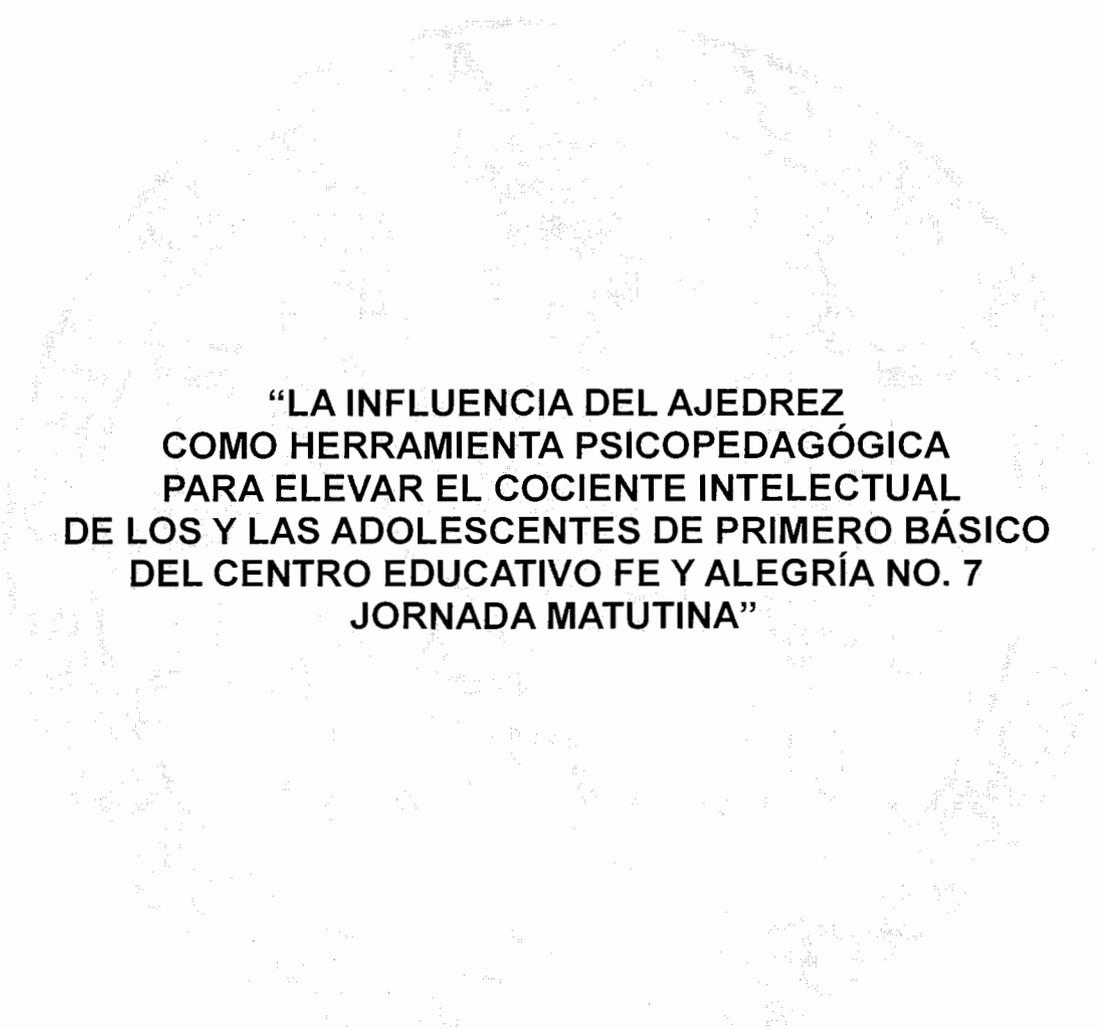


**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIDAD DE GRADUACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-
“MAYRA GUTIÉRREZ”**



**“LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ
COMO HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA
PARA ELEVAR EL COCIENTE INTELLECTUAL
DE LOS Y LAS ADOLESCENTES DE PRIMERO BÁSICO
DEL CENTRO EDUCATIVO FE Y ALEGRÍA NO. 7
JORNADA MATUTINA”**

DAGOBERTO EMILIO FLORES RAMOS

GUATEMALA, OCTUBRE DE 2013

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIDAD DE GRADUACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-
“MAYRA GUTIÉRREZ”

**“LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ
COMO HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA
PARA ELEVAR EL COCIENTE INTELLECTUAL
DE LOS Y LAS ADOLESCENTES DE PRIMERO BÁSICO
DEL CENTRO EDUCATIVO FE Y ALEGRÍA NO. 7
JORNADA MATUTINA”**

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE
CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR

DAGOBERTO EMILIO FLORES RAMOS

PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE

PSICÓLOGO

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

LICENCIADO

GUATEMALA, OCTUBRE DE 2013

**CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

Licenciado Abraham Cortez Mejía

DIRECTOR

M. A. María Iliana Godoy Calzia

SECRETARIA

Licenciada Dora Judith López Avendaño
Licenciado Ronald Giovanni Morales Sánchez

REPRESENTANTES DE LOS DOCENTES

María Cristina Garzona Leal
Edgar Alejandro Cordón Osorio

REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

Licenciado Juan Fernando Porres Arellano

REPRESENTANTE DE LOS PROFESIONALES EGRESADOS

C.c. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 152-11
CODIPs. 1776-2013

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

11 de octubre de 2013

Estudiante
Dagoberto Emilio Flores Ramos
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto VIGÉSIMO TERCERO (23º) del Acta CUARENTA Y SEIS GUIÓN DOS MIL TRECE (46-2013), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 09 de octubre de 2013, que copiado literalmente dice:

“VIGÉSIMO TERCERO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: **“LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA PARA ELEVAR EL COCIENTE INTELECTUAL DE LOS Y LAS ADOLESCENTES DE PRIMERO BÁSICO DEL CENTRO EDUCATIVO FE Y ALEGRÍA NO. 7 JORNADA MATUTINA”**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

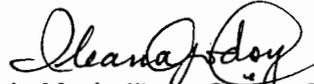
Dagoberto Emilio Flores Ramos

CARNÉ No.2000-12517

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Gabriela Sofía Letona Santizo y revisado por el Licenciado Estuardo Bauer Luna. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional.”

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


M.A. María Iliana Godby Calzia
SECRETARIA

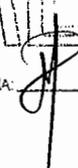


/Gaby

*Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC

RECIBIDO
04.10.2013

CIEPs 769-2013
REG: 152-2011
REG: 265-2011

FIRMA:  HORA: 14:00 Registro: 152-11 **INFORME FINAL**

Guatemala 04 de octubre 2013.

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Estuardo Bauer Luna ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

“LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA PARA ELEVAR EL COCIENTE INTELECTUAL DE LOS Y LAS ADOLESCENTES DE PRIMERO BÁSICO DEL CENTRO EDUCATIVO FE Y ALEGRÍA N.º. 7 JORNADA MATUTINA.”

ESTUDIANTE:
Dagoberto Emilio Flores Ramos

CARNÉ No.
2000-12517

CARRERA: Licenciatura en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el 2 de octubre del presente año y se recibieron documentos originales completos el 03 de octubre, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


M.A. Mayra Friné Luna de Álvarez
COORDINADORA, UNIDAD DE GRADUACIÓN
Centro de Investigaciones en Psicología CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



c.c archivo
Arelis

CIEPs. 770-2013
REG 152-2011
REG 265-2011

Guatemala, 04 octubre 2013.

Licenciada
Mayra Friné Luna de Álvarez
Coordinadora Unidad de Graduación
Escuela de Ciencias Psicológicas

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, titulado:

**“LA INFLUENCIA DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PSICOPEDAGÓGICA
PARA ELEVAR EL COCIENTE INTELECTUAL DE LOS Y LAS ADOLESCENTES
DE PRIMERO BÁSICO DEL CENTRO EDUCATIVO FE Y ALEGRÍA N0.7
JORNADA MATUTINA.”**

ESTUDIANTE:
Dagoberto Emilio Flores Ramos

CARNÉ No.
2000-12517

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el 30 de septiembre del año en curso, por lo que se solicita continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


Licenciado Estuardo Bauer Luna
DOCENTE REVISOR



Areli./archivo

Guatemala, 13 de mayo de 2013

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora de la Unidad de Graduación
Centro de Investigaciones en
Psicología –CIEPs- “Mayra Gutiérrez”
CUM

Estimada Licenciada Álvarez:

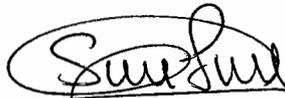
Por este medio me permito informarle que he tenido bajo mi cargo la asesoría de contenido del informe Final de investigación titulado “La influencia del ajedrez como herramienta psicopedagógica para elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del centro educativo Fe y Alegría no. 7 jornada matutina” realizado por el estudiante DAGOBERTO EMILIO FLORES RAMOS, CARNÉ 2000-12517

El trabajo fue realizado a partir de 21 de febrero de 2011 hasta el 10 de mayo de 2013.

Esta investigación cumple con los requerimientos establecidos por el CIEPs por lo que emito DICTAMEN FAVORABLE y solicito se proceda a la revisión y aprobación correspondiente.

Sin otro particular, me suscribo,

Atentamente,



Licenciada Gabriela Sofia Letona Santizo

Psicóloga

Colegiado No. 01906
Asesora de Contenido

Licda. Gabriela Sofia Letona Santizo
PSICOLOGA
COLEGIADO NO. 1.906



Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social

Fe y Alegría

Centro Educativo Fe y Alegría No. 7

Guatemala, 22 de abril de 2013

**Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora de la Unidad de Graduación
Centro de Investigaciones en
Psicología –CIEPs- “Mayra Gutiérrez”
CUM**

Licenciada Mayra Luna:

Deseándole éxitos al frente de sus labores, por este medio le informo que el estudiante Dagoberto Emilio Flores Ramos, carné 2000-12517 realizó en esta institución 16 sesiones de trabajo con los alumnos de primero básico sección “B” jornada matutina como parte del trabajo de Investigación titulada “La influencia del ajedrez como herramienta psicopedagógica para elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del centro educativo Fe y Alegría no. 7 jornada matutina” en el periodo comprendido del 6 de enero al 19 de junio del 2012, en horario de 12:30 a 13:30 horas.

El estudiante en mención cumplió con lo estipulado en su proyecto de Investigación, por lo que agradecemos la participación en beneficio de nuestra institución.

Sin otro particular, me suscribo,



**Profesor Edgar Amilcar Luch Canel
Director del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7**

cc. Archivo

PADRINOS DE GRADUACIÓN

Mirna Elizabeth Flores González
M. A. en Trabajo Social con Orientación en
Formulación y Evaluación de Proyectos para el Desarrollo Social
Colegiado No. 4872

Gabriela Sofía Letona Santizo
Licenciada en Psicología
Colegiado No. 01906

ACTO QUE DEDICO

A DIOS:

Por ser el creador de todo, por brindarme su amor y principalmente permitirme alcanzar mis metas y darme fuerza en los momentos difíciles.

A LA VIRGEN MARÍA:

Por ser madre nuestra, fuente de bondad y admiración, por su ayuda en cada momento, gracias por envolverme en tu manto protector.

A MIS PADRES:

Dagoberto Flores González y Raquel Ramos de Flores, por proporcionarme la vida y desde el cielo darme fuerza para alcanzar mis metas.

A MIS ABUELOS:

José Emilio Flores Chaves, por ser motivo de ejemplo, por sus palabras alentadoras y sus múltiples sacrificios, que Dios lo bendiga. Gracias papaíto; Juanita González de Flores y Carmen de Jesús Ramos por su amor.

A MIS TÍOS:

María Antonieta, por su cariño y por ser una madre en mi vida; Mirna Elizabeth por su cariño, apoyo incondicional que tuvo en todo momento hacia mí. José Emilio por su cariño. Cesar Augusto y Esther Marina con especial recuerdo y cariño.

A MI NOVIA:

Sofi por nuestro amor, por su alegría y el apoyo incondicional en cada momento. Gracias por todo mi amor.

A MIS HERMANAS Y HERMANO:

Blanqui, Nini, Heyde, Johanita y Estuardo, por su cariño y que mi triunfo les motive a alcanzar sus sueños y metas.

A MIS SOBRINOS:

Vanessita, Rodriguito, Yesica, Maquito, Shirley, Enrique, Ari, Fernando, Beberly, Marilyn, Dori, Rashel, Junior, Cintia, Daniel y Nelly por ser alegría en mi vida.

