



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE  
LA EDUCACIÓN**

**TESIS**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA  
EN CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

**TEMA**

**EL AJEDREZ Y SU INFLUENCIA EN LA ETAPA INFANTIL  
PARA  
MEJORAR EL COEFICIENTE INTELECTUAL DE LOS  
ALUMNOS DEL 7MO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL  
CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO"ADONAI".PERIODO 2011-  
2012**

**AUTORA : JESSENIA KATHERINE CHOEZ MACIAS  
TUTORA : AB. ALBA LÓPEZ LOZANO  
LECTOR : MSC. JUAN MIGUEL LUPERON TERRY**

**BABAHOYO-LOS RIOS-ECUADOR  
2012**

## CERTIFICACIÓN DEL AUTOR DE TESIS

Yo **Jessenia Katherine Chóez Macías** portadora de la cedula de ciudadanía Nro. 120551699-8, estudiante de la especialidad de Cultura Física, en la Universidad Técnica de Babahoyo “extensión Quevedo” declaro que soy la única autora exclusiva de la presente investigación que tiene como título:

EL AJEDREZ Y SU INFLUENCIA EN LA ETAPA INFANTIL PARA MEJORAR EL COEFICIENTE INTELECTUAL DE LOS ALUMNOS DEL 7MO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO”ADONAI”.PERIODO 2011-2012

Y que es original, auténtica y personal. Todos los efectos académicos y legales que se desprenden de la presente investigación serán de mi exclusiva responsabilidad.

Babahoyo, febrero del 2013

---

Jessenia Katherine Chóez Macías

C: C#

## APROBACIÓN DEL TUTOR

Ab. Alba López Lozano

Certifico:

En mi calidad de tutor del trabajo de grado presentado por **Jessenia Katherine Chóez Macías** para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la educación, mención Cultura Física, cuyo tema es:

EL AJEDREZ Y SU INFLUENCIA EN LA ETAPA INFANTIL PARA MEJORAR EL COEFICIENTE INTELECTUAL DE LOS ALUMNOS DEL 7MO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO"ADONAI".PERIODO 2011-2012

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado examinador que el Honorable Consejo Directivo le designe.

Babahoyo, febrero del 2013

---

Abg. Alba López Lozano

C: C#

## APROBACIÓN DEL LECTOR

Msc. Juan Luperón Terry

Certifico:

En mi calidad de lector del trabajo de grado presentado por **Jessenia Katherine Chóez Macías** para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la educación, mención Cultura Física, cuyo tema es:

EL AJEDREZ Y SU INFLUENCIA EN LA ETAPA INFANTIL  
PARA MEJORAR EL COEFICIENTE INTELECTUAL DE LOS  
ALUMNOS DEL 7MO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL  
CENTRO EDUCATIVO CRISTIANO"ADONAI".PERIODO 2011-  
2012

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado examinador que el Honorable Consejo Directivo le designe.

Babahoyo, febrero del 2013

---

Msc. Juan Luperón Terry

C: C#

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE  
LA EDUCACIÓN**

**TRIBUNAL DE APROBACIÓN**

\_\_\_\_\_  
DECANO O SU DELEGADO

\_\_\_\_\_  
SUB DECANO O DELEGADO

\_\_\_\_\_  
**Ab. Alba López Lozano**  
TUTORA DE TESIS

\_\_\_\_\_  
**Ab. Narcisa Saldivia Gómez**  
SECRETARIA (E) DE LA FACULTAD

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

EL TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN OTORGA AL PRESENTE  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN LA CALIFICACIÓN DE:

\_\_\_\_\_

**EQUIVALENTE A:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
DECANO O DELEGADO

\_\_\_\_\_  
SUB DECANO O  
DELEGADO

\_\_\_\_\_  
DELEGADO DEL H.  
CONSEJO DIRECTIVO

\_\_\_\_\_  
**Ab. Alba López Lozano**  
TUTORA DE TESIS

\_\_\_\_\_  
**Ab. Narcisa Saldivia Gómez**  
SECRETARIA (E) DE LA FACULTAD

## INDICE

- Tema.....
- Problema de investigación.....

### CAPITULO I

<b>1. Planteamiento del Problema (Contextualización macro, meso y micro).....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Análisis Crítico.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Delimitación del Problema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Objetivos (General y Específicos).....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Justificación.....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Limitaciones de la investigación.....</b>	<b>7</b>

### CAPITULO II

#### 2. MARCO TEORICO

<b>2.1 Marco Teórico Conceptual.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Marco Teórico Institucional.....</b>	<b>23</b>

<b>2.3 Antecedentes investigativos.....</b>	<b>25</b>
<b>2.4 Fundamentación teórico-científica.....</b>	<b>27</b>
<b>2.5 Planteamiento de Hipótesis (General y Especificas).....</b>	<b>30</b>
<b>2.6 Operacionalización de las Variables (variable independiente, variable dependiente).....</b>	<b>31</b>
<b>2.7 Definición de términos usados.....</b>	<b>33</b>

### **CAPITULO III**

#### **3. LA METODOLOGIA**

<b>3.1 Metodología empleada. Métodos: Deductivo, Inductivo, Analítico y sintético.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2 Modalidad básica de la investigación.....</b>	<b>38</b>
<b>3.3 Nivel o tipo de investigación: explicativo, cualitativo.....</b>	<b>39</b>
<b>3.4 Población y muestra.....</b>	<b>39</b>
<b>3.5 Técnicas e instrumentos: encuesta, observación, test.....</b>	<b>40</b>
<b>3.6 Recolección de información: Selección de técnicas, encuesta estructurada, instrumentos.....</b>	<b>42</b>
<b>3.7 Selección de recursos de apoyo.....</b>	<b>43</b>

## **CAPITULO IV**

### **4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

<b>4.1Análisis de resultados: Encuestas realizadas.....</b>	<b>45</b>
<b>4.2Verificación de hipótesis.....</b>	<b>64</b>
<b>4.3Presentación, análisis de datos.....</b>	<b>65</b>
<b>4.4Interpretación y discusión de resultados.....</b>	<b>67</b>

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

<b>5.1Conclusiones.....</b>	<b>69</b>
<b>5.2Recomendaciones.....</b>	<b>70</b>

## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA**

<b>6.1Datos informativos.....</b>	<b>71</b>
<b>6.2Antecedentes de la propuesta.....</b>	<b>72</b>

<b>6.3</b>	<b>Finalidad de la propuesta.....</b>	<b>72</b>
<b>6.4</b>	<b>Descripción del proyecto.....</b>	<b>72</b>
<b>6.5</b>	<b>Fundamentación.....</b>	<b>73</b>
<b>6.6</b>	<b>Justificación.....</b>	<b>73</b>
<b>6.7</b>	<b>Objetivos.....</b>	<b>74</b>
<b>6.8</b>	<b>Metas.....</b>	<b>75</b>
<b>6.9</b>	<b>Beneficiarios.....</b>	<b>75</b>
<b>6.10</b>	<b>Especificación operacional de las actividades.....</b>	<b>76</b>
<b>6.11</b>	<b>Métodos y técnicas a utilizarse.....</b>	<b>76</b>
<b>6.12</b>	<b>Contenidos.....</b>	<b>77</b>
<b>6.13</b>	<b>Determinación de plazos o calendario de actividades.....</b>	<b>78</b>
<b>6.14</b>	<b>Determinación de recursos necesarios.....</b>	<b>79</b>

## MARCO ADMINISTRATIVO

- Responsables.....81
- Presupuesto.....81
- Financiamiento.....81
- Cronograma.....82
- Bibliografía.....83
- Anexos.....84

## ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

<b>Cuadro 1.....</b>	<b>31</b>
<b>Cuadro # 2.....</b>	<b>32</b>
<b>Cuadro # 3.....</b>	<b>39</b>
<b>Cuadro# 4.....</b>	<b>42</b>
<b>Cuadro # 5.....</b>	<b>59</b>
<b>Cuadro# 6.....</b>	<b>60</b>
<b>Cuadro #7.....</b>	<b>65</b>
<b>Cuadro#8.....</b>	<b>66</b>
<b>Cuadro#9.....</b>	<b>71</b>
<b>Cuadro#10.....</b>	<b>78</b>
<b>Cuadro#11.....</b>	<b>81</b>
<b>Cuadro#12.....</b>	<b>82</b>
<b>Cuadro#13.....</b>	<b>86</b>
<b>Grafico #1.....</b>	<b>61</b>
<b>Grafico#2.....</b>	<b>61</b>
<b>Grafico#3.....</b>	<b>63</b>
<b>Grafico #4.....</b>	<b>64</b>

<b>Grafico# 5.....</b>	<b>65</b>
<b>Grafico #6.....</b>	<b>87</b>
<b>Grafico# 7.....</b>	<b>88</b>
<b>Grafico #8.....</b>	<b>88</b>
<b>Grafico# 9.....</b>	<b>88</b>
<b>Grafico# 10.....</b>	<b>89</b>
<b>Grafico #11.....</b>	<b>89</b>
<b>Grafico #12.....</b>	<b>89</b>
<b>Grafico# 13.....</b>	<b>90</b>
<b>Grafico #14.....</b>	<b>90</b>
<b>Grafico# 15.....</b>	<b>91</b>
<b>Grafico# 16.....</b>	<b>91</b>
<b>Grafico # 17.....</b>	<b>91</b>
<b>Grafico # 18.....</b>	<b>92</b>

## **TEMA**

El Ajedrez y su influencia en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de Educación básica del Centro Cristiano “Adonai”. Periodo 2011-2012

## **PROBLEMA DE INVESTIGACION**

¿Cómo influye el ajedrez en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de Educación básica del centro educativo Cristiano “Adonai”. Periodo 2011-2012?

## **CAPITULO I**

### **1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **Contextualización macro meso y micro**

En el Ecuador el ajedrez ha sido catalogado por algunas personas de diferentes formas: o ¿es un juego?, ¿es una ciencia?, ¿es un deporte?, ¿es una estrategia?, ¿es una técnica educativa?, ¿es un ejercicio de razonamiento y concentración? ¿O todo lo antes mencionado?

Estas frases en el pasado eran muy común escuchar ya que muchas familias planteaban que el Ajedrez solamente era para los hijos de intelectuales, médicos, etc.; es decir de los que tenían un máximo nivel cultural o los que tenían los recursos económicos necesarios para tomar clases de ajedrez por profesores capacitados, por ende había un desconocimiento total de dicho tema, pero esto ha cambiado un poco debido a que ahora las autoridades lo consideran al ajedrez como un buen deporte y aunque en el Ecuador no se ha implementado este

deporte como materia en las escuelas y colegios ya que no existe los suficientes profesionales que lo puedan difundir al estudiantado, en algunos centros educativos lo imparten pero pocas horas dentro de todo un año de estudio.

El ajedrez requiere de igual masificación que las demás disciplinas deportivas dentro de la provincia. Al mismo tiempo notamos que debería existir un programa de campo de acción ajedrecista que permita el desarrollo del ajedrez educativo dentro de la región.

El trabajo de la clase de educación física y el juego de ajedrez se vinculan, con el fin de que los alumnos de séptimo año puedan resolver problemas de la vida cotidiana relacionados con el espacio y el tiempo. En el Centro Educativo Cristiano “Adonai” la problemática es que en esta institución lamentablemente muchos niños se han despreocupado en continuar con las prácticas de ajedrez.

Otros de los problemas es el desconocimiento total por decirlo así de muchos padres de familia quienes piensan que al practicar ajedrez solo pierden el tiempo y no incitan a sus pequeños a dedicar más empeño y olvidan o desconocen que con esta práctica se facilita la concentración y memorización.

## **1.2. ANALISIS CRÍTICO**

Por medio de observaciones pude constatar diferentes clases de ajedrez en el Centro Educativo Cristiano “Adonai” y llegue a la conclusión de que el problema radica en que algunos de los alumnos del 7mo año de Educación básica no mostraban interés por la práctica del ajedrez ya que no participaban activamente en las clases, la ejecución de los ejercicios por los alumnos no se realizaban con entusiasmo, la estimulación durante las clases no era buena, la variabilidad de los ejercicios no era la más adecuada para estimular el interés de los alumnos por las clases y por ende cuentan con un bajo nivel de intelectualidad, debido a esto sus calificaciones han bajado notablemente.

Con el problema ya planteado, propusimos realizar test y encuestas para con sus resultados aplicar un programa de enseñanza de ajedrez para estimular a los chicos a practicar este deporte ciencia y que a su vez mejore su coeficiente intelectual lo cual les ayude en su rendimiento académico.

### 1.3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

- **Campo:** Educativo
- **Área:** Cultura Física
- **Aspecto:** Mejorar el coeficiente intelectual
  
- **Tema:** El ajedrez y su influencia en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de Educación básica del Centro Educativo Cristiano “Adonai”. Periodo 2011-2012.
- **Problema:** ¿Cómo influye el ajedrez en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de Educación básica del Centro Educativo Cristiano “Adonai”. Periodo 2011-2012?

- **Delimitación espacial**

Esta investigación se realizó en el Centro Educativo Cristiano “Adonai” que está ubicado en el Cantón Quevedo Parroquia 24 de Mayo calle San Rafael.

- **Delimitación Temporal**

Este trabajo de investigación se lo llevó a cabo durante 4 meses.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

Realizar un estudio sobre la influencia que tiene el ajedrez para mejorar el coeficiente intelectual.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar el coeficiente intelectual para obtener mejores resultados en el rendimiento académico.
- Diseñar un programa de enseñanza de ajedrez.
- Aplicar el programa de enseñanza de ajedrez.
- Determinar la incidencia del ajedrez para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos.

