

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ COMO DEPORTE FORMATIVO EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**FABIÁN RESTREPO SANTA
Código 200523624**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
PROGRAMA ACADÉMICO 3410
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE
SANTIAGO DE CALI
2013**

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ COMO DEPORTE FORMATIVO EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

FABIÁN RESTREPO SANTA
Código 200523624

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Profesional en Ciencias del Deporte**

Director:

Darío Augusto Cuasapud Arroyave

**Especialista en Dirección y Gestión Deportiva y en Teoría y Metodología del
Entrenamiento Deportivo**

Licenciado en Educación Física y Salud

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
PROGRAMA ACADÉMICO 3410
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE
SANTIAGO DE CALI
2013**

A Dios por bendecirme
cada día en compañía
de mis padres.

A mis padres por ser la
razón de mi proceder,
nunca alcanzaré a
retribuirles todo lo que
han hecho por mí.

DON DE SERVIR Y DON DE ENSEÑAR

Rom 12:7 si nos ha
dado el don de servir a
otros, sirvámoslos bien.
El que haya recibido el
don de enseñar, que se
dedique a la enseñanza;
(Biblia Dios Habla Hoy, 1994)

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	19
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	21
2. OBJETIVOS.....	22
2.1 GENERAL.....	22
2.2 ESPECÍFICOS.....	22
3. JUSTIFICACIÓN.....	23
4. MARCO REFERENCIAL.....	24
4.1 MARCO CONTEXTUAL	24
4.2 MARCO LEGAL	24
4.3 MARCO TEÓRICO	25
4.3.1 Perspectiva teórica del aprendizaje.	25
4.3.2 Sustento metodológico de la orientación.	26
4.3.2.1 Estilo o técnica de enseñanza y método principal.	28
4.3.2.2 Tipo de transferencia.	30
4.3.2.3 Estrategia de enseñanza.	31
4.3.2.4 Enfoque.....	32
4.4 MARCO CONCEPTUAL	32
4.4.1 Formación universitaria.....	33
4.4.2 Deporte.	33
4.4.3 Ajedrez.....	34
4.4.4 Deporte y ajedrez.....	38
4.4.5 Formación y Ajedrez.	39
4.4.6 Formación y deporte	39

CONTENIDO (continuación)

	pág.
5. MARCO METODOLÓGICO	41
5.1 TIPO DE ESTUDIO	41
5.2 MÉTODO	41
5.3 POBLACIÓN	41
5.4 CONTEXTO	42
5.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	42
5.5.1 Cambio conceptual sobre el ajedrez y sus posibilidades educativas.	42
5.5.2 Aprendizajes formativos y propios de la disciplina.	42
5.6 FASES OPERATIVAS DEL DISEÑO METODOLÓGICO	43
5.6.1 Elección de fuentes de información.	43
5.6.2 Técnicas de recolección de la información.	43
5.6.3 Técnicas de análisis de la información.	44
5.7 ETAPAS DEL DISEÑO METODOLÓGICO	45
5.8 ASPECTOS ÉTICOS	45
 6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ COMO DEPORTE FORMATIVO EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR	 46
6.1 PRESENTACIÓN	46
6.2 COMPETENCIAS A FORTALECER Y SU EVALUACIÓN	46
6.2.1 Competencias cognitivas.	47
6.2.1.1 Competencia en la resolución de problemas	47
6.2.1.2 Competencias del lenguaje	47
6.2.2 Competencias socio-afectivas.	47
6.2.2.1 Autoconfianza.	48
6.2.2.2 Logro, autoeficacia	48
6.2.2.3 Adaptabilidad.	48
6.2.2.4 Optimismo	48

CONTENIDO (continuación)

	pág.
6.2.2.5 Afinidad y empatía.	48
6.2.2.6 Trabajo en equipo y colaboración.	48
6.3 ESQUEMA TEMÁTICO DE LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA	48
7. EVALUACIÓN.....	58
7.1 AUTOEVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	58
7.2 EVALUACIÓN PERMANENTE	58
7.3 EVALUACIÓN ACUMULATIVA.	59
7.4 COEVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN FINAL	59
8. RESULTADOS.....	60
8.1 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN CALI.....	60
8.1.1 Evaluación diagnóstica.	60
8.1.2 Evaluación permanente.	60
8.1.3 Evaluación acumulativa.	61
8.2 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN TULUÁ	61
8.2.1 Evaluación diagnóstica.	61
8.2.2 Evaluación acumulativa.	62
8.2.3 Evaluación final del curso y autoevaluación.....	62
8.3 EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA EN AMBOS CURSOS.....	62
9. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	63
9.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN CALI.....	63
9.1.1 Evaluación diagnóstica (ver Anexo B).	63
9.1.2 Evaluación permanente (ver Anexo C).	64

CONTENIDO (continuación)

	pág.
9.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN TULUÁ	68
9.2.1 Evaluación diagnóstica (ver Anexo D)	68
9.2.2 Evaluación final sobre el cambio conceptual (ver Anexo E).....	69
9.3 APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA EN AMBOS CURSOS (Ver Anexo F).	70
10. CONCLUSIONES	71
11. RECOMENDACIONES	73
12. BIBLIOGRAFÍA	74
ANEXOS	80

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

ABREVIATURAS

a.C.: antes de Cristo

ed.: edición

N.A.: Nota del Autor

pág.: página

s.f.: sin fecha

Vol.: Volumen

SIGLAS

CENDOPU: Centro de Documentación adscrito al Instituto de Educación y Pedagogía de la Universidad del Valle

FIDE: Fédération Internationale des Échecs o Federación internacional de ajedrez

GM: Gran Maestro

ICFES: Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación¹

ICONTEC: Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación

IES: Instituciones de Educación Superior

IMC: Índice de Masa Corporal

MEN: Ministerio de Educación Nacional

MF: Maestro FIDE

MI: Maestro Internacional

MN: Maestro Nacional

SND: Sistema Nacional del Deporte

SRP: Sistemas de Resolución de Problemas

www: world wide web

LISTA DE FIGURAS

FIGURAS	pág.
Figura 1. Componentes del fenómeno educativo	27
Figura 2. Modelo general de enseñanza sistemática para la facilitación del aprendizaje del alumno, adaptado de Goodwin y Klausmeier	28
Figura 3. Programa de ramificación múltiple de Crowder	32
Figura 4. Triangulación en la que tiene lugar la orientación	40
Figura 5. Etapas del diseño metodológico	45

LISTA DE CUADROS

CUADROS	pág.
Cuadro 1. Elementos fundamentales de la lucha ajedrecística.....	49
Cuadro 2. Características físicas y funcionales del tablero y de las piezas de ajedrez	50
Cuadro 3. Lenguaje escrito del ajedrez.....	51
Cuadro 4. Antecedentes del ajedrez	52
Cuadro 5. Componentes del entrenamiento deportivo y composiciones artísticas	53
Cuadro 6. Partida de ajedrez sin tablero ni piezas por parte de un bando.....	54
Cuadro 7. Relación de las artes marciales con el ajedrez	55
Cuadro 8. Utilización de la tecnología en el ajedrez	56
Cuadro 9. Situación real de juego con reloj	57
Cuadro 10. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Cali	81
Cuadro 11. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Cali	83
Cuadro 12. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Cali.....	84
Cuadro 13. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Cali.....	85

LISTA DE CUADROS (continuación)

CUADROS	pág.
Cuadro 14. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Cali	86
Cuadro 15. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Cali	87
Cuadro 16. Resumen del Diario de Campo por tema de clase. Estudiantes curso Cali.....	88
Cuadro 17. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Tuluá	97
Cuadro 18. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Tuluá	98
Cuadro 19. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Tuluá	100
Cuadro 20. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Tuluá	101
Cuadro 21. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Tuluá	102
Cuadro 22. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Tuluá	103
Cuadro 23. Cambio conceptual. Estudiantes curso Tuluá	104
Cuadro 24. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación final. Estudiantes curso Tuluá	107

LISTA DE CUADROS (continuación)

CUADROS

pág.

Cuadro 25. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación final. Estudiantes curso Tuluá	108
Cuadro 26. Resultados de respuestas a la pregunta final I. Estudiantes curso Tuluá.....	109
Cuadro 27. Resultados de respuestas a la pregunta final II. Estudiantes curso Tuluá.....	110
Cuadro 28. Aprendizajes formativos y propios de la disciplina	111
Cuadro 29. Cualificación de los aprendizajes formativos y propios de la disciplina	113

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	pág.
Gráfico 1. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Cali	84
Gráfico 2. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Cali	85
Gráfico 3. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Cali	86
Gráfico 4. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Cali	87
Gráfico 5. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Tuluá	100
Gráfico 6. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Tuluá	101
Gráfico 7. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Tuluá	102
Gráfico 8. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Tuluá	103
Gráfico 9. Resultados de respuestas a la pregunta final I. Estudiantes curso Tuluá	109
Gráfico 10. Resultados de respuestas a la pregunta final II. Estudiantes curso Tuluá	110

LISTA DE ANEXOS

ANEXOS

pág.

ANEXO A. Ficha para recopilar información sobre la manera en que se oferta el ajedrez con enfoque formativo en las instituciones de educación superior... 80

ANEXO B. Evaluación diagnóstica estudiantes curso Cali..... 81

ANEXO C. Evaluación permanente estudiantes curso Cali..... 88

ANEXO D. Evaluación diagnóstica estudiantes curso Tuluá..... 97

ANEXO E. Evaluación final sobre el cambio conceptual estudiantes curso Tuluá104

ANEXO F. Aprendizajes formativos y propios de la asignatura en ambos cursos..... 111

GLOSARIO

ANALOGÍAS (De la Torre Zermeño, 2005, pág. 68): estrategia de enseñanza que consiste en establecer un enunciado comparativo entre la información nueva a aprender (generalmente de mayor abstracción y complejidad) con otra información conocida, familiar y concreta para el aprendiz, con la finalidad de facilitar el aprendizaje de la primera.

_____. (Espíndola Castro & Espíndola Castro, 2005, pág. 117): relación que se repite, pero en un contexto diferente. “las analogías nos permiten expresar con pocas palabras, ideas y emociones variadas”.

_____. Ver ejemplos de (Ormrod, 2005, págs. 425, 435-437): una de las estrategias de los sistemas de resolución de problemas que consiste en encontrar relaciones comunes entre una situación problemática conocida y resuelta y la situación problemática por resolver.

APRENDIZAJE (Ormrod, 2005, pág. 5): (...) cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia.

CAMBIO CONCEPTUAL (Ormrod, 2005, pág. 322): proceso de sustitución de una teoría personal o de un sistema de creencias por otro presumiblemente mejor.

CONCEPTO (Ormrod, 2005, pág. 333): los conceptos son clases de objetos o acontecimientos que comparten una o más propiedades comunes.

CONSTRUCTIVISMO (De la Torre Zermeño, 2005, pág. 50): confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia de procesos activos de auto estructuración y reconstrucción de los saberes culturales, los cuales permiten explicar el origen del comportamiento y del aprendizaje.