A MIS PRIMAS Y PRIMOS:

Iris, Geovanni, Koky, Ingrid, Sirza, Tito, Cindi y Emilzer con mucho cariño.

A MIS AMIGOS:

Juan Carlos y Mauricio por su amistad y apoyo.

¡Gracias!

AGRADECIMIENTOS

Nuestra Patria Guatemala:

Por ser mi país y paraíso, donde se están realizando mis sueños.

Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala:

Por brindarme la educación superior dentro de sus salones de clases y proporcionarme el aprendizaje necesario para mi trabajo profesional.

A mis Catedráticos:

Por compartir sus conocimientos que contribuirán en mi desempeño profesional.

Centro Educativo Fe y Alegría No. 7:

Por permitirme realizar mi trabajo de campo en prestigiosa institución y principalmente a los y las adolescentes de primero básico sección "B" jornada matutina por su participación, colaboración y entusiasmo en cada momento.

Licenciada Gabriela Sofía Letona Santizo:

Por su asesoría y acompañamiento en el proyecto de investigación.

Licenciado Estuardo Bauer:

Por sus consejos y acompañamiento en la elaboración de mi tesis.

ÍNDICE

Resumen

Prólogo

1.	Introducción	01
1.1.	Planteamiento del problema y marco teórico	
1.1.1	Planteamiento del problema.....	02
1.1.2	Marco teórico	
1.1.2.1	Antecedentes.....	04
1.1.2.2	Historia del ajedrez	
1.1.2.2.1	Ajedrez contemporáneo.....	05
1.1.2.2.2	El ajedrez en Guatemala.....	06
1.1.2.3	¿Qué es el ajedrez?.....	08
1.1.2.4	Ajedrez y la educación.....	09
1.1.2.5	Ajedrez y psicología.....	11
1.1.2.6	Las habilidades intelectuales y el ajedrez.....	14
1.1.2.6.1	Capacidades intelectuales.....	19
1.1.2.6.2	Habilidades de inteligencia emocional.....	20
1.1.2.7	Inteligencias múltiples.....	22
1.1.3	Delimitación.....	25

2.	Técnicas e instrumentos	
2.1	Descripción de la muestra	
2.2.1	Técnicas.....	27
2.2.2	Instrumentos.....	28
3.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	
3.1	Características de lugar y de la población	
3.1.1	Características del lugar.....	29
3.1.2	Características de la población.....	30
3.2	Resultados obtenidos	31
3.3	Análisis de resultados	38
4.	Conclusiones y recomendaciones	
4.1	Conclusiones	
4.2	Recomendaciones.....	41
	Bibliografía.....	43
	Anexos.....	45

RESUMEN

“La influencia del ajedrez como herramienta psicopedagógica para elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 Jornada Matutina”.

El juego es uno de los mejores métodos para que la niñez y adolescencia aprendan de manera efectiva, siendo el ajedrez una actividad recreativa en el que se pone de manifiesto el intelecto humano y que permite desarrollar las capacidades cognitivas de quien lo practique; por lo que sus objetivos se dirigieron a establecer la importancia del ajedrez para elevar el cociente intelectual, utilizando el ajedrez como herramienta psicopedagógica en el aprendizaje de los y las adolescentes.

La situación de la adolescencia en Guatemala refleja condiciones psicosociales y educativas poco favorables para su desarrollo integral, por lo que se consideró necesario conocer y evaluar el cociente intelectual y promover mejoras por medio de la implementación del ajedrez como un recurso psicopedagógico a desarrollar en los diferentes centros educativos para lograr un mejor impacto en beneficio del adolescente.

Se consideró importante investigar y analizar ¿Cómo el ajedrez puede mejorar el cociente intelectual en los y las adolescentes? ¿Cómo puede ayudar el ajedrez en el rendimiento escolar? Dichas interrogantes al ser motivo de investigación y discusión permitieron analizar el vínculo del ajedrez con el desarrollo psicopedagógico y social reflejado en el cociente intelectual, habilidades y capacidades intelectuales y emocionales entre otras.

Para hacer efectiva la investigación se tomó en cuenta la técnica de observación y la información se recopiló por medio de la guía de observación que permitió al investigador recopilar información de las actividades desarrolladas, además se evaluó el cociente intelectual con el Test de Matrices Progresivas (Prueba Raven); ambas aplicadas a la población objeto de estudio comprendida entre los 12 y 15 años de edad y con características socioeconómicas media y media-baja.

Al final de la investigación se comprobó que es posible elevar el cociente intelectual del adolescente por medio de la implementación de los talleres de ajedrez, por lo que se concluye que este deporte puede ser utilizado como una herramienta psicopedagógica en el aprendizaje, y por consiguiente favorecer el rendimiento escolar de los y las adolescentes. Es satisfactorio tener de conocimiento que en la actualidad el ajedrez está siendo incluido como un curso más en diferentes centros educativos, siendo importante incluir el ajedrez en el curriculum nacional basé, para favorecer la formación integral del educando.

PRÓLOGO

El ajedrez es un juego milenario al que se le atribuyen ciertas bondades se planteó como tema de investigación, permitiendo analizar: “La influencia del ajedrez como herramienta psicopedagógica para elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina”. En la investigación se propone el juego de ajedrez como una técnica alternativa para favorecer el cociente intelectual o CI de los y las adolescentes y de esta forma establecer un vínculo entre el tema u objeto de estudio con las políticas de investigación de la Escuela de Ciencias Psicológicas, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Los psicólogos miden el cociente intelectual por medio de pruebas estandarizadas, que evalúan las habilidades cognitivas de una persona en relación a su grupo de edad; por lo que se utilizó el Test de Matrices Progresivas para evaluar el CI de la muestra poblacional y con ello conocer el nivel de inteligencia de los y las adolescentes, sabiendo que la inteligencia es la capacidad para aprender, pensar en forma abstracta y resolver problemas de forma eficaz.

Jean Piaget un prestigioso psicólogo, creador de la epistemológica genética y conocido por sus aportes en el estudio sobre la infancia, teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia, se refiere a esta última desde el punto de vista constructivista interaccionista, definiéndolo como: un órgano de conocimiento que permite al ser humano apropiarse de la realidad, conocerla a una profundidad, distinta de la que pudiera hacer cualquier animal superior, para Howard Gardner, autor de las inteligencias múltiples, expone que cada persona tiene por lo menos ocho inteligencias u ocho habilidades cognoscitivas entre las cuales destaca la inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal y la naturalista, cada una de

ellas estarán más desarrolladas en cada individuo; la persona que tiene habilidad en el juego de ajedrez tendría desarrollada la inteligencia lógico-matemática y espacial según la corriente de Howard.

Cabe mencionar que el ajedrez es un juego popular en la sociedad guatemalteca, siendo practicado por niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores, esta forma de entretenimiento tiene aceptación en las distintas clases sociales del país, además se juega en algunos clubes sociales, además el ajedrez es considerado como un deporte y por ello Guatemala cuenta con la Federación Nacional de Ajedrez (FENAG), asimismo el ajedrez ha tomado auge, ya que los distintos centros educativos del país imparten el juego como clase de deportes, electivas, clubs y otros como clase oficial y con ello los niños, niñas y adolescentes logran desarrollar destrezas y habilidades que al ajedrez se le atribuyen entre las cuales se pueden mencionar: ayuda en la estimulación de la memoria, atención, concentración, percepción visual, relaciones espaciales, entre otras.

Por los múltiples beneficios que se le atribuyen al ajedrez, es por ello que como producto de la investigación se plantea la importancia de incluirlo en la formación integral de los y las adolescentes, al comprobar que el ajedrez ha permitido elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina por medio de talleres de ajedrez a una muestra de tipo aleatoria simple de diecinueve alumnas y alumnos comprendidos entre las edades de doce y quince años; con quienes se utilizó el ajedrez como herramienta psicopedagógica a lo largo de cinco meses de trabajo, al final del mismo se comprobó la hipótesis al ser evaluados con el Test de Matrices Progresivas que tiene como objetivo principal medir la capacidad de actividad intelectual.

Por último, es importante mencionar que por medio del análisis, comparación y pensamiento racional que se reflejó en los resultados de la muestra objeto de estudio, se observó un significativo mejoramiento en el cociente intelectual de los adolescentes que participaron en este estudio; por lo que se concluye que el ajedrez puede y debería ser utilizado en los procesos de formación integral del alumnado, considerándolo importante implementarlo en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 y los demás centros educativos del país.

Elaborado por: Dagoberto Emilio Flores Ramos.

I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación denominado **“La influencia del ajedrez como herramienta psicopedagógica para elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de primero básico del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina”** permitió conocer el impacto que tiene la práctica de éste juego en el cociente intelectual (CI) de la muestra objeto de estudio, reflejando con esto los múltiples beneficios del mismo.

La investigación documental permitió conocer que la Federación internacional de ajedrez FIDE ha comprobado que los niños que aprenden a jugar el ajedrez mejoran significativamente su rendimiento académico, aseverando que el 80% de los que lo practican ocupan los primeros puestos dentro de su salón de clases. Asimismo, en la investigación de campo se corrobora que quienes participaron continuamente en los talleres de ajedrez, mejoraron significativamente su CI.

Uno de los objetivos propuestos en el proceso de la investigación fue: contribuir a elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes de dicho centro de estudios, para lo cual se realizaron quince talleres de ajedrez que se implementaron los días lunes al medio día, en los cuales se utilizó una guía de observación que permitió evidenciar los avances e impacto en el mismo, también se aplicó el test de Matrices Progresivas para medir el CI de los y las adolescentes antes y después de los talleres.

Se espera que esta investigación sea un aporte para las ciencias psicopedagógicas en beneficio de las y los profesionales en pro de la población; por lo que se invita al lector conocer los beneficios del ajedrez y el impacto que tiene en el cociente intelectual de quienes lo practican.

1.1 Planteamiento del problema y marco teórico

1.1.1 Planteamiento del problema:

Estudios psicológicos han revelado que el juego es uno de los mejores métodos para que la niñez y adolescencia aprendan de manera más efectiva, y el ajedrez es considerado como una actividad lúdica en el que se combinan actividad, pensamiento e inteligencia; el ajedrez permite utilizar la mente combinando destrezas mentales por lo que no debe ser excluido del proceso de enseñanza-aprendizaje del niño y el adolescente en la etapa escolar.

Este juego ayuda en el desarrollo de las capacidades cognitivas así como también beneficia socialmente al adolescente, contribuyendo en su madurez emocional e intelectual lo que repercute en su rendimiento académico.

Desde el constructivismo, el ajedrez en el proceso educativo se convierte en un método psicopedagógico para la adolescencia, que contribuya a crear sus propios mecanismos para resolver su problemática, permitiéndole aprender y modificar sus ejercicios de razonamiento; en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje lo perciba y lo ponga en práctica como un proceso dinámico, participativo e interactivo.

El ajedrez debe ser tomado en cuenta en el proceso educativo formal, por los beneficios que se le atribuyen, entre los que se pueden mencionar: estimula la capacidad de autonomía, toma de decisiones y desarrollo de habilidades intelectuales (desarrolla capacidad de atención, concentración, memoria, intuición, abstracción, imaginación y análisis entre otras), en el área de matemática utiliza los procedimientos de rutina como lo son: contar y calcular; en el área del lenguaje, el rastreo de información, identificación de fuentes, mapas conceptuales, entre otras. Además el ajedrez favorece la inteligencia emocional, evitando las reacciones impulsivas y violentas, ejemplo, el ajedrez tiene como

regla: pieza tocada - pieza movida, este simple hecho enseña a la adolescencia a no ser impulsivo enseñando que primero se piensa y luego se actúa.

Por consiguiente se consideró importante priorizar y analizar: ¿Cómo puede el ajedrez mejorar el cociente intelectual en los y las adolescentes?, ¿Cómo puede ayudar el ajedrez en el rendimiento escolar?, ¿Será que los y las adolescentes que practican y dominan el ajedrez tienen un cociente intelectual más elevado, en comparación a los que no lo practican? Dichas interrogantes al ser motivo de investigación y discusión permitieron analizar el vínculo entre la influencia del ajedrez y su desarrollo psicopedagógico y social reflejado en su cociente intelectual.