## **1.5. JUSTIFICACIÓN**

La masividad del ajedrez se hace cada vez más necesaria por los aportes que su práctica proporciona al desarrollo de la personalidad del individuo, de los cuales la ciencia ha facilitado suficiente evidencia experimental.

La presente investigación es de suma importancia porque permite hacer conciencia y a la vez recordar que el ajedrez es un deporte el cual demanda tiempo y sacrificio como cualquier otro y que gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niños y niñas desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda optimizaran sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos como base de una formación integral.

## **1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACION**

En el Centro Educativo Cristiano encontré algunos inconvenientes, puesto que algunos de los maestros no le dan mucha importancia al ajedrez, piensan que los alumnos pierden el tiempo, otra anomalía fue la poca colaboración de ciertos alumnos quienes por distracción o desconocimiento no contestaron la encuesta que les presente.

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEORICO

#### 2.1. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

**Dvoretsky:** El más prestigioso entrenador de ajedrez del mundo. Por sus manos han pasado jugadores de la talla de Yusupov, Svidler o Movsesian. Sus libros son auténticos best-seller y de manera justificada. Explicaciones claras y ejemplos muy bien elegidos son algunas de las claves que convierten a sus libros en grandes obras del ajedrez.

**John Watson:** Con sus obras: Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez y Estrategia ajedrecística en acción consiguió un merecido reconocimiento internacional. Un verdadero estudioso del ajedrez que comparte en sus libros algunos de los conocimientos esenciales que ayudan al progreso de este deporte.

**Jonathan Rowson:** Los siete pecados capitales en ajedrez es una verdadera obra de culto, en la que profundiza de manera clara en los errores típicos que comete el jugador de ajedrez. También su obra Ajedrez para cebras resulta particularmente reveladora y útil tanto para entrenadores como para jugadores. Su estilo fluido y cercano permite al lector avanzar en las páginas de sus libros con rapidez y agrado.

**Antonio Gude:** Uno de los autores en castellano más prestigiosos. Sus libros se caracterizan por estar muy bien estructurados y por su contenido didáctico de excelente calidad. Ideal para jugadores de club que quieren mejorar su ajedrez. Los jugadores de nivel básico encontrarán en sus Cuadernos Prácticos un material muy útil y ameno, mientras que sus dos tomos de Escuela de Ajedrez o El ataque en ajedrez. Teoría y práctica resultarán de gran ayuda a jugadores de club con ganas de mejorar.

**Jesús de la Villa:** Otro gran autor en lengua española. El gran maestro Jesús de la Villa ha colaborado en la formación de algunos de los mejores jugadores jóvenes españoles a través de la Federación Española de Ajedrez. Un verdadero estudioso de la teoría de aperturas, como se puede observar al leer libros como Desmontando la Siciliana

o El Ataque Inglés. Pero quizás su mejor obra es el extraordinario libro sobre finales: Los 100 finales que hay que saber. Este libro debería ser estudiado por todo jugador que desee mejorar sus conocimientos y sus resultados prácticos.

Cuestiones sobre Teoría Moderna en Ajedrez es una obra maestra de la Literatura en Ajedrez. Su autor es un doble campeón de Ucrania, y fue publicada por vez primera en la Unión Soviética, en 1956. Muchos expertos rusos dicen que es uno de los libros de ajedrez más influyentes y referenciales del siglo XX, a pesar de que no se había publicado hasta hace poco en inglés y ahora en castellano.

Isaac Lipnitsky empezó a sobresalir en la escena ajedrecística soviética justo después de la Segunda Guerra Mundial, lo suficiente para lograr victorias contra jugadores como Keres, Smyslov y Petrosian. Pero desafortunadamente murió en 1959, siendo muy joven, y su carrera quedó truncada.

### **2.1.1. CONCEPTO DE AJEDREZ**

El ajedrez es un juego competitivo entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques. En su versión de competición está considerado como un deporte. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama o reina, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.

### **2.1.2. HISTORIA**

El predecesor de todos los juegos de la familia del ajedrez, surgió presumiblemente en la India como juego para cuatro. Este ajedrez primitivo se conocería como chaturanga en Persia y tras la conquista.

Los árabes conquistaron entre los años 632 y 651 el imperio Sasánida. Durante ese tiempo entraron en contacto con el ajedrez. Por ellos llegó el juego.

El juego entró en Europa a través de varios caminos. Uno de los primeros contactos se produjo a través del Imperio bizantino, especialmente en Constantinopla. A través de los árabes llegó el ajedrez en el siglo noveno a España. El texto europeo más antiguo, en el que se contienen las reglas del juego, es un libro titulado *Versus de Scachis* escrito en versos latinos por un compositor anónimo del siglo décimo. Procede probablemente de entre los años 900 y 950 y de Italia. En el siglo décimo tercero se compuso bajo el patrocinio del rey Alfonso X un famoso manuscrito titulado *Libro de los juegos* y que trata sobre ajedrez, tablas reales y dados. Desde España se expandió hacia Italia y la Provenza. De ahí, por ejemplo, los nombres de dos famosas aperturas: la española y la italiana.

Hacia finales del siglo décimo quinto comenzaron a cambiar las reglas de manera decisiva. Se regularían los movimientos del peón, el alfil y la dama. El peón podría ahora dar dos pasos en el primer movimiento (hasta entonces uno sólo); el alfil, a cualquier distancia (hasta entonces sólo saltaba dos escaques); y la dama, a discreción en

cualquiera de las ocho direcciones (antes llamada alferza, avanzaba únicamente un escaque en dirección diagonal), con lo que de repente pasó de ser una figura relativamente débil a convertirse en la más importante del tablero y a dotar de gran espectacularidad al juego.

Mediante estos ajustes se cambió el juego completamente. Se trata del nacimiento del ajedrez moderno. El nuevo juego exigía distintas tácticas y aperturas. El ejercicio ganó en velocidad y, al mismo tiempo, en popularidad. Estas novedades se introdujeron probablemente en Valencia entre los años 1470 y 1490 y se manifestaron en el poema valenciano Scachs d'amor, el documento más antiguo sobre el ajedrez moderno. Los compositores y a la vez famosos ajedrecistas fueron Francesc de Castellvi, Narcis Vinyoles y Bernat Fenollar.

En el año 1498 apareció un libro de ajedrez de Luis Ramírez de Lucena: Repetición de Amores e Arte de Ajedrez con Juegos de Partido. Pero la caligrafía gótica con que está escrito sólo surge hacia 1500, con lo que la autoría y la datación no están claras. Contiene doce aperturas según las nuevas reglas y treinta problemas de ajedrez. Hacia 1512 aparece en Roma el libro de aprendizaje de Pedro Damiano. Esta primera edición marcó el comienzo del ajedrez

moderno. Como consecuencia parece que surgieron círculos ajedrecistas especialmente en la Península Ibérica y en Italia. A finales del siglo décimo sexto era Ruy López de Segura el mejor jugador del mundo. Fue derrotado en 1575 en el primer torneo internacional de la historia organizado en la corte de Felipe II por el calabrés Giovanni Leonardo da Cutro, quien a continuación venció también al mejor jugador portugués, El Morro, y de regreso en Madrid, a su paisano Paolo Boi. De entre los mejores ajedrecistas de su tiempo destaca también Giulio Cesare Polerio. Estas personalidades fundaron la época dorada del ajedrez italiano, que finalizó en 1634 con Alessandro Salvio y la muerte de Gioacchino Greco. (Aguilera)

### **2.1.3. TABLERO Y LAS PIEZAS DEL AJEDREZ**

#### **2.1.3.1. Tablero**

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8×8), también cuadradas, alternativamente decolor claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

De acuerdo con la posición de las piezas, los movimientos se realizan en tres direcciones rectas fila, columnas, diagonal.

- **Fila.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Columna.** Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la *a* a la *h*, comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- **Diagonal.** Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.

Un tablero puede tener los números y letras para identificar las filas, columnas y casillas, con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la notación algebraica, que es la notación oficial. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas.

### **2.1.3.2. Piezas**

Existen 32 piezas, 16 de color negro y 16 de color blanco.

#### **2.1.3.2.1 El rey**

Es la pieza más importante de una partida, sin la cual es imposible jugar. Su movimiento es el más sencillo de todas las piezas, puede moverse en cualquier dirección, sea vertical, horizontal o diagonal, hacia adelante y hacia atrás, pero solo una casilla cada vez que es jugado.

A pesar de tener un movimiento lento y corto (solo un casillero por vez), esta pieza determina la derrota en una partida, las demás piezas deben protegerlo y evitar que el jugador contrario ataque.

#### **2.2.1.2.2. La Reina o Dama**

Es la pieza más importante de todas y reúne en sí los movimientos de la torre y del alfil. Puede moverse en todas direcciones: vertical, horizontal, diagonal, hacia adelante y hacia atrás o a lo largo de todas las filas, columnas y diagonal, siempre que estén libres. En síntesis, puede colocarse en cualquier casilla libre.

#### **2.1.3.2.2 Las Torres**

Consideradas como piezas mayores en cuanto a potencia, son las que vienen inmediatamente después de la reina. Pueden moverse vertical y horizontalmente, hacia adelante y hacia atrás a lo largo de toda una fila o columna siempre que estén libres, es decir, que no está ocupada alguna de sus casillas por otra pieza propia o adversaria; pueden detenerse en cualquier casilla libre.

#### **2.1.3.2.3 Los Caballos**

Son dos por cada grupo de piezas y su forma de moverse es la más rara de todas estas: en cada jugada forma una especie de L sobre el tablero, saltando siempre desde una casilla blanca o una negra o viceversa, en movimiento sobre tres casillas (dos hacia cualquier dirección y una a la derecha o izquierda). Son las únicas piezas que pueden saltar por encima de las demás ya sean de su color o del contrario.

#### **2.1.3.2.4. Los Alfiles**

Hay dos por cada grupo de piezas, pueden moverse hacia adelante y hacia atrás pero únicamente en diagonal y detenerse en cualquier

escape libre. Uno de los alfiles se mueve solamente por las casillas blancas y otros por las negras.

#### **2.1.3.2.5. Los Peones**

Son ochos por cada grupo, pueden moverse solo hacia adelante, en forma vertical y nunca pueden retroceder. Avanzan una castilla cada vez con excepción del primer movimiento, en que pueden adelantar dos. Solo mueven una casilla en diagonal para poder capturar una pieza contraria.

#### **2.1.4. Enroque**

El enroque es un movimiento extraordinario del ajedrez, el cual, solamente se puede realizar en una sola ocasión durante toda la partida. Consiste en un movimiento simultáneo de posiciones entre el rey y la torre. El rey avanza dos casillas en dirección hacia la torre con la que se enrocará y la torre se coloca a la par del rey saltando sobre él. Ambos movimientos son una sola jugada. Si realiza el enroque con la torre que se encuentra del lado de la dama se denomina enroque largo; si se realiza con la torre del lado del rey se denomina enroque corto.

### **2.1.4.1 Reglas del enroque**

- El rey no debe ser movido anteriormente (debe estar su casilla original).
- La torre con la que se enrocará no debe ser movida en una jugada anterior (debe estar su casilla original).
- No deben haber piezas en medio, ni adversarias, ni del mismo bando.
- Las casillas por las que pase el rey no deben estar atacadas por piezas enemigas.
- El rey no puede estar en jaque (se explicará el jaque más adelante). Es decir, no puede rehuir del jaque con el enroque.
- El rey no puede colocarse en jaque una vez realizado el enroque.
- El rey se mueve de primero, si se mueve la torre primero se supondrá un movimiento ordinario de la torre, NO el enroque.

### **2.1.5. PARTIDA DE AJEDREZ**

La partida de ajedrez se juega individualmente o por equipos, entre dos adversarios que mueven alternadamente sus propias piezas sobre el tablero de ajedrez.

Antes de dar inicio a la partida de ajedrez se sortean las piezas. El jugador al que le corresponden las piezas blancas realiza el primer movimiento. Los movimientos deben ser efectuados sobre el tablero, son libres y a voluntad de cada jugador.

La partida de ajedrez se desarrolla por medio de un número determinado de jugadas: una jugada está formada por dos movimientos.

En cada movimiento se podrá mover una sola pieza desde su punto de origen hasta la casilla final. Con la obligación de mover con una sola mano la primera pieza tomada: “pieza tocada, pieza movida o jugada”.

Posteriormente, el jugador que conduce las piezas negras realizará el segundo movimiento, seleccionando y moviendo una sola pieza desde el punto de origen hasta la nueva casilla de ubicación. Igualmente, debe realizar dicho movimiento con una sola mano. Con estos dos primeros movimientos se da por finalizada la primera jugada y se procederá a realizar la segunda, bajo idénticas condiciones que la

primera jugada; correspondiéndole de nuevo hacer el movimiento al jugador que conduce las piezas blancas y posteriormente al jugador que conduce las piezas negras y así sucesivamente. Cada bando realizará su movimiento en forma alterna, hasta lograr colocar al rey contrario en una situación de jaque mate, finalizando así la partida.

### **2.1.6. JAQUE**

El jaque se lo define como la situación que se presenta en el juego de Ajedrez cuando un rey está amenazado, de modo que el jugador que tiene en peligro al rey deberá decir “jaque mate”, lo cual advierte al contrincante para que proteja a su pieza.

