

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 (SEDE BACHILLERATO)
MEDELLÍN 4

WILLIAM EDUARDO ESQUIBEL PRADO
RUTH OSNAY LEMOS ARIAS
MARÍA LUCERO MESA GRISALES

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
MEDELLÍN
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 LÓPEZPUMAREJO (SEDE BACHILLERATO)
MEDELLÍN 4

WILLIAM EDUARDO ESQUIBEL PRADO
RUTH OSNAY LEMOS ARIAS
MARÍA LUCERO MESA GRISALES

Trabajo de grado para optar al título de especialista en pedagogía de la lúdica

Asesor

DARÍO ALEXANDER CHITIVA RODRÍGUEZ
Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA.
MEDELLÍN
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, junio de 2015

Las directivas de la Fundación Universitaria Los Libertadores, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo primero a Dios porque nos dio la fortaleza y la sabiduría para realizar las actividades, a nuestros padres por habernos dado la oportunidad de tener una excelente educación y sobre todo por ser un gran ejemplo a seguir, a nuestras familias porque gracias a su apoyo, sus consejos y palabras de aliento logramos sacar adelante nuestro proyecto profesional y continuar con nuestro crecimiento intelectual.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

A la Fundación Universitaria los libertadores, por contribuir al proceso de formación académica con una concepción clara del desarrollo integral de los niños, con el fin de planear, desarrollar y evaluar procesos educativos orientados a las necesidades educativas de la infancia, promoviendo una cultura investigativa.

A los docentes que con su apoyo y dedicación nos permitieron lograr la excelencia académica con una amplia comprensión del trabajo pedagógico y didáctico con la Infancia.

Un sincero agradecimiento a la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo por abrir sus puertas y sobre todo confiar en el proceso de investigación que se pretendía desarrollar, a la planta docente y a los estudiantes que con su participación lograron volverlo realidad.

A nuestro asesor de trabajo de grado, Mg Darío Chitiva, quien con sus conocimientos, y su experiencia nos impulsó a seguir adelante.

CONTENIDO

	pág.
RESUMEN.....	15
INTRODUCCIÓN.....	16
1. PROBLEMA.....	19
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	22
1.3 ANTECEDENTES.....	22
1.3.1 ANTECEDENTES EMPÍRICOS.....	22
1.3.2 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	24
2. JUSTIFICACIÓN.....	26
3. OBJETIVOS.....	30
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	30
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	30
4. MARCO REFERENCIAL.....	31
4.1 MARCO CONTEXTUAL.....	31
4.3 MARCO TEORICO.....	35
4.4 MARCO LEGAL.....	53
5 DISEÑO METODOLÓGICO.....	56
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	56
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	61

5.3 INSTRUMENTOS.....	62
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	64
5.5 DIAGNÓSTICO.....	74
6. PROPUESTA.....	76
6.1 TÍTULO.....	76
6.2 DESCRIPCIÓN.....	76
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	77
6.4 OBJETIVO.....	77
6.5 TALLERES, METODOLOGÍAS, ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	77
7. CONCLUSIONES.....	85
8. RECOMENDACIONES.....	87
BIBLIOGRAFIA.....	88
ANEXOS.....	92

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Horarios clases de educación física por jornada.....	65
Tabla 2. Análisis estadístico variable edad.....	69

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfico 1 Principales actividades que adelantan los docentes.....	66
Gráfico 2 Principales inconvenientes que se han evidenciado.....	66
Gráfico 3 Estrategias lúdico-pedagógicas.....	67
Gráfico 4 Distribución por grados.....	68
Gráfico 5 Distribución por sexo.....	69
Gráfico 6 Distribución por estrato socioeconómico.....	69
Gráfico 7 Distribución principales actividades.....	70
Gráfico 8 Distribución principales inconvenientes.....	71
Gráfico 9 Afectación del aprendizaje.....	72
Gráfico 10 Estrategias lúdicas adicionales.....	72
Gráfico 11 Ajedrez como herramienta.....	73

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta para docentes.....	92
Anexo B. Encuesta para estudiantes.....	93
Anexo C. Consentimiento informado.....	94
Anexo D. Estudiantes de grado sexto aplicando conceptos ajedrez.....	95
Anexo E. Estudiantes de grado sexto practicando ajedrez	95
Anexo F. Estudiantes de grado séptimo realizando taller sobre ajedrez.....	96
Anexo G. Estudiantes de grado octavo jugando ajedrez.....	96
Anexo H. Estudiantes de grado octavo practicando conceptos de ajedrez....	97
Anexo I. Estudiantes de grado noveno desarrollando el taller ajedrez.....	97
Anexo J. Estudiantes de grado noveno practicando ajedrez en el aula.....	98

LISTA DE ILUSTRACIONES

	pág.
Ilustración 1 Mapa Contexto Barrial.....	32
Ilustración 2 Sede Institución	32

GLOSARIO

AJEDREZ: juego de mesa en el que se enfrentan dos jugadores, cada uno de los cuales tiene 16 piezas de valores diversos que pueden mover, según ciertas reglas, sobre un tablero dividido en 64 cuadros alternativamente blancos y negros; gana el jugador que consigue dar mate al rey de su contrincante.

DIDÁCTICA: disciplina o conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje y que guía y orienta la docencia para que pueda generar procesos de construcción de conocimiento.

EDUCACIÓN: formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

EDUCACIÓN FÍSICA: conjunto de disciplinas, especialmente escolares, que tienen como fin el desarrollo del cuerpo mediante la práctica del deporte.

ETNOGRAFÍA: la etnografía es un método de investigación que consiste en observar las prácticas culturales de los grupos sociales y poder participar en ellos para así poder contrastar lo que la gente dice y lo que hace.

HERRAMIENTA: elemento elaborado con el objetivo de hacer más sencilla una determinada actividad o labor mecánica, subprograma o módulo encargado de funciones específicas y afines entre sí para realizar una tarea. Una aplicación o programa puede contar con múltiples herramientas a su disposición.

INVESTIGACIÓN: proceso que comprende la reunión y el análisis de información, la obtención de conclusiones con el fin de determinar la causa del accidente o

incidente, adoptar medidas tendientes a evitar su repetición y hacer efectiva la responsabilidad y/o recomendaciones de seguridad.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: el método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela.

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

PARADIGMA: significa ejemplo o modelo. En todo el ámbito científico, religioso u otro contexto epistemológico.

PEDAGOGÍA: del griego antiguo pedagogos: Paidós (“niño”) y gogía (“llevar” o “conducir”). Conjunto de saberes que se encargan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano que ayuda a impartir, instruir y educar permanentemente al hombre en cualquier período de su desarrollo en función de su vida cultural y social.

PROGRAMA: proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen algo que se va a realizar

RESUMEN

El proyecto de intervención educativo implementa el juego del ajedrez como estrategia lúdico-pedagógica para contribuir en el desarrollo del programa de educación física, recreación y deporte en las instalaciones de la I. E Alfonso López Pumarejo (sede bachillerato) en el año 2015.

Parte del análisis de la problemática actual que afecta la institución es la falta de espacios acondicionados para el normal desarrollo de la actividad física.

Se utilizó el enfoque etnográfico donde mediante técnicas como la encuesta a docentes del área de educación física, a estudiantes de sexto a undécimo grado y observación participante se pretendió determinar el contexto general de la realidad de la comunidad educativa frente al interés de la enseñanza y la práctica del ajedrez, partiendo del análisis de percepciones particulares de los involucrados.

Palabras claves: lúdica, recreación y deporte, ajedrez, educación física y pedagogía

INTRODUCCIÓN

El proyecto de tiene como finalidad principal presentar el juego del ajedrez como estrategia lúdica que permita a los miembros de la comunidad educativa, desarrollar actividades de educación física alternativas y complementar su proceso de formación lúdica.

Se realizó en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, ubicada en la comuna 8 del área metropolitana de Medellín, con un total de 177 estudiantes pertenecientes a los grados sexto a noveno, entre los cuáles se indagó sobre los principales inconvenientes, dificultades e intereses que presentan frente a la realización de la educación física en la institución.

La educación en general es un proceso cambiante, que constantemente debe ajustarse a las dinámicas y contextos sociales en los que se desarrolla. “No hay concepto de educación que con el tiempo permanezca, a partir de esta afirmación debe reconocerse que la educación física también ha estado mediada por esas mismas dinámicas, además de otras connotaciones que revisten un carácter teórico y epistemológico. Desde esa misma perspectiva otras disciplinas, como la antropología y la sociología han realizado aportes que han cambiado no sólo la connotación sino las prácticas alrededor de la educación física”.¹

“A través del tiempo, el escenario escolar ha sido considerada como un lugar privilegiado para que niños, niñas y jóvenes se reconozcan como sujetos por medio de la motricidad que posibiliten la transformación del contexto social

1. URIBE, I. (2007). Teoría y práctica de la Educación Física. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción .Pág. 11-22.

Sujetos que promuevan aspectos propios de la existencia como “la identidad, la interacción, la inclusión, la interculturalidad, el respeto, la resistencia, el control, la vinculación, la transformación, la diferenciación, la autonomía, la visibilización, la democracia, el arraigo y la potencialización del sujeto”.

En ese sentido, la normatividad vigente en nuestro país y la de cada institución educativa debe garantizar que los programas de educación física, recreación y deporte se realicen en óptimas condiciones, teniendo en cuenta la continuidad, el seguimiento y la participación de todos estudiantes, para que a través de la lúdica del cuerpo puedan generarse interacciones con el saber específico y otras competencias que debe adquirir como ciudadano. 2

“La Educación física, recreación y deporte puede ser considerada una disciplina privilegiada para la formación integral de los individuos, en la medida en que tiene gran acogida en la población estudiantil como área fundamental del currículo y su importancia viene creciendo no sólo para la comunidad educativa en general sino para los direccionamientos del gobierno nacional.”²

Lamentablemente, muchas veces los direccionamientos de orden administrativo nacional, distan de la realidad que acontece en la comunidad educativa institucional, cada vez se cuenta con una mayor cantidad de estudiantes que deben acomodarse para recibir clases en un mismo escenario y esto por supuesto trae como inconveniente que se cuenta con un espacio más reducido para poder llevar a cabo las práctica educativas, siendo la educación física, una de las más perjudicadas pues a diferencia de las otras áreas pertenecientes a la malla curricular, para su correcto desempeño se requieren implementos y escenarios amplios y al aire libre.

2. ARBOLEDA, R. (2010). Las expresiones motrices y la construcción de ciudadanía: Una reflexión desde las experiencias significativas. *Educación Física y Ciencia*, 12, 13-23.

Ésta problemática ha llevado a que algunas instituciones amparadas en la autonomía escolar reduzcan el número de horas asignadas para desarrollar el plan educativo institucional y que ésta área no pueda desarrollarse con calidad. “Se hace necesario desde la práctica docente, generar alternativas para que pese a los inconvenientes se pueda seguir aportando a la formación del ser humano en el horizonte de su complejidad, el desarrollo del pensamiento, la expresión y la lúdica a través de acciones motrices y la destreza operativa” 3 .

El deporte que se practica en la escuela debe adaptarse a los intereses y posibilidades de los estudiantes en cada contexto particular, esa es la razón principal por la que en los últimos años se ha promovido los juegos de mesa como complemento a los programas educativos institucionales. Ha tomado especial interés el ajedrez gracias a las ventajas que desarrolla a nivel cognitivo; incorporarlo en la enseñanza educativa puede ser útil no sólo como estrategia lúdica pedagógica sino como complemento para el currículo de educación física, recreación y deporte en las instituciones.

El ajedrez además de ser un juego complejo y entretenido, es un socio jerarquizado de las disciplinas escolares, que promueve la sociabilidad de los estudiantes, los esfuerzos de auto superación, la adquisición de valores y la formación de ciudadanos. Se ha destacado que tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en los niños de edad escolar y por las innumerables aplicaciones en situaciones de la vida diaria y por el desarrollo de pensamiento creativo, el juego ayuda decisivamente a la modelación de conductas positiva.

3. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL MEN (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá: MEN

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es uno de los deberes principales del área de educación física, recreación y deporte promover no solamente el desarrollo motriz, sino también el cuidado de sí mismo, la relación con los otros y con el entorno, de tal manera que en virtud de su práctica se amplíe la conciencia de la acción humana. También varios autores le han asignado la tarea de la formación de estudiantes competentes para vivir humanamente, teniendo como referente las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego. 4

En esta concepción formativa, lo corporal es la condición de posibilidad de ser, estar y actuar en el mundo. El juego es la condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana” 4

La actuación humana en el mundo, mediada por lo corporal, implica ser competente en lo motriz, en procesos de adaptación y transformación; en lo expresivo, en procesos de autocontrol y comunicación; y en lo axiológico, para el cuidado y la preservación de las condiciones vitales del individuo, en concordancia con el entorno social y natural. Desde esta perspectiva, el desarrollo de competencias supone realizar prácticas físicas, deportivas, gimnásticas, expresivas o atléticas como medios para alcanzar fines educativos.

4. BLANCO, U. (1996) Sistema Instruccional de Ajedrez. Congreso De La República, 1996, Caracas.

“La educación física, recreación y deporte busca la formación, el fomento y la promoción de saberes y prácticas apoyados en la expresión motriz. Igualmente, la educación de la sensibilidad y el desarrollo del lenguaje corporal, articulados a un uso creativo del tiempo libre ya la producción de técnicas deportivas, de danza y de trabajo, con el fin de aportar a la construcción de cultura“.

La efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física depende de que se realice en un ambiente adecuado y cómodo para los estudiantes, un ambiente deplorable contribuye a la incomodidad del estudiante llevándolo incluso a la deserción de sus estudios. 5

“El diseño de la infraestructura educativa y los ambientes educativos que la conforman, deben ser concebidos y diseñados en consideración de los aspectos fisiológicos, psíquicos, biológicos y de quienes los utilizaran, docentes y estudiantes, que pasaran una parte significativas de sus vidas desarrollando actividades educativas, por tanto estos deben ser confortables y cumplir con los aspectos resaltados”. 5

Partiendo de la premisa que un ambiente confortable genera un aporte significativo en el proceso enseñanza- aprendizaje, todas las instituciones educativas deben garantizar las condiciones para que se cumplan las metas propuestas en el plan educativo para cada una de sus áreas, sin embargo pese a que exista voluntad institucional de parte de las directivas, hay factores externos que parecen afectar las condiciones en las que se da la enseñanza. 5

5. ESCALANTE, T (2010) Espacio físico educativo. Revisado desde internet: <http://www.arqhys.com/construccion/espacio-fisico-educativo.html> el día 27 de abril de 2015

Ese es el caso de la institución que fue escenario de la intervención pedagógica, donde el grupo de trabajo pudo detectar que existen principalmente inconvenientes con el aprovechamiento de la planta física. La institución es pequeña en dimensión pero cuenta con una gran cantidad de estudiantes matriculados para el periodo académico.

A pesar de esa dificultad, el área administrativa ha podido generar estrategias que permitan desarrollar las clases de todo el currículo, excepto para el área de educación física ya que la mayoría de sus actividades deben desarrollarse al aire libre, en espacios amplios y con el uso de implementos deportivos. En esa misma perspectiva se ven enfrentados al problema que único escenario para la práctica deportiva está ubicado en el patio central, rodeado por las aulas de clase, así que cualquier deporte que se practique hace que se produzca incomodidad para los otros grupos de clase, así como altos niveles de ruido y de esa forma se altera el normal desarrollo de los procesos pedagógicos alterando el clima escolar y el aprendizaje de todo el estudiantado.

Ante ésta situación, se han generado diversas estrategias para darle continuidad al programa de educación física. Una de las estrategias propuestas ha sido realizar actividades de aula, trabajos escritos, exposiciones entre otras; pero esa situación no permite alcanzar los logros descritos y afecta el aprendizaje de los estudiantes. Una estrategia adicional que ha sido considerada es la enseñanza del ajedrez, quien además de ser considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, posee características lúdicas e intelectuales y su práctica conlleva al desarrollo de grandes habilidades mentales, y en ese sentido constituye un recurso pedagógico de gran valor para optimizar o facilitar el aprendizaje de este deporte, y quizás más importante, el aprendizaje en otras áreas académicas.

Este deporte ofrece herramientas que permiten desarrollar el pensamiento en el campo de la lógica – matemática, y del pensamiento abstracto en general (concentración, desarrollo de la memoria y capacidad de análisis), ayuda a mejorar y adquirir habilidades fundamentales en el campo del desarrollo emocional (disciplina, madurez, desarrollo de la percepción e intuición, capacidad de planificación, aumento de confianza en sí mismo y objetividad al tomar decisiones). De esta manera, con el ajedrez, se pretende generar una herramienta lúdica pedagógica que permita complementar el desarrollo del programa de educación física mediante el correcto aprovechamiento de los espacios ofrecidos por la institución.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Puede el juego del ajedrez emplearse 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?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes Empíricos. A continuación se plantean algunos de los reportes que se generaron a partir de las experiencias de instituciones en varios lugares del mundo que incorporaron el ajedrez como estrategia pedagógica

Uno de los hallazgos más importantes reportados por un estudio sobre la importancia de la educación física que se adelantó en la Universidad de Granada, se afirma que los valores que se encontraron más consolidados en el currículum de educación física fueron: cooperación, autonomía, tolerancia y participación

Por tal razón, debe resaltarse la importancia de que las instituciones educativas por medio del currículum escolar fortalezcan los programas de educación física, ya que con su correcto desarrollo no sólo se estarán fomentando el desarrollo motor y la práctica deportiva sino que se estarán fortaleciendo valores que contribuyen al desarrollo integral de la persona.

Otro estudio realizado por Vargas et al sobre la importancia de la educación física en el currículum escolar, hace referencia a la importancia de la motivación que deben tener los estudiantes para el desarrollo de la práctica de la educación física en el ámbito educativo. Se plantea también en ese mismo texto que si bien la motivación individual es de suma importancia, la motivación externa que debe ser promovida por los docentes permitirá que el estudiante esté motivado para realizar un aprendizaje constante en cada una de las acciones que rodea su ambiente académico y que el estudiante esté preparado para esas circunstancias debe constituirse en uno de los desafíos de la educación actual.

El modelo de educación transmisionista ha sufrido muchos cambios a lo largo de los años, en la actualidad el proceso de aprendizaje es dinámico e involucra a varios actores; cada estudiante es partícipe de su propio proceso de enseñanza, pero desde la profesión docente debemos incentivar y promover la participación activa y motivada de cada uno de los estudiantes

Es de suma importancia, interesarse como docente en los estudiantes atendiendo a sus logros intelectuales, sociales, morales y emocionales y teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y sus aprendizajes previos y su activa participación en las clases favorece los procesos de enseñanza aprendizaje y construye y promueve ciudadanía. La enseñanza del ajedrez propicia y promueve la organización de experiencias educativas inéditas, ejercicios nuevos en la construcción de conocimiento, una experiencia promotora del aprendizaje del juego como medio para la recreación, el placer lúdico, la interacción social.

Como se ha podido resaltar existen múltiples estudios en varios países sobre la estrecha relación que existe entre la educación física y los beneficios que ofrece la práctica del ajedrez, pero existen pocos artículos que relacionen la enseñanza del ajedrez como esta estrategia para la solución del problema de falta de espacios deportivos para la lúdica y la recreación de allí la importancia de nuestra investigación.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos. Durante la recolección de información sobre el tema central el ajedrez como herramienta lúdico- pedagógica se hizo la revisión de monografías de grado y artículos de investigación en los que se trabajan temas de estrecha relación con el problema de investigación planteado en el presente proyecto de grado

A continuación, se presenta la síntesis de algunas de las investigaciones que se tuvieron en cuenta para fortalecer el proyecto de grado

Según el artículo publicado por Meinel “El movimiento humano debe ser visto como una acción que conduce siempre a la realización de una tarea cinética concreta, determinada por la relación dialéctica del ser humano con el medio. Toda acción humana, y por ende deportiva y educativa, está determinada por relaciones propias del hombre con los otros hombres y con el mundo de las cosas, como una forma de comportamiento orientada a una finalidad. Estas finalidades se dirigen hacia la utilización pedagógica del movimiento, como medio formativo y educativo de conservación de la salud, de trabajo físico, de creación artística, de comunicación humana y de adquisición de conocimientos” 6.

6. MEINEL, K. (1977). Didáctica del movimiento. La Habana: Editorial ORBE.

Según éste artículo, la práctica deportiva y educativa está directamente relacionada, esa interrelación es muy notoria al desarrollar los planes curriculares, pues mediante estos procesos los estudiantes aprenden a relacionarse espacial, académica y socialmente con sus compañeros.

En este planteamiento, también el autor, se destaca principalmente que durante el proceso de enseñanza deportiva, se da una sinergia entre el ser humano y el medio donde se realiza la acción, siendo éste último de vital importancia para el correcto desarrollo de las acciones, de allí la importancia que las acciones deportivas se realicen en los medios idóneos para ello. Este es uno de los artículos que resalta la importancia de que desde el área administrativa y educativa se dé las condiciones mínimas necesarias para que los estudiantes puedan desarrollar las competencias en educación física.

En otro estudio realizado por Ruiz et al, considera que el juego de ajedrez en las escuelas fomenta la participación de los estudiantes de todos los ciclos de forma verbal o gestual, estimula la curiosidad y el sentido crítico, los deseos de aprender un juego nuevo. “Un modelo didáctico centrado en las interacciones entre estudiantes y profesor que promueva la participación de los estudiantes en las clases provoca avances que no sucederían de manera espontánea y es promotora del auto aprendizaje como capacidad estratégica de una educación para toda la vida”.⁷

7 RUIZ, A. M. (2010) Volver a pensar la pedagogía de la educación física escolar: experiencia, saber y práctica pedagógica., v. 13, n. 1, p. 113, enero./abr.

En esa misma perspectiva, el artículo resalta que la promoción de la participación en las clases favorece los aprendizajes significativos y la sociabilidad de los estudiantes. Atendiendo al nuevo rol docente transformando el profesor su función de instructor para convertirse en un facilitador y coordinador de los aprendizajes grupales teniendo un rol activo multidireccional, en lugar de su rol pasivo de comunicación en una sola dirección.

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”⁷

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.

⁷ RUIZ, A. M. (2010) Volver a pensar la pedagogía de la educación física escolar: experiencia, saber y práctica pedagógica., v. 13, n. 1, p. 113, enero./abr.

2. JUSTIFICACIÓN

“El educador no fabrica ni moldea, sino que crea las condiciones para que las personas puedan, utilizando sus recursos personales, y los medios que el educador pone a su alcance, apropiarse de los saberes, interpretarlos, resignificarlos, reconstruirlos, esto es precisamente lo que se propone con la elaboración de éste proyecto de intervención”. 8

La teoría de los juegos de mesa ampliamente debatida de mesa puede ser un área de trabajo interesante para estos efectos, y dentro de ella se tratará de justificar la inclusión del ajedrez en el ámbito educativo, como aporte para esa difícil tarea. El juego es una actividad humana, que transcurre en un tiempo y un espacio determinado. Está entre lo real y lo fantástico, es libre y a la vez tiene reglas. Es libre porque sólo puede jugarse por voluntad propia, si se juega “obligado” pierde el sentido. Pero a la vez tiene reglas sin las cuales es imposible jugar, se dice que cuando se juega se actúa, y esa actuación tiene intencionalidad

Si relacionamos la posible aplicación de los juegos de mesa, especialmente el ajedrez en el campo educativo, cabe resaltar que no se trata de una idea nueva, se afirma que la finalidad de la educación es hacer “que aquel que llega al mundo sea acompañado al mundo y entre en conocimiento del mundo, que sea introducido en ese conocimiento por quienes le han precedido... que sea introducido y no moldeado, ayudado y no fabricado”, uniendo los conceptos, podemos darle al juego una finalidad, un para qué.

8. CHOCA, Andrés. (2011) El juego del ajedrez y la educación crítica PROEX N° 3, Melo, Cerro Largo - Uruguay

Lograr que el otro pueda ir haciéndose a sí mismo, pues la relación educativa no es una relación de posesión. Por tanto, debemos resignificar la participación del estudiante en su proceso de formación, permitiéndole al que se educa, que pase a ser actor y no sólo espectador.

El ajedrez, ya sea como juego de mesa, o como ha sido catalogado recientemente, deporte ciencia posee las características necesarias para cumplir con todos los objetivos propuestos de herramienta lúdico-pedagógica, y puede ser utilizado en el sentido expresado.

“En un sentido general es un juego entre dos personas (o entre dos equipos), con iguales condiciones para ambos al inicio del mismo, sin intervención del azar, donde cada uno posee 16 piezas (1 Rey, 1 Dama, 2 Torres, 2 Alfiles, 2 caballos y 8 peones). El objetivo del juego es atrapar al rey contrario con las piezas propias antes que el otro jugador haga lo propio”.⁹

Este juego, que es muy particular, además de recurso didáctico, tiene en su ejercicio diario múltiples beneficios adicionales. “Estimula y desarrolla áreas como la memoria, atención, concentración, organización del pensamiento lógico y la paciencia, y aquellas que se relacionan directamente con la educación crítica como elaboración de planes propios a partir de la comprensión de otros pre-existentes, estimulación de la independencia en el razonamiento y la toma de decisiones, elevación. Todos sus beneficios se transfieren a otras áreas del conocimiento”.⁹

9. VARGAS, P. y OROZCO, R. (2004). La importancia de la educación física en el currículum escolar. *Revista Intercedes*, 5(7). Consultado e 4 de julio del 2008 en www.intersedes.ucr.ac.cr

El ajedrez es una notable herramienta pedagógica que ayuda al desarrollo intelectual de los niños y los jóvenes, tanto es así que organismos de orden mundial como la UNESCO han recomendado oficialmente a todos sus países miembros el incorporar el ajedrez como materia educativa en la enseñanza primaria y en la enseñanza secundaria. 9

El proyecto de intervención busca generar una solución alterna, ante un problema sentido en la comunidad educativa; estudiantes, profesores y directivos de la institución pues pretende mejorar algunos de los aspectos que afectan el buen desarrollo de labores escolares, así como mejorar el aprovechamiento del espacio físico mediante una alternativa lúdica y pedagógica sin generar interferencias en las aulas de clase. 9

9. VARGAS, P. y OROZCO, R. (2004). La importancia de la educación física en el currículum escolar. *Revista Intercedes*, 5(7). Consultado e 4 de julio del 2008 en www.intersedes.ucr.ac.cr

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar la enseñanza y práctica del ajedrez como herramienta lúdico-pedagógica para el desarrollo del programa de educación física, recreación y deporte mediante el aprovechamiento y utilización del espacio físico en la I. E Alfonso López Pumarejo (Sede bachillerato)

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Caracterizar las principales manifestaciones y percepciones de la comunidad educativa institucional frente a la problemática de la falta de espacio para el normal desarrollo de la educación física, recreación y deporte

Presentar un contexto general de la realidad de la comunidad educativa frente al interés de la enseñanza y la práctica del ajedrez, partiendo del análisis de percepciones particulares.

Incentivar el buen aprovechamiento de los espacios físicos a través de la práctica del ajedrez como alternativa lúdico- pedagógica.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La implementación de este proyecto de intervención se realizó en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, ubicada en el área metropolitana de Medellín, departamento de Antioquia.

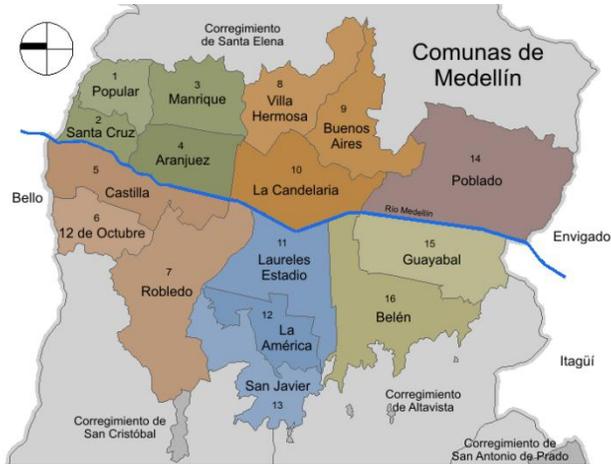
Contexto Local

Medellín es la capital y ciudad más poblada del departamento colombiano de Antioquia, la tercera ciudad más grande del país y la tercera ciudad más poblada de todo el territorio nacional.