En Guatemala el ente encargado de promover el ajedrez es la Federación Nacional de Ajedrez (FENAG) en colaboración de las distintas Asociaciones Departamentales y el Ministerio de Cultura y Deportes también cuenta con un programa de Ajedrez que busca la interrelación entre el deporte, ciencia y el desarrollo cognitivo del niño, joven, adulto y adulto mayor para mejorar su razonamiento lógico. El programa de Escuelas Abiertas, que fueron creadas en el Gobierno del ex presidente Álvaro Colom con el objetivo de fomentar la educación y la cultura en Guatemala; este programa fue lanzado en todo el territorio nacional en las que realizaban distintas actividades recreativas, entre ellas el ajedrez. En los últimos años se ha observado un creciente interés por la práctica del ajedrez en los centros educativos del país, donde han implementado el ajedrez como un curso de deporte, clubs, clase electiva extracurricular y un reducido número de establecimientos lo han tomado como un curso dentro del pensum de clases, tal es el caso del Colegio Mixto Belén.

En el año 2005 el Programa Nacional de Evaluación del Rendimiento Escolar (PRONARE) realizó un estudio con el objetivo de evaluar el rendimiento

escolar en el territorio nacional, el que reveló los siguientes resultados: en matemática y lectura la niñez no alcanzó los niveles deseados, también se identificó que prevalece un mejor rendimiento en las áreas urbanas en comparación con las rurales y que existen diferencias entre el rendimiento de los niños, niñas y adolescentes de la población indígena y no indígena; a la fecha no se han observado cambios al respecto. Todo lo anterior reafirma lo expresado por las autoridades del Ministerio de Educación (MINEDUC) sobre la necesidad de retomar políticas de mejoramiento en la calidad educativa. Es necesario conocer la situación del rendimiento escolar para plantear propuestas de mejora en la educación, siendo importante evaluar los niveles de logro e implementar acciones que permitan mejorar y alcanzar los estándares que promuevan mejoras en el currículo nacional base, lo cual contribuirá al desarrollo de los docentes y de los diferentes programas a desarrollar en los centros educativos para lograr un mejor impacto en beneficio del educando.

1.1.2 Marco teórico

1.1.2.1 Antecedentes:

En el año 2002 en el Departamento de Pedagogía de la Facultad de Humanidades, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se realizó la tesis titulada: "La integración de la disciplina de ajedrez como contenido en el plan de estudios de educación física en las escuelas primarias urbanas oficiales del municipio de Salamá baja Verapaz" a cargo del estudiante Juan Veliz Izaguirre donde propone implementar el juego de ajedrez en la educación, principalmente en las clases de educación física¹, donde capacito a los profesores para enseñar este juego a los estudiantes, por lo que se considera que es un tema completamente diferente ya que la presente tesis tiene como fin elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes a través de talleres de ajedrez.

¹ *Izaguirre Veliz, Juan 2002: La integración de la disciplina de ajedrez como contenido en el plan de estudios de educación física en las escuelas primarias urbanas oficiales del municipio de Salamá Baja Verapaz. 2Pp.*

1.1.2.2 Historia del ajedrez:

En la actualidad no existe una historia real sobre el origen del ajedrez, aunque existen muchas leyendas acerca de sus comienzos, hoy en día se cree que el ajedrez constituye una evolución del juego de mesa llamado Shatranj que a su vez proviene del Chaturanga creado en la India en el siglo VI. Sin embargo, se cree que este juego se utilizaba para representar una batalla y con ello idear estrategias dentro del tablero, estos juegos (chaturanga y ajedrez) poseen piezas en común, como la alferza antecesora de la dama, el elefante llamado alfil, la torre o carro de guerra, el rey es la pieza más importante dentro del tablero, el caballo que representa la caballería y los peones llamados soldados o infantería.

1.1.2.2.1 Ajedrez contemporáneo:

Las reglas del ajedrez que se conocen hoy en día, las estableció el francés André Danican Philidor, más conocido como Philidor (1726-1795), quien en su libro titulado "El noble juego del ajedrez", utiliza por primera vez en la historia un nuevo sistema de notación ajedrecística que se le conoce con el nombre de notación algebraica, y en el año de 1980 la Federación Internacional de Ajedrez FIDE la considera como único sistema de notación oficial, esta federación fue fundada en el año de 1924 en París con el nombre de Fédération Internationale des Échecs (FIDE) que cuenta con 175 países afiliados, siendo esta la segunda federación deportiva con más países afiliados después de la FIFA que tiene 209 países afiliados.

A Philidor se le atribuye haber establecido las reglas universales del ajedrez, entre ellas está la posición del tablero donde se debe tomar en cuenta que al lado derecho debe ir un escaque o cuadro blanco, pieza tocada – pieza movida; pieza soltada – jugada realizada, promoción ilimitada de piezas, esto

quiere decir que el peón puede cambiarse por cualquier pieza excepto por el rey al momento de llegar a la fila número 8 en el caso de los peones blancos o fila número 1 para los peones negros, además de las jugadas especiales, peón al paso y enroque corto y largo.

1.1.2.2.2 El ajedrez en Guatemala:

En Guatemala durante la época colonial el ajedrez era practicado por algunas personas a nivel familiar y en pequeños círculos sociales, pero existen datos concretos a partir del siglo XIX donde el famoso poeta José Batres Montúfar (1809-1844), quien fue un apasionado ajedrecista y hasta compuso poemas ajedrecísticos. También una figura pública del siglo antepasado fue el General Miguel García Granados (1809-1878), Ex Presidente de Guatemala, director intelectual de la revolución de 1871 encabezada por el General Justo Rufino Barrios, revolución que conforma un momento importante en la vida política y social de Guatemala. “Antes de la revolución, el General García Granados estuvo exiliado en México y el mismo refiere en sus memorias que, en sus apuros económicos le fue de gran ayuda su habilidad y conocimiento del ajedrez, pues todas las tardes asistía a un café donde se reunían aficionados a jugar partidas con apuestas de dinero. Siendo él un hábil ajedrecista, lograba obtener ganancias que eran un gran alivio en su difícil situación económica”,² es importante mencionar que el ajedrez no es un juego de azar, más bien es una forma de entretenimiento que contribuye a la salud mental, y en la actualidad es considerado un deporte; en el ajedrez no se utiliza la apuesta y la probabilidad de ganar o perder, más bien depende de las habilidades del ser humano, quien pone de manifiesto su intelecto.

² FENAG, Federación Nacional de Ajedrez; *Historia Ajedrez* <http://www.fenag.org/nosotros/historia-ajedrez.aspx>

En el siglo pasado, la práctica del ajedrez se fue extendiendo en Guatemala, y fue hasta el año de 1923 que se organizó el Primer Campeonato Nacional de Ajedrez y como no había ningún club de ajedrez, la organización de este evento se le encomendó a la Sociedad de Auxilios Mutuos del Comercio de Guatemala, importante institución que poseía edificio propio y en cuyos salones se reunían personas distinguidas del país, especialmente de la capital. Este campeonato lo ganó el señor Carlos W. Morales, originario de Belice, a partir de este momento se jugó todos los años el Campeonato Nacional de Ajedrez, organizado siempre por la Sociedad, en colaboración del Club Guatemala, centro de las clases altas de la sociedad guatemalteca.

El 25 de abril de 1927 se fundó el Centro Ajedrecista de Guatemala, primera entidad oficial consagrada exclusivamente al juego de ajedrez. Desde esa fecha, las actividades se han mantenido en forma regular y constante. Actualmente se le conoce como Federación Nacional de Ajedrez (FENAG) que se encuentra ubicada en el polideportivo de la zona 5 donde han sobresalido ajedrecistas tales como Don Guillermo Vassaux (25 de Junio de 1,909 – 31 de mayo de 2006) quien fue un Maestro Emérito de Ajedrez, precursor de la Federación Nacional de Ajedrez de Guatemala ante la FIDE en el año 1939, representante de la primera selección en la Olimpiada de Ajedrez de Buenos Aires 1939, catorce veces campeón nacional de ajedrez, gran impulsor del ajedrez guatemalteco por sus libros editados, artículos, publicados y por su perseverancia en la enseñanza en el programa municipal del parque Minerva (hoy Hipódromo del Norte) “Ajedrez bajo los árboles”. Además obtuvo la medalla de honor por sus esfuerzos y logros deportivos otorgado por el Ministerio de Cultura y Deportes el 24 de marzo de 2006 y Medalla Presidencial en mérito a sus dorados años de enseñanza y glorias en el ajedrez, otorgado por el Ex Presidente Oscar Berger Perdomo el 27 de abril de 2006. Y el Maestro

Internacional Carlos Juárez Flores quien tiene el record de haber ganado 24 campeonatos nacionales de ajedrez.

Un acontecimiento importante para el ajedrez guatemalteco se dio en el año de 1995 cuando Guatemala recibió la visita del campeón mundial de ajedrez, el ruso Anatoly Karpov, quien impartió una sesión de simultáneas en el Gran Teatro Nacional enfrentándose a un grupo selecto de maestros nacionales así como a ajedrecistas de diferentes categorías demostrando una gran calidad de juego y quedando todos los presentes impresionados por su personalidad sencilla.

1.1.2.3 ¿Qué es el ajedrez?

El ajedrez ha sido definido de muchas y diferentes formas entre las que sobresale: ¿es un juego?, ¿es una ciencia?, ¿es un deporte?, ¿es una estrategia?, ¿es una técnica educativa actitudinal, conceptual y procedimental?, ¿es un modo de ver la vida y la guerra?, ¿es una actividad puramente intelectual?, ¿es un ejercicio de razonamiento y concentración? ¿o serán todas las anteriores?, es un juego milenario que simboliza la vida, su organización y resolución de conflictos; también es definido como un deporte y como juego-ciencia, entre otros conceptos.

“El ajedrez es algo más que un juego, es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Además es un medio de acercamiento social e intelectual”.³ El ajedrez es considerado como una ciencia ya que puede ser estudiado y teorizado y se dice que el ajedrez es un arte ya que es el talento que tiene el ser humano reflejado en una partida, dicho juego es considerado en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico, siendo este un medio agradable de ejercitar la mente humana.

³ Capablanca Graupera José Raúl, Año 1999: *“Lecciones Elementales de Ajedrez”* 11 Pp.

Emanuel Lasker define al ajedrez como “una lucha entre dos personalidades entre dos intelectos y dijo: En el tablero compiten hombres y no piezas de madera”⁴, en esta actividad el individuo utiliza sus conocimientos empleando táctica y/o estrategia y el mas hábil será el vencedor; sin embargo estudió detalladamente el estilo, los aciertos y los fallos de sus contrincantes, a fin de servirse, en la práctica, de las conclusiones deducidas.

El juego es un proceso complejo que le da elementos para conocer el mundo que lo rodea, adaptando su comportamiento y aprendiendo a manejar sus límites dentro del marco de su propia independencia, progresando en la línea de pensamiento y acción autónoma, si bien los principios básicos del ajedrez, son fáciles de dominar, las sutilezas del juego requieren un alto grado de concentración; los niños y jóvenes, al jugar combinan entretenimiento, compañerismo y estímulo intelectual.

Para jugar al ajedrez se necesita dos personas donde cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el rey y la dama) tomando en cuenta que las piezas son blancas y negras o bien claras u oscuras y estas piezas se desplazan en 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.

1.1.2.4 Ajedrez y la educación:

En la reunión de la comisión de ajedrez en la educación de la FIDE realizada en el año de 1984, revisó la importancia del ajedrez como parte del currículo escolar y los beneficios del mismo, donde se resalto que el ajedrez

⁴ Krogius Nicolai Vadimirovich, Año 1971: *La Psicología en Ajedrez* 12 Pp.

desarrolla la memoria, incrementa la creatividad y ayuda a desarrollar la mente. En los estudios realizados por la FIDE concluyeron que el ajedrez tiene entre sus bondades acelera el IQ en inglés o CI en español en niños y niñas de primaria o secundaria, sin importar el nivel socio-económico, además resalta la importancia de preparar un documento para incentivar a los gobiernos a introducir el ajedrez en las escuelas, y para ello el reconocido psicólogo Burrhus Frederic Skinner escribió: no hay duda que este proyecto en su totalidad sería considerado como uno de los experimentos más grandiosos de este siglo y para nuestra sociedad.

A su vez se ha comprobado que los niños que aprenden a jugar al ajedrez mejoran significativamente sus calificaciones en el colegio. De hecho el 80% de los niños y niñas que practican el ajedrez ocupan los primeros puestos dentro de su salón de clases.

Según José Raúl Capablanca quien fue campeón mundial en los años de 1921 a 1927, considera que el ajedrez debe formar parte del programa escolar de todos los países, comenzando a impartirse a la edad de 10 años, proponiendo lo siguiente “todos los escolares debieran recibir lecciones regulares en esta materia, variando la duración de dichas clases según la edad y la capacidad del alumno.”⁵ En los últimos años los colegios de nuestro país están abriendo sus puertas al ajedrez, donde lo imparten como club, curso electivo, clase de deportes y una minoría como parte del pensum de estudios y de esta forma favorecer el desarrollo cognitivo.

