“EL JUEGO DE AJEDREZ COMO INSTRUMENTO LUDICO PARA DESARROLLAR NIVELES DE CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN EN GRADO PRIMERO EN EL COLEGIO INEM SANTIAGO PEREZ.”

SANDRA TORRES GÓMEZ

Trabajo presentado para obtener el título de: Especialista en pedagogía de la lúdica

DOCENTE: **ELIZABETH RENGIFO GUERRERO**
MAGISTER EN DESARROLLO EDUCATIVO Y SOCIAL

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., Marzo de 2021

TABLA DE CONTENIDO

pág.

1. Punto de partida……..... 3

1.1 Planteamiento del problema……... 3

1.2 Formulación del problema…….. 3

1.3 Objetivos…… 4

1.3.1 Objetivo General…… 4

1.3.2 Objetivos específicos……. 4

1.4 Justificación…….5

2. Marco referencial……. 6

3. Diseño de la investigación……..12

3.1 Enfoque y tipo de investigación……12

3.2 Línea de la investigación institucional…….13

3.3 Población y muestra…….13

3.4 Instrumentos de investigación……..14

4. Estrategia de intervención……..15

5. Conclusiones y Recomendaciones……..……18

Referencias…….19

Anexos……..21

1. Punto de partida

3.4 Planteamiento del problema:

La falta de concentración y atención de los educandos de grado primero, ciclo uno, es una de las mayores problemáticas que se presentan en el quehacer diario de las actividades escolares, pedagógicas y su desarrollo.

Los estudiantes de grado primero del colegio INEM Santiago Pérez, presentan dificultad, en la concentración, atención, seguimiento de instrucciones, los estudiantes pertenecen a un estrato socio-económico 1, 2,3, con edades de los 5 a los 8 años. Surge la necesidad de plantear alternativas lúdicas y pedagógicas para solucionar las problemáticas.

El objetivo principal es utilizar el ajedrez como un instrumento lúdico pedagógico para desarrollar y afianzar la concentración y atención de los estudiantes de grado primero.

El grado primero, es la base de los aprendizajes y es allí donde se observa en el desarrollo de la práctica pedagógica, la falta de concentración y atención en las actividades escolares. Es primordial que al abordar esta situación, permita a los docentes de grado primero optimizar las estrategias pedagógicas para aumentar los niveles de atención y concentración de los estudiantes.

Introducir un instrumento, lúdico pedagógico para realizar actividades de las diferentes áreas como tema principal el ajedrez, con el fin de aumentar la concentración y atención de los estudiantes.

1.2 Formulación del problema:

¿Puede el juego de ajedrez como instrumento lúdico desarrollar niveles de concentración y atención en grado primero en el colegio Inem Santiago Pérez?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL:

Implementar el juego de ajedrez como instrumento lúdico pedagógico para el desarrollo y afianzamiento de la concentración y atención de los estudiantes de grado primero.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Generar una estrategia de talleres teóricos prácticos alrededor del ajedrez

-Realizar talleres teórico- prácticos para motivar a los estudiantes en el aprendizaje del juego de ajedrez.

-Elaborar guías y formatos didácticos de ajedrez para desarrollar de manera interdisciplinar.

-Emplear el material didáctico ofrecido por la institución para realizar diferentes dinámicas prácticas de ajedrez.

- Hacer actividades recreativas e interdisciplinares relacionadas con el ajedrez para incentivar la concentración y atención.

-Fabricar piezas de ajedrez con diferentes materiales y tamaños para involucrar a la familia de los estudiantes y promover la creatividad y el uso de recursos.

-Crear un blog, relacionado con el ajedrez y su ayuda en el desarrollo de capacidades y beneficios de su práctica.

- Aplicar encuestas a la comunidad educativa de la institución.

-Crear un instrumento lúdico pedagógico para realizar actividades de las diferentes áreas cuyo tema principal sea el ajedrez con el fin de aumentar la concentración y atención de los estudiantes.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El grado primero, es la base de los aprendizajes y es allí donde se observa en el desarrollo de la práctica pedagógica, la falta de concentración y atención en las actividades escolares. Es primordial que al abordar esta situación, permita a los docentes de grado primero optimizar las estrategias pedagógicas para aumentar los niveles de atención y concentración de los estudiantes.

El juego de ajedrez, permite el desarrollo de la memoria y capacidad de concentración, este beneficio puede ser implementado de manera interdisciplinar, en grado primero para aumentar los niveles de concentración y atención de los estudiantes de grado primero.

La institución educativa Inem Santiago Pérez tiene problemas en el aula, como la capacidad de memorizar, analizar y ejercitar la lógica en las diferentes áreas del conocimiento. La falta de atención puede tener consecuencias en la autoestima, problemas académicos, conducta ermitaña Por ello es indispensable generar una metodología dinámica y acorde con el propósito de estimular el desarrollo de las habilidades del pensamiento en los estudiantes.

Implementar estrategias y actividades relacionadas con el juego del ajedrez forma destreza, agilidad y a su vez se implementa una nueva metodología de aprendizaje. El juego como actividad agradable permite al ser humano desarrollar y fortalecer su campo experimental sus perspectivas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

2. Marco teórico- referencial

2.1 Antecedentes investigativos

El grado primero, es la base de los aprendizajes y es allí donde se observa en el desarrollo de la práctica pedagógica, la falta de concentración y atención en las actividades escolares. Es primordial que al abordar esta situación, permita a los docentes de grado primero optimizar las estrategias pedagógicas para aumentar los niveles de atención y concentración, a continuación se presentan los diferentes experiencias acerca de esta temática involucrando el ajedrez como una estrategia y herramienta para fortalecer la concentración y atención de los estudiantes de grado primero.

Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas

Elvia Clemencia Alarcón Gallego, Marta Lucia Guzmán Grijalva. 2016Através de la observación e investigación de las docentes encargadas, se llegó a la conclusión que los estudiantes presentan dificultades de atención y concentración, debido a la carencia de estrategias y estimulación durante la participación en las diferentes actividades establecidas en el plan de estudios, interfiriendo en su proceso de aprendizaje. De acuerdo a lo anterior y comprendiendo que es una dificultad que puede avanzar con el tiempo, adicional a esto, si no se maneja en el momento adecuado podría repercutir en la vida escolar y social, es así que se considera importante analizar, proponer y desarrollar actividades artísticas y lúdico pedagógicas que ayuden a los estudiantes afectados para que puedan realizar sus procesos de aprendizaje de una manera equitativa asertiva y muy significativa. Las actividades artísticas y lúdicas se constituyen en una herramienta pedagógica óptima para lograr el cambio en el déficit de atención y concentración de los estudiantes. El juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativa donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es su actividad lúdica. Los niños encuentran diversión en el juego pero la diversión ha de

entenderse como la liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas. En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, pues de ser contrario el comportamiento a esta ley lúdica no se podía presentar el placer o goce que constituye un elemento esencial del juego.

Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la institución educativa Marcelino polo

Carmenza María Del Toro Alarcón, Tania Marily Álvarez Llorente & Julia Edith Espita Medina 2016

La motivación es imprescindible para una atención afectiva que el niño este motivado, interesado y dispuesto facilita la concentración en el estudio y permite que toda la energía psíquica del sujeto se concentre en la consecución de los objetivos que se ha propuesto evitando la dispersión del esfuerzo, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos. El estudiante que se habitúa al ejercicio de desarrollar y alimentar su atención recibe como premio una gran confianza en sí mismo, unos mayores deseos de superación; su inteligencia se hace más clara y precisa, cuando observamos a un niño inquieto y distraído podemos decir que tiene un problema de atención. Es un déficit de atención lo que provoca que el niño no termine lo que ha empezado. En conclusión es necesario desarrollar este proyecto con el fin de establecer un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema, creando espacio y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual y grupal, desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones

La lúdica constituye una forma de estar en la vida en términos de disfrute, goce y Felicidad estas consideraciones de una concepción distintas a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la centra más sobre el sujeto; sobre esta postura existen muchos autores que comparten esta noción de lo lúdico.

El ajedrez como herramienta lúdico pedagógica para contribuir al desarrollo del programa de educación física recreación y deporte mediante el aprovechamiento y utilización del espacio físico en la institución educativa Alfonso López Pumarejo

Autores: William Eduardo Esquibel prado Ruth Osnay Lemos Arias maría lucero mesa Grisales año 2015.

Este estudio arrojó como hallazgo principal que “El ajedrez se presenta como un recurso didáctico bastante completo, que trabaja contenidos, procedimientos y actitudes, es barato, se adecua a las condiciones de espacios, contribuye al pensamiento independiente y crítico, se puede trabajar individual y colectivamente, y es un juego”.

Como actores principales del proceso de aprendizaje estamos llamados a cambiar esquemas y estructuras, por ello es necesario que se generen nuevas herramientas educativas, imaginación y nuevas formas de encarar la tarea, y estas herramientas deben ser funcionales a los objetivos propuestos para cada área del plan de estudio. La educación física como práctica pedagógica, se encuentra estrechamente relacionada con el juego y el recreo; a la vez que ocupa un lugar privilegiado en la vida del niño, ya que le permite conformar y consolidar su proyecto de vida.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle Lima –Perú

El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría

Patricia BARRANTES MONTES año 2017**,** El presente trabajo de investigación tuvo como propósito principal el desarrollo de las habilidades cognitivas, haciendo uso del Método Lúdico y de esta manera lograr una mayor acogida y gusto por las ciencias naturales. Para tal efecto, el Método lúdico presentó una alternativa diferente en la enseñanza de las ciencias y buscó fomentar el aprovechamiento de las actividades lúdicas en el medio escolar. Este método es innovador en las actividades diarias, conllevando a modificar el concepto en forma diferente y sobre todo agradable en las programaciones que se aplican para desarrollar los diferentes proyectos pedagógicos. En la aplicación del Método lúdico los estudiantes aprendieron de manera divertida aspectos teóricos del curso, fijando el aprendizaje, disfrutando del juego y logrando una satisfacción por lo aprendido.

Danitza Abache, Nelly Núñez, 2011 EL AJEDREZ COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN NIÑOS (AS) DEL 1º GRADO

En este sentido, las conceptualizaciones de la concentración y la atención para el aprendizaje trata de una adaptación activa basada en la interacción del docente con el alumno en su entorno. El desarrollo de estos elementos se encuentra estructurado cognoscitivamente en la exposición directa a fuentes de estímulo y de aprendizaje mediado. La experiencia de Aprendizaje Mediado es la manera en la que los estímulos remitidos por el ambiente son transformados por un agente mediador guiado por sus intenciones, su cultura y su inversión emocional, selecciona y organiza el mundo de los estímulos. Esto es muy significativo, pues la interacción que lleve a la concentración y la atención para el aprendizaje necesariamente incluye una intención por parte del mediador (docente) , de trascender las necesidades del receptor al ir más allá del aquí y ahora en el tiempo y en el espacio.