Está situada en la región natural conocida como Valle de Aburrá, en la cordillera central de los Andes, constituyéndose como el mayor centro urbano de tal ramal de la cadena montañosa andina.

Se extiende a ambas orillas del río Medellín, que la atraviesa de sur a norte, y es el núcleo principal del área metropolitana del Valle de Aburrá. La ciudad tiene una población de 2.441.123 habitantes (2014), mientras que dicha cifra, incluyendo el área metropolitana, asciende a 3.731.447 personas (2014).

Foto 1 Mapa Contexto Barrial. (*)



(*) . Mapa de las comunas del área metropolitana de Medellín. Imagen tomada desde la página de la Alcaldía de Medellín, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Comunas_de_Medellin.png consultada el 14 de abril de 2015.

“La Comuna 08 Villa Hermosa es una de las 16 comunas de la ciudad de Medellín, capital del Departamento de Antioquia. Se encuentra ubicada en la zona Centro Oriental de la ciudad. Limita por el norte con la comuna 3 Manrique; por el oriente con el corregimiento de Santa Elena; por el occidente con la comuna 10 La Candelaria; por el sur con la comuna 9 Buenos Aires.” 10

“De acuerdo con las cifras presentadas por el anuario estadístico de Medellín realizado en 2005, cuenta con una población de 104,450 habitantes, de los cuales 48,293 son hombres y 56,157 son mujeres. La gran mayoría de la población está por debajo de los 39 años (67.2%) del cual el mayor porcentaje lo aporta la población adulta joven (41.7%) con rango de edad de 15 a 39 años.”. 10

Según las cifras presentadas por la encuesta calidad de vida el estrato socioeconómico que predomina en Villa Hermosa es el 2 (bajo), el cual comprende

el 38.5 % de las viviendas; seguido por el estrato 1 (bajo-bajo), que corresponde al 30.3 %; muy cerca le sigue el estrato 3 (medio-bajo) con el 30.2 %; prácticamente estos dos estratos tiene un empate técnico y el restante 0.9% lo conforma el estrato 4 (medio).

Según la Secretaría de Planeación Municipal, la Comuna 8 presenta un estrato socio-económico bajo, donde el 46.3% de las viviendas son de estrato 2. La condición económica que caracteriza las familias de la Institución es media-baja, con múltiples dificultades en términos de ingreso y de capital monetario para acceder a los bienes y servicios de calidad. En general, la situación social y económica de las familias es precaria, traduciéndose en necesidades y carencias que retrasan el desarrollo social y humano propio de esta comunidad.¹⁰

Contexto social

El grupo social al cual pertenecen las familias de los estudiantes es de nivel bajo provienen de los barrios: Enciso, El Pinal, Sucre, 13 de Noviembre, Boston, Isaac Gaviria, La Ladera, La Libertad, Llanaditas, Los mangos y Manrique pertenecientes al barrio Villahermosa, comuna 09 del área metropolitana de Medellín.

10. Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Hermosa_%28Medell%C3%ADn%29 consultado el 27 de marzo de 2015

Como caracterización socio demográfica se encontró que las familias son generalmente numerosas debido a razones económicas y el desplazamiento forzado. Además, en una mayor proporción, están conformadas por mujeres cabeza de hogar y muchos hijos. Un menor número está constituido por familias nucleares. Dentro de la Institución cada año se presenta una minoría de familias “flotantes”, que por razones económicas cambian de domicilio, lo que conlleva a la deserción escolar.

Los padres y madres de familia poseen una alta tasa de analfabetismo y una formación profesional casi nula, conformando así una mano de obra poco calificada para el desempeño de actividades laborales y obtención de salarios dignos. El mayor número de la población se desempeña en actividades escolares, las mujeres, cabeza de familia en su mayoría, son amas de casa o trabajan como empleadas domésticas o en oficios varios.

Foto 2. Sede Institución (**)



(**) . Fotografía de la sede de la institución Tomada de la página oficial de la institución
Fuente <http://www.iealpuma.edu.co/index.php?id=13215&idmenutipo=1843&tag=>
consultada el 10 de abril de 2015

La participación de los padres de familia en la comunidad educativa y en los proyectos que se generan es muy poca, es una participación pasiva, lo que hace que exista una comunicación deficiente entre los padres de familia y la Institución.

La responsabilidad de los hogares está siendo asumida por mujeres, en un alto porcentaje, lo que evidencia la ausencia de la figura paterna y una estructura familiar descompuesta. También hay hogares bien constituidos que transmiten la formación de valores de los padres a sus hijos. En cuanto a las viviendas, más de la mitad de las familias viven en casas arrendadas y aproximadamente un 40% vive en casas propias, aunque de regulares condiciones. Un 9% de ellas están catalogadas como viviendas de alto riesgo.

CONTEXTO INSTITUCIONAL

La institución que nos permitió realizar la implementación del proyecto de intervención lleva por nombre La Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, es de tipo público con educación formal de calendario A, la institución cuenta con jornadas tanto en las horas de la mañana, como en la tarde. A continuación se hará una pequeña reseña histórica de la institución

La Institución Educativa, fue creada mediante el Decreto No. 0093 del 22 de enero de 1981, con el nombre de IDEM “Villa Hermosa”, ubicado en el Barrio de Villa Hermosa, Carrera 40 No. 59ª-21, donde actualmente funciona la escuela “Agustín Nieto Caballero”. En el año 1987, el colegio se ubicó en la planta física donde actualmente funciona. Está localizado en la zona Oriental de Medellín, Comuna 8, Barrio La Ladera, calle 58 No. 36B-40. Vecino de los barrios Villa Hermosa, Enciso, Los Ángeles y Boston.

4.2 MARCO TEÓRICO

Lúdica

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular. De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares.

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir,

expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía. 11

Espacio Educativo

El espacio educativo constituye un eje fundamental para el desarrollo de los aprendizajes. En este efecto, un habiente educativo que ofrece ricas y variadas oportunidades para favorecer el juego, la explicación, la curiosidad, la imaginación y la interacción tiene una directa incidencia en la calidad de los procesos educativos. Cuando hablamos de espacios educativos, nos estamos refiriendo al conjunto de aspectos que conforman un ambiente de aprendizaje en el cual es posible desarrollar diversas situaciones pedagógicas. En algunos currículos, se los identifica también como escenarios, contextos simplemente como ambientes físicos.

Es importante destacar que, en la actualidad cuando se alude al espacio educativo, no sólo se está haciendo referencia a la sala de actividades de un establecimiento o al patio de juegos, sino a las más diversos espacios donde es posible establecer un encuentro educativo sistemático.

11. JIMÉNEZ V. Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 25

En consecuencia, la comprensión del espacio educativo dentro del currículum de la educación adquiere una dimensión amplia, creativa y reflexiva, debido a que integra a otros ambientes en los cuales se desenvuelven los niños y las niñas, generando un auténtico diálogo pedagógico, a partir del cual van sugiriendo preguntas, comentarios, observaciones y exploraciones activas que contribuyen en la progresión de los aprendizajes. Debemos tener siempre presente que estos espacios son unos laboratorios vivos, una fuente inagotable de aprendizajes que aportan al mejoramiento de la calidad educativa.

El espacio educativo, entendido en el sentido expuesto, puede ser "mirado", entonces, en sus características de espacio material y en sus cualidades de espacio simbólico. Como espacio material, el edificio y sus instalaciones conforman un conjunto de condiciones que afectan la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Por una parte, generan sensaciones de comodidad o de incomodidad, seguridad o peligro, potencialidad o carencia, y con ellas comprometen la facilidad o dificultad de los sujetos para encontrarse preparados frente a las demandas del mundo del trabajo.

Por otro lado, en el modo como facilitan o bloquean el movimiento, la exploración y el intercambio, inciden también en la riqueza y diversificación de comportamientos. Por último, la calidad y la diversificación de las instalaciones y del equipamiento didáctico, afectan directamente el tipo y complejidad de las experiencias curriculares en las que participan docentes y alumnos. 12

12. Disponible en internet: <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/el-espacio-educativo> consultado el 25 de abril de 2015

Educación Física

La educación física en su devenir histórico, y en la misma construcción paulatina de la educación institucionalizada, ha estado presente de diferentes maneras y perspectivas en los procesos de estructurar un currículo abierto y flexible, con miradas permanentes a los cambios y las necesidades de los estudiantes y a las condiciones de los contextos donde estos se desarrollan. Su actual andamiaje es producto de procesos sociales, educativos, políticos y económicos que transforman constantemente y de manera sistemática su cuerpo teórico, y que asumen prácticas diferenciadas en periodos determinados de la historia. Revisar de manera sucinta este trayecto es necesario para comprender la configuración conceptual y epistemológica del área.

Así, a inicios del siglo XIX se puede advertir una marcada tendencia al fortalecimiento del cuerpo en términos físicos, con clara orientación militar. Dando respuesta de alguna manera a las condiciones educativas y políticas del momento, en donde la rigurosidad y los esquemas corporales dirigidos y estrictos formaban ciudadanos aptos para producir económicamente y colaborar con el interés general de la Nación. Si bien, a mediados del siglo XIX se incluye en el Decreto Orgánico de Instrucción Pública de 1871 una formación que integre el espíritu, continúa siendo fundamental y relevante el adiestramiento del cuerpo como medio de preparación para la guerra.

Además de esta alta incidencia política en la formación del cuerpo y del ser que se tuvo a inicios del siglo XX intervención de la iglesia en la educación; siendo la formación de la moral la prioridad en los procesos educativos, concibiendo una formación física que propendía a la prudencia y el acatamiento de la moralidad. Un cuerpo limitado, un pensamiento sujeto a las directrices sociales y religiosas de la época; expresiones corporales y motrices, sobre todo en el género femenino, limitadas bajo el concepto de delicadeza y pudor; vestuarios que no permitían la

posibilidad de amplitud y libertad de los movimientos y mucho menos la percepción de las figuras corporales.

La Campaña de Cultura Aldeana se inició en 1934 bajo el ministerio de Luis López de Mesa y constituyó un intento ambicioso en sus planteamientos, limitado en recursos materiales, y efímero en su duración. Esta campaña contó con buena difusión y sembró grandes esperanzas en la ambición de democratizarla educación. Sus planes giraron en torno a la idea de llevar a los sectores populares nuevos hábitos y costumbres relacionadas con principios de higiene, estética, alimentación y nutrición.¹³

Se llegó a plantear la necesidad de restaurar en primer término la condición fisiológica de la población escolar, entendida como la atención al régimen alimenticio, la nutrición, la salud física y mental, lo cual se consideró como premisa para mejorar las condiciones y los ambientes para la adquisición de los conocimientos en los escolares.

El discurso presente en la década del veinte en los análisis sobre la población, plagado de determinismo geográfico y racial, empezó a ser desplazada y aunque persisten algunos de sus defensores, se abren paso nuevas explicaciones sobre los problemas sociales y educativos. Por lo tanto, se emprenden estudios y se elaboran análisis que pretendían tener sustento científico en disciplinas como la psicología experimental, la medicina, la sociología y la antropometría. La escasez presupuestal, el aumento de la población, la falta de continuidad en las políticas y en los funcionarios estatales, llevaron al distanciamiento entre los ideales enarbolados y su cobertura a nivel cuantitativo,

13. BELLO ESTÉVEZ, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

En Antioquia, en el año 1975, se da inicio al Programa Centros de Educación Física direccionando aportes en la estructuración y el acompañamiento en los planes de área, pero además un acompañamiento en las prácticas pedagógicas mediante el desarrollo de procesos de formación permanente para el profesorado.

En ese sentido, en la básica primaria se asesora y acompaña para la construcción de dichos planes, de acuerdo a las particularidades institucionales; también, se desarrollan eventos de carácter deportivo y recreativo, con el objetivo de potenciar y motivar, a través del juego, la formación corporal de los estudiantes.

Educación física, recreación y deporte

La educación física es la disciplina que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo. Desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores.

De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad. Para el logro de estas metas se vale de ciertas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo.¹⁴

14. DEL MORAL PÉREZ, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. *Aula de Innovación Educativa*, nº 50, pp. 63-67

De esta forma, la educación física pretende desarrollar las competencias siguientes: la integración de la corporeidad, expresión y realización de desempeños motores sencillos y complejos y el dominio y control de la motricidad para plantear y solucionar problemas

“La educación física de hoy se convierte en un área real, produce experiencias de los docentes son puestos a prueba en la cotidianidad escolar. Adquiere unas particularidades que la diferencian de otras disciplinas del saber y que a su vez establecen unos modos particulares en su configuración teórico-práctica.

El cuerpo y la motricidad, en su sentido más amplio, determinan un abordaje diferente desde los procesos de enseñanza aprendizaje y en correspondencia al sujeto que se pretende formar. Si las teorías educativas dan cuenta de la complejidad del ser humano, en razón del reconocimiento de su singularidad biológica y cultural, entonces la pedagogía deberá hacer su reflexión desde esa misma complejidad manifiesta”.¹⁴

Es pertinente entonces que la educación física como práctica pedagógica, según Morín, pueda enseñar más allá de los contenidos y exponga problemas centrales que generalmente son ignorados y olvidados. No se puede concebir una traslación ingenua y estéril de contenidos que poco o nada ayuden en el desarrollo humano del sujeto y en su forma de ser y estar en el mundo, pues el sujeto debe tener lecturas acertadas acerca de sí mismo, de los otros y de la sociedad en la que vive. Así, deben identificarse los orígenes de errores, de ilusiones y de cegueras propios del conocimiento que permitan establecer otros modos de acercamiento para su comprensión. ¹⁴

¹⁴ Ibíd. Pág. 05

De igual manera, debe propiciarse un conocimiento pertinente en atención a: el contexto, lo global, lo multidimensional y lo complejo, con el fin de abordar problemáticas generales pero que respondan a lo local. Conocimiento que permita conocer el mundo y sus dinámicas a través de experiencias particulares y contextualizadas. La educación física, además, debe reconocer la condición humana de los sujetos.