CRÍTICO (Espíndola Castro & Espíndola Castro, 2005, pág. 1): El arte de juzgar de la bondad, la belleza o la verdad de las cosas.

DEPORTE FORMATIVO (Ley 181, 1995, Artículo 16): es aquel que tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del individuo. Comprende los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivos. Tiene lugar tanto en los programas del sector educativo formal y no formal, como en los programas desescolarizados de las Escuelas de Formación Deportiva y semejantes.

DIDÁCTICA (De la Torre Zermeño, 2005, pág. 16): técnica que se emplea para manejar de la manera más eficiente y sistemática el proceso de enseñanza-aprendizaje.

_____. (Parlebas, 2001, pág. 148): organización de contenidos y procedimientos de enseñanza que toma forma en situaciones de aprendizaje,

eventualmente jerarquizadas, y en dependencia de los objetivos y estrategias pedagógicas que se haya adoptado.

EDUCACIÓN (De la Torre Zermeño, 2005, pág. 14): proceso social mediante el cual se transmiten y preservan los valores y productos culturales, con el fin de que estos sean enriquecidos y procuren una mejor forma de vida para la sociedad en general y para el individuo en particular.

ENSEÑANZA (Flórez Ochoa, 2005, pág. 350): es aquel proceso intencional y planeado para facilitar que determinados individuos se apropien creativamente de alguna porción de saber con miras a elevar su formación...

FORMACIÓN (Flórez Ochoa, 2005, pág. 351): es el eje y principio fundador de la pedagogía; se refiere al proceso de humanización que va caracterizando el desarrollo individual aquí y ahora, según las propias posibilidades; la formación es la misión de la educación y de la enseñanza, facilitar la realización personal, cualificar lo que cada uno tiene de humano y personal, potenciarse como ser racional, autónomo y solidario.

JUEGO (García-Pelayo y Gross, Diccionario practilarousse ilustrado, 1989): ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

OBJETO DE ESTUDIO (García Córdoba, 2004, pág. 20): (...) cosa o fenómeno al que se enfoca el proceso de investigación, respecto del cual se formula la tesis y sobre el que habrán que demostrarse y sostenerse los resultados. Pueden estudiarse objetos o cosas concretas y objetos teóricos o abstractos.

PEDAGOGÍA (De la Torre Zermeño, 2005, pág. 13): disciplina enfocada al estudio del fenómeno educativo, desde la perspectiva filosófica, científica y técnica.

PENSAMIENTO (Espíndola Castro & Espíndola Castro, 2005, pág. 1): conjunto de conocimientos relativos a los actos de comprender, opinar, tener conciencia, deducir o juzgar. Es una apreciación de contenidos significativos y de relaciones de sentido.

SISTEMAS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (Ormrod, 2005, pág. 448): es una forma de transferencia, en la que la información previamente aprendida se aplica para resolver una situación problemática.

_____. (Oviedo, 2007, pág. 58): se basa en el planteamiento de situaciones abiertas y sugerentes que exijan de los alumnos una actitud activa y un esfuerzo por buscar sus propias respuestas, su propio conocimiento. La enseñanza basada en la resolución de problemas supone fomentar en los alumnos el dominio de procedimientos, así como la utilización de los conocimientos disponibles para dar respuesta a situaciones cambiantes y distintas.

TRANSFERENCIAS (Ormrod, 2005, pág. 448): es el proceso de aplicar la información y las habilidades aprendidas en una situación al aprendizaje, o la ejecución en otra situación.

RESUMEN

La orientación metodológica que se propone para la enseñanza del ajedrez como deporte formativo en las Instituciones de Educación Superior, busca fortalecer la formación integral del estudiante y los hábitos deportivos auto-determinados que mejoren su salud mental.

La orientación es una propuesta pedagógica desde el constructivismo donde se emplea al ajedrez como un objeto de estudio con enfoque formativo, estableciendo situaciones problemáticas además de relaciones con el arte, la ciencia, el deporte, la tecnología y la cotidianidad del ser humano;| empleando transferencias, entre ellas las analogías como estrategia de enseñanza y de sistema de resolución de problemas para desarrollar el pensamiento crítico y estructurado.

Con esta metodología, el estudiante es partícipe activo de su propio aprendizaje, donde los contenidos del curso promueven la constante reflexión a través de actividades que desbordan los límites del tablero y de sus propios prejuicios sobre ésta disciplina, llegando muchas veces a un cambio conceptual al conocer nuevas, variadas y amplias perspectivas de lo que es el ajedrez y en los campos del conocimiento en que se puede aplicar.

La orientación metodológica propuesta, se encuentra soportada en la experiencia de los cursos ofertados en la Universidad del Valle sede Meléndez (2007-2010), Universidad del Valle sede Tuluá (2011), y en la Universidad de San Buenaventura Cali (2010 hasta la fecha).

Los resultados obtenidos reflejan los beneficios institucionales, personales y sociales de implementar la orientación con la metodología en educación propuesta, ya que se puede extrapolar a otros cursos u objetos de estudio, en especial a los de enfoque formativo, permitiendo desarrollar investigaciones en el campo de la pedagogía y del deporte.

Palabras claves:

Ajedrez, deporte, formación integral, metodología en educación, resolución de problemas.

INTRODUCCIÓN

En las Instituciones de Educación Superior generalmente se ofertan tres enfoques del deporte: el competitivo, el formativo y el recreativo, cada uno con propósitos específicos. Aunque algunos contenidos son similares en los dos primeros enfoques, la metodología en educación con que se implementa debe ser consecuente con dichos propósitos.

El presente documento es una orientación porque pretende servir de guía al docente evitando enmarcarlo en la rigidez de los manuales de enseñanza, por lo tanto, los contenidos son precedidos por la bibliografía, los cuales se disponen en cuadros como unidades temáticas que pueden desarrollarse en una o varias sesiones de clase y en ellos se proponen actividades para que, asumiendo el rol de promotor del curso, elabore las tareas en la profundidad de contenidos y en el orden temporal y temático que el docente considere más apropiado según el nivel de conocimientos de los estudiantes.

La orientación tiene su origen en el primer semestre del año 2007, cuando el autor, cursando el quinto semestre en el Programa Académico Profesional en Ciencias del Deporte en la Universidad del Valle, presenta la propuesta a la coordinación de Deporte Formativo, para implementar el ajedrez con un enfoque transversal, aplicando los contenidos conceptuales y procedimentales de la asignatura a situaciones de la cotidianidad de los estudiantes a través de analogías para la resolución de problemas.

Luego de sustentar la orientación e importancia del ejercicio físico y mental para jugar bien al ajedrez, recibe el visto bueno e inicia clases en el siguiente semestre y durante seis semestres más hasta el año 2010. El curso se cierra debido a que no es permitido un número mayor de monitorías en Deporte Formativo para un mismo estudiante y a que ningún otro del Área de Educación Física y Deporte contaba con los conocimientos específicos para continuarlo.

En el mismo año y hasta la fecha, el curso es implementado en la Universidad de San Buenaventura Cali, donde ya existía la asignatura de Deporte Formativo pero no con contenidos transversales; y en el primer semestre del 2011, se oferta un curso de similares características en la Universidad del Valle sede Tuluá.

La metodología empleada para abordar al ajedrez como un objeto de estudio desde el constructivismo, permite desarrollar contenidos transversales con otros campos del conocimiento al mismo tiempo que fortalece la formación integral, haciéndolo significativo en el campo de la pedagogía por la manera de ofrecer el curso y en el deporte por ser el campo en el que se mueve su objeto de estudio.

El documento se desarrolla describiendo Inicialmente en el marco referencial los elementos que delimitan la orientación, abordando al ajedrez como un objeto de

estudio con enfoque formativo y estableciendo relaciones con la formación universitaria y el deporte.

Seguidamente, se plantea el sustento metodológico estableciendo los estilos o técnicas de enseñanza, el respectivo método principal, los tipos de transferencia empleados, la estrategia de enseñanza y los tipos de enfoque.

Luego, se describe el diseño metodológico indicando las etapas con las que se elaboró el presente documento.

Posteriormente, se expone la orientación metodológica con su presentación, competencias a fortalecer y su evaluación, esquema temático de la orientación metodológica dispuesta en unidades temáticas en el que se indican sus particulares propósitos y objetivos según los contenidos conceptuales procedimentales y actitudinales, descripción de las actividades, contenidos de formación e intención didáctica, metodología, estrategias pedagógicas, recursos logísticos y materiales.

Debido a que todo proceso debe evaluarse de alguna manera, pero es autonomía de las instituciones y del docente las implicaciones que tenga en los estudiantes, se presentan como alternativas de evaluación, las realizadas en dos de los cursos de la Universidad del Valle, en las sedes de Cali y de Tuluá, a los cuales se les realiza un tratamiento cuantitativo y cualitativo que sirve como modelo para la sistematización de experiencias futuras en investigaciones sobre la influencia del deporte en la formación integral de sus practicantes.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Algunas Instituciones de Educación Superior ofertan el curso de ajedrez en deporte formativo como una asignatura complementaria en la educación integral del estudiante. El docente a cargo debe tener la claridad del enfoque y diferenciarlo del recreativo y del competitivo, en el primero de los mencionados el eje es la lúdica, sin pretensiones formativas diferentes al disfrute en momentos de esparcimiento, por lo tanto el educando determina los momentos para jugar; el segundo trata de la enseñanza específica de la disciplina deportiva en el cual predominan los contenidos para mejorar la calidad del juego.

En el enfoque formativo, los contenidos del curso y la metodología para desarrollarlos, deben ser estructurados de manera que su valor educativo sea aplicable tanto en la asignatura, como en la cotidianidad, fortaleciendo competencias que mejoraran el desempeño académico y profesional del estudiante.

En el enfoque competitivo tienen lugar los contenidos longitudinales, empleando metodologías para la transferencia vertical, es decir, los temas son específicos de la disciplina deportiva y se desarrollan de manera jerarquizada, donde un conocimiento previo es requisito para comprender el siguiente de mayor complejidad sobre el mismo tema, o uno relacionado que contiene estructuras similares; mientras que en el enfoque formativo tienen lugar los contenidos transversales, aquellos que no son exclusivos del ajedrez, sino que tratan temas interdisciplinarios usándolo como un objeto de estudio, fortaleciendo la formación integral de los estudiantes.

En la orientación que se propone, los contenidos transversales emplean metodologías en educación para lograr aprendizajes significativos con transferencias vertical y lateral, en éste último caso, el conocimiento de un tema no es fundamental pero sí ayuda en el aprendizaje de otro tema, por lo tanto, adicional al mejoramiento de la calidad de juego, los contenidos son estructurados de manera que permitan al estudiante emplearlos en otros aspectos diferentes a los de la disciplina deportiva.

2. OBJETIVOS

2.1 GENERAL

Proponer una orientación metodológica para la enseñanza del ajedrez como Deporte Formativo en las Instituciones de Educación Superior.