2.2 Marco teórico

Los autores (Magaz Lago & García Pérez, 2015) mencionan que la atención puede considerarse como un proceso complejo o un conjunto de procesos, en virtud de los cuales somos más receptivos a los sucesos del ambiente y nos comportamos de manera eficaz., la atención no asegura la recepción de estímulos, ni la eficacia en la ejecución, pero sin su concurso la realidad es que no podemos detectar elementos estimulares relevantes del ambiente, ni activar recursos de ejecución con vistas a optimizar nuestra adaptación al medio.

“ Los niños y las niñas, por su naturaleza eminentemente activa, necesitan del juego y del movimiento. En el juego y por el juego los niños y las niñas conocen el mundo, toman conciencia de lo real, se relacionan con los demás, asimilan la cultura de su grupo social y disfrutan de la vida y de la libertad. Pero no basta con que dispongan de espacios y momentos para el juego y la recreación; necesitan, además, tener formados los intereses y las aptitudes necesarias para el uso del tiempo libre, sea que lo empleen en actividades creadoras o simplemente para conseguir un descanso reparador.

Jorge Laplaza en ‘Habilidades intelectuales y ajedrez’, todas ellas extrapolables en el ámbito educativo a su aplicación general en las distintas áreas del conocimiento. Aumenta la capacidad de concentración: una de las causas más frecuentes con las que se relaciona el fracaso escolar es la falta de atención y concentración de los estudiantes, una capacidad que se puede fomentar fácilmente con la práctica del ajedrez, ya que requiere por parte del jugador un alto grado de

concentración y observación para poder desarrollar la partida adecuadamente. Ejercita la memoria: ya sea la memoria a corto plazo, para recordar los movimientos que se han realizado durante la partida, o a largo plazo, para no olvidar otras partidas jugadas, la multiplicidad de alternativas a las que se enfrenta el jugador de ajedrez tiene como resultado una mejora en su capacidad de retener y recordar datos en la mente. Desarrolla el razonamiento lógico matemático: está demostrado que el razonamiento y el proceso de análisis utilizado en el juego del ajedrez es muy similar al que se usa en las matemáticas y, por tanto, su práctica puede ser beneficiosa para mejorar las aptitudes matemáticas de los alumnos. Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones: durante la partida el jugador de ajedrez se enfrenta a distintos problemas que debe resolver, analizando todas las soluciones posibles y eligiendo la más adecuada, incluso muchas veces bajo la presión del límite de tiempo para tomarlas. Incrementa la autoestima y el afán de superación: cada partida es un nuevo reto para el jugador, que intentará mejorar su habilidad para jugar cada vez mejor; asimismo, cada vez que gana una partida el ajedrecista aumenta su autoestima y valora su pericia en el juego. En el caso de perder contribuye a potenciar la autocrítica. Ayuda a aprender a reflexionar, planificar y prevenir: en cada movimiento el jugador debe reflexionar sobre todas las jugadas posibles y los ataques que puede recibir, de modo que pueda anticiparse a las respuestas del contrario y tener previstas con antelación las posibles líneas de juego.

Friedrich Froebel, fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de sus estrategias pedagógicas a niños, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, sus necesidades e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del ser humano, en sus primeros años de vida, considerando que por medio del juego el niño adquiría la capacidad de exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

El uso del ajedrez como actividad lúdica en el inicio del preescolar logrará fortalecer la atención integral y pedagógica de los niños y niñas desde los tres (3) hasta los seis (6) años, en su proceso de enseñanza, la cual debe estar enlazada íntimamente con la familia y comunidad, protagonistas esenciales para el desarrollo de un ser biopsicosocial, ya que todo niño a partir de los tres años de edad va adquiriendo gradualmente el dominio de su cuerpo, inicialmente la motricidad gruesa y luego la fina recordemos que el cuerpo es funcionalmente

asimétrico con un lado dominante por lo que a partir de esta edad (3 años), comienzan a desarrollar autonomía, comenzando a agregar nuevas formas de movimiento. Su capacidad de desplazamientos, es una adquisición que aumenta el desarrollo de la orientación espacial. Ejemplo: caminar apoyando pies y manos hacía adelante, hacía atrás, a un lado y el otro, saltar con las dos piernas: hacía arriba, hacia abajo.

El uso del tablero de ajedrez de piso servirá para reconocer los elementos del tablero: columnas, filas y diagonales, ayudará a desarrollar la motricidad del niño, en el período de cinco a seis años, ya que estos evolucionarán de la siguiente forma: se desplazarán caminando, corriendo y saltando en diferentes direcciones, por filas, columnas, diagonales. El desarrollo de la orientación espacial también se puede ampliar al desplazar las diferentes formas de las piezas de ajedrez gigante, hacia otros puntos de referencia llamadas casillas o escaques dentro del tablero de piso gigante. En este grupo coetáneo, ya comienzan a utilizar sus manos para atrapar, hacen intentos por capturar las piezas, además de desplazarlas de arriba a abajo con mejor coordinación y continuidad en los movimientos, debido a que el desarrollo de la motricidad fina es característico de esta etapa. El niño entre los 2 y los 3 años ya que adquiere nuevas habilidades manuales que le permiten utilizar sus manos y manipular objetos pequeños con mayor destreza y coordinación. Ellos y ellas podrán utilizar ajedreces número 6. (Ajedrez de competencia deportiva). Esta capacidad unida al desarrollo de las habilidades manuales los convierte en participantes activos de los juegos de construcción, en los que podrá hacer uso de sus nuevas destrezas. Los estudiantes podrán usar los dedos y las palmas de las manos para colorear, rasgar, cortar, dibujar entre otros; sobre laminas de papel bond u hojas blancas adecuando el proceso de un aprendizaje significativo en el desarrollo de su autonomía, por el aprendizaje que previamente ha adquirido sobre las nociones básicas del ajedrez; además gracias al ajedrez, su capacidad de concentración irá en aumento, por lo que el niño será capaz de mantener la atención en la actividad lúdica durante periodos de tiempo cada vez más largos.