El cuerpo confina diferentes esferas que permiten la comunicación y la expresión, en él se inscriben las manifestaciones de la cultura, pero además determina y está inmerso en la modificación del contexto social

La educación actual se propone formar un alumno que participe y se convierta en factor decisivo en el desarrollo del entorno donde le corresponda actuar, y así lograr el propósito social y cultural de la sociedad.

Orígenes del juego

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando. 15

El doctor Birch, un famoso egiptólogo fundador de la Biblical Archaeological Society, se refiere en 1864, como recoge Falkener (1892: 10-33), a los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos descritos por dicho egiptólogo se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto. Poco después, en 1866 el doctor Birch reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Rameses III jugando a las damas con Isis.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. Los juegos pueden clasificarse de distinta manera según autores.

15. DEVÍS, J. (2001). La educación física, el deporte y la salud en el siglo XXI. Alicante: Ed. Marfil.

Podemos tener una idea general de esas clasificaciones si tenemos en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo.

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el aprendizaje del juego con una finalidad específica.

El ajedrez es un arte y deporte mental; es un juego racional donde cada jugador decide el movimiento de seis piezas. Aunque el ajedrez es un juego aparentemente estático, presenta múltiples facetas fascinantes, más allá del placer intelectual que genera este milenario juego, se puede aprovechar en el campo educativo para desarrollar diversas habilidades de pensamiento a través de la resolución de problemas concretos de ajedrez. Tal vez lo más asombroso, es que se puede iniciar la enseñanza del ajedrez con niños a muy temprana edad.

Si bien es cierto que en tan temprana edad no se pueden explicar aspectos complejos y estratégicos del juego, si se pueden dar a conocer las partes del tablero, el movimiento de las piezas, y realizar ejercicios simples de cálculo, visualización, percepción. Cabe aclarar que la intención de esta propuesta busca utilizar este juego de una manera pedagógica en la que se pueda desarrollar la competencia argumentativa como habilidad cognitiva para la resolución de problemas y mejorar la memoria, el análisis, la atención, asumir posturas, justificar razones y tomar decisiones.

15. *Ibíd.* Pág. 12

Historia y origen del ajedrez

La historia del ajedrez tiene origen controvertido, pero es posible afirmar que el juego fue inventado en Asia. Actualmente, la versión generalizada es que ha surgido en la India con el nombre de chaturanga y desde allí se extendió a China, Rusia, Persia y Europa, donde se estableció la normativa vigente. Sin embargo, investigaciones recientes indican un posible origen chino desde el siglo III a.C., la región entre Uzbekistán y la antigua Persia (actual Irán)

Uno de los registros literarios más antiguos sobre el ajedrez es el poema persa Karnamak-i-Artakhshatr-i-Papakan, escrito en el siglo VI, y, a partir de esta era, su evolución está más bien documentado y ampliamente aceptada en el mundo académico. Tras la conquista de Persia por los árabes, estos asimilaron el juego y la difusión en Occidente, que lo llevó al norte de África y Europa, e incluso la actual España e Italia alrededor del siglo X, desde donde se extendió al resto del continente que viene a la región de Escandinavia e Islandia. En Oriente, el ajedrez se ha expandido desde su versión china, el Xiangqi, a Corea y Japón en el siglo X.

En el siglo XV, el juego fue ampliamente difundido en Europa y entre las variantes existentes del juego, la europea fue el que se destacó por la velocidad indicada por la inclusión de la dama y el alfil. A pesar de que en esa época ya existía literatura de ajedrez, fue en este período que comenzaron a surgir el primer análisis de aperturas debido a las nuevas posibilidades de juego.

Los partidos comenzaron a ser registrados con mayor frecuencia y se han publicado más estudios teóricos. En el siglo XVIII se fundaron los primeros clubes para la práctica de ajedrez y federaciones deportivas en Europa, y debido a la gran cantidad de pequeños torneos que ocurren por todo el continente, en 1851 se celebró el primer torneo internacional en Londres. La popularidad de las competiciones internacionales ha llevado a la creación del título de campeón del

mundo, ganado por Wilhelm Steinitz en 1886, y, en 1924, se fundó la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), en París, que organiza la primera Olimpiada de Ajedrez y el mundial femenino, ganado por Vera Menchik.

A finales de la década de 1950, con la popularización de las computadoras, comenzaron a surgir los primeros programas que juegan al ajedrez, que acompañaban la evolución del tratamiento de la información e introducirían el juego en la era moderna con competiciones on-line y facilitando el análisis de las partidas.

El ajedrez es un juego complejo, que contiene un número finito de reglas bien establecidas, cuyo dominio es parte central en el proceso de aprendizaje del juego. Para alcanzar el dominio del juego se debe ser capaz de comprender y tener conciencia de las reglas que lo caracterizan.

El ajedrez como deporte

En 1851 se celebró en Londres el primero internacional, ganado por Adolf Anderssen. A partir de entonces, se realizaron varios torneos en las principales en Viena (1873), Berlín (1881) e Hastings (1895).

En este período también aparecieron los primeros jugadores profesionales de ajedrez, primero en Londres, el principal centro de ajedrez en la época, y después en otras ciudades. Inicialmente, estos jugadores lucharon partidos en sus clubes, muchas veces en simultáneas y a ciegas, cobrando pequeñas cantidades por ella. Con los torneos ganando popularidad, los mejores jugadores se dedicaron a estas competencias, como Joseph Henry Blackburne, Louis Paulsen, Wilhelm Steinitz, Cecil Valentine De Veré. 16

En 1886 se jugó entre Steinitz y la primera carrera oficial de Zukertort por el título de campeón del mundo, aunque el término ya había sido empleado anteriormente.⁷² Steinitz, el mejor jugador de la época, ganó la carrera y mantuvo el título hasta 1894, cuando fue derrotado por Emanuel Lasker. Surgieron entonces los nuevos jugadores, además de Lasker, que utilizaban un estilo de juego más posicional, conocido como la escuela moderna de ajedrez, con nombres como: Siegbert Tarrasch, Frank Marshall

A pesar de los primeros conceptos de la escuela ortodoxa fueron propuestos por Steinitz, considerado fundador de esta, solamente esa generación de jugadores, reconoció el trabajo de Steinitz, incluyendo a Lasker, su sucesor. Surgió entonces el prodigio cubano José Raúl Capablanca, que ganó el título mundial de Lasker en 1921, poniendo un fin el dominio germánico de jugadores europeos. Capablanca mantuvo un invicto de ocho años en competencia, siendo considerado ídolo del deporte y derrotado solamente en 1927 por Alexander Alekhine. 16

Después de la Primera Guerra Mundial, el ajedrez comenzó a ser revolucionado por un nuevo estilo, denominado hipermoderno, de los teóricos Richard Reti, Savielly Tartakower, Gyula Breyer y notoriamente Aarón Nimzowitsch, principal autor del esta escuela con la obra *Mein System* (Mi sistema), que abogaba por el control del centro a la distancia y el uso de los alfiles flanqueados y aperturas abiertas.

A partir del torneo de San Petersburgo de 1914, crecieron las iniciativas para la creación de un organismo regulador del deporte. Finalmente, en 1924 fue creada la FIDE. El primer evento organizado por la entidad fue la Olimpiada de ajedrez, ganado por el equipo húngaro, y el Campeonato Mundial Femenino de Ajedrez ganado por Vera Menchik, celebrados en Londres en el año 1927.

Los congresos de la FIDE de 1925 y 1926 ya manifestaban el interés de organizar también el mundial masculino, pero el fondo de galardones de \$ 10,000 requeridos por Capablanca era impracticable por la entidad, que decidió crear un título en paralelo de "Campeón de la FIDE" en 1928. Bogoljubow venció contra Euwe, pero fue olvidado después de su derrota en el próximo mundial de 1929 contra Alekhine, el entonces campeón mundial después de derrotar a Capablanca en el año 1927. Alekhine concordaba en disputar el título organizado por la FIDE, excepto contra Capablanca, donde exija las mismas condiciones de partida realizada en 1927. 16

Etapas en el aprendizaje del Ajedrez

El ajedrez integra la categoría de juegos reglados y por ello resulta interesante saber si en su aprendizaje pueden identificarse estadios semejantes a los que Piaget identificó para el desarrollo de la conciencia moral. Distingue cuatro etapas por las que transita el niño para el aprendizaje del ajedrez. 16

En primer lugar se da la *etapa de los movimientos*; en este momento el niño domina el nombre de las piezas y sus movimientos, es decir, comienza a jugar. La relación entre las piezas es casi nula, no hay una visión general del juego, ni de los objetivos finales. El niño mueve por el gusto de hacerlo y su único interés está en ir moviendo y comiendo las piezas del rival, eso significa para él, ir ganando. No atiende al movimiento del otro salvo cuando enfrenta un peligro de captura evidente. Esta etapa no es muy prolongada en el tiempo, aunque depende de la edad del niño.

16. Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez consultado el 10 de abril de 2015

A mi entender es el primer acercamiento del niño al juego y quizás una de las etapas que el niño más disfruta del solo jugar, ya que presta atención a lo que va a hacer él, en 5 muchos casos no se preocupa por el movimiento de su oponente ni por el resultado final.

En la etapa siguiente, el placer por comer va a ir ganando relevancia, por eso el nombre de esta es, *etapa del comer*. El niño comienza a tener como objetivo comer todas las piezas del rival, hasta dejar su rey solo y, recién ahí, dar jaque mate. Aparece la idea de valor de las piezas, pero el niño le atribuye un valor de carácter absoluto. Respecto de la etapa anterior, la relación entre las piezas mejora, el niño puede visualizar ciertas amenazas, comienza a mejorar la percepción de las piezas del rival, pero manteniendo una mirada subjetiva de estas y creyendo que el contrario se va a equivocar o “caerá en su trampa”. 16

La siguiente etapa es la *del jaque mate* se caracteriza por una búsqueda más organizada del jaque mate, y aunque el comer sigue manteniendo su importancia (porque brinda seguridad) el niño es capaz de tener claro que el fin y victoria del partido depende del jaque mate. Se caracteriza por un juego abierto y progresivo, varían mucho las formas de apertura y desarrollo, aunque sin fundamentación teórica.

16. Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez consultado el 10 de abril de 2015

Esta etapa está dominada por el placer de ganar lo más rápida posible. El niño es capaz de captar la relación entre sus piezas y las del rival, pudiendo tomar en cuenta al para pensar tanto una estrategia de ataque como de defensa. Elabora planes pero muy generales y sin analizar la movida de su contrincante, dado que no es capaz de analizar más de una jugada corrida. Soutullo menciona que se comienza a ver el pasaje a la siguiente y última etapa, cuando ya el dominio del juego y la madurez de las nociones comienzan a equilibrarse, mostrando una forma de organización mayor a la hora de los ataques, observando sus movimientos y los del rival de una misma forma, aplicando un análisis que hará que el niño no dé por buena, de manera inmediata la primera jugada que visualiza.

A esta etapa se la llama de Equilibrio, aquí el niño ya tiene claro que el objetivo del juego es dar jaque mate y que además este puede alcanzarse por distintos medios, ya sea por abandono, por ventaja material o posicional. La relación entre las piezas muestra una gran mejoría, el niño tiene en cuenta todo el tablero y su complejidad. Puede analizar las posiciones, tomando en cuenta los movimientos del rival sin deformarlo de acuerdo a su propia perspectiva e interés. Comienza a darse el manejo y utilización de conceptos teóricos, como: apertura, desarrollo, medio juego, entre otros. Los autores se refieren a esta etapa como el fin del principiante, ya que el niño ha desarrollado estructuras que permiten incorporar cada vez más y mejor la información.

Ajedrez y educación

Son diversos los autores que plantean los beneficios del juego en el intelecto humano. En 1925 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 excepcional, el poder

combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico.

Un estudio clásico, investigó el desempeño en ajedrez en una tarea de memorización de posiciones de piezas en un tablero, con sentido y al azar. Se realizó lo mismo con expertos y novatos. Demostrándose que los expertos recordaban mayor cantidad de posiciones cuando se trataba de situaciones de partidas, pero no existían diferencias significativas en el recuerdo de piezas ubicadas al azar.

Otro estudio realizado en Canadá entre 1990 y 1992 analizó el desempeño de tres grupos que conformaban un total de 437 estudiantes de quinto grado. El grupo de control (Grupo A) recibió el curso de matemática tradicional durante la investigación. El segundo grupo (Grupo B) recibió el curso de matemática tradicional durante el primer período y luego un programa enriquecido con ajedrez e instrucciones para la solución de problemas. El tercer grupo (Grupo C) recibió el curso de matemática tradicional enriquecido con ajedrez desde el inicio.

En este estudio no se encontraron diferencias significativas entre los grupos en lo que respecta a cálculos básicos en las pruebas estándar; sin embargo, hubo diferencias estadísticamente significativas entre los grupos B y C en las porciones del examen relacionadas con la solución de problemas, diferencia a favor del Grupo C sobre el grupo control y en comprensión se observaron diferencias favorables al Grupo C sobre el grupo control. De acuerdo con Ferguson, esto puede interpretarse como un impacto favorable del ajedrez en las habilidades cognitivas de los sujetos ligadas a la escolarización.

Otros autores destacan la importancia del ajedrez en el ámbito educativo, mencionando que favorece la captación de patrones numéricos y espaciales y que mejora en los diferentes niveles educativos la habilidad para resolver problemas de tipo matemático.¹⁷

Rojas realizó una aplicación de WCST en una evaluación de funciones ejecutivas, tanto a niños ajedrecistas como no ajedrecistas entre 7 y 11 años, el desempeño de los niños ajedrecistas fue superior al de los no ajedrecistas en las actividades dando una perspectiva de la incidencia favorable del ajedrez en las funciones ejecutivas, que como se sabe, son centrales en el proceso de escolarización.