2.2 ESPECÍFICOS

- Establecer elementos teóricos y conceptuales que contextualicen la orientación delimitando al ajedrez como un objeto de estudio con enfoque formativo en las Instituciones de Educación Superior.
- Proponer una metodología para implementar de manera ideal el curso de ajedrez como deporte formativo, con énfasis en los aprendizajes significativos y las transferencias vertical y lateral.
- Formular las competencias que los estudiantes fortalecen durante el curso.
- Plantear contenidos transversales que permitan aprendizajes formativos y propios de la disciplina, generando en los estudiantes un cambio conceptual sobre el ajedrez y sus posibilidades educativas.
- Presentar alternativas de evaluación sobre los contenidos, la metodología y los participantes del proceso educativo.

3. JUSTIFICACIÓN

Con frecuencia sucede que los estudiantes y profesionales no logran resolver situaciones propias de su carrera, aunque cuenten con los conocimientos académicos suficientes para hacerlo, debido a que no saben cómo aplicar dichos conocimientos; ya sea porque no comprenden el problema, no lo saben plantear (definir o delimitar), o no encuentran una estrategia adecuada para abordarlo; del mismo modo que un jugador de ajedrez tiene sobre el tablero las piezas suficientes para ejecutar el jaque mate al solitario rey adversario y no sabe la técnica para lograr el objetivo, aunque sepa el movimiento de las piezas.

Por tal motivo se propone una orientación metodológica con enfoque formativo, donde enseñar a jugar ajedrez no es la finalidad, sino el medio que permite confrontar al estudiante consigo mismo, a través de situaciones problemáticas que debe solucionar con las herramientas que se van adquiriendo como conocimientos aplicables.

Con esta propuesta se pretende fortalecer la formación integral al desarrollar un curso de contenidos transversales, abordando al ajedrez como un objeto de estudio que genere aprendizajes significativos a través de las transferencias vertical y lateral.

Las asignaturas académicas y deportivas con enfoque formativo, permiten transmitir conocimientos propios de la disciplina a la vez que proporcionan elementos para el desarrollo de competencias que serán indispensables en el desempeño como estudiante y profesional.

El ser humano se encuentra en constante formación y los propósitos de la orientación son válidos en cualquier grado de escolaridad, comprendiendo los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivos, ya que el ajedrez con este enfoque, puede ser enseñado a partir de los 5 años, sin lograr agotar los contenidos propios de la disciplina deportiva, ni las posibilidades metodológicas aún en la adultez. De esta manera se benefician estudiantes y padres o acudientes, los estudiantes por ser los receptores en la implementación de la orientación, y los padres o acudientes porque el enfoque es una extensión de su labor.

Adicionalmente, la metodología para abordar al ajedrez como un objeto de estudio desde el enfoque formativo, es en sí misma un modelo para orientar programas en diferentes disciplinas deportivas y programas en otras asignaturas académicas, dentro de las cuales se delimita su respectivo enfoque y objeto de estudio; beneficiándose con la propuesta, monitores deportivos, coordinadores de deporte, docentes de diferentes áreas y administradores del sector educativo.

4. MARCO REFERENCIAL

A continuación se presentan los fundamentos contextuales, legales, teóricos y conceptuales, además de las relaciones que se establecen entre ellos, como los insumos que dan la pertinencia, el campo de influencia, y los alcances de la orientación metodológica.

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La orientación metodológica se centra en abordar al ajedrez como un objeto de estudio desde el enfoque formativo, el cual es uno de los tres enfoques en que se oferta el deporte las Instituciones de Educación Superior (IES).

Como la denominación lo indica, se recomienda que los contenidos de enseñanza-aprendizaje sean formativos, es decir, que enriquezcan al estudiante como ser humano y profesional.

La monografía conducente a orientación metodológica, nace en la propuesta presentada en el mes de abril de 2007 a la Coordinación de Deporte Formativo en la Universidad del Valle sede Meléndez, con la intención de implementar un curso de ajedrez con contenidos transversales aplicables a la academia y a cotidianidad de los estudiantes.

En el segundo semestre del mismo año, inicia el curso como asignatura electiva complementaria, con 20 cupos para los estudiantes de pregrado, los cuales corresponden a diferentes semestres y carreras de la universidad.

En las mismas condiciones se continua ofertando el curso hasta finalizarlo en el segundo semestre del 2010, debido a que el proponente no debía continuar presidiendo el curso por haber excedido el máximo de monitorías establecidas por la universidad², en espera de otro estudiante con los conocimientos adecuados para continuarla, y por sus compromisos laborales.

Un curso similar se inicia en la Universidad de san Buenaventura Cali en febrero de 2010, y en la sede Tuluá de la Universidad del Valle en el primer semestre de 2011.

4.2 MARCO LEGAL

El presente documento se dirige a los estudiantes de educación formal, por lo tanto se basa en la Ley 115 del 8 de febrero de 1994 o Ley General de la Educación, en su Artículo 5° Fines de la educación, en especial con los numerales 1° sobre el pleno desarrollo de la personalidad dentro de un proceso de formación integral; 2° sobre la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos

humanos; 5° sobre la generación y adquisición de conocimientos en diferentes áreas, mediante la aprobación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber; 7° sobre el acceso y fomento del conocimiento, la cultura, la investigación y la creación artística; 9° sobre el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica para fortalecer el conocimiento y la participación en la solución a los problemas del país; 11° sobre la formación en la educación física, la recreación, el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre; y 13° sobre la promoción del conocimiento que le permita al adecuado ingresar al sector productivo.

El enfoque del documento se sustenta como lo indica la Ley 30 del 28 de diciembre de 1992 en su Artículo 6, literal a) y la ley 181 del 18 de enero de 1995 en su Artículo 16, donde uno de los objetivos de la Educación Superior y de sus instituciones, y la finalidad del deporte formativo es la formación o desarrollo integral del individuo, por lo tanto, el enfoque debe direccionarse en emplear el deporte como un medio y no como un fin en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3 MARCO TEÓRICO

La siguiente revisión de literatura describe la perspectiva teórica del aprendizaje y el sustento metodológico para implementarla.

4.3.1 Perspectiva teórica del aprendizaje. La perspectiva teórica predominante de la orientación será el constructivismo (De la Torre Zermeño, 2005, págs. 49-60; Flórez Ochoa, 2005, págs. 118-120, 187-197, 271-289; Ormrod, 2005, págs. 205-207), basado en los estudios de Lev Semionovich Vygotsky y de David Ausubel, adoptando los conceptos de “zona de desarrollo próximo” y de “aprendizaje significativo” respectivamente a cada autor, donde el docente participa de manera activa en conjunto con los estudiantes. Este primer concepto sugiere que el educando logrará mayores y mejores aprendizajes, cuando se está acompañado de personas más aventajadas en los aspectos a aprender. El segundo concepto plantea que hay un cambio cognitivo lógico y duradero en el estudiante cuando los contenidos de enseñanza-aprendizaje se estructuran de manera coherente y progresiva, para que éste genere nuevos conocimientos tomando como base los previos, teniendo en cuenta su estructura psicológica, estilos de aprendizaje y disposición.

Para consolidar los aprendizajes, resultan más enriquecedoras las actividades cuando se propicia la discusión grupal, donde por ejemplo, se proponen los puntos de vista sobre un tema en particular, o los mismos estudiantes con la respectiva argumentación, indican que acción es más eficiente, posteriormente se evalúan las más relevantes sometiéndolas a refutación y se concluye la o las respuestas correctas. De esta manera el aprendizaje lo hacen todos, ya que se incluyen situaciones y puntos de vista que individualmente no se tendrían en cuenta.

Las actividades individuales tienen por objeto la autoevaluación de conocimientos y la evaluación de competencias, con el fin de retroalimentar los aspectos en los que se tenga deficiencias o confusiones.

Por lo tanto, los contenidos propios de la disciplina, se estructuran de manera que el estudiante aprenda posiciones modelo y conceptos, partiendo de lo general a lo específico y de lo simple a lo complejo, para que luego los abstraiga con el fin de que solucione situaciones diversas en los diferentes niveles de dificultad que se le pueda presentar, y extrapole los conceptos aprendidos a situaciones diferentes a las del ajedrez.

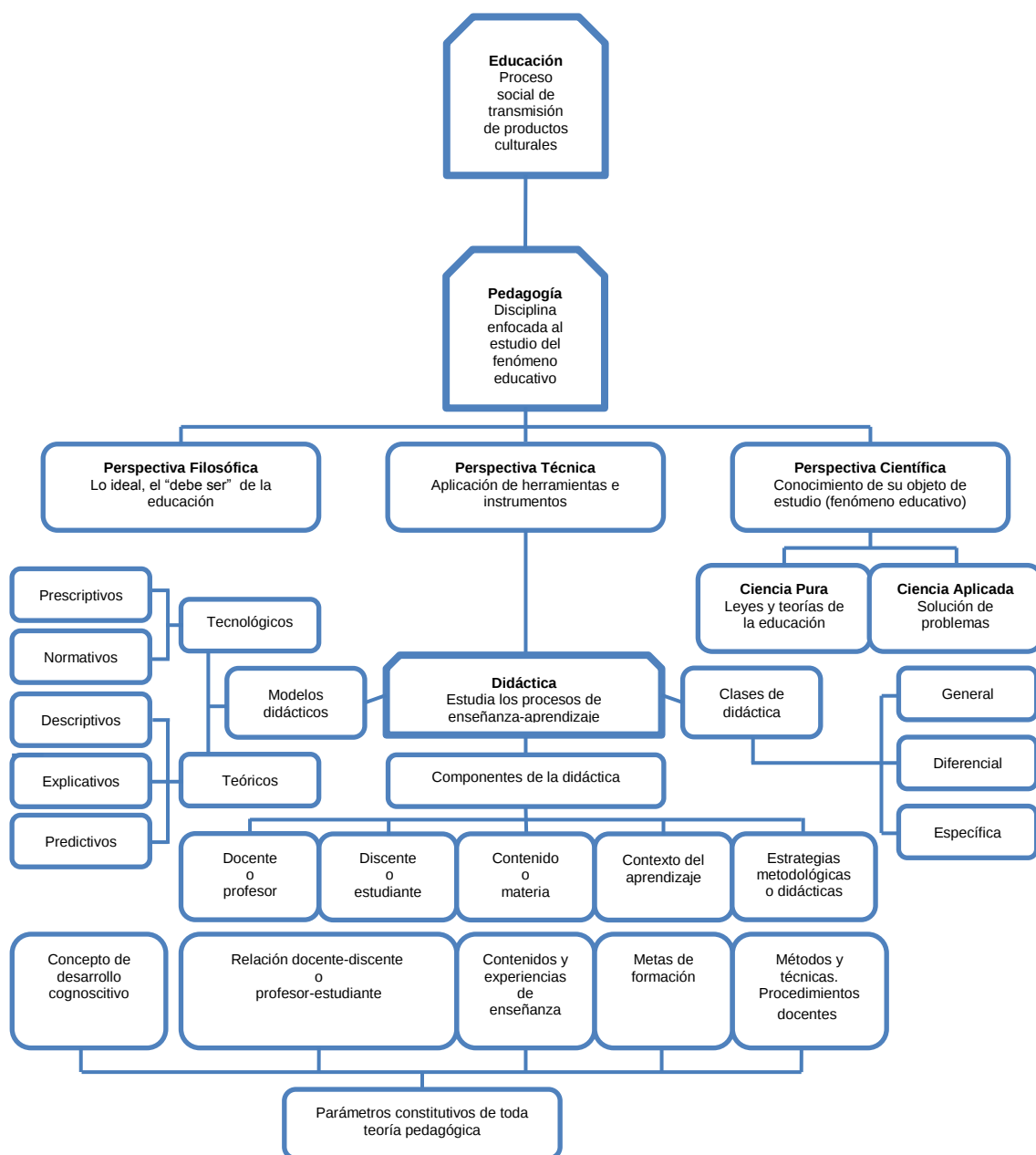
La manera de emplear el constructivismo como eje pedagógico de la propuesta, consiste en estimular el pensamiento analítico y racional denominado vertical o convergente y el pensamiento imaginativo e intuitivo, denominado lateral o divergente (De Bono, 1991, 2008; Schneider, 2003).