3. RUTA METODOLÓGICA

3.1 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN:

Para el presente proyecto se ha considerado pertinente tener en cuenta el enfoque cualitativo. El cual permite realizar una aproximación real con los participantes; Hernández, Fernández y Baptista (2014) plantean que la investigación cualitativa se puede considerar como el abordaje general que se utiliza en el proceso de investigación, es más flexible y abierto, y el curso de las acciones se rige por el campo (los participantes y la evolución de los acontecimientos), de este modo, el diseño se va ajustando a las condiciones del escenario o ambiente.

Varios autores plantean diversas tipologías de los diseños cualitativos, particularmente en el presente trabajo se basa en la que proponen Hernández, Fernández & Baptista (2006) que aunque no abarca todos los marcos interpretativos, si comprende los principales. Se refiere a los diseños de teoría fundamentada, diseños etnográficos, diseños narrativos, diseños de investigación-acción y diseños fenomenológicos.

La investigación cualitativa los énfasis principales que lo caracterizan: El reconocimiento de que el investigador necesita encuadrar en los estudios, los puntos de vista de los participantes; la necesidad de inquirir cuestiones abiertas; dado que el contexto cultural es fundamental, los datos deben recolectarse en los lugares donde las personas realizan sus actividades cotidianas; la investigación debe ser útil para mejorar la forma en que viven los individuos; y mas que variables “ exactas” lo que se estudia son conceptos, cuya esencia no solamente se captura a través de mediciones citado por Hernández, Fernández & Baptista (2006.)

Se describe la investigación cualitativa en la educación regularidad investigativa necesaria en la transproducción de conocimientos para la comprensión, interpretación, crítica y transformación de la realidad educativa, por ende, la realidad social. Lo cual es posible mediante el conocimiento y práctica de habilidades, herramientas y sus métodos.

3.2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

La línea de investigación institucional del presente proyecto es de carácter Pedagógico, específicamente en "Evaluación, aprendizaje y docencia." La pertinencia de la siguiente investigación se destaca por la pertinencia, relevancia e impacto para aportar una propuesta, que responda a las necesidades de incentivar a los estudiantes de grado primero de básica primaria por medio de la práctica del juego de ajedrez y otras actividades les permitirá tener una mejor predisposición para la concentración.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

En el presente proyecto se ha considerado vincular a los estudiantes del Colegio INEM Santiago Pérez, la muestra serán los educandos del grado primero, grupo 05, jornada mañana de la sede B, el cual está conformado por 32 estudiantes.

El colegio **INEM** Santiago Pérez , se encuentra ubicado en el barrio el Tunal , de la localidad sexta de Tunjuelito ,Los estudiantes de grado primero pertenecen a un estrato socio-económico 1, 2,3, con edades de los 5 a los 8 años. Es un grupo heterogéneo, con familias nucleares, recompuesta, extensa y en otros casos con padres separados.

En el proyecto de investigación se realizó mediante la modalidad virtual, de esta manera, las nuevas dinámicas han propiciado un proceso de adaptación y cambio que conlleva nuevas dinámicas.

Frente a esta situación, la institución y los docentes han replanteado metodologías e implementado una nueva relación para el ejercicio académico, que está respondiendo con las necesidades institucionales, y mediante el programa "Aprende en casa" las plataformas como Microsoft Teams, Zoom, y las herramientas digitales y la aplicación de tecnología un poco más tradicional como WhatsApp y correo institucional, los docentes y estudiantes han tenido comunicación permanente y han continuado con las actividades académicas de la mejor manera.

Los estudiantes tienen varios intereses en común, como dibujar, colorear imágenes ya elaboradas, les gusta recortar y pegar, tienen interés en escuchar música, ver televisión, y realizar actividades recreativas y deportivas propias de la edad.

3.4 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

Para la realización de esta propuesta de intervención se consideran los medios presenciales y virtuales para la recolección de la información, acorde al tema de la propuesta. La actividad de recolección de datos se realizó de manera virtual. Los instrumentos utilizados para la investigación fueron:

Encuesta:

La práctica de la encuesta es utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz, para ser diligenciada por docentes, padres de familia virtualmente, de manera individual y voluntaria.

Entrevistas

Se averigua y recopila la información de conceptos del juego del ajedrez y su incidencia en la concentración realizada a docentes y padres de familia. Este es un instrumento importante, que sirve como punto de referencia para el desarrollo de la investigación. Estas entrevistas se desarrollan de manera virtual son fundamentales para el inicio de la investigación.

Observación

Realizar observación a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades lúdicas y talleres propuestos relacionados con el ajedrez. La observación es el instrumento fundamental del investigador para recolectar datos que permitan conocer los problemas de la población investigada. La observación es fundamental, para los registros escritos de lo observado, como el instrumento básico para establecer resultados, acorde a las acciones observadas en las diferentes actividades.