Aciego, García y Betancourt analizaron los beneficios de la práctica regular del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socio afectivo, por un lado un grupo que practicó ajedrez como actividad extraescolar y por otro, el que realizó actividades extraescolares de fútbol o basquetbol, se encontraron diferencias favorables a los niños que practicaban ajedrez respecto del grupo que desarrollaba actividad deportiva, lo que se interpretó, por parte de los autores como evidencia de que el ajedrez mejora las capacidades cognitivas. ¹⁸

Kovacic tras llevar a cabo un programa donde se brindaron clases del ajedrez en forma sistemática en una escuela de Mar del Plata, Argentina, llevó adelante una investigación, donde indagó la evolución del desempeño académico entre un grupo de niños que asistieron a las clases de ajedrez y un grupo control. Los resultados mostraron una mejora del desempeño académico de los niños que participaron del proyecto de ajedrez, mayor a la del grupo control.

17 .FRAILE, A. (2004). Didáctica de la Educación Física. Una perspectiva crítica y transversal. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva Universidad.

18. CAMACHO, H., CASTILLO, E., y MONJE, J. (2007). Educación Física: programas de 6° a 11°. Una alternativa curricular. Armenia: Kinesis.

4.3 MARCO LEGAL

Para mediados del siglo XX se expide la Resolución 2111 de 1967, en la cual se contemplan como objetivos específicos, en el programa de Educación Física para la enseñanza media, la formación física, la actitud y formación postural, el cuidado corporal, el tiempo libre, la formación en destrezas naturales, destrezas técnicas y el ritmo.

Con los decretos 088 de 1976 y 1419 de 1978 se establecieron lineamientos para conceptualizar los diferentes niveles educativos, formulándose los currículos de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional. El contenido principal en el preescolar. 19

Con la expedición de la Constitución Nacional en 1991, se reconoce la educación física como práctica social que favorece la formación de los ciudadanos y como práctica educativa que permite la formación integral. 20

La expedición de la Ley General de Educación en el año 1994, determinó que la educación física adquiere su carácter de obligatoria y fundamental para alcanzar los objetivos de la educación.21

19. COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Decreto 088 (22 de enero 1976) por el cual se reestructura el sistema educativo y se reorganiza el Ministerio de Educación Nacional.

20. COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución Nacional (1991)

21. COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) Por la cual se expide la ley general de educación.

La Ley 934 de 2004 establece que todas las instituciones educativas del país deben incluir en sus proyectos educativos institucionales, además del plan de área de Educación Física, los proyectos pedagógicos complementarios del área.²²

En Medellín, con el objetivo de implementarla, a través del Acuerdo Municipal 019 de 2005, se establecen criterios básicos para el desarrollo y el fortalecimiento del área, relacionada con la necesidad de iniciar el proceso formativo desde la básica primaria, articulando todos los aspectos y criterios fundamentales y propios de cada grado y nivel, además de la etapa de madurez motora y cognitiva del estudiante. ²³

Ley 1098 de 2006 (Ley de infancia y adolescencia) considera a la familia, a la sociedad y al Estado como los principales responsables para el ejercicio de los derechos y protección que asegure un desarrollo armonioso, sano y feliz de niños, niñas y adolescentes. Como lo establece el artículo 28, los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad y el estado debe garantizar las condiciones para que desde el nacimiento, tengan acceso a ella de manera idónea y de calidad. ²⁴

22. COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 0943 (30 de diciembre de 2004) por la cual se oficializa la Política de Desarrollo Nacional de la Educación Física, recreación y deporte y se dictan otras disposiciones

23. ANTIOQUIA, CONCEJO DE MEDELLÍN. Acuerdo Municipal 019 (19 de mayo de 2005) Por el cual se implementa la política pública de desarrollo de la educación física, recreación y deporte en el Municipio de Medellín

24. COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. - Ley 1098 (noviembre 8 de 2006) Diario Oficial No. 46.446 de por medio de la cual se dicta la ley de infancia y adolescencia 2006

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque del estudio se realizó mediante el paradigma de la investigación cualitativa porque se pretende estudiar la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas involucradas. implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, encuestas, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las persona. En él, la realidad es la persona y el entorno que le rodea de forma directa, es decir, todo lo que le pueda influir. 25

Método

El método empleado para la realización de ésta intervención pedagógica será la etnografía, que se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando poco a poco y generan regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada. En efecto, los miembros de un grupo étnico, cultural o situacional comparten una estructura lógica o de razonamiento que, por lo general, no es explícita, pero que se manifiesta en diferentes aspectos de su vida. La intención básica de toda investigación etnográfica es naturalista, es decir, trata de comprender las realidades actuales, entidades sociales y percepciones humanas, así como existen y se presentan en sí mismas, sin intrusión alguna o contaminación de medidas formales o problemas preconcebidos.25

25 BECIEZ, D Etnografía educativa 2009 unidad de aprendizaje

Etapas del proceso investigación Etnográfica

Selección del diseño.

Los mejores adjetivos de un diseño etnográfico son su carácter minimalista y flexible, lo que supone partir de un plan de acción suficientemente flexible y abierta para acercarse al fenómeno, comunidad o situación a estudiar, atender a lo inesperado y recolectar la información necesaria. Algunos autores afirman que lo fundamental como punto de partida en una etnografía es formular una buena pregunta, determinar los objetivos de la investigación y elegir bien el ámbito de la misma.

El etnógrafo debe explicitar las “cuestiones que orientan la investigación etnográfica” (presenta diseño inicial y delimita el alcance de estudio). El establecimiento de estas cuestiones orienta la obtención de datos como respuesta a las mismas y permite que algunas vayan adquiriendo mayor sentido mientras otras se van modificando a partir del análisis de la información obtenida. Así podemos entender que la investigación etnográfica no puede ser totalmente estructurada.

Determinación de las técnicas.

La observación participante es la más importante de las estrategias de obtención de la información en etnografía. Su objetivo fundamental es la descripción de grupos sociales y escenas culturales a través de la vivencia de las experiencias de las personas implicadas.

Debido al carácter fenomenológico de la etnografía las estrategias de obtención de la información favorecen la interacción social del investigador con los sujetos del escenario, permitiendo mantener la capacidad de respuesta y adaptabilidad a las circunstancias y garantizando la información cualitativa.

El acceso al ámbito de investigación o escenario.

El método etnográfico se inicia con la inmersión del investigador en el escenario objeto del estudio. El escenario representa la situación social que integra personas, sus interacciones y los objetos allí presentes, a la cual se accede para obtener la información necesaria y llevar a cabo el estudio.

La selección del escenario se realiza intencionalmente en base al objetivo de la investigación. El siguiente paso en este proceso sería: Acceso a este escenario, se trata de una etapa en la que el etnógrafo tiene que adecuar las posibles estrategias de entrada a las características de cada situación. El “Ingreso” al escenario se inicia a través de un contacto previo con algún miembro destacado. Este contacto inicial puede ser formal, a través de algún canal oficial o informal proceder de alguna amistad personal.

Selección de los informes.

En esta etapa, lo prioritario para el etnógrafo fue establecer relaciones abiertas con quienes habrán de cumplir el papel de “informantes”. Su principal tarea es relacionarse con ellos y conseguir el “Rapport” (establecimiento de un vínculo de confianza y de receptividad con ellos).

A lo largo de este proceso también se fueron seleccionando aquellas personas a interrogar y las situaciones que se deseaban examinar, según la calidad y cantidad de información. Otro Instrumento muy poderoso de la investigación es la participación en la vida cotidiana de las personas involucradas en la situación social objeto de análisis.

Es frecuente que durante su trabajo de campo se procure los “informantes claves” o personas que tienen los conocimientos, el estatus o habilidades comunicativas especiales y que están dispuestas a cooperar con él; aportando una comprensión profunda del escenario.

La recogida de datos y la determinación de la duración de la estancia en el escenario. En este punto la obtención de la información es el tema fundamental. El proceso normal de observación es selectivo. En el proceso etnográfico el análisis de los datos comienza en el momento en que termina cada episodio de recogida de información y la identificación de las categorías. Consiste en un chequeo o revisión continua de los datos mientras se está aún en el proceso de captura de información.

Las formas de registro básicas suelen ser escritos descriptivo-narrativos, que se complementan con el uso de medios auxiliares. El resultado es un banco repleto de notas de campo, entrevistas, cuestionarios; cuando el etnógrafo conoce suficientemente la realidad objeto de estudio, los datos ya no le aportan más información relevante; pudiendo alejarse y retirarse del mismo.

Procesamiento de la información recogida.

En una investigación cualitativa, el análisis de los datos se va realizando a lo largo del estudio. Los procesos de recogida de datos y su análisis van unidos, puesto que se observa e interpreta paralelamente.

A medida que se obtienen datos se generan hipótesis, realizando múltiples análisis, reinterpretando,...Durante el proceso analítico el investigador pone el énfasis en la construcción o generación inductiva de categorías que permitan clasificar los datos recogidos en base a temáticas comunes. Se ha señalado que el reto del investigador cualitativo es el desarrollo de una comprensión sistemática del contexto estudiado a partir de los términos y palabras de los propios miembros.

Elaboración del Informe.

El Informe etnográfico debe integrar con claridad cuál es la fundamentación teórica y empírica que apoya el trabajo, que significó la experiencia en los involucrados y que representan los resultados obtenidos para la teoría ya establecida.

Para poder creer en la confiabilidad del método etnográfico se puede revisar desde dos puntos de vista el primero la confiabilidad externa en la cual hay “la confiabilidad externa cuando investigadores independientes. Al estudiar una realidad en tiempos o situaciones diferentes, llegan a los mismos resultados y la hay confiabilidad interna cuando varios observadores, al estudiar la misma realidad, concuerdan en sus conclusiones”. 26

De acuerdo con lo anterior el método etnográfico es el método más apropiado para esta investigación pues es la forma en la cual el investigador conoce la población por medio de la observación y a su vez sabe si los resultados son confiables y de acuerdo con esto se sabe si su validez se puede realizar en otro grupo o no. 26

26 ÁLVAREZ, ÁLVAREZ, Carmen. La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, 2008, 24 (1), artículo 10

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA:

La población de referencia del estudio la constituyen los estudiantes en edad escolar y que su lugar de residencia esté ubicado en el área metropolitana de Medellín, pues es la unidad primaria de la cual será determinada la población de estudio y finalmente la muestra.²⁷

La población de estudio estuvo constituida por la totalidad de los estudiantes matriculados en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo período académico del 2015 cuyo número asciende a 2186 estudiantes.

El tamaño de la muestra para las encuestas realizadas a los estudiantes, se calculó utilizando el programa Epidat 3.1, teniendo en cuenta un nivel de confianza del 90%, una precisión del 10% y una proporción esperada del 50%, partiendo de una población de 2186 estudiantes matriculados en todos los grados de la institución, 725 estudiantes pertenecen a los grados sexto a undécimo.

Basados en estos datos se obtuvo un tamaño de muestra mínimo de 177 participantes; a estos participantes se les realizó el muestreo aleatorio simple utilizando el programa Excel. Se excluyeron del estudio los estudiantes que pertenecían a los grados décimo y undécimo y aquellos que no estuvieron interesados en participar, aquellos que no firmaron el consentimiento informado y los que no diligenciaron adecuadamente el instrumento. Se realizó una encuesta a los docentes del núcleo de educación física, recreación y deporte. Para un total de 5 docentes encuestados.

27. Disponible en internet: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Etnografica_doc.pdf consultado el 10 de abril de 2015.

28. Disponible en internet: <http://prof.usb.ve/miguelm/metodoetnografico.html>

Consultado 10 abril 2015

5.3 INSTRUMENTOS

Se solicitó en primera instancia los permisos requeridos, a la Rectoría de la institución. Luego se realizaron los contactos con la coordinación académica para acordar las horas más indicadas para la recolección de la información y de ésta manera introducirse en el contexto natural. Antes de la aplicación de la encuesta se les explicó a los estudiantes y a los docentes en qué consistía el estudio y se solicitó su participación voluntaria. Los investigadores atendieron personalmente la actividad de recolección de la información, la encuesta fue diligenciada por cada participante, de manera individual y anónima, luego de firmar el consentimiento informado.

Encuestas estructuradas

Para obtener una información más detallada que permitiera a su vez triangular los datos y comprender la problemática a la que se ven enfrentados los estudiantes perteneciente a la institución se diseñaron dos encuestas, con base en las preguntas o variables de interés una dirigida a los docentes pertenecientes al núcleo de educación física (ver anexo No. 1) y otra encuesta dirigida a los estudiantes pertenecientes a los grados sexto a noveno grado matriculados para en el periodo académico de 2015 (ver anexo No. 2)

Observación participante

Se realizó igualmente, la técnica de observación participante a los estudiantes durante el desarrollo de las clases de la asignatura educación física, recreación y deporte, en las cuáles se adelantaban prácticas del ajedrez en el escenario natural. La observación es el instrumento fundamental del investigador pues de esta es la que él recoge datos y a su vez conoce los problemas y falencias existentes en la población investigada. “la observación es ubicada y

fundamentalmente, a los registros escritos de lo observado, como el instrumento básico para producir buenas descripciones, entendiendo por tales aquellas que dan cuenta, de la manera más fidedigna posible, de las representaciones que el otro o los otros construyen sobre el vínculo que las personas observadas establecen con su entorno y entre ellas mismas.

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, “los estudiantes en el taller se ven estimulados a dar su aporte personal, crítico y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores de su propia experiencia y superando así la posición a rol tradicional de simple receptores de la educación.

De esta manera se ve la importancia de la participación y a su vez es un estilo de relación entre el investigado y el investigador tomando al taller como un elemento de aprendizaje, el taller no es solamente es un instrumento de recolección de información este también permite analizar y planear lo que se quiere con el afianzamiento del pensamiento histórico y el desarrollo del tiempo y espacio. 29

Consideraciones éticas

En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar.

29. BETANCOURT, Arnobio. El taller educativo. ¿Qué es? Fundamentos, como organizarlo y dirigirlo, como evaluarlo. Magisterio. Bogotá. 2007. p. 17

En las investigaciones en seres humanos se protegerá la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice. La investigación en grupos subordinados, como el caso de los estudiantes y docentes participantes se aclara que la participación, el rechazo de los sujetos a intervenir o retiro de su consentimiento durante el estudio, no afectará su situación escolar, laboral.