Un ejemplo de ambas clases y de nivel de desarrollo de pensamiento se tiene al jugar rummy, el jugador de turno anexa fichas a los lados de las estructuras ya establecidas sobre la mesa, empleando para ello el pensamiento vertical, luego, en su mismo turno, separa algunas de las estructuras que acaba de modificar y otras que no modificó, pasando fichas de una parte a otra de la mesa para formar nuevas estructuras y finalmente colocar las últimas que le quedan en su portafichas, en este caso empleó el pensamiento lateral. Otro jugador que parte con igual juego, altera y ubica directamente las fichas llegando a la misma posición.

El ejemplo demuestra que el segundo jugador saltó los pasos que necesitaba el primero para poder visualizar la posición final a la que ambos llegaron, demostrando un pensamiento lateral tan desarrollado que hace implícito el pensamiento vertical, como si lo absorbiera o prescindiera de él.

4.3.2 Sustento metodológico de la orientación. Para comprender el proceso metodológico que se explicará posteriormente, se diseña la siguiente figura que muestra los componentes del fenómeno educativo.

Figura 1. Componentes del fenómeno educativo



Fuente: Figura elaborada por el autor a partir de los textos de De la Torre Zermeno (2005) en la parte superior y de Flórez Ochoa (2005) en la parte inferior.

La Figura se diseña tomando como base los textos de De la Torre Zermeno Francisco y de Flórez Ochoa Rafael confrontándolos en los niveles superiores e inferiores respectivamente, permitiendo visualizar cómo interactúan los diferentes factores y sujetos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

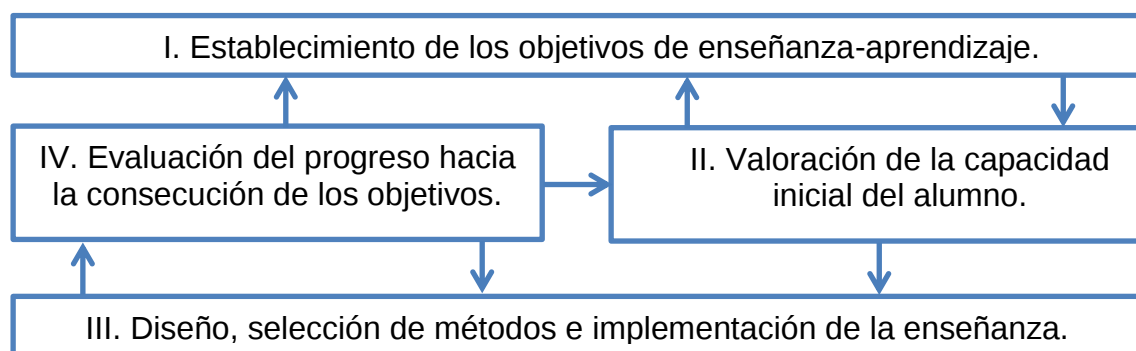
A continuación se establecen los procesos metodológicos de enseñanza con los que se pretende desarrollar de manera ideal el curso de ajedrez como deporte

formativo, indicando los elementos que resultan enriquecedores al estudiante en relación con los contenidos de la asignatura.

Se utiliza y adapta el texto de Sánchez Bañuelos (1992), como el pilar para el diseño del presente programa.

Para sustentar metodológicamente la orientación se presenta en primera instancia la siguiente figura:

Figura 2. Modelo general de enseñanza sistemática para la facilitación del aprendizaje del alumno, adaptado de Goodwin y Klausmeier



Fuente: Sánchez Bañuelos, 1992, pág. 30

Aunque los objetivos se encuentran establecidos en el documento, estos pueden ser replanteados en dependencia de la valoración inicial del grupo de estudiantes.

La valoración inicial consta de preguntas sobre el concepto que tiene del ajedrez, las expectativas del curso, los conocimientos previos de las reglas de juego, antecedentes experienciales y aplicación de los aprendizajes que espera adquirir.

Partiendo de las respuestas, el docente puede realizar una evaluación práctica en temas elementales como el reconocimiento de posiciones y movimientos legales con y sin captura, mate en una y dos jugadas entre otras opciones.

Desde el sustento pedagógico, se presenta la tercera fase del modelo el cual comprende los procesos de diseño y selección de métodos e implementación de los estilos o técnicas de enseñanza, en él se incluye la selección de la estrategia principal, del enfoque y los tipos de transferencia adecuados para el modelo. Se exponen los estilos o técnicas seleccionadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje destacando el papel que cumplirán las partes implicadas en el proceso (profesor-estudiante).

4.3.2.1 Estilo o técnica de enseñanza y método principal. “Sidentop, (1976) identifica tres categorías básicas de metodología de la enseñanza en la E. F. y los deportes” (Sánchez Bañuelos, 1992, pág. 44):

1. Enseñanza centrada en el profesor (masiva).
2. Enseñanza individualizada. Centrada en el alumno.
3. Enseñanza basada en la búsqueda por parte del alumno.

- **Enseñanza masiva.** Como su nombre lo indica, las acciones a realizar por los estudiantes son guiadas por las instrucciones del docente, ya que este estilo persigue una respuesta inmediata y precisa al estímulo del profesor siendo útil como mecanismo de control. Ayuda al profesor a seguir con la secuencia previamente determinada.

Papel del profesor	—————>	Posición destacada fuera del grupo. Atención de los alumnos centrada en el profesor.
Papel del alumno	—————>	Sigue una secuencia determinada por el profesor.
Ritmo de la progresión	—————>	Ritmo de progresión grupal.

✓ **Método principal: Instrucción directa con único nivel de enseñanza.** Los juegos de introducción y consolidación; los contenidos teóricos, técnicos y prácticos serán los mismos para todo el grupo cuando el docente tenga la certeza de que la individualidad de cada estudiante tiene la capacidad de asimilar y poner en práctica dichos procedimientos.

- **Enseñanza individualizada.** Consiste en transferir determinadas decisiones al estudiante, entrando plenamente en el proceso de enseñanza emancipadora como premisa fundamental, actual y progresista.

Papel del profesor	—————>	Tendencia a ser indiferenciado dentro del grupo. Prestando asistencia individual. Atención de los alumnos centrada en la ejecución de la tarea.
Papel del alumno	—————>	Sigue una secuencia determinada por el profesor.
Ritmo de la progresión	—————>	Fuerte tendencia hacia un ritmo de progresión de carácter individual.

✓ **Método principal: Instrucción directa con diversificación de los niveles de enseñanza.** El propósito de diversificar los niveles de enseñanza, es el de lograr una enseñanza más individualizada para que el profesor pueda moverse en dos dimensiones:

- ✓ Contenido diferenciador de los niveles de enseñanza.
- ✓ Número de niveles de enseñanza que aplicará a un mismo grupo (subgrupos).

Lo anterior le proporcionará recursos al profesor para contemplar las diferencias individuales de los estudiantes.

- **Enseñanza mediante la búsqueda.** Ofrece una serie de ventajas ya que ciertos procedimientos didácticos pueden realzar la motivación hacia el ajedrez generando un contexto de educación integral. Establece una relación entre la práctica del ajedrez y la actividad cognitiva, favoreciendo el proceso emancipador, concediendo al estudiante una capacidad de decisión significativa (individualiza la enseñanza).

Papel del profesor	→	A menudo, de tipo destacado y central.
Papel del alumno	→	Normalmente sigue una secuencia de acuerdo a una pauta predeterminada, dentro de la cual el alumno puede generar sus propios contenidos.
Ritmo de la progresión	→	Normalmente, ritmo de progresión grupal.

- ✓ **Método principal: Asignación de tareas.** Aunque el ritmo de progresión de la enseñanza mediante la búsqueda es grupal y la asignación de tareas tiene un ritmo de progresión individual, se pueden combinar al diferenciar los niveles de dificultad del mismo objetivo a cumplir, un ejemplo puntual consiste en que todo el grupo solucione problemas de mate en dos jugadas, donde el nivel de dificultad de la ejecución, varía entre los estudiantes según las capacidades que previamente el profesor ha detectado de cada uno de ellos.

Hay que hacer constar que es plenamente posible combinar las características de enseñanza individualizada y la enseñanza mediante la búsqueda, para crear métodos en los cuales los estudiantes generan sus propios contenidos y a la vez el ritmo en la progresión del aprendizaje estuviera individualizada.

4.3.2.2 Tipo de transferencia. Indica la manera en que se aplica la información adquirida en otra situación o aprendizaje (Ormrod, 2005, págs. 405-449).

- **Transferencia positiva.** Debido al carácter constructivista del curso se espera que los aprendizajes significativos faciliten el aprendizaje en otras asignaturas o la ejecución en la elaboración de SRP en otras situaciones.
- **Transferencia cercana.** Hace énfasis en la similitud de las características superficiales y en las relaciones subyacentes entre dos situaciones o problemas,

tiene lugar en el aprendizaje específico de la disciplina en cuanto a los principios de la apertura, conceptos estratégicos del medio juego y técnicos de los diferentes finales fundamentales, y en los modelos de posiciones para ejecutar los métodos tácticos o el jaque mate (ver Cuadro 5).

- **Transferencia lejana.** Da lugar cuando las características superficiales son diferentes pero las relaciones subyacentes son similares como en el caso de la administración del espacio, el tiempo y los recursos (ver Cuadro 1).

- **Transferencia vertical.** Tiene lugar cuando los conocimientos de un tema en particular, son la base para generar nuevos y más complejos aprendizajes del mismo tema. Se empleará con los contenidos propios del ajedrez al jerarquizarlos de lo simple a lo complejo y de lo general a lo específico. Este tipo de transferencia se describe por lo tanto, como una transferencia cercana.

- **Transferencia lateral.** También denominada horizontal, tiene lugar cuando el conocimiento de un tema no es esencial para el conocimiento del segundo pero resulta útil para el aprendizaje. Puede suceder que se realiza una tarea de características similares en cuanto a estructura y complejidad pero en un contexto diferente, o que las características no sean similares pero las relaciones subyacentes con el otro contexto si lo sean. Por lo tanto, este tipo de transferencia puede ser de tipo cercana o lejana.