Taller

Es una técnica o estrategia que permite trabajar de diversas formas, facilitando la adquisición del conocimiento de la realidad a través de su aporte personal o el punto de vista que obtuvieron en un grupo, por medio del taller el estudiante realiza su aporte personal y creativo, partiendo de su realidad transformándola en su propia experiencia y superando así la posición a rol tradicional de simple receptores de la educación. El taller como un elemento de aprendizaje favorece la socialización y participación activa.

4. Estrategia de intervención

La propuesta titulada: “El ajedrez como instrumento lúdico para desarrollar niveles de concentración y atención en grado primero en el colegio Inem Santiago Pérez “está dirigida estudiantes entre los 5 y 7 años de educación básica primaria ciclo uno. Ésta propuesta se centra en el juego ajedrez como instrumento lúdico, para realizar diferentes actividades para el desarrollo de la concentración, niveles de atención, creatividad, toma de decisiones, trabajo en equipo, autoestima.

Se plantea la realización de las siguientes actividades relacionadas con el ajedrez como instrumento lúdico en la estrategia de intervención del proyecto:

-El tablero de ajedrez y sus piezas

El ajedrez es el tema central y el pretexto para hacer toda una innovación de los aprendizajes, de manera divertida y didáctica basada en la práctica más que en la teoría , la primera actividad para desarrollar con los estudiantes es la socialización de lo que es el juego de ajedrez y su historia e importancia, por medio de un cuento, en el cual los protagonistas son las piezas de ajedrez , y su división jerárquica, de acuerdo a su forma, color y tamaño para que los estudiantes identifiquen cada una de las piezas de ajedrez , posteriormente el reconocimiento del tablero, coloreando la serie de blanco y negro para la ubicación de las casillas, filas columnas y diagonales, este ejercicio desarrolla habilidades del pensamiento, ubicación y concentración.

La ubicación de cada una de las piezas de ajedrez en tablero de manera correcta y ordenada realizando ejercicios de ubicación contabilizando tiempo para adquirir agilidad mental. Para la realización de estas actividades se requieren sesiones de dos horas a la semana; para complementar estas actividades se crea un blog, denominado juega ajedrez y abre tu mente, en el cual se pueden visualizar aspectos destacados y datos del ajedrez, como reseña histórica, imágenes de diferentes piezas y tableros, los jugadores y personajes más destacados a lo largo de la historia, para incentivar en los estudiantes la importancia de la práctica del juego del ajedrez en formato digital .

-Adivino con mis sentidos… ¿Qué Pieza es?

La actividad propuesta es por medio del sentido del tacto y el oído adivinar las diferentes piezas del ajedrez de acuerdo a las indicaciones que se van dando, con los ojos vendados se entrega una pieza y se debe adivinar de acuerdo al tacto y lo que escucha de las características indicadas por otro participante se puede realizar por equipos y puntos.

Para esta actividad se requieren piezas de ajedrez de diferentes tamaños y texturas se puede realizar las piezas con material reciclable para diferenciar.

El tiempo para realizar esta actividad puede ser una sesión de 2 horas teniendo en cuenta la elaboración de cada pieza.

-¿Si yo fuera Rey? ¿Si yo fuera Dama?

Realizar un juego de roles teniendo en cuenta el poder jerárquico del Rey y la Dama en el juego del ajedrez, se le preguntaría a los estudiantes qué harán en caso de tener el poder de ser el Rey en el caso de los niños y Dama en el caso de las niñas, para que expresen su punto de vista, tolerancia y acciones cuando tienen el poder de asumir el papel de las figuras principales del ajedrez.

Para llevar a cabo esta actividad se puede hacer uso de los objetos que representan la figura del Rey y la Dama, como lo son la corona, capa y el cetro.

Recrear un ambiente al aire libre o en recinto cerrado, para realizar la actividad, se requiere de al menos dos sesiones de dos horas para que todos los participantes logren expresar su punto de vista cuando tienen el rol de ser Rey o Dama.

-¡Aprendo, juego y me Divierto!

Creación de una cartilla interdisciplinar que contenga actividades lúdicas relacionadas con el juego de ajedrez dirigido a estudiantes de grado primero para incentivar la concentración, seriación, comprensión, Análisis y creatividad por medio de las guías de la cartilla especialmente para niños de grado primero donde puedan realizar actividades lúdicas relacionadas con el ajedrez para su conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento de

manera divertida. El tiempo para desarrollar cada actividad de la cartilla puede ser de dos horas por cada guía, y el tiempo total depende del número de actividades propuestas.

Con la Práctica de las anteriores actividades relacionadas con el ajedrez, se favorece el desarrollo y capacidad de concentración, porque están diseñadas para, el desarrollo de habilidades del pensamiento; operaciones mentales como identificar, diferenciar, comparar, clasificar, seriar, el manejo temporal – espacial. Con la práctica del juego de ajedrez se contribuye en la representación y transformación mental aprender a calcular, la capacidad de solucionar problemas y promover en los estudiantes el trabajo en equipo, la tolerancia, el respeto, y la toma de decisiones.