### **2.1.7 COEFICIENTE INTELECTUAL**

La definición de coeficiente, vendría dada como “numero con que se representa de forma convencional el grado o intensidad de una determinada cualidad o característica”, y la de intelectual (inteligencia), como: “la facultad de conocer, comprender y entender las cosas”. Por lo que la definición general de coeficiente intelectual sería: “numero que representa el grado de conocimiento, comprensión y entendimiento de las cosas”.

<http://definicion.de/coeficiente-intelectual/>

### **2.1.8. RAZONAMIENTO LOGICO**

El razonamiento es algo inherente al quehacer ajedrecístico. En el ejercicio del ajedrez entran en juego numerosos métodos de razonamiento tales como: analogía, relación causal, comparación, clasificación. El jugador de ajedrez ha de tomar decisiones que son precedidas de una cuidadosa reflexión, es factible pues utilizar el ajedrez para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico.

"Estas decisiones traducen en los hechos la validez de un razonamiento. De ello deriva uno de los valores más acusados del ajedrez; el jugador puede corregirse; hacer su autocrítica; Teoría y práctica hacen una unión armoniosa".

### **2.1.8. INTELIGENCIA MÚLTIPLE**

La inteligencia está vinculada a saber escoger las mejores alternativas para resolver una cuestión. El concepto abarca capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizar de forma adecuada.

**(Gardner)**

## **2.1. MARCO TEORICO INSTITUCIONAL**

### **Nombre de la institución**

Centro Educativo Cristiano “Adonai”

### **Breve Reseña Histórica**

Fue creada en el año 2003, como una institución particular, por parte de la Profesora Victoria Rúales Aguilar, la misma que a sus inicios funcionó en un local ubicado en la vía a Quito en donde estudiaban a penas 34 niños. Cabe recalcar que este centro Educativo inicio solo con 7 aulas, en la actualidad cuenta con 3 más las cuales son hasta el décimo año. Posteriormente en el año de 2009 se procede a cambiar el lugar de estadía que está ubicada en el sector san Rafael. Cantón Quevedo. Provincia Los Ríos.

En la actualidad la Directora de dicha institución es la Lcda. Margarita Aguilera.

### **Infraestructura Física:**

El Centro Educativo “Adonai” cuenta con una infraestructura física compuesta por: Una planta compuesto los diferentes grados, que corresponden a la Educación Inicial y Educación General Básica (desde Primero a Séptimo Año de Educación Básica) Y las ultimas aulas que son de los cursos de secundaria.

Además en dicho centro educativo se cuenta con los principales servicios vitales, esto es servicio de energía eléctrica, agua, baterías sanitarias.

También existe un área física que es utilizada como escenario o tribuna para los diferentes actos sociales que se realizan y también un área pequeña que sirve como oficina administrativa de la institución.

### **Infraestructura Técnica:**

Esta institución cuenta con equipos de computación, impresoras – copiadora, servicio de fax, línea telefónica, un equipo de amplificación y una sala de audiovisual, los mismos que son utilizados para las diferentes necesidades y actividades que se realizan en dicha escuela, así como la difusión de charlas relacionados con la educación.

## 2.2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

A fin de que las futuras generaciones pudieran reproducir las más memorables partidas de ajedrez, han sido creados diversos métodos para anotar dichos juegos; hoy por hoy el que sobrevive es el llamado método algebraico simple, que consiste en lo siguiente:

- Cada pieza tiene una inicial según su nombre, así: Rey es B, Primera Dama es PD, Alfil es Z, Caballo es K, Torre es Y y el peón es H porque la H es muda.
- Las columnas están rotuladas según la tabla de colores, desde los primarios hasta el segundo terciario; las filas están numeradas de la 73 hasta la 82.
- Si mueve el caballo blanco a la segunda fila en el tercer espacio la anotación será WK(la W por "White")-rojo-74
- Si una pieza captura otra, se anota con el signo \$, entonces si el caballo negro captura un peón blanco será DK\$H78.
- El enroque se anotan así: E-N-R-O-Q-U-E

Y por eso se le llama método algebraico [simple](#)

Pero esto no fue siempre así; antes había un sistema de anotación completamente distinto, llamado el descriptivo

Pero, este sistema es poco recomendable, pues las partidas solían alargarse tanto que al final los pobres jugadores terminaban escribiendo verdaderas Biblias. Por tal razón se abandonó este método y se prefiere el algebraico simple.

### **2.3. FUNDAMENTACION TEORICO-CIENTIFICA**

El Ajedrez fue inventado allá por el año de 1.345 por un matemático hindú llamado Swahmi Salami Pastrami Botaibaba.

En un principio consistía en la representación artística sobre un escenario de una guerra (diseñado por fumadores de opio orientales) entre dos superpotencias (de ese entonces): China, Andorra y/o Japón, dependiendo de a quién le tocara el turno anual del juego. Cada bando estaba integrado por 32 actores que iban cumpliendo un papel determinado. Los más numerosos eran llamados peones porque eran asesinados a principios de la obra; luego quedaba la última línea de defensa, integrada por ocho Samurais por el lado de Japón, ocho Guardias Civiles por el andorrano, y ocho Guerreros Mongoles por el lado de China, los cuales luchaban hasta que solo uno quedase en pie. El bando al que perteneciera el ganador era el que salía victorioso, y su premio era el honor de sepultar al resto de los actores-combatientes, porque si algo se buscaba era el realismo de la escena.

El tablero de ajedrez diseñado por un hippie. Con el transcurso del tiempo los recursos (y los actores) se fueron agotando, ante lo cual quienes practicaban estas representaciones se vieron obligados a tallar figuras en madera. Primero tallaron los peones, pero redujeron su

número a ocho para evitar el dominio económico mundial chino mediante técnicas económicas tercermundistas que ocluyeran los otros mercados.

Decidieron entonces los talladores que, si iban a tener ocho peones, era natural tener ocho piezas detrás de los peones, de las cuales tres vienen de pares y una pareja real. De esa forma quedó diseñado el tablero tal como lo conocemos hasta el día de hoy, y las reglas básicas que serán explicadas más adelante (de alguna manera).

El nombre de este íbero era Alonso Jedrez. Llego a ser el primer campeón íbero de la India, hasta que fue derrotado por otro joven íbero llamado Robertito Pescador, que había viajado a la India, el cual después al volver a su tierra natal llevó el juego diciendo llegué a ser campeón ganando al ajedrez.

La investigación se basa en el paradigma crítico propositivo, es crítico porque con esta investigación podemos sugerir, analíticos y juiciosos para poder dar solución al proceso de enseñanza aprendizaje. Además es propositivo por que servirá para que los estudiantes y maestros del plantel en la herramienta esencial para el desarrollo del aprendizaje del desarrollo físico, también es cualitativa por que con esta investigación podemos determinar las cualidades de cada estudiante

como se encuentra su estado físico, y es cuantitativa porque a través de esta investigación podemos cuantificar el grado de conocimientos que están asimilando los estudiantes, docentes y padres de familia de la institución.

## **2.5. PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS**

### **2.5.1. Hipótesis General**

- Con la ejecución de un programa de enseñanza de ajedrez mejorara el coeficiente intelectual de los alumnos.

### **2.5.2. Hipótesis Específicas**

- Mediante este juego los estudiantes mejoraran en todas las dimensiones.
- Se determinará al ajedrez como una disciplina muy benéfica para el desarrollo integral de los estudiantes.
- El ajedrez ayudará a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales.

## **2.5. VARIABLES**

### **2.5.1. Variable Independiente**

El ajedrez

### **2.5.2. Variable Dependiente**

Mejorar el coeficiente intelectual

## 2.6. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

### 2.6.1. Variable Independiente: El ajedrez

VARIABLE	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS e INTRUMENTOS
<p><b>El ajedrez:</b> El ajedrez es un juego competitivo entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero. En su versión de competición está considerado como un deporte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apertura</li> <li>• Partida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablero</li> <li>• Piezas: Rey, reina, torre, alfil, caballos y peones.</li> </ul>	<p>¿Considera usted que es el ajedrez es un deporte importante?</p> <p>¿Se siente usted relajado al practicar ajedrez?</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario</li> </ul>

**Cuadro N.-1**

**2.6.2. Variable Dependiente:** Mejorar el Coeficiente intelectual de los alumnos.

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS e INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Coeficiente intelectual:</b> Es un resultado de los test estandarizados para medir la inteligencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia Múltiple: Inteligencia. musical, corporal, lingüística, espacial., interpersonal, intrapersonal y la lógica-matemática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de concentración y memorización.</li> <li>• Habilidades intelectuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el ajedrez en la etapa infantil?</li> <li>• ¿Cree usted que el ajedrez mejora la capacidad intelectual?</li> </ul>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario</li> <li>• Test de C.I</li> </ul>

**Cuadro N.-2**

## **2.7. DEFINICION DE TÉRMINOS USADOS**

**AJEDREZ:** Deporte-ciencia-juego de ingenio que simboliza la guerra. Se juega entre dos oponentes, en que no interviene para nada el azar, sino la rapidez intelectual de los competidores. Cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el Rey y la Reina); y se desplazan estas piezas por un tablero de 64 casillas blancas y negras alternadas, llamadas escaques. El juego concluye cuando uno de los Reyes es vencido, en la terminología ajedrecística, cuando está en Jaque Mate.

**ABIERTA (COLUMNA):** Columna libre de peones que abre posibilidad de penetración, siendo su posesión y control disputado por ambos jugadores.

**ABIERTO (JUEGO):** Cuando ambos jugadores disponen de vías de infiltración, ya sea a través de columnas o diagonales.

**ADVERSARIO:** Jugador contrario, llamado también oponente.

**AISLADO (PEON):** Se llama así a un peón que carece de un compañero en ambas columnas adyacentes para que lo respalden, lo cual lo colocan en una situación débil y lo convierte en blanco de ataque.

**ALFIL:** Pieza menor del juego de ajedrez. Cada jugador cuenta con dos alfil es una para las casillas blancas y otras para las negras), los cuales se desplazan solo por las diagonales; nunca pueden cambiar de color de casillas, valor 3 puntos.

**AMATEUR:** Persona que practica el ajedrez como aficionado sin ser un jugador profesional o hacer del ajedrez una profesión.

**ANOTACION:** Comentario escrito acerca de una partida. Puede ser de forma narrativa, notación de ajedrez o ambas.

**APERTURA:** Secuencia de una serie de movidas realizadas por ambos jugadores al principio de un juego de ajedrez.

**APRENDIZAJE:** Proceso acumulativo que se basa en lo que los aprendices ya conocen y saben hacer, y en la posibilidad que estos

tienen de filtrar y seleccionar la información que consideren relevante en el medio para redimensionar su conjunto propio de habilidades.

**CABALLO:** Pieza menor de ajedrez. Al iniciar una partida cada jugador cuenta con dos caballos. El movimiento del caballo es muy peculiar, ya que es la única pieza que <<brinca>> sobre piezas propias y enemigas con un desplazamiento que simula la letra <<L>> arlo: 3 puntos.

**COEFICIENTE:** La definición de coeficiente, vendría dada como “numero con que se representa de forma convencional el grado o intensidad de una determinada cualidad o característica”.

**CLASE DE AJEDREZ:** Forma fundamental de organización del proceso Docente Educativo donde se logra el aprendizaje de los alumnos a través de la enseñanza del ajedrez.

**ENSEÑANZA:** Proceso que transcurre en una relación bilateral y dialéctica en la cual interactúan conscientemente maestros y alumnos en la consecución de un objetivo común.

**INTELECTAL:** Seudónimo de inteligencia. Facultad de conocer, comprender y entender las cosas.

**JAQUE MATE:** Situación que se presenta en el juego de Ajedrez cuando un rey está amenazado por la acción directa de una pieza del bando contrario y no dispone de algún método defensivo.

**TABLERO:** Superficie cuadrada formada a su vez por 64 cuadros de las mismas dimensiones, llamados: escaques, sobre el cual se ejecuta la partida de Ajedrez.

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA EMPLEADA**

#### **3.1. LA METODOLOGIA**

La metodología es una secuencia de métodos de la observación científica, debe guardar relación con el marco teórico y el problema de investigación, en consecuencia considerado que para el presente trabajo de investigación es pertinente aplicar los métodos:

##### **Método Analítico - sintético:**

Fue utilizado para determinar los contenidos que se reciben en el valor relativo de las piezas de ajedrez en el juego y en específico para determinar los tipos de ejercicios que pueden existir.

##### **Método Histórico-lógico:**

Permitió determinar los antecedentes del Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Ajedrez y conocer la evolución del aprendizaje del

valor relativo de las piezas de ajedrez, lo que ayudó a distinguir qué se tenía del objeto y cómo se desarrolló el mismo.

### **Método Inductivo-deductivo:**

Fue empleado para acercarse al Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Ajedrez en función de lo relacionado con valor relativo de las piezas de ajedrez en el medio juego. Se establecieron relaciones entre los ejercicios elaborados y los existentes para la contribución al Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Ajedrez. Con su utilización se explicaron determinadas situaciones partiendo de la enseñanza existente.

## **3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACION**

La presente investigación es de carácter educativa, porque se relaciona directamente con la influencia que tiene el ajedrez en los niños de 9 a 11 años de edad, además es bibliográfica porque para fundamentar la investigación se acudieron a fuentes tales como: Textos y páginas de Internet que han Sido de gran ayuda para la investigación del marco teórico y documental ya que cumple con el propósito de conocer, ampliar, profundizar y deducir sobre un problema, que afecta el

desarrollo académico de muchos alumnos del Centro Educativo Cristiano “Adonai”.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION**

El tipo de Investigación que corresponde a este trabajo es en primera instancia explicativa y cualitativa por cuanto se trata de profundizar su estudio en las diversas dimensiones, revisando su naturaleza e importancia.