Se empleará con ejercicios y juegos modificados del ajedrez y con ejercicios sobre el tablero con las mismas reglas de movilidad y captura de las piezas pero que no se pueden dar en la situación real de la partida, donde los objetivos buscados en estas sesiones de clase, tienen gran importancia en la práctica del ajedrez convencional, además de estimular la creatividad para que los estudiantes inventen otras clases de juegos de información completa. También se empleará a través de las analogías con situaciones del ajedrez aplicables a otras de la cotidianidad.

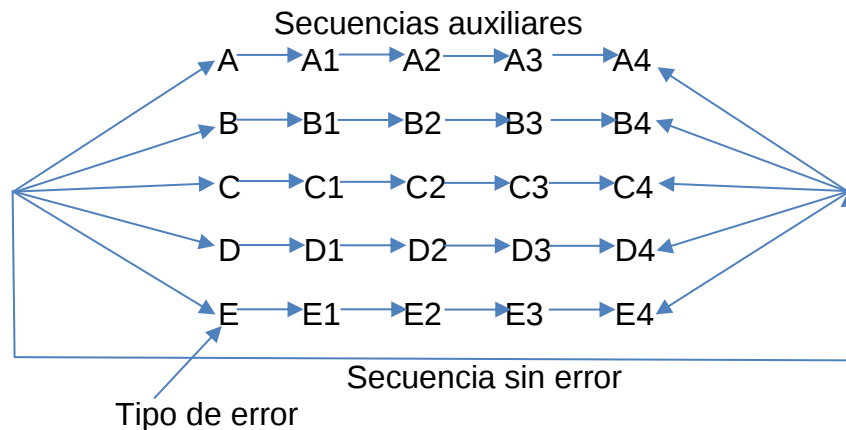
4.3.2.3 Estrategia de enseñanza. Se emplea principalmente la estrategia analítica desde el análisis progresivo, debido a que los ejercicios en el ajedrez por sus variados niveles de complejidad y para ser consolidarlos con mayor eficiencia, se pueden explicar por partes donde la primera conduce a la segunda. El análisis progresivo se caracteriza porque siempre se repasan las informaciones previas para acceder a la comprensión de la nueva información.

Para que la estrategia surta resultados, se aplica el programa de ramificación múltiple propuesto por Crowder (Sánchez Bañuelos, 1992, pág. 238); (Ormrod, 2005, pág. 101), en donde al observarse que la respuesta o el procedimiento es incorrecto, se emplea como corrector la secuencia auxiliar con un análisis puro en dependencia específica del error, con el fin de eliminar la dificultad de comprensión para pasar luego al siguiente nivel de conocimiento. Si la respuesta o

el proceso del estudiante en la solución de los ejercicios son correctos, se empleará nuevamente el análisis progresivo, como se expuso anteriormente.

A continuación se presenta la figura del programa de ramificación múltiple propuesto por Crowder:

Figura 3. Programa de ramificación múltiple de Crowder



Fuente: Sánchez Bañuelos, 1992, pág. 239.

4.3.2.4 Enfoque. Indica la manera en que se abordan los estilos o técnicas de enseñanza, el tipo de transferencia y la estrategia de enseñanza. El primer enfoque se apoya en la psicología conductista mientras el segundo lo hace en la cognitivista:

- **Tradicional: aislado.** Se aplica en la enseñanza de la técnica del ajedrez con repeticiones de estructuras y secuencias modelo, con el fin consolidar el conocimiento.
- **Alternativo: integrado.** Este enfoque pretende continuamente que el conocimiento adquirido sea aplicado en situaciones propias y similares al objeto estudiado, permitiendo validarlo, consolidarlo y retroalimentarlo, ya que proporciona situaciones de análisis y de reflexión.

4.4 MARCO CONCEPTUAL

La orientación metodológica se mueve entre la formación universitaria, el deporte y el ajedrez. Estos conceptos se interrelacionan como la triangulación en la cual se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de la orientación metodológica, dentro de instancias académico-deportivas que coadyuvan en la formación integral de los estudiantes.

4.4.1 Formación universitaria. Se entiende por formación universitaria al propósito que tienen IES de formar integralmente a los estudiantes, algunas de ellas generalmente cuentan con un área de Bienestar Universitario³ donde se ofertan programas o asignaturas deportivas con enfoque formativo. La manera en que se oferta este enfoque varía en dependencia de la reglamentación propia de cada universidad, en la autonomía de los contenidos y en la metodología de cada docente⁴. Respecto al concepto de formación Flórez señala:

Es el eje y principio formador de la pedagogía; se refiere al proceso de humanización que va caracterizando el desarrollo individual aquí y ahora, según las propias posibilidades; la formación es la misión de la educación y de la enseñanza, facilitar la realización personal, cualificar lo que cada uno tiene de humano y personal, potenciarse como ser racional, autónomo y solidario. (Flórez Ochoa, 2005, pág. 351).

4.4.2 Deporte. Mientras que desde la Praxiología Motriz como ciencia del movimiento, “el concepto ‘deporte’ obedece al conjunto de estos tres criterios [situación motriz, reglas de competición e institucionalización], todos ellos imprescindibles. La ausencia de uno solo de ellos haría del empleo del término un verdadero abuso”. (Parlebas, 2001, pág. 113); en la actualidad, el deporte se configura en dependencia del significado que adquiere para el individuo como sujeto practicante y para las masas que lo comparten, más que por el ser competitivo, o el estar reglamentado o institucionalizado, como lo indican tanto el autor como Arboleda y Rivera:

El deporte es la puesta en exigencia de las capacidades y habilidades físicas y mentales con fines de satisfacción personal (placer, reconocimiento social o económico, mejoramiento o adaptación orgánica), donde usualmente se utilizan implementos específicos, ya sea por ergonomía, higiene, o por las condiciones de la misma actividad a realizar; y se encuentra generalmente reglamentado e institucionalizado (N.A).

El deporte no tomado como los estándares ajenos de rendimiento, los intereses comerciales, y en fin, como la actividad competitiva depredadora, puede ser descrito como la interacción de actores sociales que orientan su conducta por igualdad, la búsqueda de equilibrio y felicidad, etc., siendo un gran factor de socialización de la personalidad y viabilizando las demandas sociales planteadas en cada esfera donde se desarrolle, ya que las vivencias de las actividades deportivas son tomadas muy en serio por los actores, constituyendo una fuente de aprendizaje en la responsabilidad personal. (Arboleda Franco & Rivera Echeverry, 2007, págs. 5-6).

Por lo tanto, ya que para el hombre los significados, intereses y prácticas varían en dependencia de las condiciones que lo rodean, podemos definir el deporte en las palabras de Vargas: como fenómeno individual y social/cultural.

Como fenómeno individual, "...es una manifestación de la conducta lúdico-expresiva del humano. Esta, como toda conducta o acción humana, expresa la relación del ser consigo mismo y con el medio (natural y social)" (Vargas Olarte, 1994, pág. 13). Como fenómeno social/cultural, el deporte responde al articularse a las cambiantes demandas sociales y culturales de las masas:

(...) social porque es adherido a las dinámica y estructura de cualquier sistema social (bien sea para mantener la manipulación y la alienación o para fomentar el patriotismo y la lucha por los ideales nacionales), cultural porque su manifestación responde a las características del medio (valores, costumbres regionales, etc.) (Bolaños, s.f., pág. 1)⁵.

4.4.3 Ajedrez. Es un juego que por sus variadas maneras de practicarlo, puede ser abordado desde el deporte, el arte, la ciencia y la tecnología, configurándose como el objeto de estudio con enfoque formativo en la presente monografía, permitiendo una riqueza de posibilidades temáticas y metodológicas desde el constructivismo para un aprendizaje motivador y de contenidos transversales en diferentes áreas del conocimiento.

- **Desde el deporte.** Será tratado en el acápite *Deporte y Ajedrez*.

- **Desde el arte.** El Diccionario Larousse ilustrado (1988), define el arte como un valor agregado subjetivo del que carece la ciencia: "frente a la ciencia, como conocimiento verificable, racional y práctico, a través de la técnica, el arte constituye un orden gratuito que busca la distracción y el goce estético". Compartiendo el aspecto subjetivo y estético, Cámara (1994), lo define como "obra humana que expresa simbólicamente, mediante diferentes materias, un aspecto de la realidad entendida estéticamente". Posteriormente el mismo autor profundiza indicando las motivaciones que positivamente perturba el arte:

El arte se resuelve como la exposición psicológica del ejecutante a través de cada disciplina.... Las disciplinas a que nos referimos coinciden en calidades esenciales como la emoción, la creación, la representación, la contemplación, el interés, el placer y demás, todo lo que contribuye a sacar a flote algunas facetas del alma del individuo (Cámara, 1994, pág. 13).

De lo descrito anteriormente, el ajedrez como obra humana puede llegar a ser empleado como una forma de expresión, tanto en la composición artística como en el desarrollo de alguna partida⁶. El jugador y psicólogo Reuben Fine citó: "la combinación es el triunfo de la mente sobre la materia, y el también psicólogo Krogus relacionó el pensamiento intuitivo como un componente inconsciente del

arte: “En suma, estimamos que el arte del ajedrez es un trabajo intelectual y consciente en donde hay, sin embargo, componentes inconscientes que incluyen el pensamiento intuitivo del ajedrecista” (Krogius, s.f., pág. 41).

El tres veces campeón del mundo Mikhail Botvinnik dijo: “el ajedrez es el arte del análisis” y el 12° campeón mundial A. Karpov denomina a la composición como la ‘poesía del ajedrez’:

La composición guarda una relación directa con el arte; la partida de ajedrez por su parte, tiene un interés deportivo y no siempre es una obra de arte [Solo algunas partidas se elevan al nivel artístico, y para lograrlo, ambos jugadores deben colaborar al conducir una partida que causa admiración por la fuerza de las jugadas y la belleza de las combinaciones]. En una partida entre grandes maestros, un lamentable error estropea a veces una hermosa idea y una bonita combinación se queda a menudo entre bastidores. La composición, la más pura forma del ajedrez, es un verdadero arte tanto por su expresión como por su contenido. Da origen a la creación de problemas y estudios⁷ (muchos grandes maestros se dedican a ello). El campo del estudio es muy amplio; abundan los temas y las ideas (Karpov, 2004, pág. 217).

Como a una escultura, el conjunto de piezas adquiere un valor artístico y comercial en dependencia del material, la dificultad del tallado y del diseño de las piezas (que algunas veces recibe el nombre de su creador o del evento para las cuales fueron elaboradas).

Aunque el ajedrez es originario de la India aproximadamente en el año 200 a.C. (Hesse, 2010, págs. 15-22), en la actualidad las piezas de cada bando representan la jerarquía además de los estamentos bélicos y religiosos presentes en un castillo europeo de la edad media, se manifiesta por la forma de la figura, las reglas de movilidad y captura, la ubicación en la posición inicial y relación de tamaño entre ellas.