Esta investigación es considerada como investigación sin riesgo, según la resolución 008430 de 1993 por tratarse de una investigación que emplea el registro de datos a través de una encuesta a los participantes.

Con el fin de salvaguardar los principios bioéticos se realizaron las siguientes acciones:

Solicitud de los permisos a las autoridades institucionales competentes.

Toma del consentimiento informado por escrito de los estudiantes previa explicación del objetivo del estudio.

Explicación a los estudiantes acerca del carácter voluntario de su participación.

Protección del derecho a la confidencialidad, mediante el diligenciamiento anónimo del formulario.

Devolución de los resultados a las estudiantes que participaron en la misma y demás interesados en el tema.

30. COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA RESOLUCIÓN N° 008430 DE 1993. (4 DE OCTUBRE DE 1993). Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la Investigación en Colombia.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

La información recolectada a través de las encuestas se almacenó en una base de datos de Excel® se procesó en el programa SPSS® versión 17.0 (SPSS Inc; Chicago, Illinois, USA), luego se revisó la información digitada en busca de valores erróneos, los cuales fueron ajustados. A las variables cualitativas y cuantitativas se les aplicó estadística descriptiva.

5.4.1 Encuesta realizada a los docentes del núcleo de educación física

Objetivo: caracterizar las principales manifestaciones y percepciones de los docentes frente a la problemática de la falta de espacio para el normal desarrollo de la educación física, recreación y deporte.

De los (n= 5 docentes) encuestados, 3 pertenecían a la jornada de la mañana y dos a la jornada de la tarde. Todos pertenecen al sexo masculino. En cuanto a su formación académica, la mayoría son licenciados y sólo uno está actualmente cursando especialización. Todos pertenecen al estrato socioeconómico tres, las clases se adelantan normalmente con una duración de dos horas semanales

Tabla 1. Horarios clases de educación física por jornada

Jornada mañana	7- 9 am 9-11 am
Jornada tarde	2-4 pm 4-6 pm

Fuente: elaborada por los autores

A la pregunta: ¿Cuáles son las principales actividades pertenecientes la malla curricular de educación física que adelanta con sus grupos? La mayoría respondieron que sus principales actividades son trabajos escritos y actividades de gimnasia al interior de las aulas.

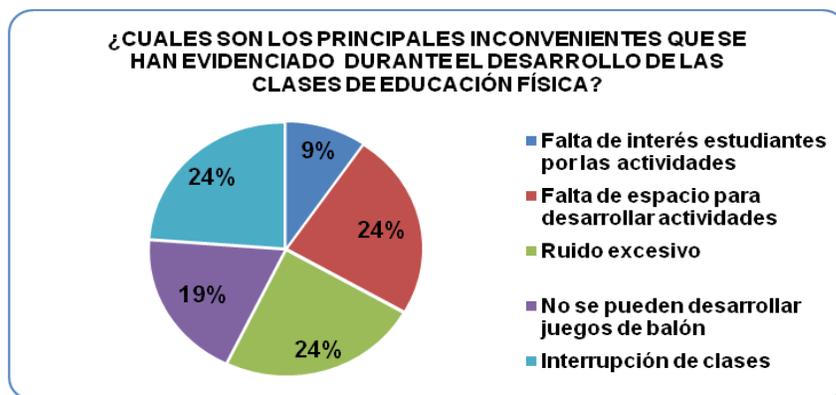
Gráfico 1. Principales actividades que adelantan los docentes



Fuente: elaborado por los investigadores

La mayoría de los encuestados respondieron que sus principales actividades que adelantan con sus grupos de estudio son trabajos escritos y actividades de gimnasia al interior de las aulas, seguido de actividades de velocidad.

Gráfico 2. Principales inconvenientes que se han evidenciado



Fuente: elaborada por los investigadores

Con respecto a los inconvenientes que se han evidenciado durante el desarrollo de las clases de educación física Todos los docentes encuestados 5 consideran que su práctica pedagógica se ha visto afectada durante el desarrollo de las actividades de educación física. La razón que argumentan es que existe falta de espacio para el desarrollo de actividades y se obstruyen las clases con el ruido excesivo.

Gráfico 3. Estrategias lúdico-pedagógicas



Fuente: elaborada por los investigadores

Las principales estrategias o herramientas lúdico-pedagógicas realizadas por los docentes son actividades lúdicas, como juegos de mesa, actividades artísticas y actividades que fomentan la integración.

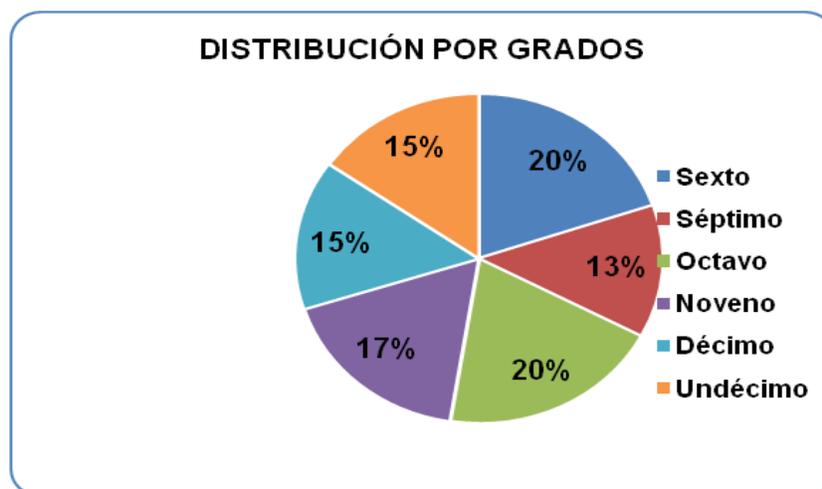
Todos los encuestados coinciden que la infraestructura de la institución no es adecuada para el desarrollo de las clases de educación física, recreación y deporte. Así mismo consideran que ante los inconvenientes de espacio con los que cuenta la institución, las actividades lúdicas pueden ser complementarias y de ésta manera cumplir con los objetivos trazados en el plan de actividades de la malla curricular.

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, así mismo que los estudiantes se encuentran entusiasmados y motivados con ésta nueva propuesta lúdica.

5.4.2 Encuesta realizada a los estudiantes de grado sexto a grado undécimo

Se realizaron 177 encuestas a los estudiantes pertenecientes a los grados de sexto a noveno grado en las dos jornadas

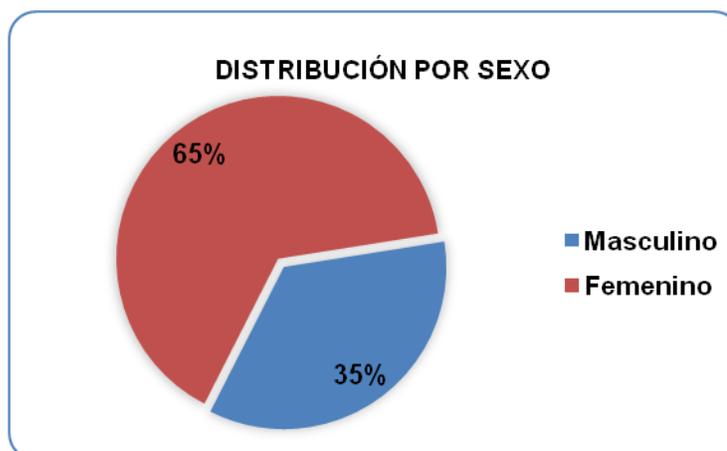
Gráfico 4. Distribución por grados



Fuente: elaborada por los investigadores

Con respecto al grado que cursan en la actualidad, puede observarse que la mayoría de los estudiantes se encuentran en sexto y octavo grado 19.9% (35) seguidos del 17,5% (31) que pertenecían al grado noveno. Estos hallazgos pueden ser explicados, considerando la cantidad de estudiantes matriculados y los valores consultados para realizar el cálculo del tamaño muestral. Estos hallazgos guardan consistencia con la información consultada para este periodo académico.

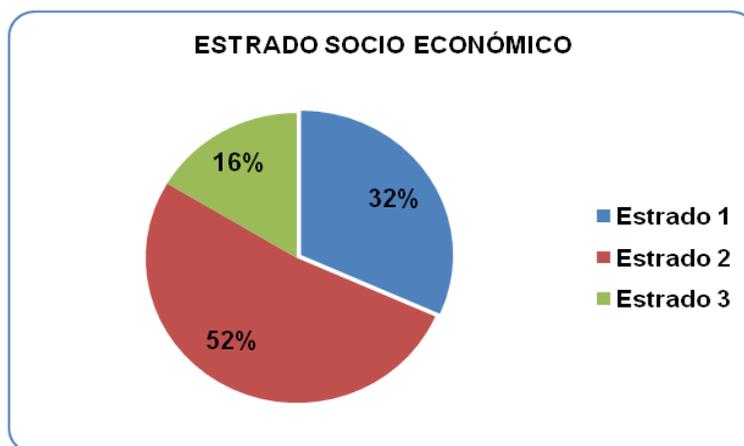
Gráfico 5. Distribución por sexo



Fuente: elaborada por los investigadores

Con respecto a la distribución por sexo, El 35 % de los participantes en la encuesta eran de sexo masculino frente 65% que eran mujeres.

Gráfico 6. Distribución por estrato socioeconómico



Fuente: elaborada por los investigadores

De un total de 177 participantes del estudio, el 52% (92) pertenecían al estrato 2, seguidos del 32%(56) que pertenecían al estrato uno.

Tabla 2. Análisis estadístico variable edad

Promedio	14,45
Mediana	14,00
Moda	13
Varianza	1,20
Rango	7
Mínimo	11
Máximo	18

La Edad de los encuestados estaba ubicada en un rango amplio entre los 11 y los 18 años, con una media de 13,45 años. La edad más común en los participantes del estudio fue 13 años. El promedio de edad fue 14 años.

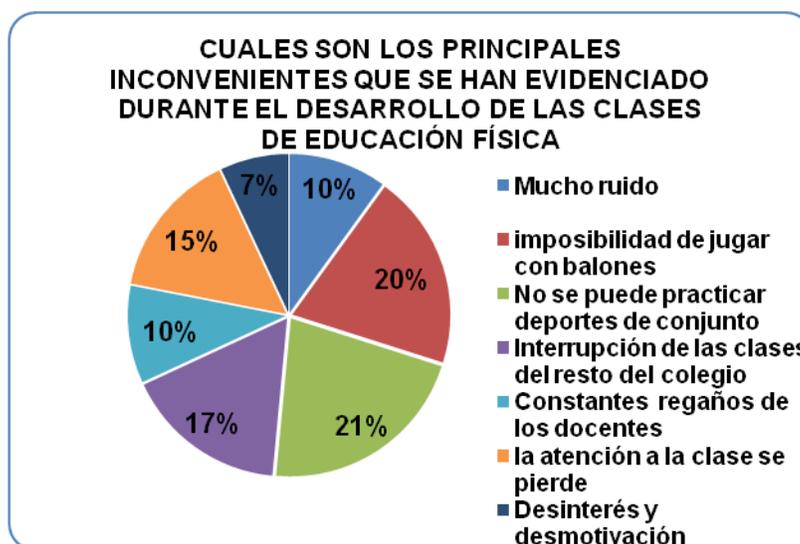
Gráfico 7. Distribución principales actividades que se realizan



Fuente: elaborada por los investigadores

Con respecto a las principales actividades que adelantan en las clases de educación física los estudiantes respondieron en su mayoría realizan juegos de mesa, seguidos de exposiciones de los temas del área y talleres en el aula. La actividad que menos se realiza es la gimnasia.

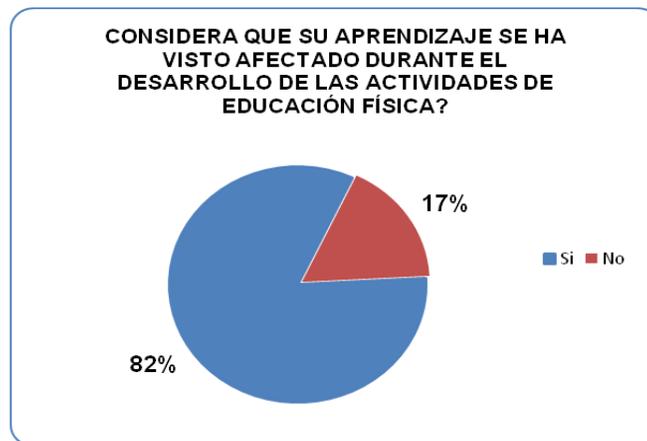
Gráfico 8 Principales inconvenientes presentados



Fuente: elaborada por los investigadores

Sobre los principales inconvenientes que se han presentado durante el desarrollo de las clases de educación física, la mayoría de los estudiantes encuestados considera que el problema principal es la imposibilidad de practicar deportes de conjunto. Seguido de la imposibilidad de realizar actividades con balones, y las interrupciones constantes a los otros grados.

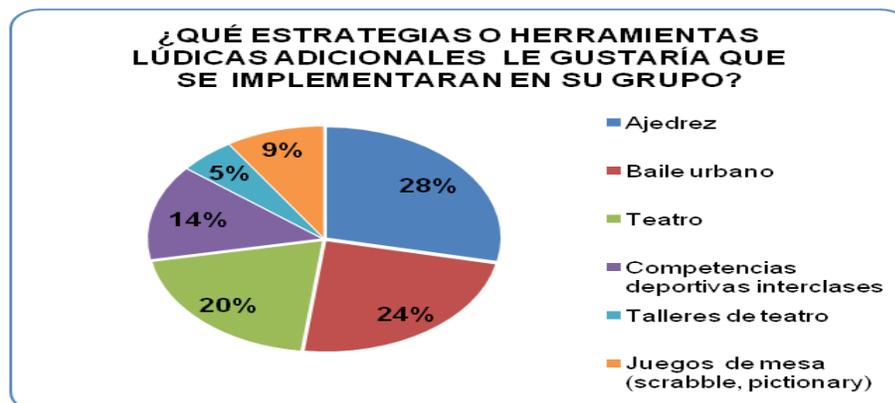
Gráfico 9 Afectación del aprendizaje



Fuente: elaborada por los investigadores

El 82% de los encuestados considera que su aprendizaje en esa área se ha visto afectado por los inconvenientes de no poder practicar las actividades normales de educación física, como jugar con los compañeros y practicar los diferentes deportes como voleibol, baloncesto, fútbol y microfútbol. El total de los estudiantes encuestados manifiesta que la institución debería garantizar las condiciones óptimas para el desarrollo de la educación física.