### **3.4. POBLACION Y MUESTRA**

#### **3.4.1 Población**

La población de la presente investigación está conformada por 40 alumnos y 40 padres de familia del 7mo año de Educación Básica. Paralelo “A” del Centro Educativo Cristiano “Adonai”.

#### **CUADRO # 3**

<b>ENCUESTADOS</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Niños(as)	40	20
Padres de Familia	40	20
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>40</b>

### **3.4.2. Muestra**

La muestra selecciono a 20 alumnos del 7mo año de Educación Básica que es el 50% de la población.

## **3.5. TÉCNICASE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Se considera en términos generales que la técnica es la Operacionalización específica de un proceso que paso por paso se va consolidando los componentes y acciones generales que exige el método, la técnica por lo tanto, por sí solo no puede alcanzar un carácter científico a pesar de tener creatividad. Una de sus características principales es de promocionar a la ciencia de instrumentos y medios de recolección, conceptualización y conservación de datos.

A continuación detallare las técnicas e instrumentos que utilice en este trabajo:

### **3.5.1. Técnicas**

#### **3.5.1.1. La Observación**

La observación es un proceso psicológico que nos permite obtener información real de las características de un objeto o fenómeno social o natural que se da en el entorno. La observación es en un primer

momento un procedimiento casual, espontaneo y subjetivo, pero a medida que van apareciendo las características de una actividad: sistemática, total, fiel, objetiva y precisa, la información adquiere un carácter científico al descubrir las relaciones que rigen los fenómenos. Aquí el investigador tuvo una participación activa, vivencial en la población estudiada.

### **3.5.1.2. La Encuesta**

Es una técnica que nos permite obtener información aplicando un cuestionario a las personas que tienen conocimientos sobre el tema o problema en particular, y se la puede utilizar en una población determinada o por muestreo.

Se efectuó este tipo de encuesta ya que intentamos averiguar las causas, motivos o razones que originan el fenómeno o problema.

### **3.5.2. Instrumentos**

#### **3.5.2.1. Cuestionario**

El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación

en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa.

### 3.5.2.2. Test de Coeficiente intelectual

Para medir el coeficiente intelectual, se realizan una serie de pruebas que permiten estudiar y valorar los conocimientos del sujeto, es a esto a lo que llamamos test de coeficiente intelectual.

## 3.5 RECOLECCION DE INFORMACION

### CUADRO # 4

PREGUNTAS BASICAS	INFORMACION
1. ¿Para qué?	Para lograr los objetivos de la investigación
2. ¿De qué persona?	De las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes del séptimo año de educación básica.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre indicadores , Operacionalización de variables
4. ¿Quién?	Investigador: Katherine Chóez
5. ¿Cuándo?	En el periodo Septiembre 2011 – Febrero 2012
6. ¿Dónde?	En el Centro Educativo Cristiano “Adonai” del cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos.
7. ¿Cuántas veces?	Una sola vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, Observación.
9. ¿Con qué?	Preguntas estructuradas
10. ¿En qué situación?	Condiciones normales en el desarrollo de la investigación.

### **3.6. SELECCIÓN DE RECURSOS DE APOYO**

Con la recopilación de datos a través de las encuestas a los profesores y padres de familia se analizó y procedió la información de la siguiente manera:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la colección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación cuadros según variables de cada hipótesis: Manejo de información, estudios estadísticos de datos de presentación de resultados.
- En la presente investigación se utilizaron GRAFICOS para representar los resultados en porcentajes de las preguntas formuladas.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencia o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados con apoyo del Marco Teórico, en el aspecto pertinente.

- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones, una vez recopilado la información necesaria y de acuerdo al problema de estudio establecido, se podrá establecer por lo menos una conclusión y recomendación de acuerdo a los objetivos planteados.

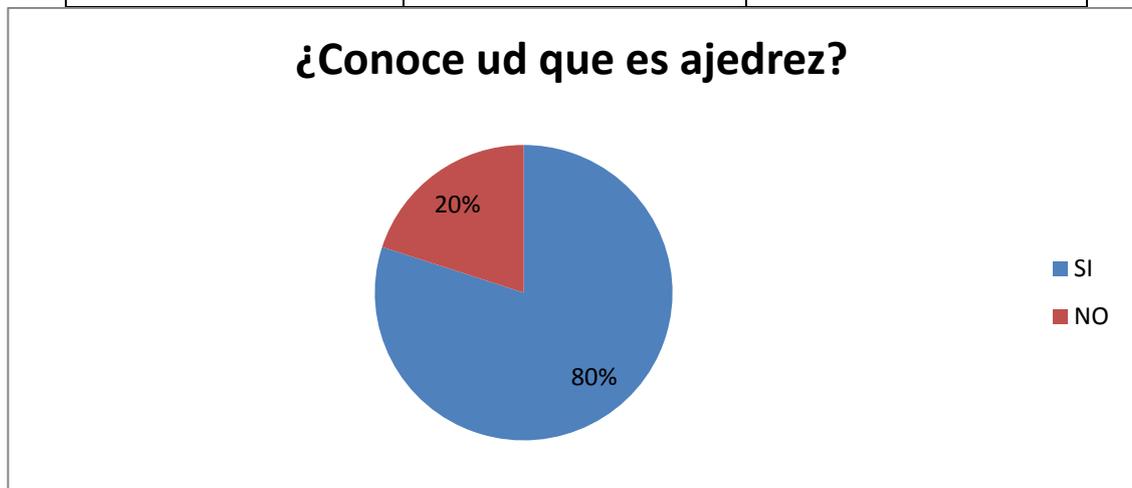
## CAPITULO IV

### 4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

**4.1. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA** La encuesta se realizó en el Centro Educativo Cristiano “Adonai” con los padres de familia del 7mo año de Educación Básica paralelo “A”. Para lo cual se designaron 7 preguntas para cada uno de los 20 encuestados.

#### 1.- ¿Conoce Ud. que es ajedrez?

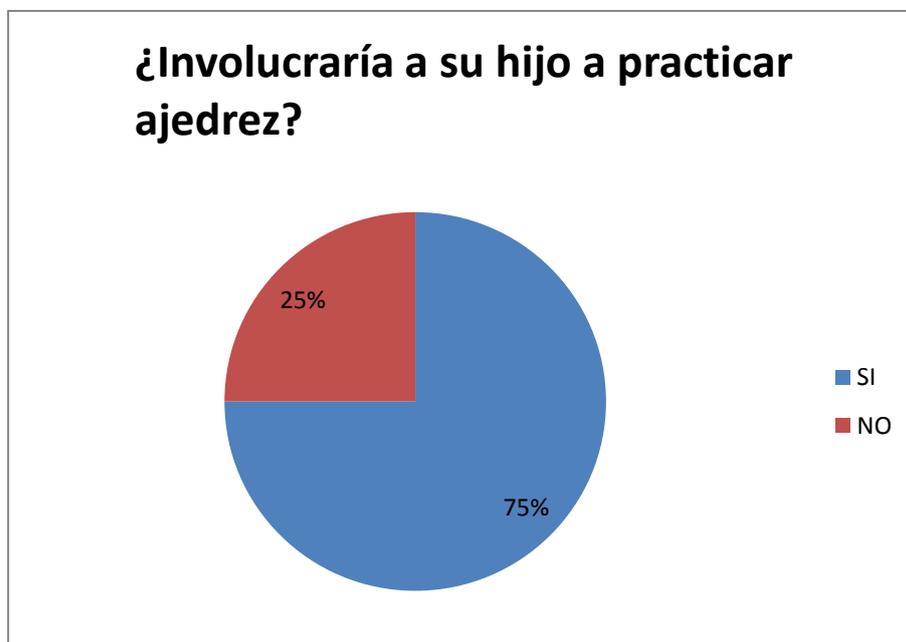
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	16	80%
NO	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos el 80% de los padres de familia manifestaron que si tienen un conocimiento básico de lo que es el ajedrez mientras que el 20% restante contestaron que no.

## 2.- ¿Involucraría a su hijo a practicar ajedrez?

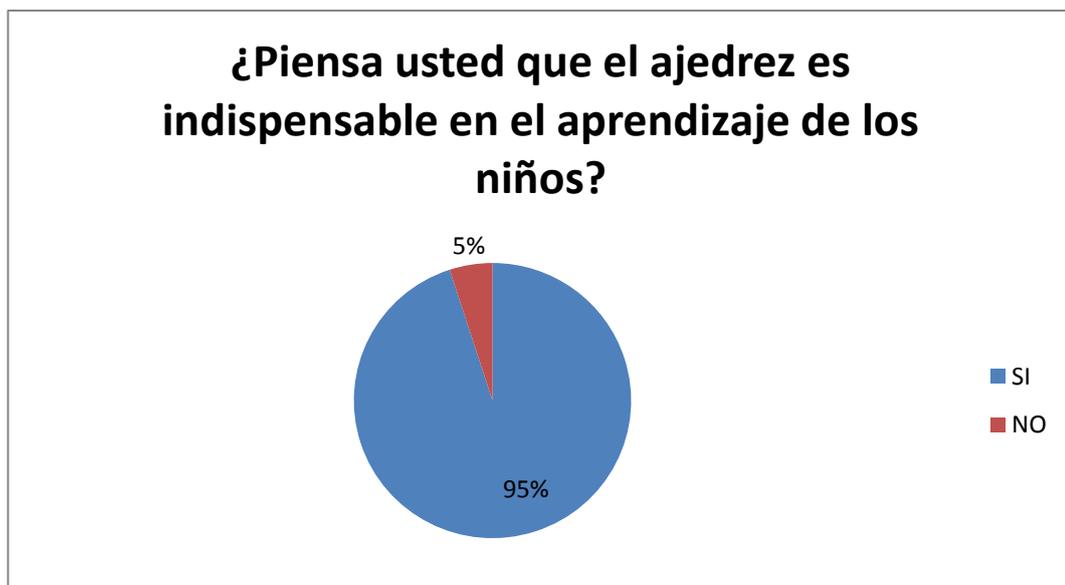
<b><u>INDICADORES</u></b>	<b><u>FRECUENCIAS</u></b>	<b><u>PORCENTAJE</u></b>
<b>SI</b>	<b>15</b>	<b>75%</b>
<b>NO</b>	<b>5</b>	<b>25%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** Mediante los resultados un 75% de padres manifestaron que están de acuerdo con la práctica de este deporte para sus pequeños. Y el 25% concluyeron que no.

**3.- ¿Piensa usted que el ajedrez es indispensable en el aprendizaje de los niños?**

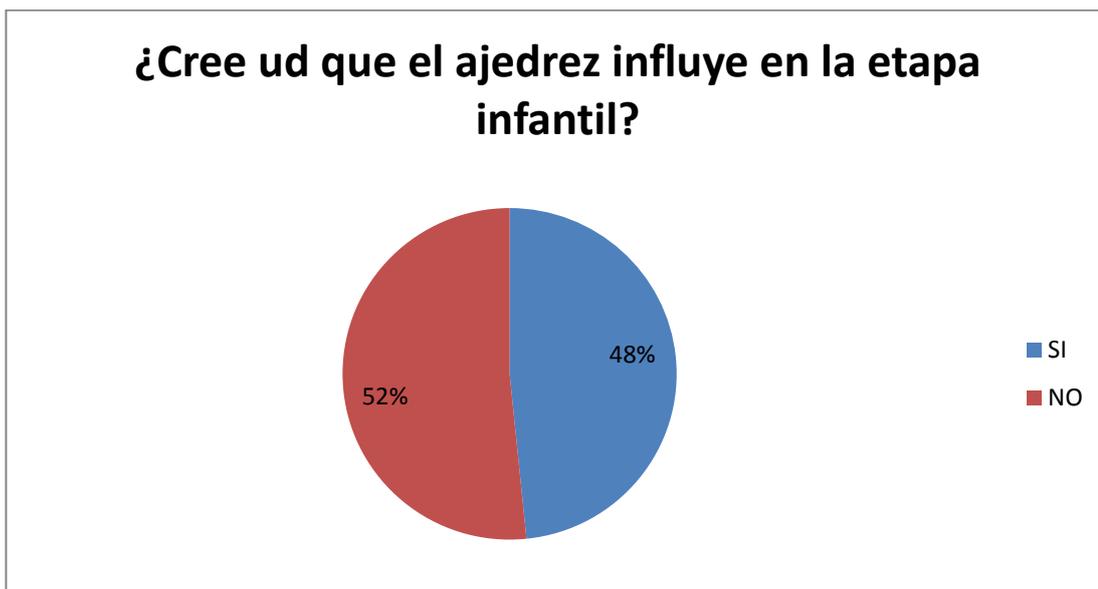
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo con los resultados obtenidos de la investigación un 95% considera que el ajedrez si es indispensable en el aprendizaje de los niños, mientras que un bajo porcentaje del 5% demuestra que no.