Como arte, también se incluyen novelas y poemas como las citadas por Mercadé Riambau⁸, además de algunas películas⁹ que tienen como eje central el ajedrez. Cabe mencionar que en el célebre libro “El hombre que calculaba” escrito bajo el pseudónimo de Malba Tahan y que en el 2001 llegó a su edición 54, dedica el capítulo XVI a “la leyenda sobre el origen del juego de ajedrez, (...)” (Mello y Souza, 1949).

- **Desde la ciencia.** En las notas tomadas por el autor en el curso ciencia, cultura y creatividad, (2005) se definió la ciencia como “el conjunto sistemático de juicios racionales, objetivos (verdaderos) y verificables acerca de lo real”. Además, “el conocimiento científico es fáctico, es decir, parte de los hechos, pero los trasciende mediante la explicación científica”.

La anterior definición de ciencia y las definiciones de arte manifiestan la constante interacción entre lo objetivo y lo subjetivo en el ajedrez, mientras se puede expresar una idea o generar diversas emociones, las posiciones sobre el tablero requieren continuamente del método científico, idea en la que diverge Cámara (1994, pág. 15-16) al indicar que “Lo científico en el ajedrez, como en las demás artes, es nada más que lo técnico”.

Los primeros jugadores realizaron jugadas que les fueron dulces y amargas, y de ellos se heredaron sus aportes, convirtiéndose por consenso en conceptos generales y particulares que muchas veces se asumen como axiomas¹⁰.

El ajedrez evoluciona científicamente en la preparación o durante la partida, se observa una posición en particular, se elaboran hipótesis sobre la mejor estrategia o técnica a seguir, se prueba, se refuta y se concluye¹¹.

A parte del uso del método científico sobre el tablero, también se emplean disciplinas científicas como las matemáticas en las que se incluye la geometría (Bonsdorff, Fabel, & Riihimaa, 1974; Karpov, 2004, págs. 241-248; Hesse, 2010, págs. 56-62).

A través del tablero se expresa el carácter de los jugadores, al punto que el ajedrez se convierte en un juego psicológico con las consecuentes reacciones fisiológicas (Hesse, 2010, pág. 83) (Martos, 18, pág. 20). Emmanuel Lasker fue el primero en estudiar esta situación al punto de no hacer “objetivamente los mejores movimientos, sino subjetivamente los más desagradables para sus adversarios” (Krogius, s.f., pág. 12; Hesse, 2010, págs. 83-91) ya que indicaba que “En el tablero compiten hombres y no piezas de madera” y que “El ajedrez también es una guerra psicológica, una lucha entre dos personalidades”.

• **Desde la tecnología.** La evolución tecnológica aplicada al ajedrez (Pachman & Vas I., 1982; Bustos Acosta, 1990a; Bustos Acosta, 1990b), facilita el estudio a los jugadores expertos (Hristov, 2010) y novatos, con programas generales o dedicados a fortalecer específicamente alguno de componentes de la preparación deportiva, también permite acercar adversarios ubicados en lugares diferentes empleando el Internet (García Ródeñas, 2010), para que jueguen en tiempo real como si estuviesen sentados alrededor de la misma mesa (Rahal, 2003; Fernández Amigo, 2003), además, en algunas de estas páginas se juegan modificaciones del ajedrez clásico¹².

Dicha evolución tiene su máxima expresión en el campeonato del mundo de superordenadores y microordenadores, del mismo modo en que se realiza entre los seres humanos el campeonato del mundo (Karpov, 2004, pág. 252).

Empleando los recursos tecnológicos o prescindiendo de ellos, se han creado diversas modalidades para jugar al ajedrez clásico (Illescas, 2005):

✓ **Hombre contra máquina.** Hace algunos años, los programas de ajedrez no ofrecían dificultades competitivas frente a los mejores jugadores, sobre todo cuando se encontraban instalados en máquinas de uso común (De Zeeuw & Cifuentes, 1997); hoy en día, mientras que los programas, computadores personales y máquinas de ajedrez comercial, permiten enfrentarse contra adversarios virtuales con la fuerza de un Gran Maestro (GM)¹³ cuando y donde el usuario de cualquier nivel de juego lo desee (King, 2002), los programas y máquinas que desarrollan para enfrentarse a los GMs humanos son mucho más fuertes (Martín, 1997, pág. 24), ya que las bases de datos de partidas y de finales pueden llegar a Terabytes de capacidad.

✓ **Ajedrez avanzado.** En esta modalidad se usa la potencia de los ordenadores y de los programas para asistir las partidas entre humanos, cada maestro tiene a su lado un ordenador que lo apoya en el análisis de variantes. Se podría pensar que los programas son mejores que los humanos, pero en realidad, en estrategia aún son inferiores, mientras que en táctica y en finales, generalmente no cometen errores.

✓ **Ajedrez a la ciega.** Aunque no es necesario el ordenador, se usa por practicidad para indicar la anotación de los movimientos, ya que en la pantalla no se ven las piezas sobre tablero (Martín, 2010a).

✓ **Ajedrez en consulta.** Consiste en que dos personas o más se enfrentan en una misma partida contra igual o menor número de adversarios. Aunque hace más de un siglo se juega de esta manera, se refiere en éste punto debido a que también se emplea el ordenador contra las personas en consulta.

✓ **Ajedrez por correspondencia.** En los siglos anteriores al presente, jugar de esta manera podía demorar algunos meses, ya que se enfrentaban los mejores jugadores en representación de su país, distándose ocasionalmente por un océano; por tal motivo, se enviaban la jugada en barco, luego había que esperar unos días a que después de recibirla, la meditasen y regresaran la respuesta de nuevo. Hoy en día con el Internet, se coloca un periodo de espera de mínimo 24 horas para que por correo se devuelva la respuesta. Esta modalidad estimula el análisis y favorece a los jugadores que no pueden participar en torneos por su ocupación o por la remota ubicación de residencia donde no hay nivel competitivo.

Ya que se están tratando las modalidades que se han desarrollado a partir del uso de los recursos tecnológicos, es bueno anotar otras que sin los computadores llama la atención:

✓ **Simultánea.** Hay dos maneras principales de llevar a cabo esta modalidad, la más popular, cuando una persona se enfrenta a un número superior de adversarios ubicados cada uno con su respectivo tablero (Illescas, Record Guinness en Ciudad de Méjico, 2006). Quien da la simultánea rota entre ellos

realizando su jugada, y mientras da la vuelta, el segundo jugador tiene el tiempo de pensar su movimiento y ejecutarlo en el momento del nuevo arribo del primero, con el fin de que la pueda ver y volver a jugar de nuevo para continuar con la siguiente vuelta. En el segundo de los casos denominada “*simultánea a dos manos*”, son dos jugadores los que la llevan a cabo contra todos los demás, pasando por cada una de las mesas pero en sentido opuesto, es decir, que al cruzarse van a realizar la siguiente jugada en el tablero que su compañero la realizó anteriormente. Estas dos personas no se deben comunicar de manera alguna, por lo tanto, la posición debe reflejar la misma idea del juego de los dos, evitando que uno estropee la intención de su compañero.

Algunas de las modalidades anteriores se combinan como jugar simultánea a la ciega, o avanzado en consulta o por correspondencia, entre otras.

✓ “**Anaeróbica**”. En Cuba se conoce como “rapisub” y consiste en jugar bajo el agua con un juego de ajedrez pesado, por lo general hecho en plomo, donde se sale a respirar luego de realizar el movimiento, e inmediatamente a quien le toca el turno, si no ha decidido que mover, debe pensar sumergiendo la cabeza hasta jugar.

A continuación se presenta las relaciones subyacentes de los apartados expuestos anteriormente de manera individual:

4.4.4 Deporte y ajedrez. El ajedrez, desde la Praxiología motriz es denominado un “juego de sociedad” por no contener la situación Motriz como el tercer criterio para alcanzar el concepto deporte, el cual fue descrito en el acápite *Deporte*.

El ajedrez es una disciplina deportiva por varias razones (Andarias Estevan, XXVII), el ajedrez cuenta con una institucionalidad que reglamenta las competencias oficiales (Martín, 2010b), ésta tiene su cúspide en la Federación Internacional de Ajedrez o FIDE (Fédération Internationale des Échecs), la cual reúne más de 100 países.

Los competidores tienen categorías en dependencia de la fuerza de juego, ésta fuerza se indica con un número de cuatro dígitos¹⁴. Las categorías comprenden títulos que se logran al cumplir normas en torneos avalados por la Federación. Los títulos y sus respectivas siglas son las siguientes: Maestro Nacional, (MN); Maestro FIDE, (MF); Maestro Internacional, (MI); y Gran Maestro, (GM).

En la preparación del jugador de ajedrez de competencia, al igual que en cualquier otra disciplina deportiva, se emplean los mismos principios¹⁵, métodos¹⁶ y medios del entrenamiento deportivo.

Existe gran cantidad de literatura específica en la preparación estratégica, táctica, técnica y teórica. La preparación física también se incluye debido al gasto energético producido por la tensión muscular involuntaria y por el desgaste mental.

Los nervios derivados de posiciones subjetivamente incómodas generan reacciones bioquímicas y por lo tanto fisiológicas que hacen necesaria la preparación psicológica.

Los registros de enfrentamientos competitivos superan a cualquier otra disciplina gracias a la anotación de las partidas, libros de hechos históricos, audio-videos y bases de datos¹⁷.

4.4.5 Formación y Ajedrez. Los estudiantes en educación superior se encuentran matriculados en Programas Académicos que corresponden a uno o varios campos del conocimiento (Científico, artístico, humanístico, tecnológico)¹⁸, y el ajedrez por sus características, ya sea de estructura del juego, o de las relaciones del jugador con el juego, con el adversario, o con el entorno (político¹⁹, económico y social²⁰), responde a dichos campos²¹. Por lo tanto la enseñanza-aprendizaje multilateral empleando del ajedrez como objeto de estudio, cobra una especial relevancia.

El objetivo primordial de la educación es la formación, preferiblemente basado en procesos antes que en resultados (Díaz, 1988), debido que los últimos se logran por sí mismos cuando los primeros se realizan adecuadamente.

4.4.6 Formación y deporte. La Ley 181 del 18 de enero de 1995 (SND), reglamenta la enseñanza del deporte como un “derecho social” en la formación integral de la persona (Artículo 4). Como referente para el presente documento, el Artículo 16 describe los alcances del *deporte formativo*.

Debido a que el deporte es un fenómeno individual y social/cultural, puede ser empleado desde las instituciones universitarias al contribuir a la formación integral del estudiante a través de procesos enfocados en ello (Arboleda Franco & Rivera Echeverry, 2007, págs. 7-16).

Por lo tanto, en los contenidos actitudinales debe primar el disfrute del estudiante por la actividad en la búsqueda del placer por el aprendizaje, fortaleciendo la socialización, la autoestima y la voluntad a través de la motivación intrínseca.

Los contenidos conceptuales deben tratarse de manera general con elementos teóricos, ya que no es un objetivo formar especialistas deportivos pero sí que el estudiante tenga las bases de la actividad deportiva y las pueda emplear con autonomía.