Gráfico 10. Estrategias lúdicas adicionales

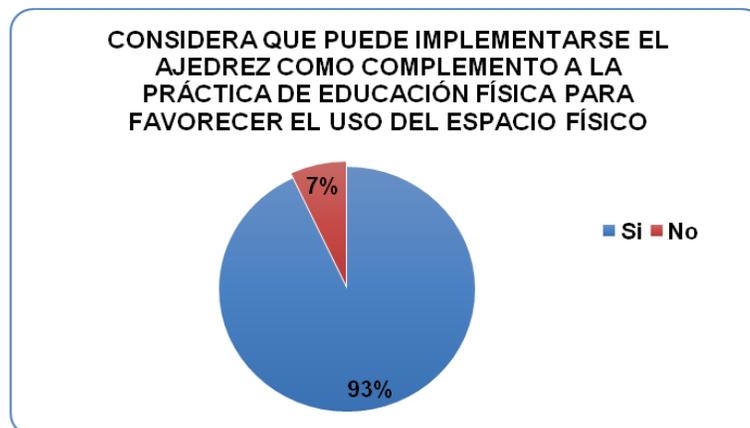


Fuente: elaborada por los investigadores

Al indagar entre los estudiantes sobre las estrategias lúdicas adicionales que les gustaría se implementaran en su grupo durante las actividades de educación física se reporta que la mayoría de los encuestados la gustaría que se implementara la enseñanza del ajedrez, seguido de prácticas de bailes urbanos como el reggaetón, pop y diferentes géneros no tradicionales. Un gran porcentaje de estudiantes también le agradecería que se enseñara teatro.

El total de los participantes considera que mediante la lúdica se pueden desarrollar actividades relacionadas con la educación física que no necesariamente estén orientadas a la actividad física como tal.

Gráfico 11. Ajedrez como herramienta



Fuente: elaborada por los investigadores

Finalmente los estudiantes fueron indagados sobre si consideran que el ajedrez puede implementarse como estrategia lúdica pedagógica para complementar la práctica de educación física y favorecer de ese modo el correcto aprovechamiento del espacio físico, en ese caso el 93% de los estudiantes respondió afirmativamente.

5.5 DIAGNÓSTICO

Un diagnóstico educativo es un proceso que describe, analiza y determina la realidad de su institución y todos los ámbitos educativos involucrados. Permite sistematizar la información más relevante sobre las situaciones y problemas y determinar la realidad con la que se va a actuar, sirve de ese modo para planificar acciones concretas en el proceso educativo y las situaciones externas o internas que interfieren en el aprendizaje. Una de sus principales herramientas es la observación que permite observar la realidad a través del análisis situacional de un determinado contexto, en un momento y a través de ello generar procesos de cambio.

Se contó con la participación de la comunidad educativa en cuestión, con la intención de suscitar en todos los actores una actitud de identificación y toma de conciencia de sus problemas de espacio, las necesidades inmediatas, las expectativas. Este diagnóstico tuvo una duración de tres meses, ya que se consideró este tiempo como el más adecuado para observar y recolectar información suficiente para hacer modificaciones o refuerzos a la propuesta de intervención pedagógica.

Por lo expuesto anteriormente se decidió enfocar el proyecto hacia el correcto aprovechamiento de los espacios físicos como complemento al desarrollo del programa de educación física en las instalaciones donde labora uno de los miembros del equipo. Durante esta fase de diagnóstico se realizaron diversas actividades tendientes a establecer la situación en la unidad de análisis e incluyó la realización de observación participante, encuestas a los docentes y a los estudiantes, así como el desarrollo de talleres de participación que se explicarán más adelante

La fase diagnóstica permitió investigar y analizar los conocimientos y saberes previos con los que cuentan las docentes y los estudiantes, frente a los inconvenientes presentados con el espacio físico en la institución y el normal desarrollo de las clases de educación física, las estrategias que pudieran generarse para hacerle frente al inconveniente y el docente frente a la construcción de esas nuevas estrategias para darle cumplimiento a los planes curriculares. Lo anterior posibilita realizar de manera más objetiva las actividades, talleres y charlas que deben orientarse a los estudiantes para favorecer la inclusión del ajedrez como herramienta pedagógica.

Es así como a través del desarrollo de diversas actividades lúdicas se pudo generar una sensibilización en la comunidad académica sobre los beneficios que trae para el desarrollo cognitivo la práctica del ajedrez y adicional a eso, la inclusión del ajedrez como deporte en el plan curricular del área de educación física permitió el correcto aprovechamiento de los espacios físicos limitados con los que cuenta la institución.

6. PROPUESTA

6.1 TITULO

SI AJEDREZ ESTOY JUGANDO MI INTELIGENCIA VA MEJORANDO

6.2 DESCRIPCIÓN

Esta propuesta titulada: “Si ajedrez estoy jugando, mi inteligencia va mejorando” está dirigida a estudiantes entre los once y los 18 años de educación secundaria. Ésta propuesta didáctica centrada en el ajedrez, parte del impacto de esta actividad en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños para favorecer el desarrollo personal mediante la mejora de la capacidad de toma de decisiones, el favorecimiento de la autoestima y el afán de superación. Adicional a eso, su enseñanza y práctica en el currículo de educación física permite el correcto aprovechamiento de los espacios físicos educativos.

Con ésta propuesta se pretende también utilizar estrategias de enseñanza que permitan a los estudiantes construir la lógica del ajedrez, comprender los componentes de su estructura, lograr un aprendizaje significativo de sus tácticas, técnicas y reglas, que les permitirá realizar experiencias que los impliquen desde sus distintas potencialidades.

El tiempo en que se debería implementar es de un año escolar para que haya una verdadera sensibilización de los estudiantes en la institución sobre la importancia y los beneficios para el desarrollo cognitivo que tiene el aprendizaje y la práctica frecuente del ajedrez, sin embargo por el cronograma del proyecto se realizará durante seis meses.

6.3 JUSTIFICACIÓN:

Las actividades que desarrollamos en la siguiente propuesta están encaminadas a potenciar diferentes habilidades y capacidades que ayudan a mejorar el rendimiento académico del alumnado. Es muy importante, pero también lo es sobretodo educarlos en diferentes y importantes valores: el respeto por el rival, la honestidad que requiere un desarrollo correcto de la partida, la aceptación de los propios errores.

6.4 OBJETIVO

Acercar a estudiantes y educadores a la experiencia didáctica relacionada con el ajedrez en la educación secundaria. Proponer un marco experimental para investigadores y educadores, en el que se compartan experiencias similares con otras instituciones y se propongan nuevas líneas de actuación futuras con las instituciones educativas que presentan inconvenientes similares

6. 5. TALLERES, METODOLOGÍAS, ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.

Esta fase se desarrollará las diferentes propuestas, talleres, actividades y juegos que permiten reforzar los conocimientos adquiridos en la fase de diagnóstico. Además la aplicación de estos talleres motivará a las docentes del núcleo de educación física a emplear las estrategias lúdicas y didácticas propuestas en el presente trabajo, garantizando el mejoramiento de los procesos de interiorización del aprendizaje del ajedrez por parte de los estudiantes de la institución educativa.

Para cumplir lo anteriormente dicho, se realizaron diversos talleres de tipo reflexivo y lúdico en un periodo de seis meses, donde se aclararán dudas e inquietudes. Se realizaron 3 talleres orientados por uno de los docentes especializado en la práctica del ajedrez y las personas responsables del proyecto

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

TALLER 1:
Encontrando las piezas

1. IDENTIFICACION.

Institución: Institución Educativa Alfonso López Pumarejo

Grupo: Sexto y séptimo

Nivel: Bachillerato

Responsables:

William Eduardo Esquibel Prado

Ruth Osnay Lemos Arias

María Lucero Mesa Grisales

Tiempo: 1: 30 minutos

2. OBJETIVO.

Identificar nombre de las piezas, colocación inicial en el tablero y cantidad de piezas. Conocer y practicar el deporte del ajedrez de manera autónoma y respetar y aplicar correctamente el reglamento del Ajedrez.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Para el desarrollo de este taller cada clase de educación física tuvo varios momentos

Primer momento: El docente líder de la actividad organizó los recursos disponibles y el aula, así mismo realizó la presentación de los conceptos generales a tratar.

Segundo momento: La actividad consiste en que se divide a los estudiantes en dos grupos. Se reúnen los estudiantes en el aula frente a donde está pintado el tablero de Ajedrez, el líder de la actividad comunica a los estudiantes que en los alrededores del aula están ubicadas las 32 piezas de Ajedrez escondidas (16 piezas blancas y 16 piezas negras). Cada pieza encontrada vale un punto y colocarla bien en tablero vale otro punto. Ganará el equipo que más puntos acumule. Para ésta actividad se contará con 20 minutos como máximo.

4. RECURSOS.

Para el desarrollo de ésta actividad se requirieron, un tablero de acrílico donde se ha dibujado previamente un tablero de ajedrez, un juego de piezas correspondientes al ajedrez de color blanco y negro elaboradas en cartulina, cinta de enmascarar. Como recurso espacial se requiere el aula de clase

5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Se desarrolló la actividad con alumnos de grados de sexto y séptimo grado. La actividad tuvo gran acogida entre el estudiantado. Se observó que en los estudiantes había respeto por los adversarios así como una valoración positiva y reflexión personal por el deporte del ajedrez. Los estudiantes asimilaron correctamente la información impartida por el líder de la actividad sobre las diferentes fichas y su ubicación en el tablero de ajedrez, razón por la cual los grupos finalizaron la actividad rápidamente

SEGUIMIENTO.

Cada uno de los hallazgos reportados en el desarrollo de las actividades fue registrado mediante la técnica de “Diario de campo” que debía ser diligenciado por uno de los miembros que lideró cada actividad.

TALLER 2: Los soldados del Rey

1. IDENTIFICACION.

Institución: Institución Educativa Alfonso López Pumarejo

Grupo: Octavo y noveno

Nivel: Bachillerato

Responsables:

William Eduardo Esquibel Prado

Ruth Osnay Lemos Arias

María Lucero Mesa Grisales

Tiempo: 1: 30 minutos

2. OBJETIVO.

Conocer la estructura, elementos, dinámica, y reglas del juego del ajedrez, profundizar en el estudio de la táctica y la estrategia del juego como medio para el desarrollo del razonamiento lógico, adquirir un talante deportivo respeto a las normas y practicar el juego del ajedrez como actividad saludable para el correcto aprovechamiento de los espacios físicos en la institución

CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Este taller estuvo orientado a fortalecer el conocimiento y colocación de las fichas en el tablero de ajedrez, Conocer el movimiento básico de las piezas, valoración, respeto y ejecución correcta del juego del ajedrez y su reglamento.

Para el desarrollo de este taller cada clase de educación física tuvo varios momentos

Primer momento: El docente líder de la actividad organizó los recursos disponibles y el aula, así mismo realizó la presentación de los conceptos generales a tratar.

Segundo momento: En este caso al interior del aula de clases se crearon parejas según la cantidad de tableros y juegos de piezas disponibles. La actividad consistió en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc. Con éste juego se consigue resaltar la importancia de los peones, el apoyo del rey sobre los peones con objetivo de ataque y defensa, el cambio de piezas, mejorar la visión mental del juego etc. Es una actividad progresiva para el aprendizaje del ajedrez porque introduce el reglamento y las nociones básicas del juego.

3. RECURSOS.

Para el desarrollo de ésta actividad se requirieron, recursos materiales como 15 unidades de tableros y juegos de piezas correspondientes de ajedrez y damas y videobeam y PC.

4. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Se desarrolló la actividad con alumnos de grados de octavo y noveno grado. Se encontraron debilidades debido a que todos los estudiantes no estaban en el mismo nivel de aprendizaje, por esa razón los que tenían nociones del juego

estaban distraídos y prestaban poca atención a la actividad. En la mayoría de los grupos hubo interés y motivación por la actividad realizada: hubo comprensión lectora y resaltaron la importancia de conocer los elementos principales para desarrollar correctamente el juego del ajedrez. Los estudiantes participantes resuelven problemas de complejidad sencilla en los juegos practicados

5. SEGUIMIENTO.

Cada uno de los hallazgos reportados en el desarrollo de las actividades fue registrado mediante la técnica de “Diario de campo” que debía ser diligenciado por uno de los miembros que lideró cada actividad.

TALLER 3: Pasando las piezas

1. IDENTIFICACION.

Institución: Institución Educativa Alfonso López Pumarejo

Grupo: Octavo y noveno

Nivel: Bachillerato

Responsables:

William Eduardo Esquibel Prado

Ruth Osnay Lemos Arias

María Lucero Mesa Grisales

Tiempo: 1: 40 minutos

2. OBJETIVO.

Desarrollar la velocidad de análisis, decisión y ejecución de una jugada. También los objetivos de tipo lúdico como el disfrute, la cooperación, las relaciones entre compañeros, la comunicación, etc.

CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Este taller estuvo orientado a fortalecer el conocimiento y aprendizaje de los movimientos durante el ajedrez

Para el desarrollo de este taller cada clase de educación física tuvo varios momentos

Primer momento: El docente líder de la actividad organizó los recursos disponibles y el aula, así mismo realizó la presentación de los conceptos generales a tratar.

Segundo momento: Es un taller que se realiza formando dos equipos de dos miembros y con dos tableros de ajedrez, donde juegan individualmente y donde se intercambian las piezas. Para ello, uno del equipo debe jugar con las piezas blancas y el compañero con las piezas negras, y la manera de pasar las piezas al compañero es capturando piezas al contrario, de manera que éste puede ir metiendo las piezas de una en una como movimiento que hace. Las reglas de este juego, aparte de las mencionadas son estas: no se puede colocar peón en la primera, en la séptima y octava fila del tablero. No se puede colocar pieza en el tablero haciendo directamente jaque al rey y El peón que llega a la octava fila no se corona, se queda ahí.