⁵ Capablanca Graupera José Raúl, Año 1999: *“Lecciones Elementales de Ajedrez”* Pp. 11

1.1.2.5 Ajedrez y psicología:

“Muchas veces hemos escuchado la expresión: el ajedrez es un juego psicológico, sin que se conozca el significado de esta idea. La ciencia informal de la psicología estudia decididamente muchas experiencias y actividades humanas, sobre todo aquellas que tienen que ver con lo lúdico, y es el ajedrez la que más atrae estos laboratorios y análisis relacionados con la conducta humana”⁶. Sin embargo el ajedrez es considerado como una actividad artística, científica, deportiva o simplemente una actividad lúdica, y es por ellos que los expertos en el tema investigan la mente humana y el porqué de las decisiones del ser humano.

“Históricamente el ajedrez ha sido utilizado como una herramienta de investigación por múltiples psicólogos, uno de los primeros fue, Sigmund Freud siendo el primer psicoanalista en mencionar el juego de ajedrez cuando en 1913 afirmó que los pasos requeridos para dominar el juego de ajedrez eran similares a las técnicas psicoanalíticas”⁷. Entre las herramientas terapéuticas utilizadas en el proceso psicoanalítico destacan: La sugestión, persuasión, catarsis, clarificación, estrategias y tácticas; sin dejar de lado el psicoanálisis como método de investigación, donde se incluye la experiencia, el pensamiento y la conducta humana.

En 1925, los psicólogos de origen ruso, Djakow, Petrowski y Rudik estudiaron a los grandes maestros del ajedrez para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico; estos investigadores determinaron que los grandes logros obtenidos dentro del ajedrez radicaban en la memoria visual, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico. El ajedrez es uno de los juegos-deporte más completo para el desarrollo intelectual de los y las adolescentes porque,

⁶ Gauna, José, *La Psicología en el Ajedrez* <http://ajedrezesmimundo.blog.com.es/2011/06/09/psicologia-en-el-ajedrez-11292275/>

⁷ Cortez García, Gustavo; *Ajedrez y Psicología* <http://www.monografias.com/trabajos19/ajedrez-y-psicologia/ajedrez-y-psicologia.shtml>

además de contribuir en el desarrollo mental, es una forma divertida para aprender y el ajedrez no es un juego habitual en los adolescentes y esta actividad les permite desarrollar su capacidad intelectual de forma divertida.

“Emanuel Lasker fue el primero en apreciar que, tras la vida de las piezas está el individuo con su carácter; y que no se pueden comprender los secretos de la contienda ajedrecista si se prescinde de la psicología, las inclinaciones y el carácter del individuo en el transcurso de la contienda”⁸, además estableció que el estilo del ajedrecista refleja el carácter del individuo, mientras el maestro francés Arnaud afirmó que el carácter, el temperamento y la personalidad del ajedrecista se pueden definir por el estilo de juego, sin embargo Lasker elaboró detalladamente la clasificación de los estilos, indicando las siguientes tendencias creadoras del ajedrecista:

- El estilo clásico basado en que el plan de juego no se elige a ciegas, sino racionalmente y de acuerdo con los principios del sentido común.
- El estilo maquinal, en que se efectúan los movimientos según el modelo estereotipado retenido en la memoria.
- El estilo sólido, en el cual se refuerza la posición y se espera que el adversario cometa un error.
- El estilo en que se usa de astucias o trucos para engañar al contrincante.
- Y por último el estilo combinatorio.

Los estilos de posición se caracterizan por plantear de un modo fundamental y más sereno la partida; en su juego prevalece el buen concepto que se tiene de los principios generales de la estrategia y el avalúo de la posición se funda en deducciones lógicas.

⁸ Krogus Nicolaï Vadimirovich, año 1971: *La Psicología en Ajedrez* 12 Pp.

En los estudios que se han realizados para identificar los beneficios que brinda practicar el juego de ajedrez se ha comprobado que incrementa las habilidades intelectuales como son: la atención, concentración, memoria, además de favorecer en las habilidades creativas y el razonamiento lógico. También ayuda a prevenir el mal de Alzheimer a través de la intensa actividad intelectual, además el ajedrez puede ser usado con fines terapéuticos ya sea en problemas sociales como son: la drogadicción, la falta de autoestima y ocio improductivo, entre otros beneficios que se mencionan a continuación:

- Incrementa las habilidades intelectuales, asimismo estas habilidades pueden medirse constantemente a través de partidas de ajedrez.
- Ayuda al pensamiento creativo, este tipo de pensamiento está relacionado con la imaginación.
- Mejora el pensamiento convergente, tomando en cuenta que este tipo de pensamiento busca las similitudes y busca una respuesta determinada o convencional.
- Mejora el pensamiento divergente siendo este un mecanismo mental que se encarga de explorar distintas alternativas, buscar diferentes posibilidades ante una situación.
- Ayuda en la resolución de problemas de tipo Algorítmico y heurístico el algorítmico: es un método gradual para la solución de problemas que garantiza una solución correcta; heurística: ayuda a simplificar y resolver un problema.

El ajedrez puede ser practicado ya sea como: diversión, entretenimiento, competición, terapéutico para mejorar la concentración, memoria y la creatividad, además como un complemento en la educación y formación de

niños y jóvenes por los múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y emocional.

1.1.2.6 Las habilidades intelectuales y el ajedrez:

La inteligencia es un concepto que ha sido ligeramente debatido, tanto por médicos, antropólogos, psicólogos y cada uno ha aportado diferentes explicaciones al mismo, sin embargo se debe conocer el origen y el significado de su vocablo, el cual proviene del latín y significa: inter = entre, eligere = escoger, a través de la unión de estos vocablos se deduce que la inteligencia es la capacidad que tiene el ser humano para afrontar las exigencias que presenta el mundo, por lo que es necesario hacer una revisión que permita centrarse en el campo cognitivo, Platón estaba convencido de que la inteligencia era la capacidad de aprender, y el conocimiento completo adquirido por la persona y la habilidad de adaptarse con éxito a situaciones nuevas y al ambiente en general. “La inteligencia es un sistema psicológico complejo, comprendido en el contenido del desarrollo y la formación psicológica en general e intelectual en particular y como todo lo psicológico, es un producto de la integración de lo biológico, lo social-cultural y lo propiamente psicológico que se va conformando en el sujeto y por él a partir de la acumulación de la experiencia individual, medida por sus vivencias de los contenidos de enseñanza y la educación que recibe el sujeto en formación en la familia, en la escuela y toda la sociedad”⁹. La inteligencia se desarrolla en el ser humano en combinación de tres factores lo biológico, lo social y lo cultural; el primero se hereda esto quiere decir si los padres presentan un CI elevado sus hijos así lo tendrán y de igual forma en caso contrario, lo social se refiere a las experiencias previas y lo cultural, este último es importante considerar ya que este dependerá del contexto en el que se desarrolle el individuo.

⁹ Arias Beatón, Guillermo *Inteligencia y Educación* la Habana Cuba 18 Pp.

La inteligencia es la capacidad para aprender, pensar en forma abstracta y resolver problemas de forma eficaz, hasta el momento cada corriente psicológica ha abordado la inteligencia desde su perspectiva; es por ello que cada autor difiere en cuanto a su explicación, Jean Piaget refiere que la inteligencia está centrada en la solución de un problema nuevo y la respuesta que ofrece, “el pensamiento es la inteligencia interiorizada y se apoya no sobre la acción directa sino sobre un simbolismo, sobre la evolución simbólica por medio del lenguaje o por imágenes mentales que permitan representar lo que se captó previamente”¹⁰. Es importante destacar que el individuo adquiere inicialmente un pensamiento concreto y conforme va desarrollando adquiere el pensamiento abstracto.

Piaget habla de la inteligencia desde el punto de vista constructivista interaccionista, definiéndolo como un órgano de conocimiento que permite al ser humano apropiarse de la realidad, conocerla a una profundidad distinta de la que pudiera hacer cualquier animal superior, resaltando que la inteligencia dependerá de la experiencia que tenga el individuo; para el neuropsicólogo estadounidense Howard Gardner y autor de las inteligencias múltiples, expone que cada persona tiene por lo menos ocho inteligencias u ocho habilidades cognitivas entre las cuales destaca la inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpersonal, Intrapersonal y la naturalista y cada una de ellas estarán más desarrolladas en cada individuo.

Desde el enfoque psicométrico, es un rasgo o conjunto de rasgos que difieren entre las personas, de modo que caracterizan más a unos que a otros. Desarrollo Intelectual: Existen tests para medir la inteligencia en niños menores entre los que se tienen: Matrices Progresivas de Raven y el Test de la figura humana de Goodenough. “Las Matrices Progresivas de Raven es un test que pertenece al tipo de pruebas complementarias, en las que el niño ha de

¹⁰ Arredondo, María Celina, Año 2006: *Habilidades Básicas Para Aprender a Pensar*, 21 Pp.

identificar la parte que falta de un dibujo, presentando las ventajas de ser sencillo de aplicar, adaptado a los niños y sin intervención del factor verbal”¹¹. La escala ha sido ideada para abarcar la totalidad de los niveles del desenvolvimiento intelectual, a partir del momento en que el niño es capaz de aprender la idea de descubrir la pieza ausente para completar un dibujo, es lo suficiente amplia como para proporcionar una valoración confiable de la capacidad individual para comparar y razonar por analogía, sin ser indebidamente fatigosa o psicológicamente difícil de manejar.

El ideal de persona inteligente ya no es, como en otras épocas donde la inteligencia se reducía a las habilidades en conocimientos clásicos de historia, destrezas en la matemática y alguna lengua extranjera. Hoy en día el talento se puede construir o bien aportar herramientas claras de cómo resolver problemas complejos, es por ello que el ajedrez aporta habilidades para desarrollar el intelecto entre ellas:

- **Habilidad de observación:** es una técnica del ser humano donde intervienen los órganos sensoriales o sentidos y consiste en ver algún objeto, en el ajedrez el ajedrecista debe observar su tablero, las posiciones y filtrar la información a través del pensamiento.
- **Habilidad de percepción:** interpreta el significado de los estímulos provenientes de los sentidos, quien juega ajedrez utiliza la percepción visual al identificar color, forma y movimiento de las piezas, además utiliza la percepción espacial en sus dos dimensiones: factores monoculares en la que la persona a través de la vista distingue contornos, colores y la segunda dimensión: la superposición y brillantez en esta el jugador determina la posición de piezas.

¹¹ Pascual García, Pilar Año 1985: *La Dislalia [Naturaleza, Diagnostico y Rehabilitación]* 55 Pp.

- **Habilidad de atención:** es una cualidad de la percepción, donde el individuo centra su atención en un objeto, esta habilidad es utilizada en el juego de ajedrez ya que en todo momento la persona debe centrar la atención en el juego, y contar con amplitud, esta se refiere a la cantidad de información que se puede atender y el jugador tiene que controlar sus piezas y el reloj de ajedrez al mismo tiempo; la intensidad es la cantidad de atención que se le presta a un objeto o tarea, en esta corresponde al jugador estar muy atento en todo lo que realice el y su oponente.
- **Habilidad de concentración:** es un proceso psíquico que se realiza a través del razonamiento y consiste en centrar la atención en un objeto o actividad que se realiza, es por ello que el ajedrecista centra su atención durante el juego, y su principal objetivo se concentra en ganar pieza, ganar calidad, dar jaque mate y con este ultimo vencer al contrario.
- **Habilidad de memoria:** esta es una función del cerebro que permite codificar, almacenar y recordar información, esta habilidad es necesaria para la persona que juega ajedrez ya que es necesario recordar las imágenes (posiciones), la teoría del ajedrez es complicada y varios jugadores memorizan numerosas variantes del juego, aperturas defensas, etc., además entrenan el uso y recuerdo de modelos o esquemas muy necesarios para el pensamiento visual.
- **Habilidad de imaginación:** es un proceso abstracto ya que no necesita de un objeto presente en la realidad, y para ello se vale de la memoria para manipular la información y recordarla, la imaginación toma elementos antes percibidos y experimentados y los transforma en nuevos estímulos y realidades; en esta el ajedrecista necesita recordar posiciones, recrear mentalmente lo que puede suceder dentro del tablero y con ello puede planificar su jugada.