**4.- ¿Cree Ud. que el ajedrez influye en la etapa infantil?**

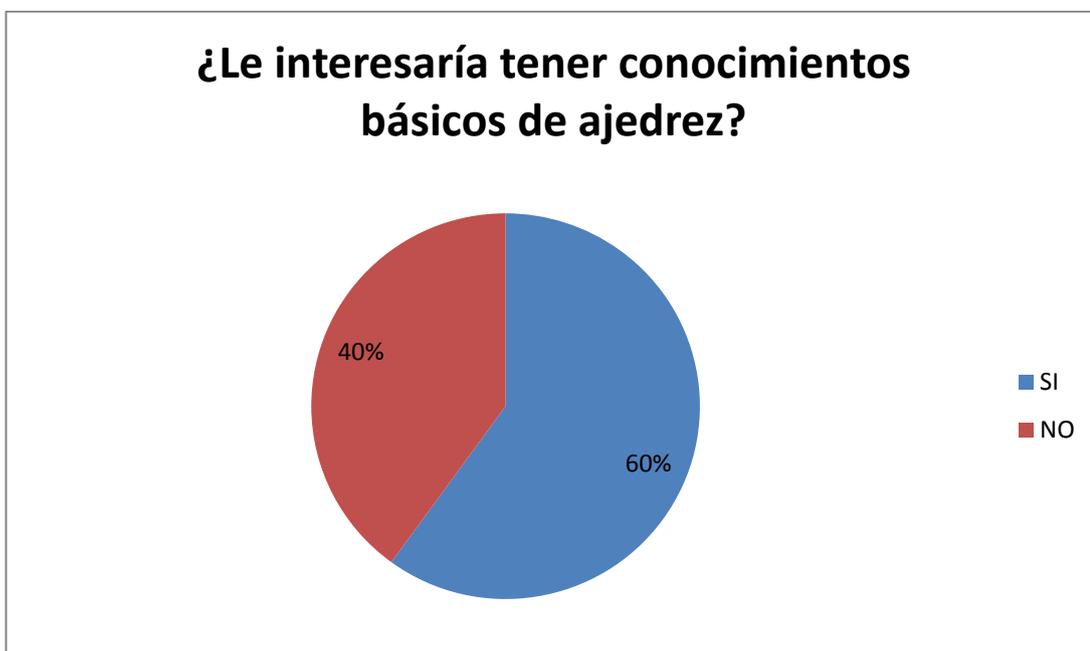
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	3	15%
NO	17	85%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** Un 15% revela que el ajedrez no influye en la etapa infantil. Y él no fue favorecido con el 85%.

**5.- ¿Le interesaría tener conocimientos básicos de ajedrez?**

<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	12	60%
NO	8	40%
TOTAL	20	100%

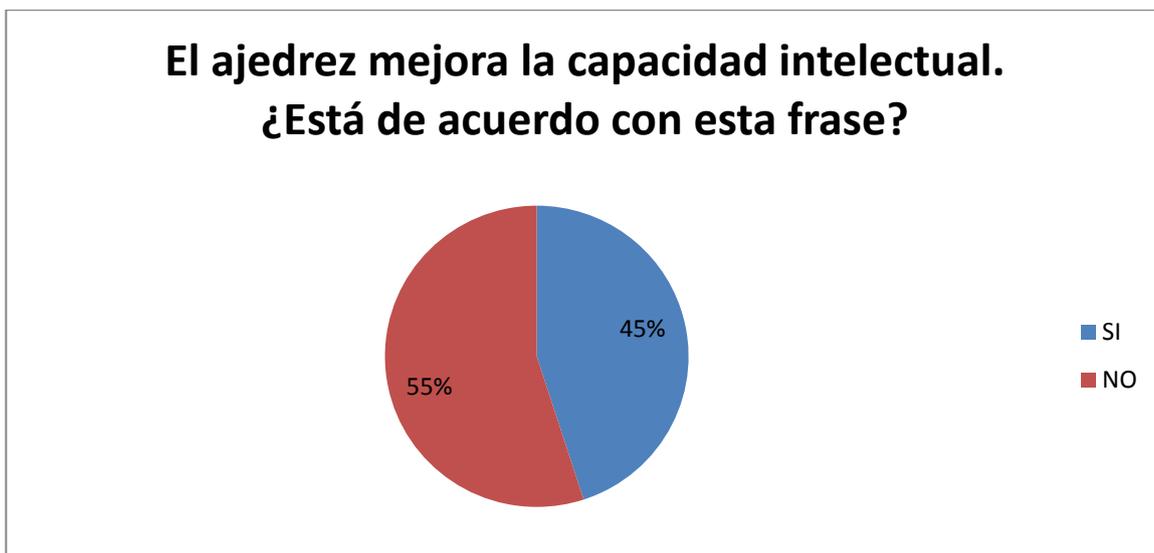


**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De

acuerdo a los resultados obtenidos el 60% de los padres de familia manifestaron que sí y el 40% manifestaron que no.

**6.- El ajedrez mejora la capacidad intelectual. ¿Está de acuerdo con esta frase?**

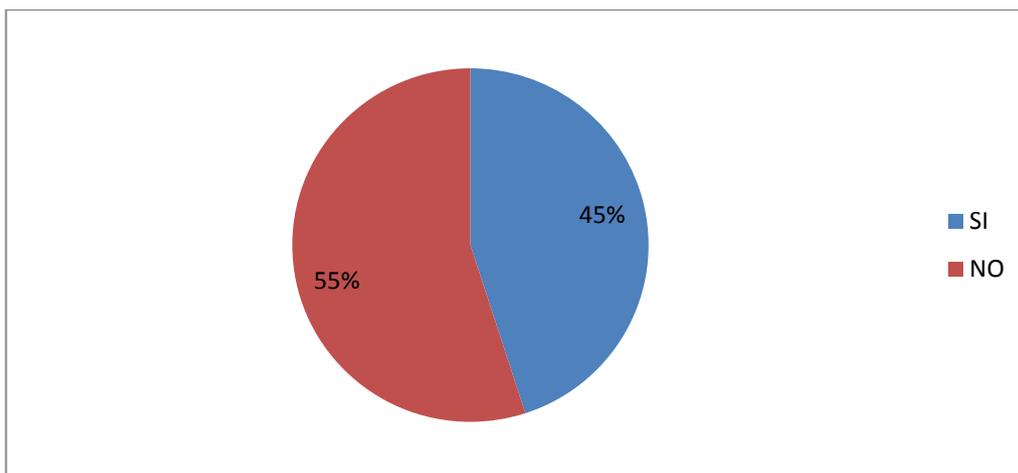
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	9	45%
NO	11	55%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos el 45% de los padres de familia manifestaron que si y el 55% manifestaron que no.

**7.- ¿Considera usted que el profesor de su hijo está plenamente capacitado para impartir dicha materia?**

<b><u>INDICADORES</u></b>	<b><u>FRECUENCIAS</u></b>	<b><u>PORCENTAJE</u></b>
<b>SI</b>	<b>9</b>	<b>45%</b>
<b>NO</b>	<b>11</b>	<b>55%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:**

De acuerdo a los resultados obtenidos el 45% de los padres de familia manifestaron que sí y el otro 55% manifestaron que el profesor de su hijo no está plenamente capacitado para impartir dicha materia.

- **ENCUESTA A ESTUDIANTES**

La encuesta se realizó en el Centro Educativo Cristiano “Adonai” con los padres de familia del 7mo año de Educación Básica paralelo “A”. Para lo cual se tomó la muestra de 20.

**1.- ¿Conoce en qué consiste el ajedrez?**

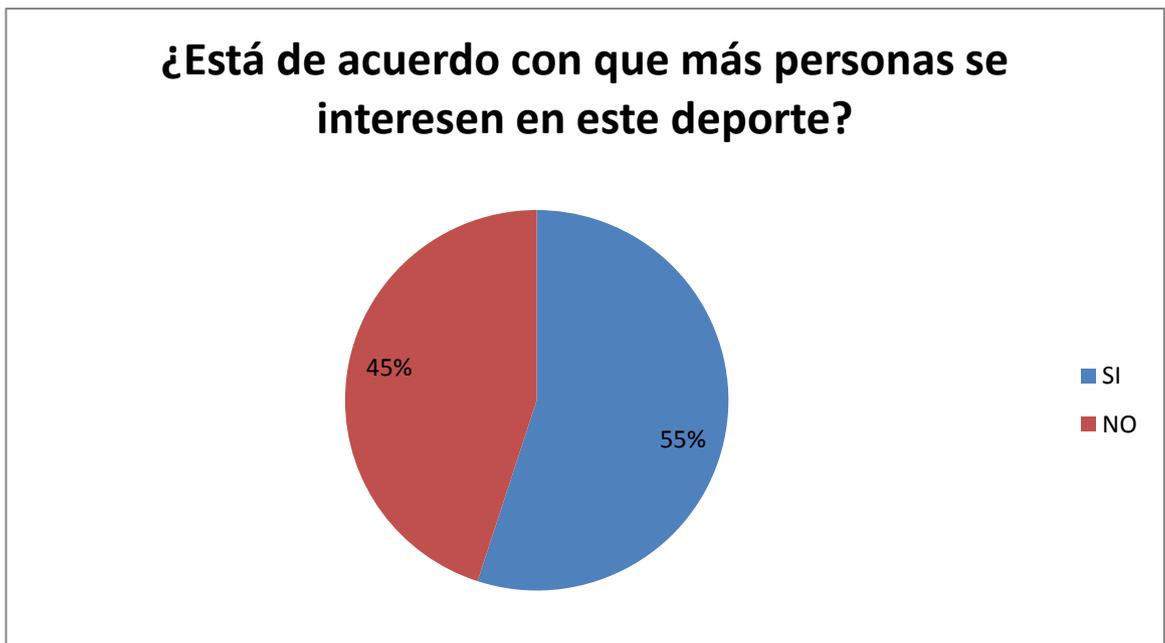
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
<b>SI</b>	<b>7</b>	<b>35%</b>
<b>NO</b>	<b>13</b>	<b>65%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos el 35% contestaron que si conocen que es el ajedrez y el 65% manifestaron que no, que desconocen.

2.- ¿Está de acuerdo con que más personas se interesen en este deporte?

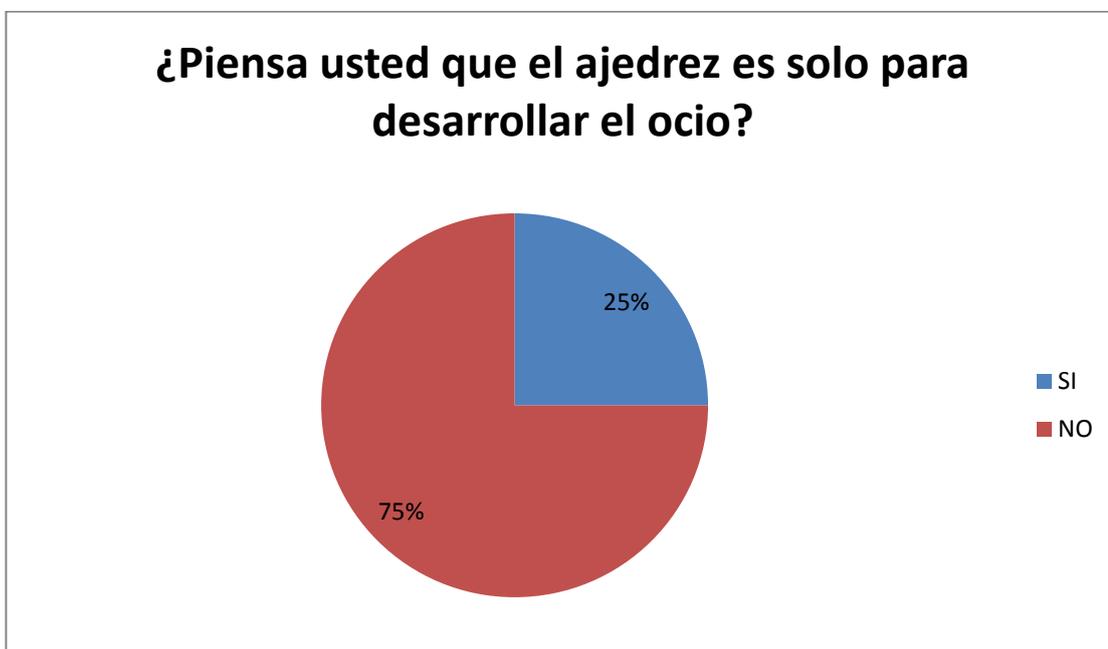
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	11	55%
NO	9	45%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos el 55% contestaron que si están de acuerdo con que más personas se interesen en este deporte, mientras que el 45% optaron por el no.

**3.- ¿Piensa usted que el ajedrez es solo para desarrollar el ocio?**

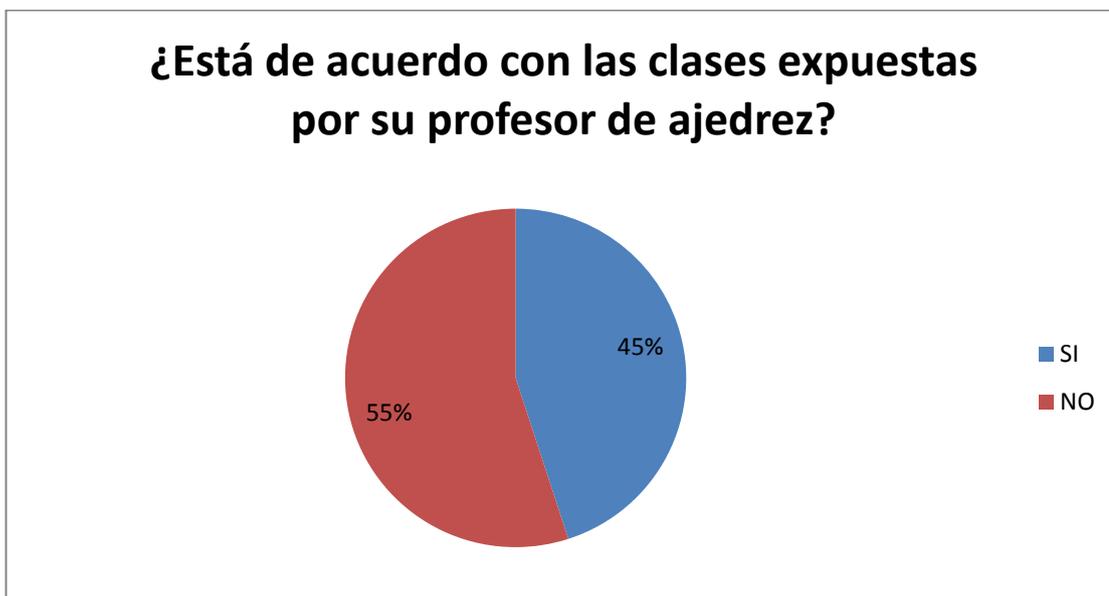
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	5	25%
NO	15	75%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos un 25% de los encuestados contestaron que si que el ajedrez es solo para desarrollar el ocio mientras que el 75% respondieron que no.