Gana la partida quien hace jaque mate primero, y gana el equipo no sólo uno de los componentes. Los movimientos se hacen rápidos, para evitar la especulación.

3. RECURSOS.

Para el desarrollo de ésta actividad se requirieron, recursos materiales como 15 unidades de tableros y juegos de piezas correspondientes de ajedrez

EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

Se desarrolló la actividad con alumnos de noveno grado. Este taller fue uno de los juegos con más éxito entre los talleres propuestos, pero nos encontramos problemas como es el de la especulación, es decir, esperar a que el compañero te pase piezas, para mejorar la situación, sin mover en tu partida, por lo que hubo que hacer hincapié en decir que es un juego rápido. Otro problema que se detectó es que cuando hay un falso "jaque mate", muchas veces creemos hacer un jaque mate donde la solución está en colocar una pieza desde fuera, es decir, los alumnos guardaron las piezas, por lo que hubo que motivarles en meter piezas y no guardarlas, fue un juego de mucho agrado para los estudiantes por su grado de complejidad.

4. SEGUIMIENTO.

Cada uno de los hallazgos reportados en el desarrollo de las actividades fue registrado mediante la técnica de "Diario de campo" que debía ser diligenciado por uno de los miembros que lideró cada actividad.

7. CONCLUSIONES

La educación física es actualmente una materia integrada como cualquier otra en el sistema educativo, compartiendo problemas comunes con el resto de materias, y haciendo frente a otros que le son propios. Es evidente la evolución que ha sufrido la materia desde sus inicios en nuestro país, hasta la actualidad. En pocos años ha pasado de ser considerada la asignatura poco importante de entonces, a consolidarse en el mapa educativo actual como una asignatura de gran importancia.

En todo este tiempo, la educación física ha sobrevivido a muchos cambios de sistema educativo en nuestro país, y a estas alturas nadie pone en entredicho la utilidad de la asignatura, a pesar de que en cada nueva ley de educación, la educación física parte con una única hora por semana, como planteamiento de horarios mínimos.

No puede desconocerse que en los aprendizajes de las competencias básicas, la educación física tiene el papel que le corresponde: colaborar en el logro de las diferentes competencias de conocimiento e interacción con el medio físico, en la social y ciudadana y en la de autonomía e iniciativa personal.

Con la información brindada en las encuestas realizadas tanto a los docentes del núcleo de educación física, como a los estudiantes se puede evidenciar que existe una percepción general de que la institución no cuenta en la actualidad con las condiciones de infraestructura y espacios mínimos para el desarrollo de plan curricular trazado. Esta situación, afecta tanto a estudiantes como a docentes.

Cabe resaltar, que pese a las situaciones que se documentaron, los docentes que si bien existen dificultades en la infraestructura física de la institución que impiden a los estudiantes el libre desarrollo de todas las actividades planteadas en el currículo, los docentes han tratado de sortear las dificultades con mucha

creatividad y especialmente con mucha actitud lúdica que propicia el ambiente grato y ameno requerido por estudiante para aprender.

La situación presentada permitió que los docentes le dieran cabida en el aula a estrategias didácticas que la actitud y pedagogía tradicionales han vetado: el chiste o broma, el juego, el conversatorio, el pensamiento metafórico, la música, el socio drama, el acertijo, el cine, el contacto corporal, entre otras. Son estrategias sencillas, económicas y asequibles, que permitieron recrear el ambiente de aprendizaje dotándolo de dinamismo, gracia, entusiasmo e imaginación; todo aquello que los jóvenes reclaman con insistencia.

Los estudiantes encuestados manifestaron un agrado e interés por la práctica del ajedrez en el marco de las clases de educación física y este modelo ha minimizado el impacto generado por los inconvenientes de la falta de espacio.

Según lo hallado en este proyecto de investigación, los investigadores coinciden en resaltar que el ajedrez es una estrategia o herramienta lúdico-pedagógica que goza de gran acogida en toda la comunidad académica institucional y que su enseñanza y práctica puede contribuir a complementar el plan de estudios del área de educación física, recreación y deporte.

8. RECOMENDACIONES

La inclusión de la enseñanza y la práctica del ajedrez en el proceso educativo son necesarias porque permiten desarrollar e incrementar un gran número de habilidades cognitivas en los niños, que les servirán asimismo para aplicarlas durante su proceso educativo en otras áreas o materias. Ya sea considerado como juego o deporte, el ajedrez es una gran herramienta pedagógica y educativa para los más jóvenes y bajo esa premisa se recomienda sea incorporado dentro del currículo educativo.

Ya sea como asignatura curricular o como actividad extraescolar el ajedrez es uno de los juegos más completos para el desarrollo intelectual de los estudiantes, A partir del desarrollo de éste estudio de intervención y en consonancia con lo recomendado por la UNESCO en 1995, recomendamos que las instituciones puedan incorporar el ajedrez como materia educativa tanto en la enseñanza primaria como en la secundaria.

Una de las principales recomendaciones que se generan de éste proyecto, es que otras instituciones y centros educativos de carácter oficial y privados, adopten este proyecto de intervención pedagógica en el currículo o como un proyecto de aula, para mejorar los procesos de enseñanza de la educación física y de ésta manera se realice un correcto aprovechamiento del espacio físico.

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ, ÁLVAREZ, Carmen. La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, 2008, 24 (1), artículo 10.

ANTIOQUIA, CONCEJO DE MEDELLÍN. Acuerdo Municipal 019 (19 de mayo de 2005) Por el cual se implementa la política pública de desarrollo de la educación física, recreación y deporte en el Municipio de Medellín.

ARBOLEDA, R. (2010). Las expresiones motrices y la construcción de ciudadanía: Una reflexión desde las experiencias significativas. *Educación Física y Ciencia*, 12, 13-23.

BECIEZ, D Etnografía educativa 2009 unidad de aprendizaje.

BELLO ESTÉVEZ, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. *Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana*, pp. 136-157.

BETANCOURT, Arnobio. El taller educativo. ¿Qué es? Fundamentos, como organizarlo y dirigirlo, como evaluarlo. *Magisterio. Bogotá*. 2007. p. 17

BLANCO, U. (1996) Sistema Instruccional de Ajedrez. Congreso De La Republica, 1996, Caracas.

CAMACHO, H., CASTILLO, E., y MONJE, J. (2007). Educación Física: programas de 6° a 11°. Una alternativa curricular. Armenia: Kinesis.

CHOCA, Andrés. (2011) El juego del ajedrez y la educación crítica PROEX N° 3, Melo, Cerro Largo – Uruguay

"COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA RESOLUCIÓN N° 008430 DE 1993. (4 DE OCTUBRE DE 1993). Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la Investigación en Colombia"

COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. - Ley 1098 (noviembre 8 de 2006) Diario Oficial No. 46.446 de por medio de la cual se dicta la ley de infancia y adolescencia 2006.

COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución Nacional (1991)

COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Decreto 088 (22 de enero 1976) por el cual se reestructura el sistema educativo y se reorganiza el Ministerio de Educación Nacional.

COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 0943 (30 de diciembre de 2004) por la cual se oficializa la Política de Desarrollo Nacional de la Educación Física, recreación y deporte y se dictan otras disposiciones.

COLOMBIA.CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) Por la cual se expide la ley general de educación

DEL MORAL PÉREZ, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. Aula de Innovación Educativa, nº 50, pp. 63-67

DEVÍS, J. (2001). La educación física, el deporte y la salud en el siglo XXI. Alicante: Ed. Marfil.

Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez consultado el 10 de abril de 2015

Disponible en internet: Barrio Villa Hermosa http://es.wikipedia.org/wiki/Villa_Hermosa_%28Medell%C3%ADn%29 consultado el 27 de marzo de 2015.

Disponible en internet: <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/el-espacio-educativo> consultado el 25 de abril de 2015.

Disponible en: <http://prof.usb.ve/miguelm/metodoetnografico.html>

Disponible: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionE/Presentaciones/Etnografica_doc.pdf consultado el 10 de abril de 2015,

ESCALANTE, T (2010) Espacio físico educativo. Revisado desde internet: <http://www.arqhys.com/construccion/espacio-fisico-educativo.html> el día 27 de abril de 2015

FRAILE, A. (2004). Didáctica de la Educación Física. Una perspectiva crítica y transversal. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva Universidad.

JIMÉNEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1996. p. 25

MEINEL, K. (1977). Didáctica del movimiento. La Habana: Editorial ORBE.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL MEN (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá: MEN

RUIZ, A. M. (2010) Volver a pensar la pedagogía de la educación física escolar: experiencia, saber y práctica pedagógica., v. 13, n. 1, p. 113, enero./abr.

URIBE, I. (2007). Teoría y práctica de la Educación Física. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción (pág. 11-22).

VARGAS, P. y OROZCO, R. (2004). La importancia de la educación física en el currículum escolar. Revista Intercedes, 5(7). Consultado el 4 de julio del 2008 en www.intersedes

ANEXO A

ENCUESTA PARA DOCENTES NÚCLEO EDUCACIÓN FÍSICA

GRADOS: _____ JORNADA ACADÉMICA: MAÑANA ____ TARDE

1. SEXO: Masculino Femenino
2. CUAL ES SU ESTRATO SOCIOECONÓMICO:
3. FORMACIÓN ACADÉMICA: (Licenciatura, Especialista, Doctorado etc.)
4. ¿CUÁLES SON LOS HORARIOS EN LOS QUE HABITUALMENTE SE IMPARTEN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA INSTITUCIÓN?
5. ¿CUÁLES SON LAS PRINCIPALES ACTIVIDADES PERTENECIENTES LA MALLA CURRICULAR DE EDUCACIÓN FÍSICA QUE ADELANTA CON SUS GRUPOS?
6. ¿CUALES SON LOS PRINCIPALES INCONVENIENTES QUE SE HAN EVIDENCIADO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA
7. ¿CONSIDERA QUE SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA SE HA VISTO AFECTADA DURANTE EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA? SI ES ASÍ, INDIQUE BREVEMENTE LAS RAZONES
8. ¿QUÉ ESTRATEGIAS O HERRAMIENTAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS ADICIONALES HA IMPLEMENTADO O LE GUSTARÍA IMPLEMENTAR CON SUS GRUPO DE ESTUDIANTES?
9. ¿CONSIDERA QUE LA INSTITUCIÓN BRINDA LAS CONDICIONES NECESARIAS PARA EL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA?
10. ¿CONSIDERA QUE MEDIANTE LA LÚDICA SE PUEDEN DESARROLLAR ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA EDUCACIÓN FÍSICA QUE NO NECESARIAMENTE ESTÉN ORIENTADAS A LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO TAL? ARGUMENTE SU RESPUESTA.
11. ¿CREE QUE EN LA INSTITUCIÓN SE PODRÍA IMPLEMENTAR LA ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA COMO COMPLEMENTO A LA PRÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FAVORECER EL USO DEL ESPACIO FÍSICO?

ANEXO B:

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

GRADOS: _____ JORNADA ACADÉMICA: MAÑANA _____ TARDE

1. SEXO: Masculino Femenino
2. CUAL ES SU ESTRATO SOCIOECONÓMICO: Seleccione el estrato socioeconómico al que pertenece
3. EDAD: _____
4. ¿CUÁLES SON LAS PRINCIPALES ACTIVIDADES DE EDUCACION FÍSICA QUE SE ADELANTAN EN EL GRUPO AL QUE PERTENECE?
5. CUALES SON LOS PRINCIPALES INCONVENIENTES QUE SE HAN EVIDENCIADO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA
6. CONSIDERA QUE SU APRENDIZAJE SE HA VISTO AFECTADO DURANTE EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA? SI ES ASÍ, INDIQUE BREVEMENTE LAS RAZONES
7. ¿QUÉ ESTRATEGIAS O HERRAMIENTAS LÚDICAS ADICIONALES LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTARAN EN SU GRUPO?
8. ¿CONSIDERA QUE LA INSTITUCIÓN BRINDA LAS CONDICIONES NECESARIAS PARA EL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA?
9. ¿CONSIDERA QUE MEDIANTE LA LÚDICA SE PUEDEN DESARROLLAR ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA EDUCACIÓN FÍSICA QUE NO NECESARIAMENTE ESTÉN ORIENTADAS A LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO TAL? ARGUMENTE SU RESPUESTA.
10. ¿CREE QUE EN LA INSTITUCIÓN SE PODRÍA IMPLEMENTAR LA ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA COMO COMPLEMENTO A LA PRÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA FAVORECER EL USO DEL ESPACIO FÍSICO

ANEXO C

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Apreciado Estudiante

Con la intención de realizar la investigación para optar por el título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica, estamos adelantando una investigación que pretende, Implementar la enseñanza y práctica del ajedrez como herramienta lúdico-pedagógica para el desarrollo del programa de educación física, recreación y deporte

Esta investigación es de enfoque cualitativo, es una investigación SIN RIESGO pues se utilizan técnicas y métodos de investigación documental. Si participa en este estudio, se le pedirá responder preguntas esto tomará aproximadamente 10 minutos de su tiempo. La participación en este estudio es voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito

Coloque aquí por favor su nombre completo y su número de documento de identidad: _____

1. Acepto participar voluntariamente en esta investigación.
2. Me han indicado que tendré que responder una encuesta, lo cual tomará aproximadamente 10 minutos.
3. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.
4. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación o los resultados de este estudio, puedo solicitar información a los siguientes correos: caballolocowe@gmail.com,
luomeg@hotmail.com, runaula@yahoo.es

ANEXO D
ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO APLICANDO CONCEPTOS APRENDIDOS DEL
AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO E
ESTUDIANTES DE GRADO SEXTO PRACTICANDO AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO F
ESTUDIANTES DE GRADO SÉPTIMO REALIZANDO TALLER SOBRE AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO G
ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO JUGANDO AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO H
ESTUDIANTES GRADO OCTAVO PRACTICANDO CONCEPTOS DE AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO I
ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DESARROLLANDO EL TALLER DE
AJEDREZ



Fuente: elaborada por los investigadores

ANEXO J

ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO PRACTICANDO AJEDREZ EN EL AULA



Fuente: elaborada por los investigadores