- **Habilidades de pensamiento lógico:** el ajedrez requiere alguna comprensión que se expresa en ideas lógicas encadenadas en la estrategia de juego; por ejemplo: se debe estar al tanto que en la apertura siendo esta los primeros movimientos que se realizan en una partida de ajedrez, es de suma importancia desarrollar las piezas rápidamente y armoniosamente y se debe considerar tener a salvo el rey durante todo el juego o saber evitar debilidades en la posición o prever cometer algún error grave y con ello, como en la vida real, tener en cuenta que se debe aprender de los errores para la siguiente oportunidad.
- **Habilidad de deducción:** la deducción es un proceso del razonamiento del cual se obtiene una conclusión de alguna alternativa, es por ello que en ajedrez se debe deducir la mejor jugada para vencer al oponente, buscar dar jaque mate, ganar pieza u obtener una mejor posición dentro del tablero y encontrar una solución a cualquier problema que se presente.
- **Habilidades de inteligencia emocional:** sirve para apreciar y expresar de manera oportuna las emociones, es importante que al momento de jugar una partida de ajedrez no se altere el temperamento del jugador, no exista miedo ante algún oponente, debe evitar a toda costa el arrebató y la ansiedad ya sea en competencia o en juego amistoso.

“Las habilidades anteriormente descritas pueden contribuir para proponer el ajedrez como parte del currículo e incluso una taxonomía del aprendizaje. Se sostiene que se tienen la necesidad de elevación del nivel lo más alto que se pueda y es un error concebir al ajedrez con bajo nivel de rendimiento en un aprendiz incluso escolar. No es de creer en aquellos que dicen que no quieren campeones en su ámbito de aprendizaje. Es un contrasentido y casi demagógico, por no decir especulativo. No se consiguen los objetivos del pensamiento si las posibilidades de máxima son despreciadas. La relación con el

deporte es fundamental. La comparación y medida de habilidades hace que podamos evaluar mejor. Y la evaluación minuciosa de logros en estas habilidades fundamentará mejor toda transferencia desde el ajedrez.”¹² Por todos los beneficios que tiene el ajedrez es importante que el ajedrez se incluya en el proceso enseñanza aprendizaje para que de esta forma quienes lo practiquen tengan un mejor rendimiento.

1.1.2.6.1 Capacidades intelectuales:

“Principales capacidades psicológicas que desarrolla la práctica del ajedrez. Estas se pueden dividir en: intelectuales, sociales o deportivas, formación del carácter, cultura, salud mental. Para favorecer el CI son importantes las Intelectuales.”¹³ igualmente desarrolla habilidades cognitivas como:

- **Atención y concentración:** son las capacidades que se desarrollan más rápido a través del juego de ajedrez. Esto se logra cuando la persona piensa y se concentra durante una partida.
- **Análisis y síntesis:** el jugador debe analizar las jugadas propias y del oponente y tratar de responder ante una amenaza en el juego, la persona tendrá que ver cuáles son las posibles amenazas y sus posibles consecuencias, ante esto tiene que analizar cada una y sintetizar cuál de todas las opciones es la mejor respuesta ante la amenaza, se debe tomar en cuenta que esto se repite durante toda la partida.

¹² Laplaza, Jorge *Las Habilidades Intelectuales y el Ajedrez*; <http://www.laplaza.org.ar/congresos/conferencia.htm>

¹³ Olias, José María Año 2003: “*Desarrollar la Inteligencia a Través del Ajedrez*” Pp. 17

- **Razonamiento lógico-matemático:** el tipo de razonamiento que se utiliza en una partida de ajedrez, es el mismo que se utiliza en la matemática. El razonamiento es muy importante ya que el ser humano se enfrenta ante situaciones nuevas y necesita resolver de la mejor manera, esto conlleva a ir deduciendo conclusiones partiendo de los conocimientos adquiridos previamente, por lo que la actividad racional consiste en buscar soluciones y el ajedrez estimula esta habilidad, al mismo tiempo utilizar el cálculo en las jugadas.
- **Creatividad y la imaginación:** es importante tomar en cuenta que jugar al ajedrez no es simplemente ir contestando las jugadas del oponente, sino que todo ajedrecista ha de imaginar posiciones distintas de las que están dentro del tablero y a partir de esa idea crear un plan de acción por medio de jugadas que obliguen al rival a crear debilidades, abrir el juego y con ello modificar la posición de las piezas y lograr un objetivo.

1.1.2.6.2 Habilidades de inteligencia emocional:

- **Control emocional:** el desarrollo de una partida de ajedrez requiere de un alto grado de control emocional. Un jugador no se puede dejar llevar por la ira o la frustración ante una mala jugada realizada, pues podría no lograr recuperarse y perder la partida. Ante una mala jugada propia, el ajedrecista debe actuar de forma fría para que el oponente no lo perciba y definir una nueva estrategia para sobreponerse al error. El ajedrez también permite al niño aprender a controlar sus sentimientos de frustración ante la derrota y convertirlos en energía positiva para enfrentar el próximo reto superando los errores cometidos.

- **Sentido de transparencia:** en el ajedrez se requiere el seguimiento de una serie de reglas cuyo incumplimiento no es aceptable y es penalizado. Tampoco, el jugador puede echarle a nadie la culpa de sus errores. Son sus propias capacidades y acciones las que determinan su desempeño. El jugador debe aprender a ser honesto e íntegro consigo mismo y con quienes le rodean. En el ajedrez se promueve la honestidad y la integridad del jugador.
- **Adaptabilidad:** durante el transcurso de una partida se presentan múltiples situaciones inesperadas, que exigen al jugador adaptar sus estrategias de acuerdo a la nueva situación en el tablero de juego.
- **Sentido de logro y autoestima:** el ajedrez es un combate mental en el que para mejorar hay que empezar dominándose a sí mismo e ir subiendo el nivel de juego mediante estudio, esfuerzo, experiencia y práctica. La suerte no es un factor de importancia en el juego; es el mejoramiento de las habilidades y el conocimiento del jugador el que le hará mejor. Esto hace que conforme se vaya mejorando en el juego se vaya incrementando la autoestima de la persona y se vaya tomando más confianza para aprender y enfrentar otras situaciones y campos de acción.
- **Iniciativa:** el éxito en el ajedrez requiere de mucha iniciativa durante el desarrollo del juego.
- **Trabajo en equipo y colaboración:** a pesar de que el ajedrez es un juego individual, existen torneos que se juegan en equipos de 4 a 6 integrantes, en estos torneos el éxito o fracaso depende de todo el equipo. Para tener éxito se desarrolla un trabajo de colaboración entre todos los miembros del equipo, previo a las partidas. Este mismo sentimiento de trabajo en equipo y colaboración se desarrolla a nivel de los clubes de ajedrez y las escuelas en las que se practica. También, es práctica común en los torneos de ajedrez el que los jugadores analicen las

partidas después de finalizadas, lo cual es un trabajo ejemplar de colaboración para el mejoramiento del oponente.

- **Empatía:** en el ajedrez es muy importante comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones para anticiparse a su estrategia y acciones.

1.1.2.7 Inteligencias múltiples:

La inteligencia es un tema de debate en los distintos campos de la ciencia, y ésta se puede medir con la ayuda de test en los que se ponen a prueba las distintas capacidades, entre las cuales sobresalen: la memoria, el razonamiento verbal, el razonamiento numérico, el reconocimiento de la secuenciación lógica, la expresión y resolución de problemas. Según la corriente de las inteligencias múltiples la considera como un error, ya que medir la inteligencia se centra en resolver problemas técnicos y se ha dejado de lado otras habilidades del ser humano como son la comunicación afectiva o la inteligencia emocional entre otras.

Cabe destacar que la inteligencia no es el resultado aislado de un solo tipo de facultad o potencialidad que refleje una simple capacidad humana; sino que implica una red compleja de potencialidades que interactúan entre sí para dar como resultado a un individuo capaz de responder de forma distinta ante situaciones diversas en menor o en mayor medida. Recientemente la teoría que más se ha impuesto a ellas es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, donde el autor provee al individuo de un potencial biológico (genético) y otro psicológico (elementos cognitivos) los cuales procesan información que posteriormente es devuelta en forma de respuestas a problemas dentro de un marco cultural determinado. Por lo que el autor refiere que para medir la inteligencia de un sujeto, se debe hacer basándonos en todas ellas, no sólo en

unas cuantas. Esta teoría surge a raíz del conocimiento que el autor adquiere a partir de su trabajo con niños y adultos que presentaban algún tipo de lesión cerebral. Comienza por deducir que las personas poseen una amplia gama de capacidades en las que las personas puedan ser eficientes, pero en otras no necesariamente. Ahora bien, Howard Gardner plantea originalmente la existencia de 8 tipos diferentes de inteligencias, entre las cuales están:

- **Inteligencia lingüística-verbal:** se refiere a la habilidad que tiene el ser humano hacia el lenguaje hablado y escrito. A esta inteligencia se le atribuye la capacidad para aprender idiomas y emplear el lenguaje para lograr determinados objetivos; este tipo de inteligencia la poseen los oradores, escritores, poetas y abogados.
- **Inteligencia lógico-matemática:** las personas con esta habilidad utilizan con facilidad los números y los conceptos matemáticos, disfrutan del razonamiento abstracto, y da al individuo la capacidad de analizar problemas de una manera lógica y de realizar investigaciones de una manera científica.
- **Inteligencia espacial:** se refiere a la inteligencia que tiene el individuo para identificar colores, líneas, formas, figuras, espacio y la relación que existen entre ellos, con esta habilidad se puede reproducir mentalmente objetos que se han observado (se puede llevar un orden mental de una posible variante en una partida de ajedrez), además de identificar la posición y lugar del ente; además se le atribuye la capacidad de reconocer y manipular pautas en espacios grandes como lo hacen los navegantes y los pilotos y en espacios reducidos como hacen los escultores, los cirujanos, los jugadores de ajedrez, los artistas gráficos o los arquitectos.

- **Inteligencia musical:** supone la capacidad de interpretar, componer y apreciar pautas musicales, identificar sonidos, ritmos y escribir e interpretar canciones.
- **Inteligencia corporal-cinestésica:** supone la capacidad de emplear partes del propio cuerpo, como la mano o la boca o en su totalidad para resolver problemas o la elaboración manual de algún producto; este tipo de inteligencia la poseen: bailarines, deportistas, los artesanos, los cirujanos, los científicos de laboratorio, los mecánicos, etc.
- **Inteligencia interpersonal:** la cual denota la capacidad de una persona para entender las intenciones, las motivaciones y los deseos ajenos y en consecuencia, su capacidad para trabajar eficazmente con otras personas. Los psicólogos, vendedores, los educadores, los médicos, los líderes religiosos y los políticos. La inteligencia interpersonal: la capacidad de comprenderse uno mismo, de tener un modelo útil y eficaz de uno mismo y de emplear esa información con eficacia en la regulación de la propia vida.
- **Inteligencia intrapersonal:** se refiere a las habilidades que tiene la persona para ser acertado en su vida, ser disciplinado, organizado y ordenado.
- **Inteligencia naturalista:** es la capacidad que tiene el ser humano para interactuar con la naturaleza, animales, plantas, es la habilidad de percibir las relaciones entre las especies y objetos, reconociendo las diferencias y semejanzas entre ellos.

“La teoría de las inteligencias múltiples responde a la filosofía de la educación que está centrada en las personas donde indica que no hay una única y uniforme forma de aprender; mientras que la mayoría de las personas poseen un gran espectro de inteligencias, cada persona tiene características propias

para aprender”¹⁴. Existen varias formas para aprender, se debe tomar en cuenta que cada persona es diferente y tiene más desarrollada una inteligencia que otra (inteligencias múltiple), para la práctica de ajedrez las inteligencias que sobresalen o mas se utilizan son la inteligencia lógico matemática y la inteligencia visual espacial, con el juego de ajedrez se estimula la memoria en la persona, por ejemplo: si se observa una jugada posible, luego se ven otras opciones el alumno deberá recordar la primera alternativa para ver cuál era mejor y de esta forma está utilizando la memoria a corto plazo. En cuanto a la memoria a largo plazo el individuo debe conocer las reglas y los movimientos de las piezas entonces acá utiliza dicha memoria, todo esto ayudara a que el sujeto utilice más el pensamiento y de esta forma tendrá un mejor desarrollo de su inteligencia.

1.1.3 Delimitación

Se trabajó con los alumnos de primero básico sección “B” jornada matutina a partir del 6 de enero al 19 de junio del 2012, en horario de 12:30 a 13:30 horas, contando con 15 talleres de ajedrez y 2 sesiones de evaluación.