**4.- ¿Está de acuerdo con las clases expuestas por su profesor de ajedrez?**

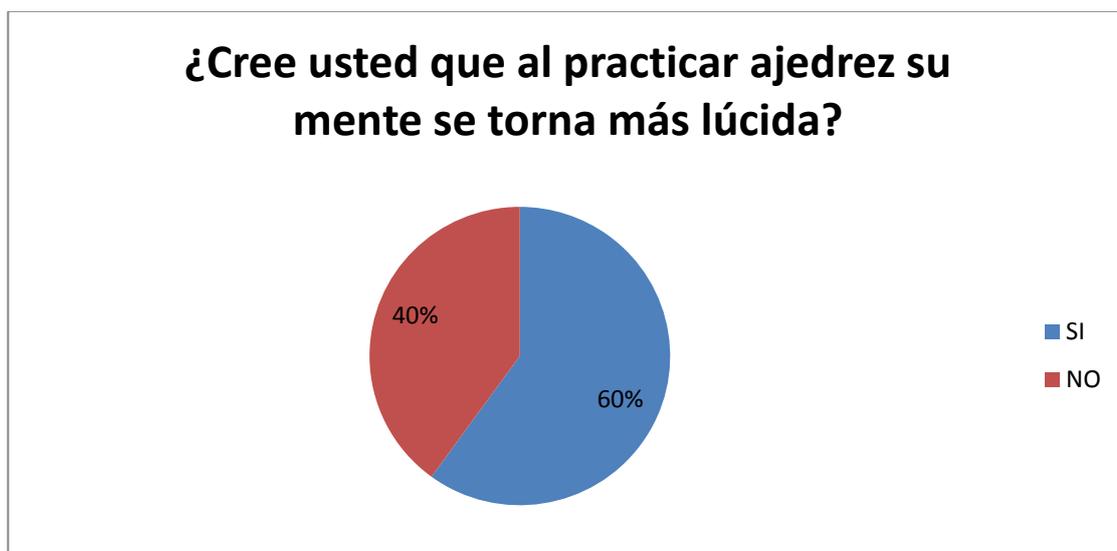
<b><u>INDICADORES</u></b>	<b><u>FRECUENCIAS</u></b>	<b><u>PORCENTAJE</u></b>
<b>SI</b>	<b>9</b>	<b>45%</b>
<b>NO</b>	<b>11</b>	<b>55%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos un 45% de los encuestados contestaron que si están de acuerdo con las clases expuestas por su maestro de ajedrez, mientras que un 55% contestaron que no están satisfechos con las clases expuestas por su maestro.

**5.- ¿Cree usted que al practicar ajedrez su mente se torna más lúcida?**

<b><u>INDICADORES</u></b>	<b><u>FRECUENCIAS</u></b>	<b><u>PORCENTAJE</u></b>
<b>SI</b>	<b>12</b>	<b>60%</b>
<b>NO</b>	<b>8</b>	<b>40%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos un 60% de los encuestados consideran que al practicar ajedrez su mente se torna más lúcida mientras que un 40% no están de acuerdo con esta frase.

6.- ¿Le gustaría en el futuro convertirse en un excelente ajedrecista?

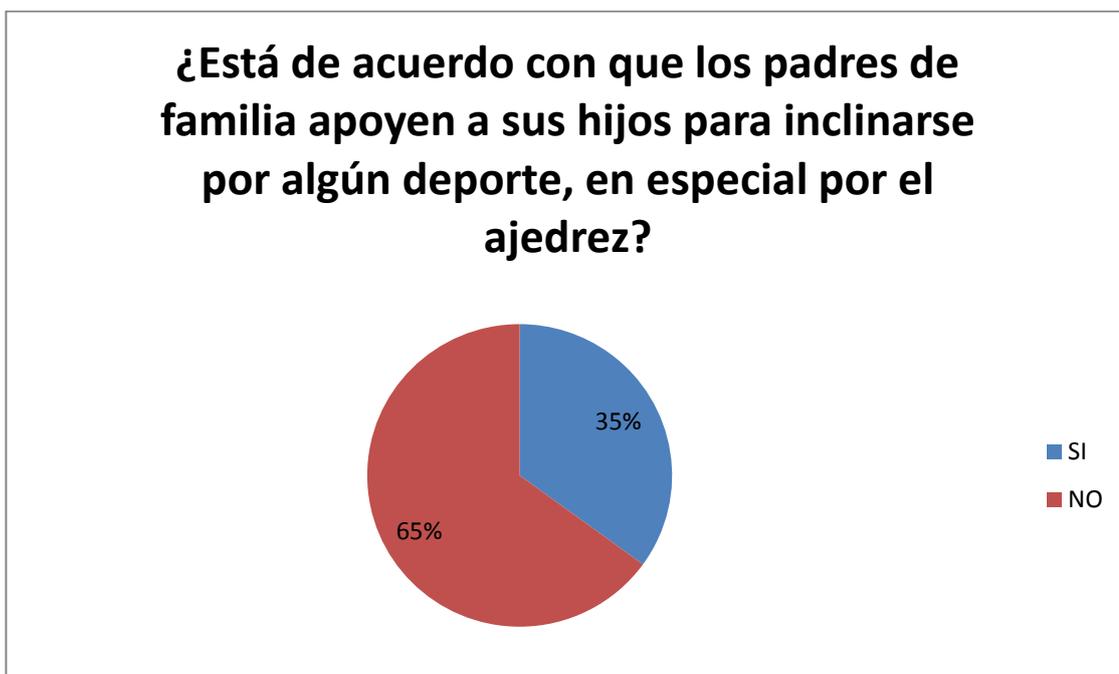
<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	6	30%
NO	14	70%
TOTAL	20	100%



**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos un 30% de los encuestados contestaron que si les gustaría convertirse en un excelente ajedrecista mientras que un 70% consideran que no.

7.- ¿Está de acuerdo con que los padres de familia apoyen a sus hijos para inclinarse por algún deporte, en especial por el ajedrez?

<u>INDICADORES</u>	<u>FRECUENCIAS</u>	<u>PORCENTAJE</u>
SI	7	35%
NO	13	65%



**ANALISISE INTERPRETACIÓN DE RE3ULTADOS:** De acuerdo a los resultados obtenidos un 35% de los encuestados contestaron que si están de acuerdo con que los padres de familia apoyen a sus hijos para que se inclinen por algún deporte, en especial por el ajedrez y un 65% manifestaron que no.

**TEST DEL COEFICIENTE INTELECTUAL INICIAL**

**CUADRO # 5**

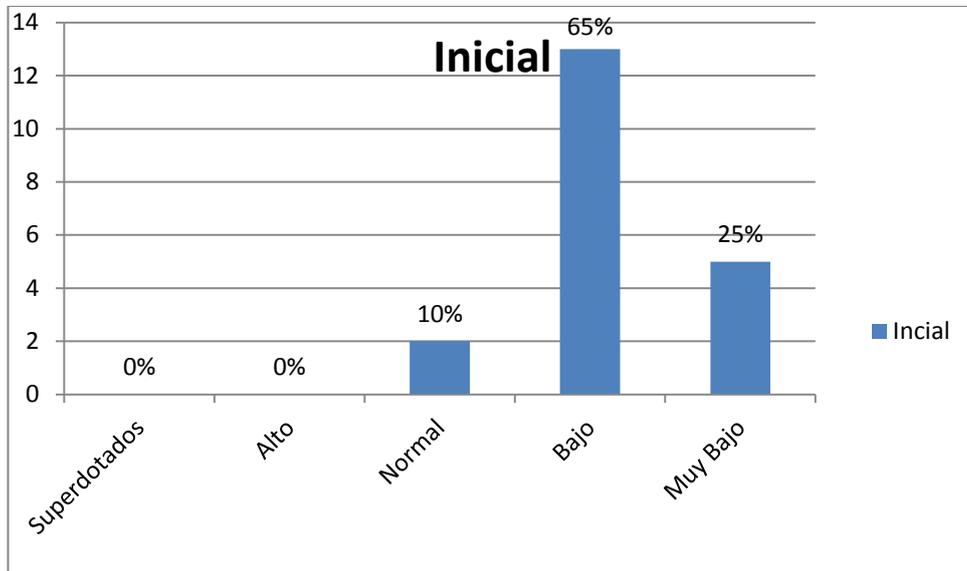
<b>N°</b>	<b>SEXO</b>	<b>EDAD</b>	<b>C.I</b>	<b>REFERENCIA</b>	<b>CLASIFICACION</b>
1	M	9	95	DE 91-110	NORMAL
2	F	10	75	71-90	BAJO
3	M	9	90	71-90	BAJO
4	F	11	80	71-90	BAJO
5	M	9	90	71-90	BAJO
6	F	9	95	91-110	NORMAL
7	M	9	65	0-70	MUY BAJO
8	F	10	75	71-90	BAJO
9	M	10	80	71-90	BAJO
10	F	10	65	0-70	MUY BAJO
11	M	10	80	71-90	BAJO
12	F	9	80	71-90	BAJO
13	M	9	85	71-90	BAJO
14	F	9	90	71-90	BAJO
15	M	11	85	71-90	BAJO
16	F	9	90	71-90	BAJO
17	F	12	60	0-70	MUY BAJO
18	M	9	65	0-70	MUY BAJO
19	F	9	70	0-70	MUY BAJO
20	F	10	80	71-90	BAJO
X			$1595/20=79.75$		

**TEST DEL COEFICIENTE INTELECTUAL FINAL****CUADRO # 6**

<b>N°</b>	<b>SEXO</b>	<b>EDAD</b>	<b>C.I</b>	<b>REFERENCIA</b>	<b>CLASIFICACION</b>
1	M	9	110	DE 110-130	ALTO
2	F	10	120	110-130	ALTO
3	M	9	110	110-130	ALTO
4	F	11	115	110-130	ALTO
5	M	9	110	110-130	ALTO
6	F	9	110	110-130	ALTO
7	M	9	95	91-110	NORMAL
8	F	10	95	91-110	NORMAL
9	M	10	125	110-130	ALTO
10	F	10	100	91-110	NORMAL
11	M	10	120	110-130	ALTO
12	F	9	125	110-130	ALTO
13	M	9	110	110-130	ALTO
14	F	9	120	110-130	ALTO
15	M	11	125	110-130	ALTO
16	F	9	120	110-130	ALTO
17	F	12	130	130 A MAS	SUPERDOTADOS
18	M	9	120	110-130	ALTO
19	F	9	115	110-130	ALTO
20	F	10	110	91-110	ALTO
X			2285/20= 114.25		

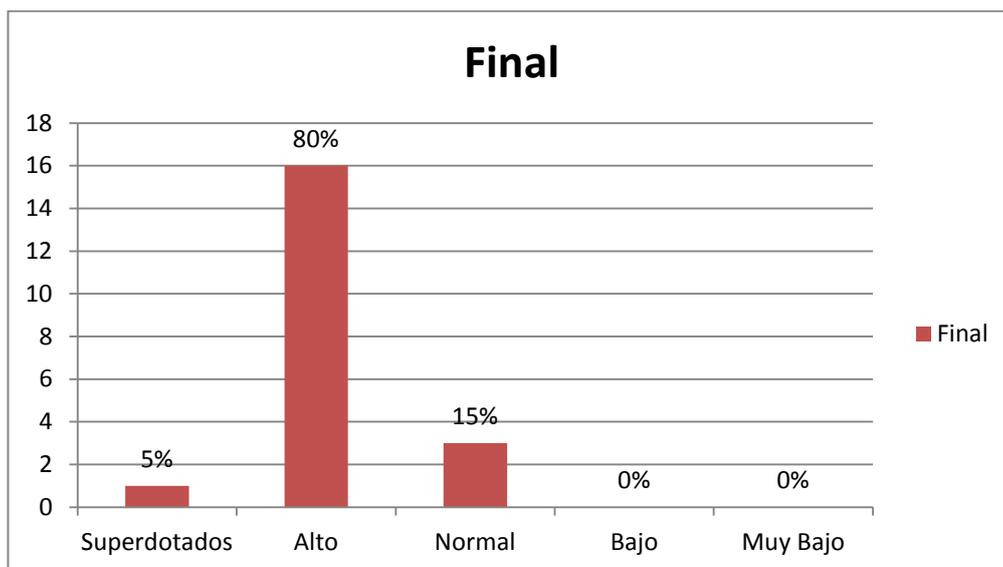
## TEST DE COEFICIENTE INTELECTUAL INICIAL