-Blog juega ajedrez y abre tu mente

Con la creación de este blog se pretende que los estudiantes y padres de familia, visualicen de manera digital y didáctica, aspectos importantes relacionados con el juego del ajedrez como lo son; su historia, el tablero, las piezas de ajedrez y su ubicación en el tablero, los jugadores más destacados a nivel mundial, es un espacio digital para consultar y aprender.

https://juegaajedrezyabretumente.blogspot.com/

Todas las actividades propuestas implementadas, como propuesta de investigación en grado primero, potencializan el desarrollo del pensamiento espacial, numérico, de los estudiantes, para desarrollar niveles de atención y concentración en

5 Conclusiones y recomendaciones

Terminando esta propuesta se puede concluir que:

- El juego del ajedrez como herramienta lúdica permite realizar actividades para el desarrollo la concentración y atención de los estudiantes de grado primero.
- La práctica del ajedrez Fortalece la estabilidad y el manejo emocional de los estudiantes Fomenta el trabajo en equipo y la sana competencia.
- La implementación del ajedrez como actividad lúdica permite el desarrollo de la imaginación, creatividad y toma de decisiones de los estudiantes.
- El uso del tablero de ajedrez de piso sirve para reconocer los elementos del tablero; columnas, filas y diagonales, ayuda a desarrollar la orientación espacial.
- La propuesta involucra la integración familiar por medio de actividades que requieren del acompañamiento y supervisión de los padres.
- El tiempo en que se debe estimar para implementar esta propuesta es de un año escolar para el desarrollo cognitivo que tiene el aprendizaje y la práctica frecuente del ajedrez y una verdadera sensibilización de los estudiantes.
- Indagando a los docentes sobre la implementación de la práctica del ajedrez como herramienta lúdica responden afirmativamente a partir de la nueva propuesta lúdica.
- EL juego permite orientar el interés del participante que se involucren en la actividad lúdica. En la propuesta las actividades se ajustan a los intereses, a las necesidades, la edad y al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.
- Al consultar los docentes sobre si se podría implementar la enseñanza y la práctica del ajedrez como herramienta, todos responden afirmativamente y precisan que a partir del análisis de la situación problema, se han iniciado actividades en los grupos de 6 a undécimo en los cuáles se fomenta la práctica del ajedrez. Coinciden,

REFERENCIAS

Alarcón Gallego E. Cl, Marta Lucia Guzmán Grijalva M. (2016) Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas ,Fundación universitaria Los Libertadores, Colombia.

Álvarez Llorente Álvarez Llorente Carmenza María Del Toro Alarcón & Julia Edith Espita Medina (2016**)** Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la institución educativa Marcelino polo.

Barrantes Montes P. (2017) El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría..

Barrantes Montes P. (2017) El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle Lima –Perú.

Esquivel Prado William Eduardo, Ruth Osnay Lemos Arias María Lucero Mesa Grisales (2015) El ajedrez como herramienta lúdico pedagógica para contribuir al desarrollo del programa de educación física recreación y deporte mediante el aprovechamiento y utilización del espacio físico en la institución educativa Alfonso López Pumarejo.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) Metodología de la investigación México: McGraw-Hill.

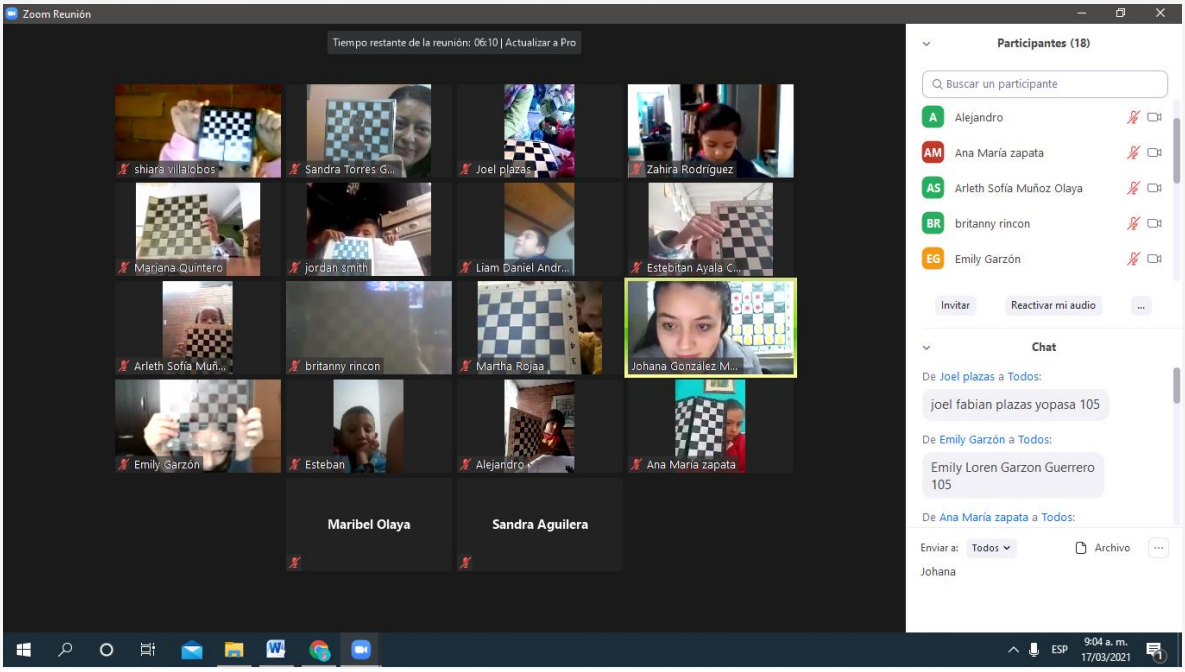
Magaz Lago, A. & García Pérez; E.M. (2015) *Protocolo Magallanes.* Guía Práctica de Usos en Procesos de Evaluación Educativa. Grupo Albor-COHS, Biazcaia, España.