Entre los indicadores a tomar en cuenta en la investigación esta: la edad de los alumnos atendidos, quienes están comprendidos entre las edades de 11 a 15 años, ya que la población estudiantil es de primero básico, por otro lado, el sexo de la población no tiene ninguna influencia en la aplicación del estudio, ya que el estudio ha sido realizado para grupos heterogéneos. Sin embargo, dentro de la población estudiantil prevalece la población femenina en comparación a la masculina, la religión es un factor que forma parte de la cultura de los adolescentes que asisten al centro educativo, pero que no condiciona de

¹⁴ Ortiz de Maschwitz, Elena María, Año 1999: *“Inteligencias Múltiples en la Educación de la Persona”* Pp.66

ninguna manera el curso de la investigación, la religión Católica es la que prevalece, seguido de la religión Evangélica y en menor cantidad la religión Mormona y los Testigos de Jehová. La etnia predominante en el centro educativo es la ladina, también existe un porcentaje más reducido de población de descendencia indígena y el nivel socioeconómico es medio y medio-bajo en la población del centro educativo Fe y Alegría No. 7.

II. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1 Descripción de la muestra:

La muestra poblacional se selecciono entre los 43 alumnos de primero básico sección "B" del Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina que asistieron a los talleres de ajedrez, la muestra fue de tipo aleatoria simple, donde se tomo una muestra de diecinueve alumnos tanto de sexo femenino como masculino quienes estaban comprendidos entre las edades de doce y quince años, condición socioeconómica media, media-baja y condiciones de salud aparentemente adecuadas, con dicha muestra poblacional se desarrollaron un total de quince talleres de ajedrez y dos sesiones de evaluación realizadas en el salón de usos múltiples de dicho centro educativo, para la obtención de datos, producto de la investigación, que permitieron alcanzar los objetivos planteados.

2.2.1 Técnicas:

- a) Observación: está técnica consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis; es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos para luego anotarlo en las guías de observación elaboradas previamente. En esta investigación estas observaciones se realizaron antes de implementar el taller de ajedrez con el objetivo de identificar el conocimiento de los y las adolescentes acerca del juego de ajedrez y de esta forma identificar el interés del mismo; luego se evaluó la habilidad y aprendizaje del mismo y de esta forma se obtuvieron los resultados; dirigidas durante los días establecidos.

- b) Registro: es una técnica utilizada para llevar control de datos obtenidos en una investigación, puede ser un almacenamiento de observaciones, de la

cantidad de personas evaluadas, o bien de datos importantes que sirvieron en la investigación, se contó con una lista de cotejo que contenían ítems que permitieron recabar datos acerca del conocimiento e interés que tenían los adolescentes de acuerdo al taller, esto se realizó antes, durante y después de brindar el taller a la muestra, de esta forma se logró determinar el impacto del mismo.

2.2.2 Instrumentos:

- a. Guía de observación: es un instrumento de registro que evalúa el desempeño, estableciendo categorías con rangos más amplios que en la lista de cotejo. Permitiendo al investigador observar las actividades desarrolladas con el objeto de estudiarlo integralmente. Para ello fue necesario observar, analizar y evaluar la actividad. Ésta guía incluyó 10 aspectos a observar antes y durante los talleres, en las que el investigador fue marcando con una (X) lo observado. Ver anexo No. 1

- b. Prueba de cociente intelectual: Test de Matrices Progresivas (Prueba Raven). El Test consta de un cuaderno de 60 láminas de figuras geométricas abstractas lacunarias (ordenadas en 5 series denominadas A, B, C, D, E, de 12 ítems cada una) que plantean problemas de completamiento de sistemas de relaciones (matrices), en complejidad creciente y para cuya resolución el examinador debe deducir relaciones en las primeras 24 y correlaciones en las últimas 36 y en cada caso demostrará haber descubierto la solución, si logra reconocerla entre varias inadecuadas que se dan al pie de la lámina respectiva. La prueba puede ser aplicada a individuos comprendidos entre las edades de 12 a 65 años esta puede ser aplicada en forma individual o colectiva, la duración de la prueba es de 1 hora. Ver anexo No. 2.

III. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Características del lugar y de la población

3.1.1 Características del lugar

La investigación se realizó en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7, ubicado en la 6ta. Calle 48-98 zona 3 de Mixco Colonia el Rosario. La institución se encuentra bajo la dirección de Edgar Amílcar Luch Canel PEM en pedagogía con especialización en matemática y física, donde estudian alrededor de 270 adolescentes del ciclo básico comprendidos entre las edades de 11 a 17 años. Para acceder al centro educativo, se cuentan con dos entradas, el ingreso principal se encuentra en el interior de la Colonia el Rosario, esta colonia es aledaña a la Calzada San Juan y la otra entrada camino al Auditorium Juan pablo II. Se puede llegar fácilmente a esta institución abordando cualquier unidad de transporte colectivo que llegue al final de la Calzada San Juan.

El centro educativo funciona en un terreno amplio, su infraestructura es de block, estructura metálica y cubierta de lámina, actualmente, cuenta con los siguientes salones, oficinas administrativas y servicios: oficina administrativa, pedagógica, salón de maestros, salón de psicológica, salón de computación, salón de usos múltiples, salón de artes industriales, salón de hogar y cocina, además cuenta con seis salones para impartir clases organizados de la siguiente forma: 1ro. A y B, 2do. A y B y 3ro. A y B. Un baño para la población femenina y uno para la población masculina de estudiantes, un baño para personal masculino y uno para personal femenino, campo de fútbol, cancha de básquetbol y un patio principal, área de venta de comestibles y bebidas, área de guardianía; aparte cuenta con servicios básicos: agua potable, luz eléctrica, internet y teléfono.

3.1.2 Características de la población

En cuanto a la estructura familiar de los hogares de los alumnos del Centro Educativo Fe y Alegría, muchas de las familias son mono parentales, contribuyendo a esta situación el fenómeno migratorio hacia Estados Unidos; el nivel socioeconómico es medio, medio-bajo y bajo, también se identifica violencia intrafamiliar, dando paso a la formación de pandillas y otros grupos como los emmo entre otros.

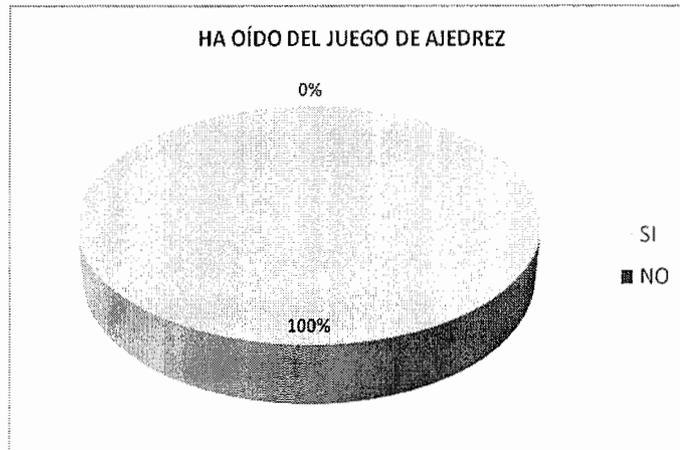
En la vida cotidiana, los jóvenes asisten al centro educativo y la mayoría de los padres de familia trabajan como albañiles, carpinteros, herreros, entre otras profesiones. Las mujeres lavan ropa ajena, realizan compras en el mercado y los oficios domésticos. En esta población a los jóvenes se les corrige por medio de golpes y gritos, siendo esto parte de maltrato infantil, y eso ocasiona en ellos baja autoestima y los induce a pertenecer a ciertos grupos; aunque también se observa en algunos grupos familiares que las relaciones sociales son adecuadas en el ambiente interno de la comunidad y las y los alumnos manifiestan el deseo de superación y de obtener un título a nivel medio y algunos también pretenden ingresar a la universidad.

El centro educativo Fe y Alegría, realiza actividades deportivas, sociales, culturales y religiosas. La religión predominante en el Centro Educativo Fe y Alegría es la católica, seguido de la evangélica y una minoría profesa la mormona y testigos de Jehová.

3.2 Resultados obtenidos:

a) Resultados de la guía de observación:

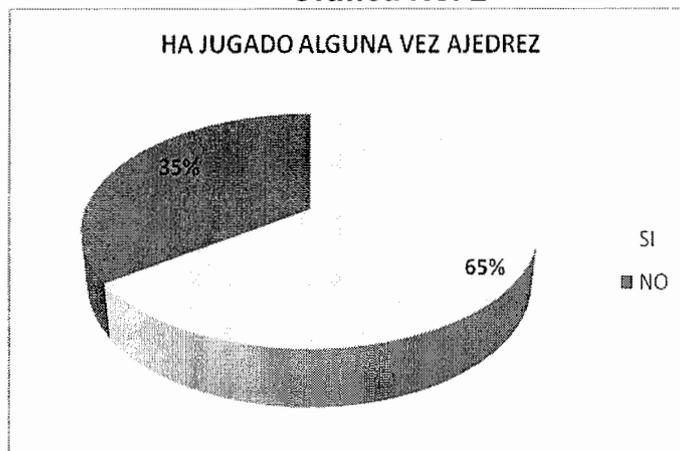
Gráfica No. 1



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se identificó que el 100% de la población ha oído del juego ajedrez, lo han visto con familiares, amistades y en la televisión.

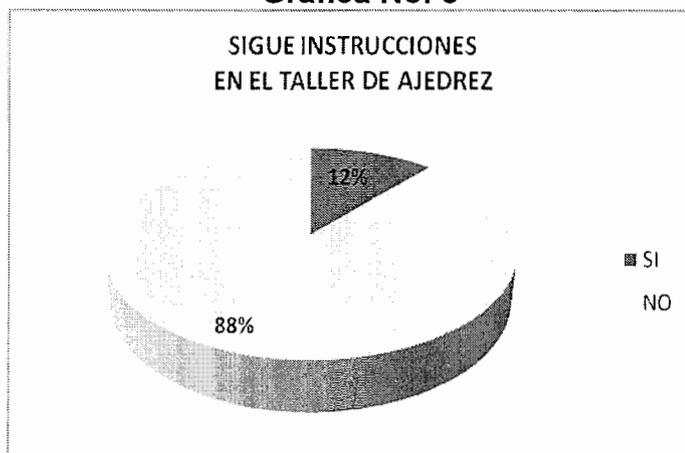
Gráfica No. 2



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: el 65% si han jugado ajedrez con sus padres, abuelos, hermanos, tíos, compañeros de estudio y amistades, mientras que un 35% no ha jugado, únicamente han visto jugar a otras personas.

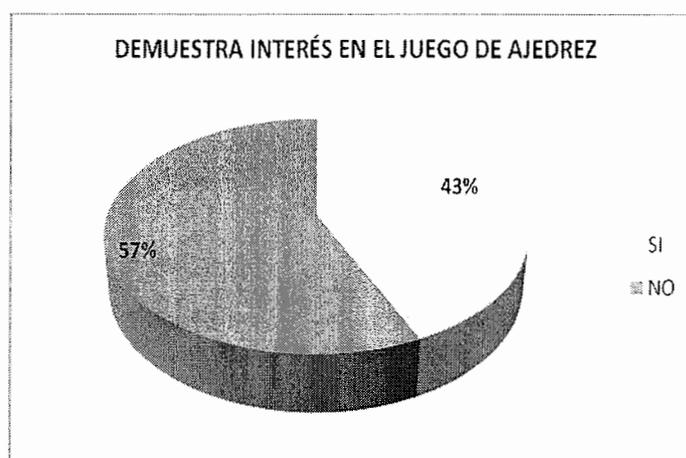
Gráfica No. 3



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se identificó que el 12% sigue instrucciones y el 88% no las sigue, ya que se orientó como jugar una partida, al momento de la práctica cometían errores en la apertura ya que jugaban a los lados tomando en cuenta que previo a la práctica se les enseñó que es recomendable jugar al centro.