En los contenidos procedimentales, la procura es por las acciones propias del estudiante, encaminadas a consolidar y exteriorizar los conocimientos, fomentar el autocontrol de sus emociones y acciones al ser canalizadas y direccionadas sin coartarlas.

En resumen, el ajedrez como deporte formativo universitario es un curso adscrito generalmente al área de Bienestar o similar, que se encarga de enseñar los aspectos básicos de la preparación deportiva (teórica, técnica, táctica, psicológica, física, y estratégica), además de ser abordado desde el arte, la ciencia, y la tecnología, desarrollando contenidos transversales que aporten a la formación integral del estudiante.

Figura 4. Triangulación en la que tiene lugar la orientación



Fuente: Figura elaborada por el autor como resumen de la triangulación en la cual tiene lugar la orientación.

Luego de realizar el resumen de la triangulación en la que tiene lugar la orientación de manera verbal y gráfica, se puede conceptualizar que 'la orientación emplea al ajedrez como objeto de estudio con enfoque formativo y contenidos transversales desde diferentes áreas del saber'.

5. MARCO METODOLÓGICO

A continuación se describen los pasos y elementos que hacen parte del desarrollo de la presente monografía:

5.1 TIPO DE ESTUDIO

El documento consiste en un estudio monográfico (Jurado Rojas, 2005, pág. 52; Mercado H., 2002, pág. 34 y 135; Norma técnica colombiana. NTC 1486, 2008, pág. 3) conducente a orientación metodológica, sustentado en las experiencias y en los resultados de los documentos generados durante los cursos del primer semestre del 2008 en Cali y del 2011 en Tuluá, ambos en la Universidad del valle. Dando lugar a un estudio ex post-facto (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 149).

Este tipo de estudio monográfico propone una manera en que se puede implementar un curso empleando el ajedrez con un enfoque formativo en las IES basado en las experiencias, al contar con la favorabilidad de haberse puesto en práctica en la Universidad del Valle Sede Meléndez entre los años 2007 y 2010; en la Sede Tuluá en el año 2011 y en la Universidad de San Buenaventura Cali desde el 2010 hasta la fecha, permitiendo una constante retroalimentación en el quehacer metodológico y pedagógico.

5.2 MÉTODO

Para llevar a cabo el presente estudio monográfico y proponerlo como orientación metodológica, se han empleado principalmente como métodos, la inducción apoyada en el método de la observación de experiencias anteriores y el análisis de los documentos generados por dichas experiencias, algunas de las cuales se incluyen en el presente escrito.

Por lo tanto, se han empleado técnicas de campo y documentales para soportar la viabilidad de la orientación.

5.3 POBLACIÓN

La población comprende estudiantes de pregrado de la Universidad del Valle, con edades entre los 16 y 75 años en Cali y con edades entre los 17 y los 25 años en Tuluá.

5.4 CONTEXTO

En Cali, se ofertó como curso de libre elección para los estudiantes de diversas carreras, con un grupo durante cada semestre que duró la asignatura. En Tuluá, se ofertó un curso con un grupo, de carácter obligatorio para los estudiantes de ingeniería de sistemas en segundo semestre, y como electiva para estudiantes de otras carreras.

Se mantuvo un promedio entre 15 y 25 asistentes para la sede de Cali, aunque el cupo establecido era de 20 estudiantes, el incremento obedece a la remisión desde otras disciplinas deportivas por limitaciones físicas y de salud.

En la sede de Tuluá, iniciaron alrededor de 25 estudiantes sin tener conocimiento que la disciplina de Deporte Formativo que habían matriculado era ajedrez. La disminución a de 20 estudiantes entre los que cancelaron y los que adicionaron, se debió a que las expectativas era realizar ejercicio físico, a que les parecía difícil pasar una asignatura como el ajedrez, y a que no todos estuvieron de acuerdo en iniciar la clase a las 7:00 a.m. y no a las 8:00 a.m. como inicialmente se programó.

Los espacios empleados variaban en dependencia del objetivo de la sesión, empleando aulas con pupitres y tablero mural de ajedrez, o con mesas para ubicar los juegos y desarrollar partidas y posiciones; en campo abierto para realizar actividades de exigencia física, en salas con recursos audiovisuales para ver alguna de las películas o clases de enseñanza masiva, o con computadores y conexión a Internet para conocer el entorno virtual para la consulta, estudio, entrenamiento y juego.

La sesión de clase se realizó siempre en la mañana con una duración de dos horas, las cuales en ocasiones resultaban escasas por la gran cantidad de tiempo que demandan algunas actividades.

5.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

5.5.1 Cambio conceptual sobre el ajedrez y sus posibilidades educativas.

Contrastando las respuestas de los estudiantes del curso en Tuluá, de manera agrupada e individualizada sobre lo que pensaba del ajedrez antes de iniciar curso y lo que piensa después de finalizarlo (ver Anexo E).

5.5.2 Aprendizajes formativos y propios de la disciplina. A través de la reflexión de dichos aprendizajes. Se presentan por temas de clase en el curso de Cali (ver Anexo C), y como el consolidado de todas las reflexiones para ambos cursos (ver Anexo F).

5.6 FASES OPERATIVAS DEL DISEÑO METODOLÓGICO

5.6.1 Elección de fuentes de información. Se han consultado como fuentes de información primaria, los registros obtenidos durante los cursos en la Universidad del Valle de Cali y Tuluá, como videos, fotos, cuestionarios al inicio y al finalizar el semestre, escritos de las actividades realizadas, evaluaciones, y el “*diario de campo*”²² que los estudiantes diligenciaron sobre las sesiones. Se presentan algunos de estos documentos como anexos.

Se han consultado como fuentes de información secundaria, bases de datos en bibliotecas y en Internet que soportan lo teórico, conceptual, metodológico y pedagógico del documento.

Los centros de documentación principales de libros y revistas sobre elaboración de documentos académicos, metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pedagogía, sistemas de resolución de problemas y algunos de los libros de ajedrez, se encuentran en la Biblioteca Central de la Universidad de San Buenaventura Cali, Biblioteca Mario Carvajal y en CENDOPU de la Universidad del Valle.

La filmoteca, biblioteca y hemeroteca física y virtual específica sobre ajedrez, hacen parte de las colecciones del autor, al igual que La Ley General de la Educación y la Ley del Sistema Nacional del Deporte.

Los decretos expedidos por el Congreso de la República de Colombia y el MEN, el manual elaborado por el ICFES sobre la evaluación en la educación superior, y los artículos e informes de instituciones educativas, se consultaron a través de la web, de igual modo las páginas sobre entrenamiento, práctica y consulta en bases de datos e información general sobre ajedrez.

Como fuente de información propia de la presente monografía, se diseña el cuestionario “*ficha para recopilar información sobre la manera en que se oferta el ajedrez con enfoque formativo en las instituciones de educación superior*”, la cual se envía a las IES y se recibe diligenciada por correo electrónico. Como su nombre lo indica, se pretende conocer a través de preguntas abiertas y cerradas las condiciones administrativas, propósitos de formación, estrategias pedagógicas y metodológicas de un curso de ajedrez como deporte formativo.

5.6.2 Técnicas de recolección de la información. Durante el tiempo que se ha dado el curso con enfoque formativo, se ha recolectado información de campo tanto de los estudiantes como los registros que el autor ha realizado a través de sus observaciones, anotaciones, fotografías y filmaciones para retroalimentar cursos posteriores.

Para el caso de las fuentes de información consultadas, se emplea la técnica documental o bibliográfica (Mercado H., 2002, pág. 57), elaborando un “*perfil de*

búsqueda” (Jurado Rojas, 2005, pág. 18) para las IES en la República de Colombia, con las palabras claves ajedrez, deporte, formación y Sistemas de Resolución de Problemas (SRP).

El perfil y las palabras claves se buscan en las bases de datos de los centros de documentación de las bibliotecas, de la web y en las colecciones del autor, luego se discrimina la información relevante anotando la referencia bibliográfica y el sitio de ubicación para posteriormente filtrarla.

Para el caso del cuestionario como se mencionó anteriormente, se recibe diligenciado por correo electrónico con el fin de validar la manera en que se oferta el enfoque formativo en las IES.

5.6.3 Técnicas de análisis de la información. La información aportada en el cuestionario por las diferentes IES se cruza para sintetizar y generalizar la manera en que se está ofertando el curso.

La información de campo obtenida en los cursos mencionados, ha sido compilada según los criterios de actividad y de estudiante²³. La compilación permite aplicar el proceso de triangulación, en especial la de momentos, y la de informantes y sujetos (Sevillano García, 2007, págs. 227-228).

En trabajos posteriores, se pretende realizar el análisis transversal y longitudinal del aporte de las actividades en el desarrollo de SRP y en la formación integral, además de la comprensión de los temas específicos sobre ajedrez a través de las evaluaciones, y el cambio conceptual respecto al juego entre el inicio y el final del semestre.

La presente monografía se limita en hacer uso de la compilación descrita, y de las observaciones en el campo, para justificar el estudio, estructurar los objetivos y desarrollar las unidades temáticas.

Por otra parte, la información bibliográfica relevante se filtra, a través de unos ejes temáticos²⁴, estos son: ajedrez, deporte, formación universitaria y SRP. Los ejes en mención son tratados según sus aspectos legales, teóricos y conceptuales, metodológicos y pedagógicos, permitiendo organizar la monografía de manera coherente.

Para contextualizar la orientación en cuanto a sus alcances, se realiza inicialmente un análisis de factibilidad según la legislación aplicable a la educación superior y al deporte en la República de Colombia.

Posteriormente, se comparan los aspectos teóricos, conceptuales, metodológicos y pedagógicos desde la óptica de los autores consultados, para luego asumir la posición desde la cual se presenta la monografía.

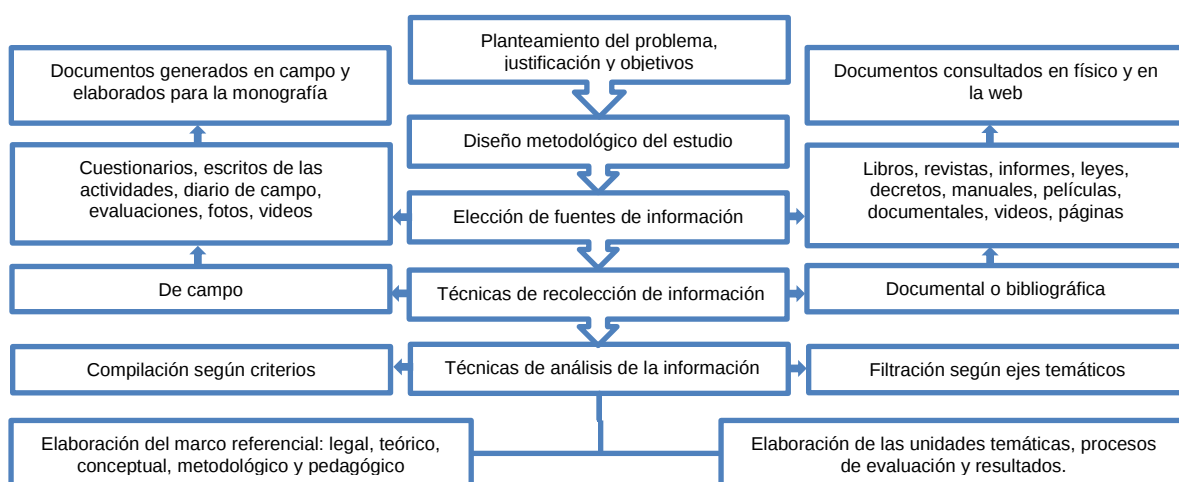
A continuación, con el fin de elaborar las unidades temáticas, se emplea el método sistémico para modelar al ajedrez como un objeto de estudio desde el arte, la ciencia, la tecnología y el deporte, determinando por lo tanto su estructura y dinámica dentro de la formación universitaria:

Es necesario identificar, delimitar y explicar el objeto sobre el cual se formula la tesis. (...) Aun habiendo precisado el objeto de estudio, es esencial señalar el aspecto que se estudiará de éste, considerando como *aspecto* el plano, cara o asunto del objeto de estudio al que se enfoca la investigación (García Córdoba, 2004, pág. 21).