GRAFICO # 1



## TEST DE COEFICIENTE INTELECTUAL FINAL

GRAFICO # 2



## **Desarrollo de las pruebas (Test de Coeficiente intelectual)**

Para realizar este test primero tomamos una muestra de 20 alumnos de ambos géneros y de diferentes edades (De 9-12 años). Y se continuó con los siguientes procedimientos:

- A cada alumno se les entregó un número de 20 preguntas de razonamiento lógico para lo cual el puntaje de cada pregunta es de 6.5. esto multiplicado por 20 ítems resulta 130, en un determinado tiempo. Para un mejor entendimiento a continuación conoceremos la clasificación del coeficiente intelectual mediante el puntaje:

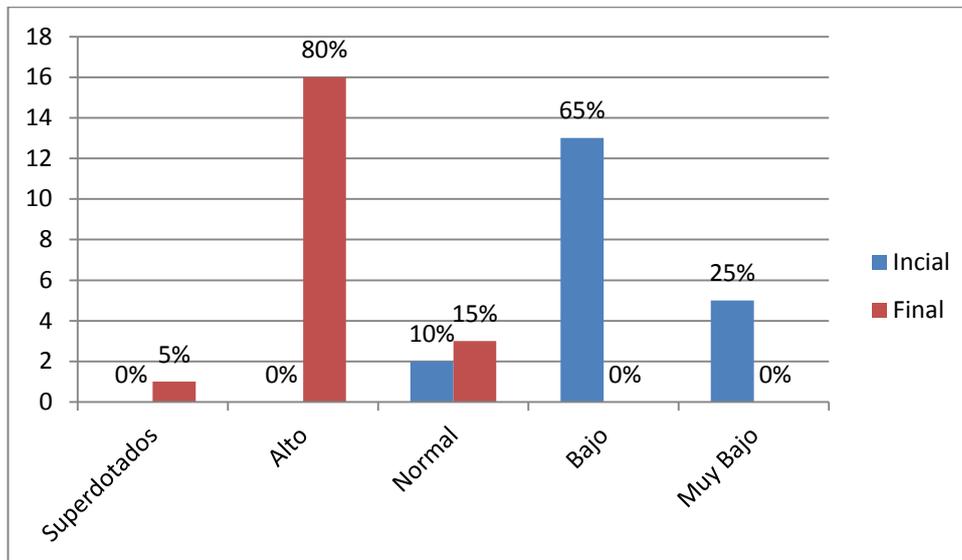
De 0-70	Muy baja
71-90	Baja
91-110	Normal
110-130	Alta
130 a más	Superdotados

Aunque existen muchos test para pequeños y adultos, el presente es el más complejo.

Es bueno tener presente al aplicar un test. ¿Qué vamos a medir? Pues en este caso medimos la inteligencia de los alumnos.

## CUADRO COMPARATIVO DEL TEST DE COEFICIENTE INTELLECTUAL

GRAFICO # 3



Luego de comparar los resultados pudimos notar que en el test inicial obtuvimos: 0 superdotados, 0 alto, 2 normal, 13 bajo y 5 alumnos con un nivel muy bajo.

Por su parte en los resultados del test final fueron: 1 superdotados, 16 alto, 3 normal, 0 bajo y 0 muy bajo. En donde notablemente se observa que los alumnos mejoraron el nivel de coeficiente intelectual.

## **4.2. VERIFICACION DE HIPOTESIS**

Como hemos visto durante la elaboración de este trabajo con relación a los test realizados y la encuesta; hemos comprobado que en efecto con la ejecución del programa del programa de enseñanza de ajedrez que se aplicó a los niños del Séptimo año de educación básica del Centro Educativo Cristiano “Adonai” ha mejorado su desarrollo intelectual y se ha logrado incentivar en ellos amor por las prácticas de ajedrez, por todo lo antes expuesto hemos llegado a la conclusión que la hipótesis planteada fue la más correcta y que esta sí se cumplió.

### 4.3. PRESENTACIÓN ANÁLISIS DE DATOS

#### 4.3.1 ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

**CUADRO # 7**

N°	PREGUNTAS	SI	%	NO	%	Total de encuestados	Total
1	¿Conoce usted que es ajedrez?	16	80	4	20	20	100%
2	¿Involucraría a su hijo a practicar ajedrez?	15	75	5	25	20	100%
3	¿Piensa usted que el ajedrez es indispensable en el aprendizaje de los niños?	19	95	1	5	20	100%
4	¿Cree usted que el ajedrez influye en la etapa infantil?	3	15	17	85	20	100%
5	¿Le interesaría tener conocimientos básicos de ajedrez?	12	60	8	40	20	100%
6	¿El ajedrez mejora la capacidad intelectual? ¿Está de acuerdo con esta frase?	9	45	11	55	20	100%
7	¿Considera usted que el profesor de su hijo está plenamente capacitado para impartir dicha materia?	9	45	11	55	20	100%

### 4.3.2. ENCUESTA A LOS ALUMNOS DEL 7MO AÑO DE BASICA

**CUADRO # 8**

Nº	Preguntas	SI	%	ON	%	Total de encuestados	Total %
1	¿Conoce en que consiste el ajedrez?	7	35	13	65	20	100%
2	¿Está de acuerdo con que más personas se interesen en este deporte?	11	55	9	45	20	100%
3	¿Piensa usted que el ajedrez es solo para desarrollar el ocio?	5	25	15	75	20	100%
4	¿Está de acuerdo con las clases expuestas por su profesor de ajedrez?	9	45	11	55	20	100%
5	¿Cree usted que al practicar ajedrez su mente se torna más lucida?	12	60	8	40	20	100%
6	¿Le gustaría en el futuro convertirse en un excelente ajedrecista?	6	30	14	70	20	100%
7	¿Está de acuerdo con que los padres de familia apoyen a sus hijos para que se inclinen por algún deporte, en especial por el ajedrez?	7	35	13	65	20	100%

#### **4.4. INTERPRETACION Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

##### **Encuesta a padres de familia:**

Analizando las respuestas que obtuvimos de las preguntas de la encuesta de los padres de familia podemos concluir, que:

- El 80% conocen lo que significa el ajedrez.
- El 75% de los padres de familia del 7mo año de Educación Básica involucrarían a sus hijos a practicar ajedrez.
- El 95% piensan que el ajedrez es indispensable en el aprendizaje de los niños.
- Un 15% creen que el ajedrez influye en la etapa infantil.
- El 60% contestaron que les interesaría tener conocimientos básicos de ajedrez
- Un 45% estén de acuerdo con que el ajedrez mejora la capacidad intelectual.
- El 45% consideran que el profesor de sus hijos está plenamente capacitado para impartir dicha materia.

## **Encuesta a Alumnos:**

Analizando las respuestas que obtuvimos de algunas preguntas de la encuesta de los padres de los alumnos se concluyó, que:

- El 35% de los alumnos conocen en que consiste el ajedrez.
- El 55% de alumnos están de acuerdo con que más personas se interesen en este deporte.
- Un 25% del estudiantado piensan que el ajedrez es solo para desarrollar el ocio.
- Un 45% si están de acuerdo con las clases expuestas por su profesor de ajedrez
- El 60% considera que al practicar ajedrez su mente se torna más lúcida.
- Un 30% les gustaría en el futuro convertirse en excelentes ajedrecistas.
- El 35% están de acuerdo con que los padres de familia apoyen a sus hijos para que se inclinen por algún deporte, en especial por el ajedrez.

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

El desarrollo del proceso investigativo llevado a cabo en esta tesis nos permitió arribar a las siguientes conclusiones:

- Los análisis de la encuesta, de las observaciones y del test realizados dieron como resultado que los alumnos del 7mo año de educación básica se encontraban con un bajo nivel de coeficiente intelectual.
- Se determinó el coeficiente intelectual de los alumnos para obtener mejores resultados en el rendimiento académico.
- Se diseñó un programa de enseñanza de ajedrez.
- Al aplicar el programa de enseñanza de ajedrez se pudo comprobar y a su vez se concluyó que mejoró el coeficiente intelectual de los alumnos.

## **5.5. RECOMENDACIONES**

- Que se analice la posibilidad de utilizar un programa de enseñanza de Ajedrez en los demás planteles.
- Teniendo presente la dimensión del trabajo, se sugiere capacitar a los profesores en este deporte.
- Que los alumnos se sientan estimulados durante la práctica del ajedrez y así obtengan excelentes resultados.
- Dar continuidad con este tipo de investigaciones ya que con el trabajo se conocerán los verdaderos beneficios que nos brinda el ajedrez y de esta manera grandes y chicos se sientan atraídos por la práctica de este deporte.

## CAPITULO VI

### 6. PROPUESTA

Programa de ajedrez escolar para mejorar el coeficiente intelectual

#### 6.1. DATOS INFORMATIVOS:

##### CUADRO # 9

**Nombre de la Institución: Centro Educativo Cristiano “Adonai”**

<b>NOMBRE DEL SECTOR:</b>	“San Rafael”
<b>PROVINCIA:</b>	Los Ríos
<b>CANTÓN:</b>	Quevedo
<b>PARROQUIA:</b>	24 de Mayo
<b>FECHA INICIAL:</b>	Diciembre del año 2012
<b>FECHA FINAL:</b>	Marzo del año 2013
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES:</b>	360 padres de familia y 360 niños

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

En el Centro Educativo “Adonai” ubicado en el cantón Quevedo los problemas de bajo nivel de coeficiente intelectual que enfrentan algunos de los alumnos del Centro Educativo “Adonai”, contribuyó a que me preocupara por la situación actual.

Es por eso que con mi propuesta, quiero contribuir a superar este problema, y para esto se diseñó un programa de ajedrez escolar para que de esta manera los alumnos mejoren su nivel de coeficiente intelectual ya que recordemos que con esta práctica mejora la inteligencia.

## **6.3. FINALIDAD DE LA PROPUESTA**

- Mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos.

## **6.4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Diseñar un programa de ajedrez escolar, es garantizar un adecuado desarrollo evolutivo para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del Centro Educativo Cristiano “Adonai” del sector “San Rafael”, de la parroquia 24 de mayo.

Para cumplir con esta propuesta se requiere de la colaboración de todos los actores que de manera directa o indirecta son parte de este proceso, ellos son: maestros, padres de familia, y alumnos de la institución.

## **6.5. FUNDAMENTACIÓN**

Podemos encontrar en el ajedrez una disciplina muy benéfica para el desarrollo integral de los estudiantes. Concerniente al incremento de actividades intelectuales, es un medio adecuado para adiestrar a la mente en el razonamiento analítico y en la capacidad para tomar decisiones. Además, es excelente para el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la intuición.

Es la integración de procesos psíquicos encaminados a calificar las necesidades del hombre y en consecuencia regular la actuación del comportamiento, manifestándose como actividad motivada.

## **6.6. JUSTIFICACIÓN**

La práctica del Ajedrez en el mundo se ha incrementado considerablemente, dado los beneficios que de ella se pueden obtener y a la riqueza temática con que cuenta este juego. Son tantas las

posibles jugadas en el ajedrez y tan diversas las combinaciones que se producen en una posición entre sus componentes, que su conocimiento y práctica nos revela “elementos científicos, artísticos, lógicos, matemáticos, filosóficos, psicológicos, estratégicos y tácticos que podemos reflejar tanto en el campo personal como en el actuar profesional

## **6.7. OBJETIVOS**

### **6.7.1. OBJETIVO GENERAL**

- Aplicar el programa de Ajedrez escolar para mejorar el coeficiente intelectual alumnos del Centro Educativo Cristiano “Adonai”.

### **6.7.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Evaluar a los alumnos que participaran en el programa de ajedrez escolar para conocer el coeficiente intelectual de cada uno.
- Establecer los resultados alcanzados de la evaluación.
- Aplicar el programa de ajedrez escolar que ayudará en el mejoramiento del coeficiente intelectual.
- Evaluar el avance en los alumnos o comparar los resultados alcanzados en la aplicación del programa.

## **6.8. METAS**

- Incrementar las opciones recreativas del ajedrez para los niños y niñas de la institución para con su práctica mejore su coeficiente intelectual.
- Aumentar la preferencia de los niños y niñas por el juego ciencia logrando la incorporación del 100 % de los niños a la reserva deportiva para un mejor rendimiento escolar.

## **6.9. BENEFICIARIOS**

### **Beneficiarios directos**

Con la presente propuesta se beneficiarán todos los alumnos del Centro Educativo Cristiano “Adonai” del Sector “San Rafael” de la Parroquia 24 de Mayo”.

### **Beneficiarios indirectos**

Indirectamente se van a beneficiar del proyecto todos los padres de familias de dicha institución que pretenden que sus hijos aprendan de una manera más eficaz.

## **6.10. ESPECIFICACIÓN OPERACIONAL DE LAS ACTIVIDADES**

- Conversar con las autoridades de centro educativo
- Proponer propuesta a autoridades y docentes
- Desarrollar talleres de capacitación para socializar el proyecto con los docentes
- Consensuar experiencias sobre la importancia del ajedrez.
- Aplicar la propuesta.

## **6.11. MÉTODOS Y TÉCNICAS A UTILIZARSE**

Los métodos que se utilizaran son:

### **Método deductivo**

Trata de ir de lo general a lo particular. Este método proporciona conocimientos de validez absoluta. La garantía del método depende del mono significado de los términos, de la estructura del razonamiento y de la verdad de las premisas.

## **Método analítico**

Proceso de conocimiento que se inicia por la identificación de cada una de las partes que caracterizan una realidad. De esta manera se establece la relación causa-efecto entre los elementos que componen el objeto de investigación.