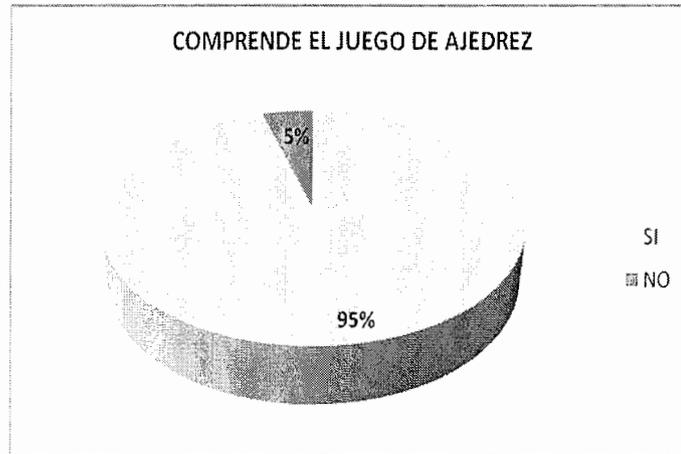
Gráfica No. 4



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se identificó que un 43% si le interesa el juego de ajedrez mientras que un 57% del grupo no tiene agrado por el juego.

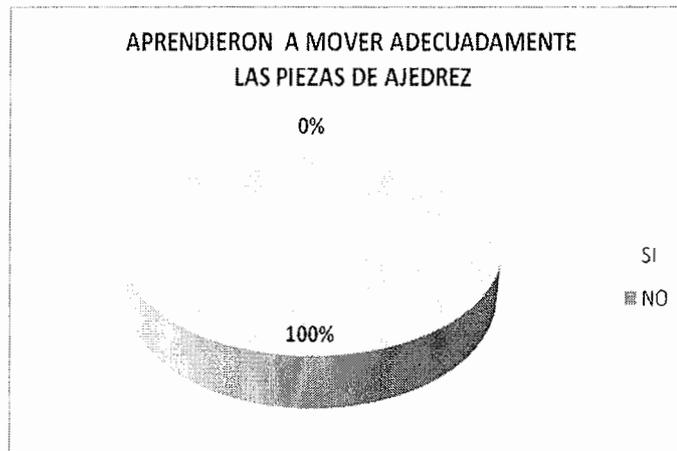
Gráfica No. 5



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se identificó que el 95% si comprendieron el juego, mostrando facilidad con los movimientos de las piezas, conocen el objetivo del juego y el 5%, no lo comprendió.

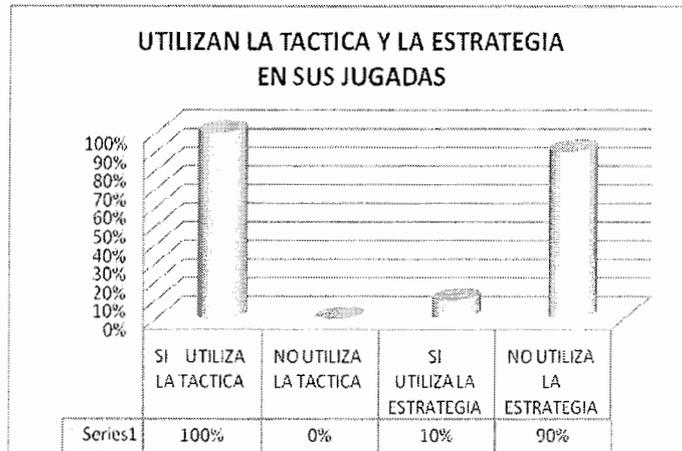
Gráfica No. 6



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se identificó que el 100 % de la población si aprendió a mover las piezas de ajedrez.

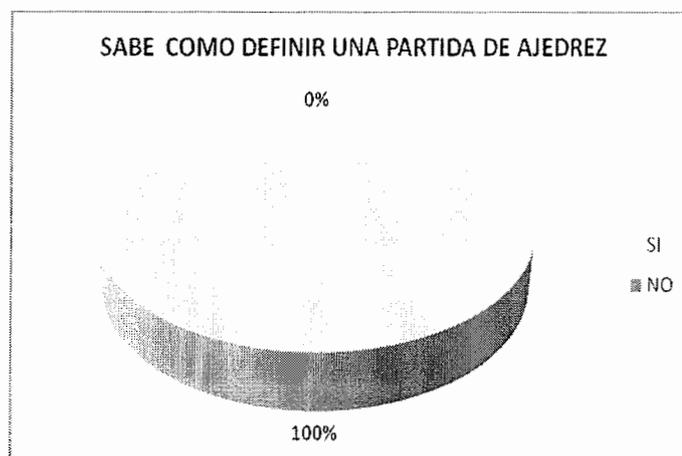
Gráfica No. 7



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: para el juego de ajedrez el ajedrecista utiliza la táctica y la estrategia, donde el 100% de los adolescente si lograron utilizar la táctica, siendo esta un conjunto de procedimientos, donde generalmente está implicada una o pocas jugadas, en el cual se ejecutan ideas sencillas, y el objetivo de la táctica es obtener algún tipo de ventaja, entre las que se logro fue ganar pieza y ganar calidad y un 10% adquirieron la estrategia, siendo esta el conjunto de planes que realiza un jugador en una partida a medio o largo plazo.

Gráfica No. 8

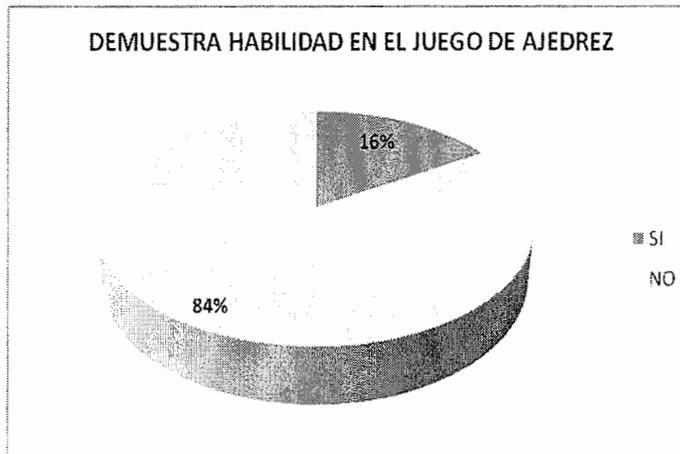


FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: jaque mate significa muerte al rey en terminología ajedrecística, con esta jugada se gana una partida de ajedrez, donde el 100% de la muestra

sabe cómo definir el juego, aprendiendo a dar los jaques mates básicos: dama-torre, torre-torre, dama-rey y torre-rey.

Gráfica No. 9



FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se constató que un 16% de los adolescentes si evidenciaron tener habilidad para el juego y el 84% no tiene habilidad para el mismo.

Gráfica No. 10

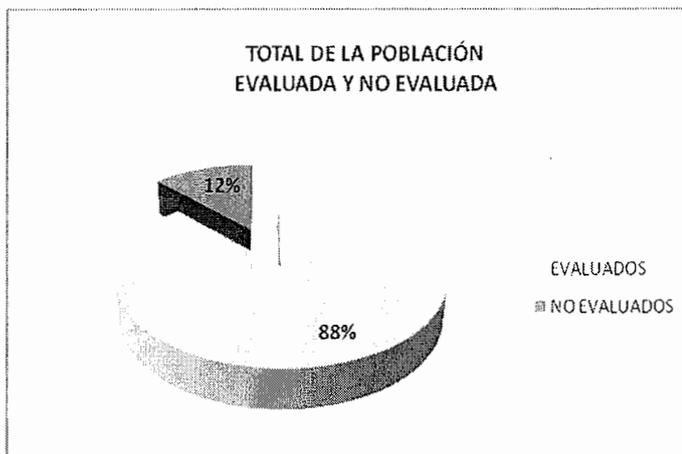


FUENTE: Guía de observación en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: se constató que un 44% de los adolescentes si fue constante su participación en los talleres y el 56% no.

b) Resultados del test de matrices progresivas (Raven):

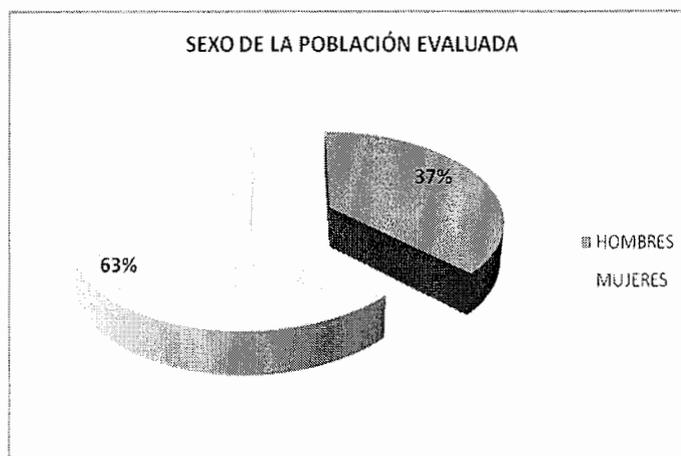
Gráfica No. 1



FUENTE: Test de Matrices Progresivas en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

Descripción: el 88% de los y las adolescentes fueron evaluados y el 12% no fue evaluado.

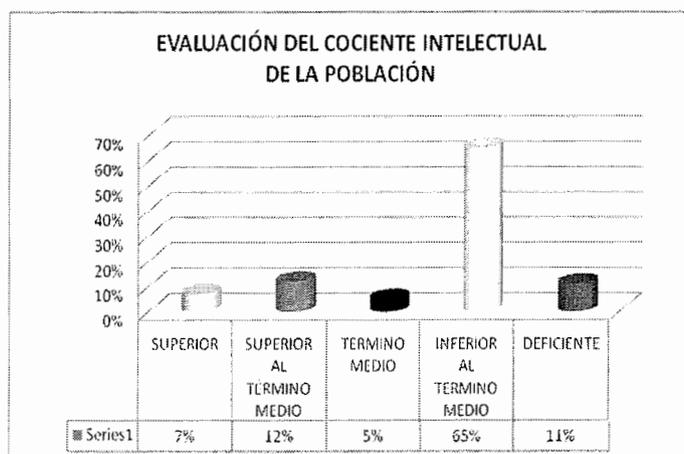
Gráfica No. 2



FUENTE: Test de Matrices Progresivas en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: prevalece la población femenina con un 63% en comparación de la masculina con un 37%.

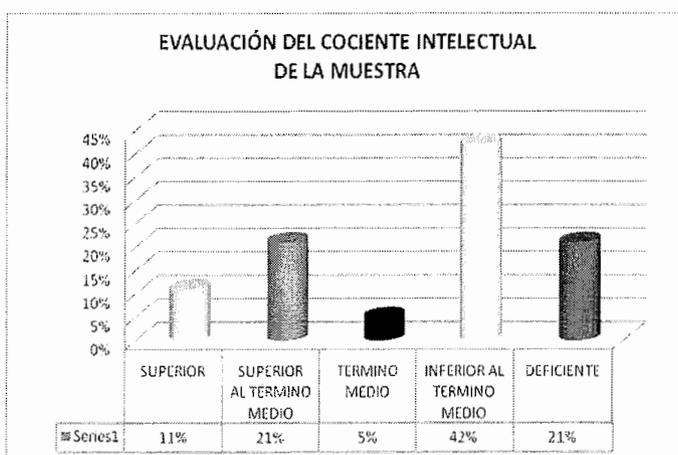
Gráfica No. 3



FUENTE: Test de Matrices Progresivas en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: el 7% de los y las adolescentes evaluados se encuentran en el nivel superior, el 12%, se encuentra en el nivel superior al término medio, 5% al término medio, el 65% inferior al término medio y el 11% en deficiente, lo que indica que el mayor porcentaje está en el nivel inferior al término medio.

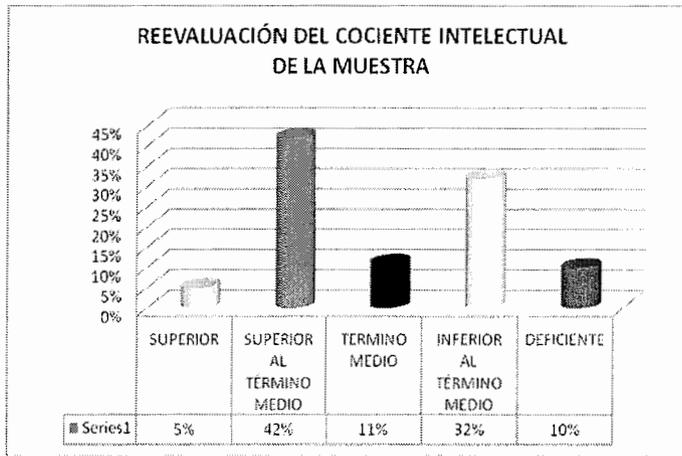
Gráfica No. 4



FUENTE: Test de Matrices Progresivas en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: el 11% de los y las adolescentes evaluados se encuentran en el nivel superior, el 21%, se encuentra en el nivel superior al término medio, 5% al término medio, el 42% inferior al término medio y el 21% en deficiente, lo que indica que el mayor porcentaje está en el nivel inferior al término medio.

