y honestos, y mostrando gran congruencia entre sus palabras y hechos.
4. **Confianza en sí mismo.** Los seguidores buscan líderes que no duden de sí mismos. Por lo tanto, los líderes deben mostrar confianza en sí mismos para convencer a sus seguidores de que sus objetivos y decisiones son los correctos.
5. **Inteligencia.** Los líderes deben ser lo suficientemente inteligentes para reunir, sintetizar e interpretar grandes cantidades de información y deben tener la capacidad de crear visiones, resolver problemas y tomar las decisiones correctas.
6. **Conocimientos pertinentes para el trabajo.** Los líderes eficaces tienen una gran cantidad de conocimientos sobre la empresa, la industria y los asuntos técnicos. Los conocimientos profundos permiten a los líderes tomar decisiones bien informadas y entender las implicaciones de esas decisiones.
7. **Extraversión.** Los líderes son personas muy activas y alegres. Son sociables, seguros de sí mismos y raramente son callados o retraídos.

## ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (A. Goldstein & col. 1978)

A continuación te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las “*Habilidades Sociales Básicas*”. A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tu “*Competencia Social*” (conjunto de HH.SS necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto social). Señala el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las cuestiones, teniendo para ello en cuenta:

**1** Me sucede **MUY POCAS** veces

**2** Me sucede **ALGUNAS** veces

**3** Me sucede **BASTANTES** veces

**4** Me sucede **MUCHAS** veces

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo				
<b>2</b>	Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes				
<b>3</b>	Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos				
<b>4</b>	Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada				
<b>5</b>	Permites que los demás sepan que les agradeces los favores				
<b>6</b>	Te das a conocer a los demás por propia iniciativa				
<b>7</b>	Ayudas a que los demás se conozcan entre sí				
<b>8</b>	Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza				
<b>9</b>	Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad				
<b>10</b>	Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad				
<b>11</b>	Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica				
<b>12</b>	Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente				
<b>13</b>	Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal				
<b>14</b>	Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona				
<b>15</b>	Intentas reconocer las emociones que experimentas				
<b>16</b>	Permites que los demás conozcan lo que sientes				
<b>17</b>	Intentas comprender lo que sienten los demás				
<b>18</b>	Intentas comprender el enfado de la otra persona				
<b>19</b>	Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos				
<b>20</b>	Piensas porqué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo				
<b>21</b>	Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa				
<b>22</b>	Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la perso- na indicada				

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>23</b>	Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás				
<b>24</b>	Ayudas a quien lo necesita				
<b>25</b>	Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes				
<b>26</b>	Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”				
<b>27</b>	Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura				
<b>28</b>	Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas				
<b>29</b>	Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas				
<b>30</b>	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte				
<b>31</b>	Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución				
<b>32</b>	Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien				
<b>33</b>	Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado				
<b>34</b>	Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido				
<b>35</b>	Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento				
<b>36</b>	Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo				
<b>37</b>	Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer				
<b>38</b>	Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro				
<b>39</b>	Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen				
<b>40</b>	Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación				
<b>41</b>	Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática				
<b>42</b>	Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta				
<b>43</b>	Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante				
<b>44</b>	Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control				
<b>45</b>	Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea				
<b>46</b>	Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea				
<b>47</b>	Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información				
<b>48</b>	Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero				
<b>49</b>	Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor				
<b>50</b>	Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo				

## ÁREAS DE HABILIDADES

### **GRUPO I. PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES.**

1. Escuchar.
2. Iniciar una conversación.
3. Mantener una conversación.
4. Formular una pregunta.
5. Dar las gracias.
6. Presentarse.
7. Presentar a otras personas.
8. Hacer un cumplido.

### **GRUPO II. HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS.**

9. Pedir ayuda.
10. Participar.
11. Dar instrucciones.
12. Seguir instrucciones.
13. Disculparse.
14. Convencer a los demás.

### **GRUPO III. HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS.**

15. Conocer los propios sentimientos.
16. Expresar los sentimientos.
17. Comprender los sentimientos de los demás.
18. Enfrentarse con el enfado de otro.
19. Expresar afecto.
20. Resolver el miedo.
21. Autorrecompensarse.