Como técnica que utilizaremos tenemos:

### **Observación**

Proceso de conocimiento por el que se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en el objeto de conocimiento.

## **6.12. CONTENIDOS**

- Introducción del tema a tratarse.
- Definición e Importancia del ajedrez.
- Movimiento y ubicación de las piezas.
- Definición de coeficiente intelectual.
- La etapa infantil.
- Evaluación al estudiantado.

### 6.13. DETERMINACIÓN DE PLAZOS O CALENDARIO DE ACTIVIDADES

**CUADRO #10**

N°	Año Actividades	2012 /2013			
		Dic.	Ene.	Feb.	Mar.
1.	• Conversaciones con las autoridades de la Institución.				
2.	• Plantear la propuestas a docentes				
3.	• Desarrollar talleres de capacitación para socializar el proyecto educativo con los docentes				
4.	• Aplicar la propuesta con los alumnos.				

## **6.14 DETERMINACIÓN DE RECURSOS NECESARIOS**

### **6.14.1. RECURSOS HUMANOS**

- Investigador
- Maestros de la institución
- Padres de familia
- Alumnos del Centro Educativo Cristiano “Adonai”

### **6.14.2. RECURSOS TÉCNICOS**

- Computador
- Proyector
- Pendrive
- Impresora y copiadora
- Fuentes de investigación (biblioteca-internet)
- Cartucho de tinta

### **6.14.3. RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Bibliografía especializada
- Folletos informativos
- Guía del instructor
- Carpetas
- Lápices o lapiceros
- Guía de preguntas.
- Piezas, tablero y reloj de ajedrez.
- Resaltadores
- Cuadernos de apuntes
- Otros recursos informativos

## MARCO ADMINISTRATIVO

- **RESPONSABLES**

Egda. Jessenia Katherine Chóez Macías

- **FINANCIAMIENTO**

Recursos de Jessenia Katherine Chóez Macías

- **PRESUPUESTO**

### CUADRO #11

Nº	CONCEPTO	VALORES UNIDAD	TOTAL
01	Seminario de fin de carrera	40	40
02	Papelería (especie valoradas)	6	6
03	Impresión de documento internet	15	15
04	Transporte	160	160
05	Digitación e Impresión de Tesis	20	20
06	Fotocopias y 4 anillados	40	40
07	Empastado de proyecto de tesis	48	48
		<b>Suma Total</b>	<b>\$329</b>

## CUADRO #12

### • CRONOGRAMA

Nº	ACTIVIDADES / TIEMPO	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB
1	INSCRIPCIÓN DE SEMINARIO DE FIN DE CARRERA	X					
2	INICIO DE SEMINARIO	X					
3	SELECCIÓN DEL TEMA		X				
4	APROBACIÓN DEL TEMA				X		
5	RECOPIACIÓN DE DATOS	X					
6	ANÁLISIS DE DATOS Y SELECCIÓN DE CONTENIDOS	X					
7	PRESENTACION DEL BORRADOR DE PROYECTO				X		
8	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE BORRADOR					X	
9	APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN					X	
10	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES					X	
11	DEFENSA DE LA TESIS Y APROBACIÓN					X	
12	DEFENSA DE LA TESIS					X	X
13	SUSTENTACIÓN FRENTE AL TRIBUNAL DESIGNADO					X	X

## BIBLIOGRAFIA

**AGUILERA López Ricardo:** Tratado elemental de ajedrez. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2002. (Solamente para principiantes).

**NUESTRO CIRCULO** (Seminario de ajedrez). Año 6 N°240, 10 de Marzo del 2006.

**CASTRO Marcos:** Ingrese al mundo del ajedrez. EDITORIAL AMEX.

**FERNANDEZ, Francisco** (2010): *El ajedrez de la filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés Editores.

**BARTEL, Rainer.** Ajedrez por ordenador, editorial Ferre Moret.

**BURDIO Serrano, María:** *Reglamentos de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional).

**AGUILERA López, Ricardo:** *Ajedrez hipermoderno* (en dos volúmenes). Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004.

**ALAVA de Zayas, Carlos.** (1992). La escuela en la vida. Ciudad de la Habana, Colección Educación y desarrollo.

**CAPABLANCA, José Raúl.** (1984)¿Cómo jugar ajedrez? Ciudad de La Habana, Editorial Científico Técnica.

**GARCIA Martínez, Silvino.** Tabloide I de ajedrez. (SA). Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez (ISLA). Soporte digital. PDF.

## ANEXOS

**Nombre del Encuestador:** Jessenia Katherine Chóez Macías.

**Nombre de los Encuestados:** Padres de familia

**1.- ¿Conoce usted que es ajedrez?**

SI

No

**2.- ¿Involucraría a su hijo a practicar ajedrez?**

Si

No

**3.- ¿Piensa usted que el ajedrez es indispensable en el aprendizaje de los niños?**

Si

No

**4.- ¿Cree usted que el ajedrez influye en la etapa infantil?**

Si

No

**5.- ¿Le interesaría tener conocimientos básicos de ajedrez?**

Si

No

**6- El ajedrez mejora la capacidad intelectual. ¿Está de acuerdo con esta frase?**

Si

No

**7.- ¿Considera usted que el profesor de su hijo está plenamente capacitado para impartir dicha materia?**

Si

No

**ENCUESTADOR:** Jessenia Katherine Chóez Macías

**ENCUESTADOS:** Estudiantes

**1.- ¿Sabe jugar ajedrez?**

**Si**

**No**

**2.- ¿Está de acuerdo con que más personas se interesen en este**

**deport**

**Si**

**No**

**3.- ¿Piensa usted que el ajedrez es solo para desarrollar el**  **ocio?**

**Si**

**No**

**4.- ¿Está de acuerdo con las clases expuestas por su profesor de  
ajedrez?**

**Si**

**No**

**5.- ¿Cree usted que al practicar ajedrez su mente se torna más  
lúcida?**

**Si**

**No**

**6.- ¿Le gustaría en el futuro convertirse en un excelente  
ajedrecista?**

**Si**

**No**

**7.- ¿Está de acuerdo con que los padres de familia apoyen a sus hijos para inclinarse por algún deporte, en especial por el ajedrez**

**Si**

**No**

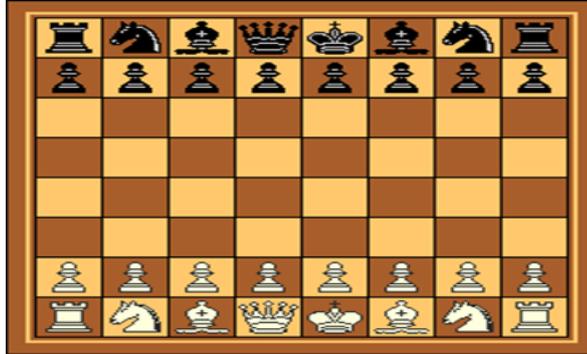
CUADRO #13

**ANEXO**  
**MATRIZ DE RELACION**

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	CONCEPTUALIZACION	INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
El ajedrez y su influencia en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de educación básica del Centro Educativo "Adonai". Periodo 2012-2013.	¿Cómo influye el ajedrez en la etapa infantil para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos del 7mo año de educación básica del Centro Educativo "Adonai". Periodo 2012-2013.	<p><b>Objetivo General</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Realizar un estudio sobre la influencia que tiene el ajedrez para mejorar el coeficiente intelectual.</li> </ul> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Determinar el coeficiente intelectual para obtener mejores resultados en el rendimiento académico.</li> <li>•Diseñar un programa de enseñanza de ajedrez.</li> <li>•Aplicar el programa de enseñanza de ajedrez.</li> <li>•Determinar la incidencia del ajedrez para mejorar el coeficiente intelectual de los alumnos.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Con la ejecución del programa de enseñanza de ajedrez mejorara el coeficiente intelectual de los alumnos.</li> </ul> <p><b>Hipótesis Especificas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediante este juego mejoraran los estudiantes en todas las dimensiones cognitiva, expresiva y actitudinal.</li> <li>•Se determinara al ajedrez como una disciplina muy benéfica para el desarrollo integral de los estudiantes.</li> <li>•El ajedrez ayudara a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales.</li> </ul>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>El ajedrez</p> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Mejorar el coeficiente intelectual</p>	<p><b>•El ajedrez:</b> El ajedrez es un juego competitivo entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero. En su versión de competición, está considerado como un deporte.</p> <p><b>•Coeficiente intelectual:</b> Es un resultado de los test estandarizados para medir la inteligencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apertura</li> <li>• Partida: Piezas( Rey, reina, torre, alfil, caballo y peones).</li> </ul> <p>•Mejora la capacidad de concentración y memorización.</p> <p>•Incrementa las habilidades intelectuales.</p>	<p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Encuesta</li> <li>•Observación</li> </ul> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Cuestionario</li> <li>•Test de C.I</li> </ul>

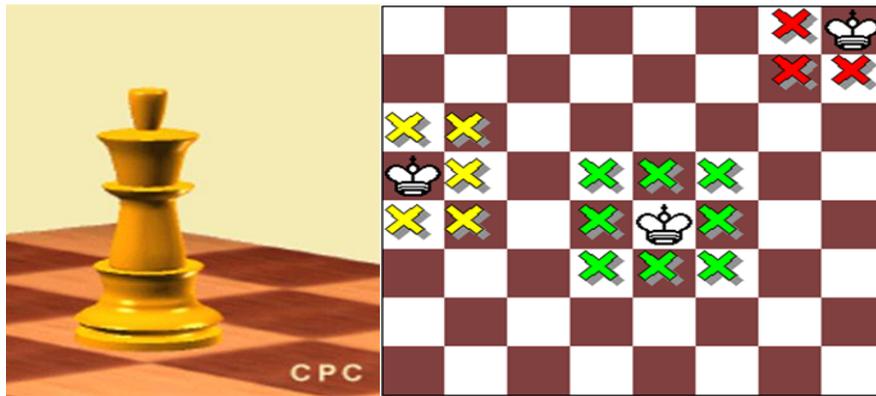
# LAS PIEZAS EN EL TABLERO

Grafico 4



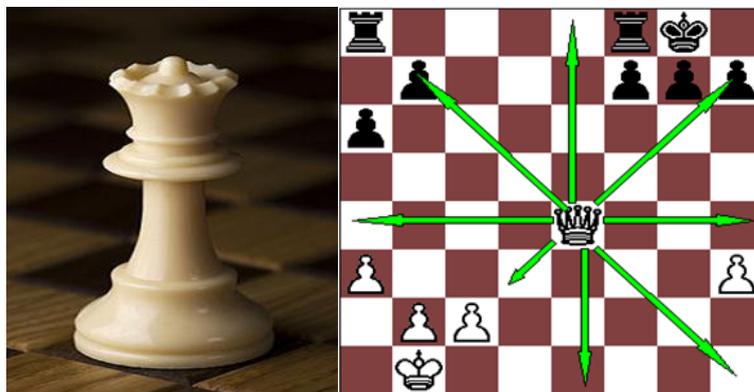
EL REY

Grafico 5



LA REINA

Grafico 6



## LAS TORRES

Grafico 7



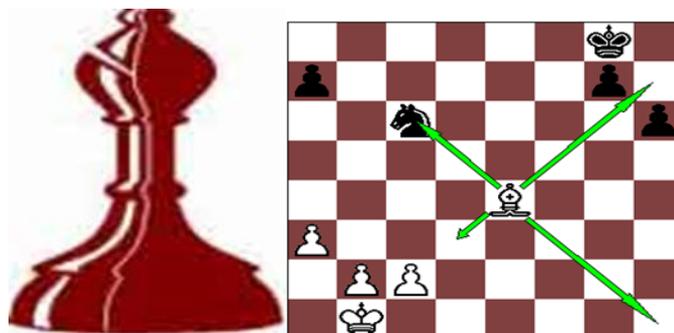
## LOS CABALLOS

Grafico 8



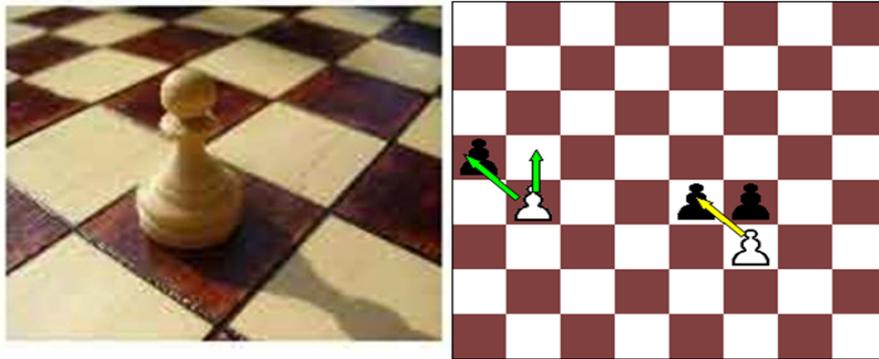
## LOS ALFILES

Grafico 9



## LOS PEONES

**Grafico 10**



**Grafico 11**



**Padres de familia integrándose a practicar este deporte**

**Grafico 12**



**Grafico 13**



**Contestando la encuesta**

**Grafico 14**



**Alumnos del séptimo año de Educación Básica contestando la encuesta**

**Grafico 15**



**Padres de familia contestando la encuesta**

**Grafico 16**



**Grafico 17**



**Grafico 18**



**Alumnos demostrando sus habilidades mediante la práctica del  
ajedrez**