Gráfica No. 5



FUENTE: Test de Matrices Progresivas en el Centro Educativo Fe y Alegría No. 7 jornada matutina, a los alumnos de primero básico sección "B" del año 2012.

DESCRIPCIÓN: el 5% de los y las adolescentes evaluados se encuentran en el nivel superior, el 42%, se encuentra en el nivel superior al término medio, 11% al término medio, el 32% inferior al término medio y el 10% en deficiente, lo que nos indica que el mayor porcentaje está en el nivel superior al término medio.

3.3 Análisis de resultados:

El ajedrez se ha definido de muchas formas, considerando importante resaltar que es un juego milenario que simboliza vida, organización y resolución de conflictos; también es definido como un deporte o juego, inclusive como ciencia, ya que puede ser estudiado y analizado, entre otros conceptos, a su vez este ha sido considerado como una herramienta terapéutica que se puede utilizar en el proceso psicoanalítico por destacar la sugestión, persuasión, catarsis, clarificación, estrategias y tácticas.

En la investigación se utilizó la guía de observación, la que permitió obtener los siguientes resultados: el 100% de la población objeto de estudio ha oído hablar del ajedrez, de ellos el 65% lo ha jugado alguna vez, pero sólo el 12% sigue las instrucciones del juego, lo que indica que sus procesos

psicológicos se ven afectados porque su atención y concentración no están debidamente estimulados ni desarrollados acorde a su edad de madurez.

Del total de la muestra poblacional se verificó que el 43% demostró interés en el juego, no así el 57% por consiguiente no se involucraron y no tuvieron la oportunidad de experimentar los beneficios que el ajedrez podría darles en su formación integral. En virtud de lo anterior se establece que los adolescentes tienen otras prioridades, poniendo en evidencia la resistencia a participar en actividades que requieren utilizar el pensamiento y razonamiento.

El 95% comprende el juego de ajedrez, lo que demuestra que por su edad los adolescentes se encuentran en la etapa de las operaciones formales que estableció Piaget, lo que les permite el pensamiento abstracto.

El 100% de la población aprendió a mover las piezas de ajedrez lo que evidencia que poseen un adecuado uso de la memoria a largo plazo, ya que esta es necesaria para recordar los movimientos de cada pieza. Para el juego de ajedrez el ajedrecista utiliza la táctica y/o estrategia en sus jugadas, donde el 100% de los adolescente lograron utilizar la táctica en sus jugadas, siendo esta un conjunto de procedimientos, donde generalmente está implicada una o pocas jugadas, en el cual se ejecutan ideas sencillas, y el objetivo de la táctica es obtener algún tipo de ventaja, entre las que se logró fue ganar pieza y ganar calidad y un 10% adquirieron la estrategia, siendo esta el conjunto de planes que realiza un jugador en una partida a mediano o largo plazo; lo que evidencia que la práctica del juego de ajedrez permitió desarrollar sus procesos cognitivos: atención, concentración, memoria, pensamiento, análisis y síntesis para lograr resolver un problema, en este caso el jugador tendrá el objetivo final ganar la partida, por otro lado el 100% aprendió a definir una partida de ajedrez a través del jaque mate que en terminología ajedrecística significa muerte al rey.

Del total de la población el 16% demostró habilidad en el juego, lo cual se relaciona a la teoría de Gardner que se basa en las inteligencias múltiples donde cada persona posee habilidades diferentes según la inteligencia que tenga más desarrollada, en este caso los adolescentes poseen más estimulada la inteligencia espacial que requiere la habilidad de ubicarse en el espacio y reproducir mentalmente las jugadas y sus variantes, la lógico-matemática ya que en ella se utiliza el cálculo y el razonamiento abstracto. Del total de los y las adolescentes que participaron en los talleres de ajedrez durante el proceso de investigación, el 44% participó constantemente y el 56% no, ya que no se sienten motivados.

Para comprobar la investigación se contó con el Test de Matrices Progresivas (Prueba Raven), donde se evaluó el cociente intelectual de la muestra donde se obtuvieron los siguientes resultados: el 11% de los y las adolescentes evaluados se encuentran en el nivel superior, el 21%, se encuentra en el nivel superior al término medio, 5% al término medio, el 42% inferior al término medio y el 21% en deficiente, lo que indica que el mayor porcentaje está en el nivel inferior al término medio, luego de 5 meses y recibir los talleres de ajedrez se reevaluó con el mismo test a la muestra donde se obtuvieron los siguientes resultados el 5% de los y las adolescentes evaluados se encuentran en el nivel superior, el 42%, se encuentra en el nivel superior al término medio, 11% al término medio, el 32% inferior al término medio y el 10% en deficiente, lo que indica que el mayor porcentaje está en el nivel superior al término medio, lo que quiere decir que la muestra mejoró significativamente, ya que a través de la práctica del juego de ajedrez se logró elevar el cociente intelectual ya que este juego desarrolla habilidades emocionales, de observación, concentración, imaginación, pensamiento lógico, deducción y capacidades psicológicas de percepción, atención, memoria, lenguaje y pensamiento.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones:

- La práctica del ajedrez implementada en los talleres contribuyó a elevar el cociente intelectual de los y las adolescentes.
- El ajedrez puede ser utilizado como una herramienta psicopedagógica en el aprendizaje para favorecer el rendimiento escolar de los y las adolescentes.
- Los centros educativos tradicionalmente se han enfocado en el cumplimiento del currículum nacional base, restándole importancia a la inclusión de prácticas lúdicas como el ajedrez, que permiten mejorar las habilidades cognitivas.
- En la actualidad el ajedrez está siendo incluido como un curso más en varios centros educativos, lo cual contribuye a la formación integral de los y las adolescentes.

4.2 Recomendaciones

Al Ministerio de Educación:

- Incluir el juego de ajedrez en el currículum nacional basé, para favorecer el desarrollo integral del educando.

Al Centro Educativo Fe Y Alegría No. 7:

- Incluir el ajedrez como un curso en el centro educativo, para que toda la población estudiantil tenga acceso al mismo, de esta forma elevar su CI para mejorar sus habilidades y destrezas.

- Motivar a los y las adolescentes para que participen en grupos culturales, deportivos e intelectuales que favorezcan el desarrollo de sus habilidades cognitivas y aprendizaje para su desarrollo integral.
- Motivar y estimular a los alumnos para que participen activamente en actividades de ajedrez.

A la Escuela de Ciencias Psicológicas:

- Utilizar el ajedrez como herramienta terapéutica en el proceso psicoanalítico, por lo que puede ser utilizada como método de investigación; en el que se incluye experiencia, pensamiento y conducta humana, que destaca la sugestión, persuasión, catarsis, clarificación, estrategias y tácticas.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias Beatón, Guillermo Inteligencia y Educación la Habana Cuba 18-30 Pp.
- Arredondo, María Celina Habilidades Básica Para Aprender a Pensar Editorial Trillas México 17-33 Pp.
- Capablanca Gruper, José Raúl Lecciones Elementales de Ajedrez J.R. Capablanca [Club de Ajedrez] 14ª edición Editorial Fundamentos 1999 11 Pp.
- Gardner, Howard La Inteligencia Reformulada, [Las Inteligencias Múltiples en el Siglo XXI] Ediciones Paidós Ibérica 2001 26-45 Pp.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar Metodología de la Investigación Cuarta Edición. 3-747 Pp.
- Izaguirre Veliz, Juan: La Integración de la Disciplina de Ajedrez Como Contenido en el Plan de Estudios de Educación Física en las Escuelas Primarias Urbanas Oficiales del Municipio de Salamá Baja Verapaz. 2-44 Pp.
- Krogus, Nicolaï Vladimirovich La Psicología en Ajedrez Editorial Martínez Roca Barcelona 3ra. Edición 1971 12-21 Pp.
- Morris, Charles G. y Maisto Albert A. Psicología, Pearson Educación Decima edición 311- 326 Pp.
- Olías, José María Desarrollar la Inteligencia a través del Ajedrez [Memoria y Concentración, Crecer en Autoestima, Mayor Creatividad e Imaginación, Pensar, Razonar y Decidir], Hacer Familia Educación Temprana, 2da. Edición agosto 2003 15-19 Pp.
- Ortiz de Maschwitz, Elena María Inteligencias Múltiples en la Educación de la Persona, 5ta. Edición, Buenos Aires: Editorial Bonum, 2005 66-103 Pp.
- Pascual García, Pilar La Dislalia [Naturaleza, Diagnóstico y Rehabilitación] Editorial Ciencias de la Educación Preescolar Madrid 52-55 Pp.

- Soutullo, Miguel El Ajedrez en La Escuela [Hacia Una Nueva Forma de Enseñar el Ajedrez en las Escuelas] Ediciones novedades Educativas de México S.A. de C.V. 63-64 Pp.

E-grafías

- Cortez García, Gustavo; Ajedrez y Psicología
<http://www.monografias.com/trabajos19/ajedrez-y-psicologia/ajedrez-y-psicologia.shtml>
- Federación Salvadoreña de Ajedrez;
<http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/794.1-G589p/794.1-G589p-Capitulo%20I.pdf>
- FENAG, Federación Nacional de Ajedrez; Historia Ajedrez
<http://www.fenag.org/nosotros/historia-ajedrez.aspx>
- Gauna, José, La Psicología en el Ajedrez
<http://ajedrezesmimundo.blog.com.es/2011/06/09/psicologia-en-el-ajedrez-11292275/>
- Laplaza, Jorge Las Habilidades Intelectuales y el Ajedrez;
<http://www.laplaza.org.ar/congresos/conferencia.htm>

ANEXOS:



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Centro Universitario Metropolitano -CUM-
 Escuela de Ciencias Psicológicas
 Centro de Investigaciones en Psicología –Cieps- “Mayra Gutierrez”

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con una X lo que considere.

No.	Aspecto a Evaluar	Si	No
1.	Ha oído del juego de ajedrez.		
2.	Ha jugado alguna vez ajedrez.		
3.	Sigue instrucciones en el juego de ajedrez.		
4.	Demuestra interés en el juego de ajedrez.		
5.	Comprende el juego de ajedrez.		
6.	Aprendió a mover adecuadamente las piezas de ajedrez.		
7.	Utiliza la táctica y/o estrategia en sus jugadas de ajedrez.		
8.	Sabe como definir una partida de ajedrez.		
9.	Demuestra habilidad en el juego de ajedrez.		
10.	Fue constante su participación en los talleres de ajedrez.		

Conclusión:

Banco No. _____ Orden No. _____
PROTOCOLO DE PRUEBA DE RAVEN
 ESCALA GENERAL

INSTITUTO, ESCUELA O CLÍNICA _____

Nombre _____ Exp. No. _____
 Forma de aplicación: _____ Prueba No. _____

Fecha de Nac. _____ Edad _____ años _____ meses. Grado: _____ Distrito _____ Escuela _____ Maestra: _____	Motivos de la Apl. _____ Fecha de hoy _____ Hora de inic _____ Duracion _____ Hora de fin _____
--	---

A			B			C			D			E		
1			1			1			1			1		
2			2			2			2			2		
3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5		
6			6			6			6			6		
7			7			7			7			7		
8			8			8			8			8		
9			9			9			9			9		
10			10			10			10			10		
11			11			11			11			11		
12			12			12			12			12		
Punt. parc.			Punt. parc			Punt. parc			Punt. parc..			Punt. parc		

ACTITUD DEL SUJETO Forma de trabajo	DIAGNOSTICO																				
Reflexiva _____ Intuitiva _____ Rápida _____ Lenta _____ Inteligente _____ Torpe _____ Concentrada _____ Dispositión _____ Distraída _____ Dispuesta _____ Fatigada _____ Interesada _____ Desinteresada _____ Tranquila _____ Intranquila _____ Segura _____ Perseverancia _____ Vacilante _____ Uniforme _____ Irregular _____	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Edad. cron.</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">Puntaje</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td>T/Minut.</td> <td></td> <td>Percent.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Discrep</td> <td></td> <td>Rango</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center; padding: 10px;">Diagnóstico</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center; padding: 10px;">EXAMINADOR</td> </tr> </table>	Edad. cron.		Puntaje		T/Minut.		Percent.		Discrep		Rango		Diagnóstico				EXAMINADOR			
Edad. cron.		Puntaje																			
T/Minut.		Percent.																			
Discrep		Rango																			
Diagnóstico																					
EXAMINADOR																					