#### **GRUPO IV. HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN.**

22. Pedir permiso.
- 23.. Compartir algo.
24. Ayudar a los demás.
25. Negociar.
26. Empezar el autocontrol.
27. Defender los propios derechos.
28. Responder a las bromas.
29. Evitar los problemas con los demás.
30. No entrar en peleas.

#### **GRUPO V. HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS.**

31. Formular una queja.
32. Responder a una queja.
33. Demostrar deportividad después de un juego.
34. Resolver la vergüenza.
35. Arreglárselas cuando le dejan de lado.
36. Defender a un amigo.
37. Responder a la persuasión.
38. Responder al fracaso.
39. Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
40. Responder a una acusación.
41. Prepararse para una conversación difícil.
42. Hacer frente a las presiones del grupo.

#### **GRUPO VI. HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN.**

43. Tomar iniciativas.
44. Discernir sobre la causa de un problema.
45. Establecer un objetivo.
46. Determinar las propias habilidades.
47. Recoger información.
48. Resolver los problemas según su importancia.
49. Tomar una decisión.
50. Concentrarse en una tarea.

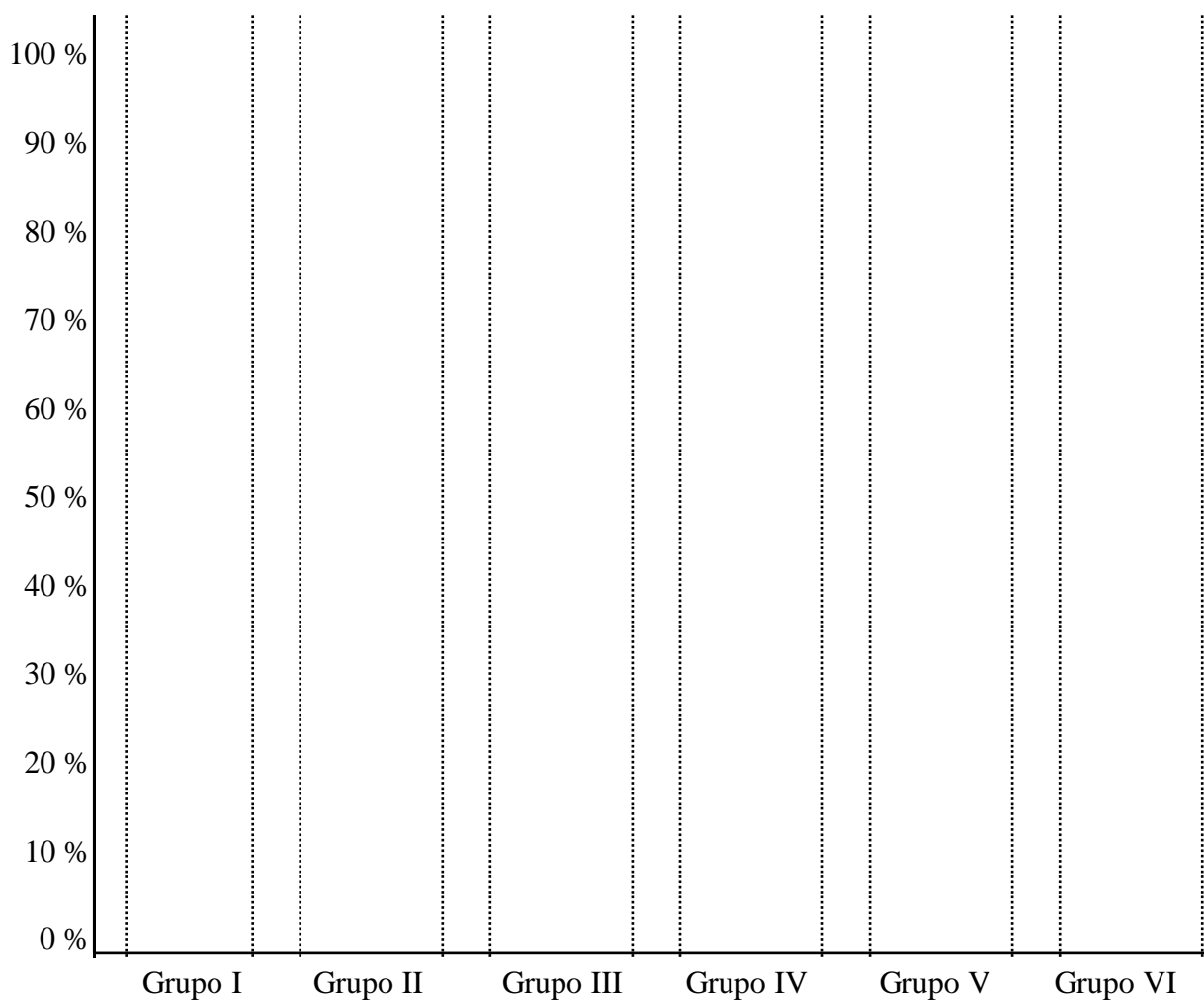
**\* TABLA DE RESULTADOS \***

	<b>GRUPO I</b> (de 1 a 8)	<b>GRUPO II</b> (de 9 a 14)	<b>GRUPO III</b> (de 15 a 21)	<b>GRUPO IV</b> (de 22 a 30)	<b>GRUPO V</b> (de 31 a 42)	<b>GRUPO VI</b> (de 43 a 50)
<b>PDO</b>						
<b>PDM</b>	<b>32</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>36</b>	<b>48</b>	<b>32</b>
<b>PDP (%)</b>						

**Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP %) a reflejar en la gráfica**

$$\frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)}}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}} \times 100$$

**\* GRÁFICA DE RESULTADOS \***



Sexo:  V  M Centro/Empresa: \_\_\_\_\_

# d 2

Esta prueba trata de conocer su capacidad de concentración en una tarea determinada. En esta página se le presenta un ejemplo y una línea de entrenamiento para que usted se familiarice con la tarea.

### Ejemplo

Observe las tres letras minúsculas del ejemplo. Se trata de la letra **d** acompañada de dos rayitas. La primera **d** tiene las dos rayitas encima, la segunda las tiene debajo y la tercera **d** tiene una rayita encima y otra debajo. Observe que en estos casos la letra **d** va acompañada de dos rayitas.