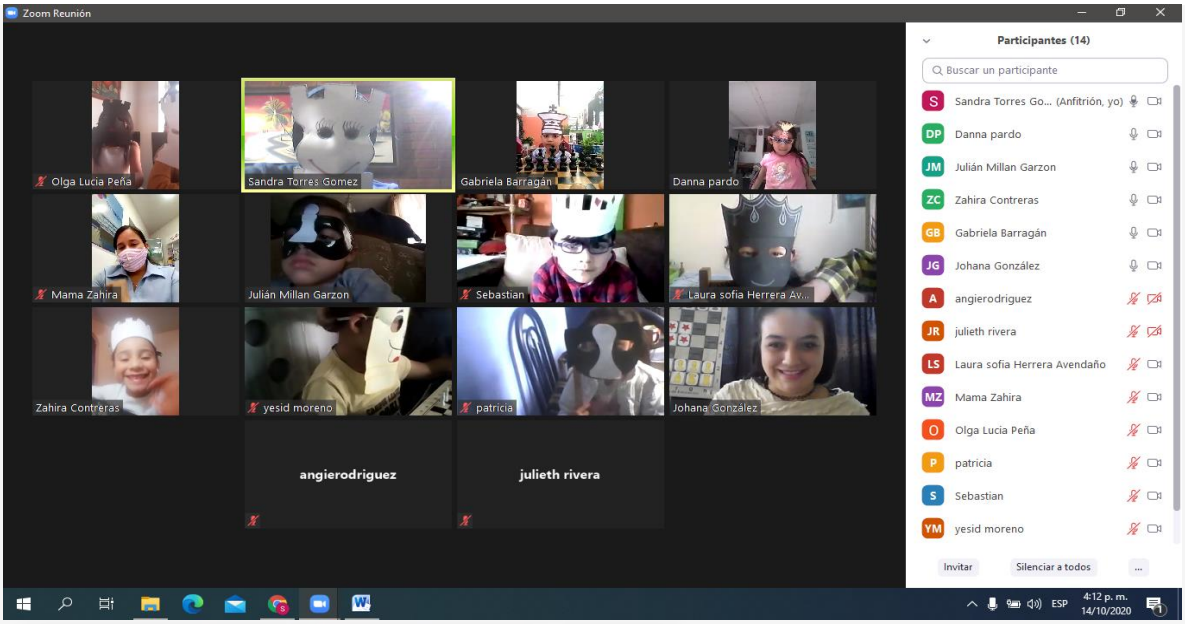
Martínez Migueles, M. (2014). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) Metodología de la investigación México: McGraw-Hill.

ANEXOS

ANEXO A. MUESTRA FOTOGRAFICA


Zoom Reunión
Tiempo restante de la reunión: 06:10 | Actualizar a Pro
shiara villalobos
Sandra Torres G...
Joel plazas
Zahira Rodríguez
Mariana Quintero
jordan smith
Liam Daniel Andr...
Estebitan Ayala C...
Arleth Sofía Muñ...
britanny rincon
Martha Rojaa
Johana González M...
Emily Garzón
Esteban
Alejandro
Ana María zapata
Maribel Olaya
Sandra Aguilera
Participantes (18)
Buscar un participante
Alejandro
Ana María zapata
Arleth Sofía Muñoz Olaya
britanny rincon
Emily Garzón
Invitar
Reactivar mi audio
Chat
De Joel plazas a Todos:
joel fabian plazas yopasa 105
De Emily Garzón a Todos:
Emily Loren Garzon Guerrero 105
De Ana María zapata a Todos:
Enviar a: Todos
Archivo
Johana
ESP
9:04 a. m.
17/03/2021


Zoom Reunión
Participantes (14)
Buscar un participante
Sandra Torres Go... (Anfitrión, yo)
Danna pardo
Julián Millan Garzon
Zahira Contreras
Gabriela Barragán
Johana González
angierodriguez
julieth rivera
Laura sofia Herrera Avendaño
Mama Zahira
Olga Lucia Peña
patricia
Sebastian
yesid moreno
Invitar
Silenciar a todos
Olga Lucia Peña
Sandra Torres Gomez
Gabriela Barragán
Danna pardo
Mama Zahira
Julián Millan Garzon
Sebastian
Laura sofia Herrera Av...
Zahira Contreras
yesid moreno
patricia
Johana González
angierodriguez
julieth rivera
ESP
4:12 p. m.
14/10/2020

ANEXO B: GUÍAS ELABORADAS

SECRETARIA DE EDUCACIÓN
COLEGIO INEM SANTIAGO PÉREZ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
"SER CULTOS PARA SER LIBRES"

EL TABLERO DE AJEDREZ

1. COLOREA UN CUADRO NEGRO Y OTRO BLANCO

2.RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

A . ¿Cuántos cuadros blancos hay? 32

B. ¿Cuántos cuadros negros hay? 32 C.¿Cuántos cuadros hay en total? 64

3.- Elige la palabra correcta y completa.