Su tarea consistirá en buscar las letras **d** iguales a esas tres (con dos rayitas) y marcarlas con una línea (/). Fíjense bien, porque hay letras **d** con más de dos o menos de dos rayitas y letras **p**, que NO deberá marcar en ningún caso, independientemente del número de rayitas que tengan. Si se equivoca y quiere cambiar una respuesta, debe tachar la línea con otra, formando un aspa (X), de forma que se advierta que desea corregir el error.

Vd. sólo deberá marcar las letras **d** con dos rayitas. Practique en la línea de entrenamiento que aparece al final de esta página.

Observe que cada letra lleva encima un número. Luego, compruebe que ha marcado las letras números **1, 3, 5, 6, 9, 12, 13, 17, 19 y 22**.

A la vuelta de la hoja (ESPERE, NO LA VUELVA TODAVÍA) encontrará 14 líneas similares a la línea de práctica que acaba de realizar. De nuevo, su tarea consistirá en marcar las letras **d** con dos rayitas. Comenzará en la línea nº 1 y cuando el examinador le diga ¡CAMBIO!, pasará a trabajar a la línea nº 2 y cuando el examinador diga ¡CAMBIO! comenzará la siguiente línea de la prueba y así sucesivamente. Compruebe que no se salta ninguna línea.

Trabaje tan rápidamente como pueda sin cometer errores. Permanezca trabajando hasta que el examinador diga ¡BASTA!; en ese momento deberá pararse inmediatamente y dar la vuelta a esta hoja.

**ESPERE. NO VUELVA LA HOJA HASTA QUE SE LO INDIQUE EL EXAMINADOR.**

Línea de  
entrenamiento

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"
d	p	d	d	d	d	p	d	d	p	d	d	d	d	p	p	d	d	d	p	d	d
"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"	"



Autor: Rafi Berdenkamp - Copyright © 1992 by Hogrefe & Huber Publishers.  
Copyright de la edición española © 2002 by TEA Ediciones, S. A. Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplo está impreso en DOS TINTAS. Si le presentamos uno en negro, es una reproducción legal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio. NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

Este ejemplo está impreso en DOS TINTAS. Si le presentamos uno en negro, es una