Fila Columna Diagonal

ANEXO C: MUESTRA DE LA CARTILLA, APRENDO JUEGO Y ME DIVIERTO

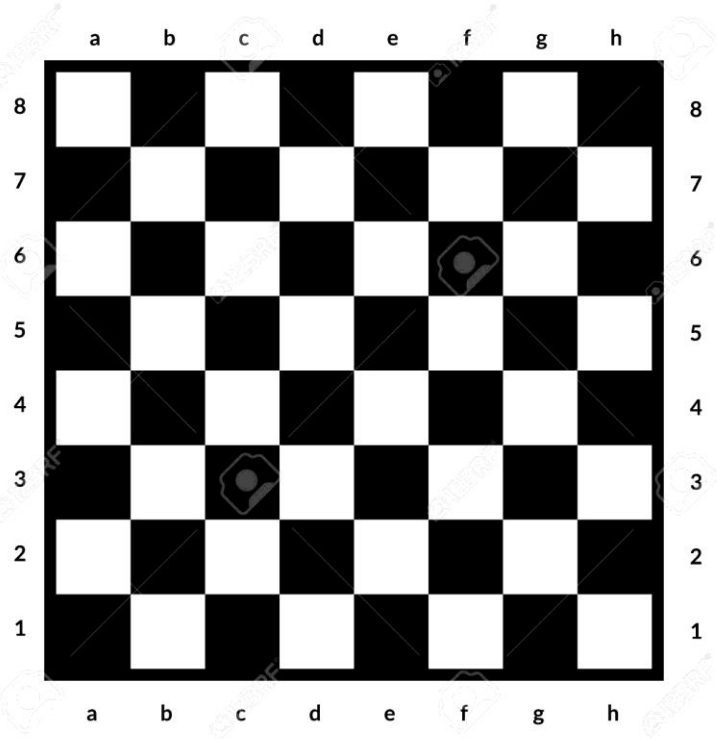
APRENDO, JUEGO Y ME DIVIERTO

INEM SANTIAGO PEREZ

BOGOTÁ

2021

Hoy veremos el tablero. Vamos a contar cuantos cuadros tiene.



- ¿Cuántos cuadros negros tiene el tablero?

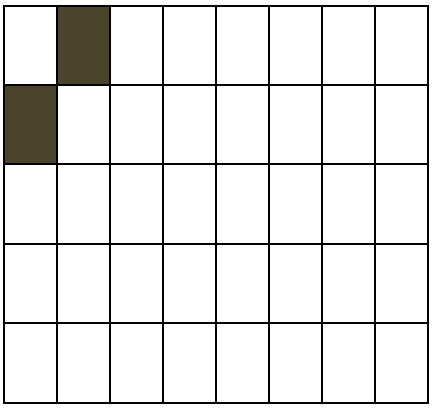
_____

- ¿Cuántos cuadros blancos tiene el tablero?

_____

_____

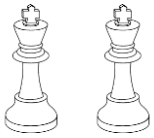
- Colorea el tablero de ajedrez al igual que el ejemplo.



Sigamos aprendiendo con las fichas del ajedrez.

- Cuenta y une la cantidad de fichas que hay.

-4 -3 -2 -1



- Hagamos títeres…

a) Dibuja tu ficha favorita sobre una cartulina.
b) Colorea.
c) Pega un palito de paleta para sostener el títere.

- Adivina Adivinador y Dibuja:

Un jardín de mariposas

Unas blancas y otras negras,

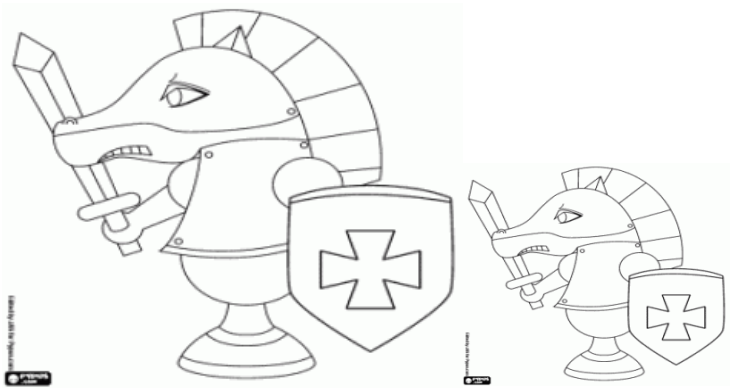
Muchos cuadros y peones

Y caballos comelones

Hay dos torres, Van los reyes con sus reinas._____

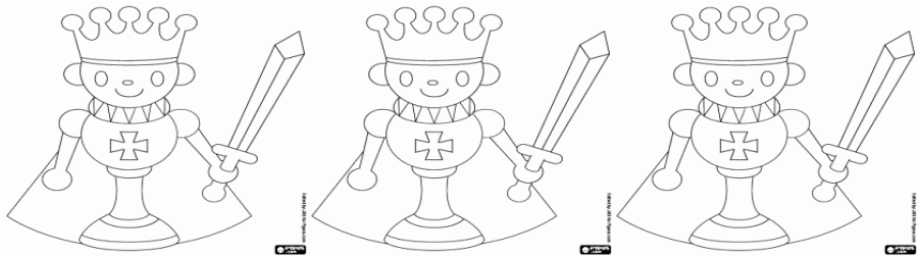
- Lee atentamente y sigue la instrucción

a. Colorea con rojo el caballo más grande y con azul el más pequeño.



TOMADO DE: https://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-ajedrez.html

b. Marca con una X el rey de la izquierda y con un O el de la derecha.



TOMADO DE: https://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-ajedrez.html

c. Dibuja al lado un peón más grande que el del modelo.