5.7 ETAPAS DEL DISEÑO METODOLÓGICO

A continuación se presenta a manera de esquema, las etapas del diseño metodológico descritas anteriormente, y que organizan la estructura del estudio monográfico.

Figura 5. Etapas del diseño metodológico



Fuente: Figura elaborada por el autor como esquema del proceso para desarrollar la orientación.

5.8 ASPECTOS ÉTICOS

Con el fin de mantener la confidencialidad de los nombres de los estudiantes que elaboraron documentos incluidos en el presente escrito, se han cambiado por una codificación de ocho números seguidos de tres letras, los primeros cuatro números indican el año en el que matriculó la asignatura, los dos siguientes el semestre, y los dos últimos, el consecutivo del estudiante según un orden aleatorio. Las tres letras constituyen las iniciales del municipio donde se ofertó el curso.

6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ COMO DEPORTE FORMATIVO EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Como se mencionó en el primer capítulo, la implementación de la orientación metodológica en las Instituciones de Educación Superior, depende de la manera en que se oferta este enfoque, y varía en dependencia de la autonomía de los contenidos, en la metodología de cada docente y en la reglamentación propia de cada universidad. Cabe mencionar que algunos cursos son de libre asistencia y otros calificables, de los cuales en ocasiones se tiene en cuenta el sistema de créditos o similares.

6.1 PRESENTACIÓN

En la enseñanza del ajedrez se amplía de la condición de juego a un deporte con un enfoque formativo (Arboleda Franco & Rivera Echeverry, 2007, pág. 23), que busca fortalecer la formación integral²⁵, es decir, se extiende de lo formativo en lo deportivo a lo formativo en el ser humano. Por lo tanto, los aspectos lúdicos y normativos de la disciplina se complementan con el entrenamiento deportivo²⁶, y al ser empleado como objeto de estudio, puede ser abordado desde diferentes áreas del conocimiento a través de contenidos transversales que sean útiles para el estudiante tanto en el ajedrez como en su cotidianidad.

6.2 COMPETENCIAS A FORTALECER Y SU EVALUACIÓN

En la actualidad, los contenidos de las asignaturas deben apuntar al desarrollo de “competencias”, es decir, al saber hacer de los estudiantes en un contexto determinado:

La noción de competencia, históricamente referida al contexto laboral, ha enriquecido su significado en el mundo de la educación en donde es entendida como *saber hacer* en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes.

...que puede actualizarse en distintos contextos, es decir, como la capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron. (Ministerio de Educación Nacional., 2006, pág. 12).

Es por ello que los exámenes de estado para la educación superior evalúan las competencias que se espera que el estudiante pueda emplear en su actuar como profesional²⁷. “En las relaciones entre cognición y actuación se conforma el

espacio donde el sujeto muestra el uso de sus conocimientos y habilidades” (Ministerio de Educación Nacional, 2010, pág. 19).

Algunas de estas competencias son las que se toman como referentes para fortalecer en la presente orientación:

Las competencias genéricas que se van desarrollando gradualmente en los distintos niveles de la educación formal, desde la básica hasta la educación superior, y que se espera se consoliden en este último nivel, resultan fundamentales para el desempeño de los futuros profesionales...Se trata de competencias transversales, que aunque se desarrollen a partir de contextos específicos, pueden ser transferidas a otros. La habilidad para reconocer diferentes planteamientos críticos y su coherencia, la adecuada articulación y expresión de las ideas por escrito,...la capacidad para analizar y utilizar información para resolver problemas son algunas de ellas. (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, 2011, págs. 7-8).

Las competencias hacen referencia a la aptitud, es decir, a la habilidad de la persona para desempeñarse en una tarea específica.

6.2.1 Competencias cognitivas. Corresponden a las competencias que se centran “en los procesos de pensamiento (en ocasiones denominados acontecimientos mentales) implicados en el aprendizaje humano”. (Ormrod, 2005, pág. 5)

6.2.1.1 Competencia en la resolución de problemas. Se relaciona con la habilidad para inducir, deducir, interpretar, analizar y sintetizar fenómenos o información para elaborar sistemas de resolución problemas²⁸ utilizando los recursos tangibles e intangibles disponibles. Se evalúa a través de situaciones impropias (ver Cuadro 1, Cuadro 3) y propias de la asignatura (ver Cuadro 2, Cuadro 5, Cuadro 6), de manera individual y colectiva.

6.2.1.2 Competencias del lenguaje. Se refiere a la habilidad de comunicar e interpretar ideas, conceptos y procedimientos; además de interpretar situaciones tanto explícitas como implícitas captadas a través de conversaciones e imágenes. Se evalúa por escrito sobre la comprensión de los temas tratados en clase, los textos sobre ajedrez y material audiovisual (ver Cuadro 3, Cuadro 4, elaboración del ensayo del Cuadro 5, Cuadro 6).

6.2.2 Competencias socio-afectivas. Determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos y con los demás. (Goleman , Boyatzis, & Mc Kee, 2003; Ormrod, 2005).

6.2.2.1 Autoconfianza. Consiste en la percepción de las propias posibilidades para enfrentarse a una determinada tarea. Se evalúa de manera indirecta a través de preguntas informales sobre su apreciación frente al reto a vencer (ver Cuadro 1, Cuadro 2, Cuadro 3, Cuadro 5).

6.2.2.2 Logro, autoeficacia. Se manifiesta por la motivación intrínseca y la capacidad vencer obstáculos²⁹. Se evalúa con las actividades que suponen un reto personal en la resolución de problemas y en situaciones de juego donde continuamente se presentan (ver Cuadro 1, Cuadro 2, Cuadro 3, Cuadro 5).

6.2.2.3 Adaptabilidad. Es la capacidad de ajustarse a los diferentes parámetros presentados para resolver un problema. Su evalúa con situaciones problemáticas similares de variado nivel de complejidad y en situaciones condicionadas por las reglas, el tiempo, el espacio y los recursos (ver Cuadro 1, Cuadro 2, Cuadro 3).

6.2.2.4 Optimismo. Consiste en la capacidad de mantener una actitud positiva frente a las adversidades. Se evalúa de la misma manera que la autoconfianza (ver Cuadro 1, Cuadro 2, Cuadro 3, Cuadro 5).

6.2.2.5 Afinidad y empatía. La afinidad se define como la simpatía nacida de una semejanza profunda entre los caracteres, las opiniones y los gustos de dos personas (García-Pelayo y Gross, 1988); además, la empatía se entiende como la identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro (Microsoft Corporation, 2008), dando lugar a una relación interpersonal de apoyo que permite que se desarrolle el aprendizaje significativo a través del concepto de *zona de desarrollo próximo* descrito anteriormente. Se evalúa con las actividades grupales donde surgen diversas opiniones, se comparan respuestas y donde se analizan en conjunto las partidas disputadas (ver Cuadro 3, Cuadro 6).

6.2.2.6 Trabajo en equipo y colaboración. Es la competencia para llevar a cabo acciones solidarias y cooperativas en la solución de problemas. Se evalúa con situaciones donde el juego de roles es fundamental en el logro de la actividad grupal (ver Cuadro 1, Cuadro 3, Cuadro 6).

6.3 ESQUEMA TEMÁTICO DE LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA

Durante el transcurso de las siguientes actividades que como se indicó anteriormente, se encaminan de lo general a lo específico y de lo simple a lo complejo, se va mostrando el amplio panorama que tiene el ajedrez con respecto a otros campos del conocimiento. Entre paréntesis y en letra cursiva, se mencionan los aspectos **biopsicosocioespirituales**³⁰ que se pretenden trabajar.

El esquema se dispone como unidades temáticas en cuadros, indicando que obedecen a una misma estructura de contenidos propios o impropios del ajedrez,

similitudes en la descripción de la actividad, contenidos de formación o de intención didáctica. Los cuadros representan actividades concretas, las cuales pueden comprender una o más sesiones de clase.

En cada cuadro el **tema**, corresponde al asunto propio del curso de ajedrez, se propone una bibliografía que le sería dada en la sesión anterior para que el estudiante indague y con esas bases, genere preguntas.

Los **propósitos y objetivos** se relacionan con la actividad central que se desarrolla y que el estudiante referencia con el ajedrez y con otros campos de su cotidianidad.

La **descripción de la actividad** indica la manera en que se dispone la clase para generar aprendizajes significativos.

Los **contenidos de formación e intención didáctica** se refieren a los contenidos que se quieren transmitir, son elaborados por el monitor y son los que se espera que el estudiante descubra con la actividad.

La **metodología y estrategias pedagógicas** corresponde a la manera en que se organiza el grupo y en la forma como se presenta la clase para lograr aprendizajes significativos y transferencias.

Los **recursos logísticos y materiales** indican los espacios y los elementos necesarios para conducir idealmente la sesión de clase.

Cuadro 1. Elementos fundamentales de la lucha ajedrecística

Tema	Manejo del espacio, el tiempo y los recursos (tangibles e intangibles) (Pachman, Práctica de las aperturas en el ajedrez, 1981, pág. 33).
Propósitos y objetivos	Conceptual: Reconocer los componentes de la eficiencia para administrarlos adecuadamente en el ajedrez y en las situaciones cotidianas que lo requiera. Procedimental: Empleando los tres elementos del tema: - Exponer una idea o sentimiento concreto. - Construir una torre, un avión y un puente con los mismos recursos propuestos por el docente. Actitudinal: motivar a los estudiantes a crear (<i>aspecto cognitivo</i>) partiendo de recursos disponibles y a expresar ideas y sentimientos a través de actividades grupales condicionadas (<i>aspecto social</i>).
Descripción de la actividad	Se explica a los estudiantes cómo interactúan en el ajedrez estos tres factores, luego los estudiantes se reúnen en dos grupos donde cumplen con el primer objetivo procedimental planteado, utilizando los recursos propios y del lugar donde se encuentran, disponen de 10 min para converger en lo que desean expresar y 10 min para desarrollar la idea y exponerla. Ej. En un curso, los estudiantes caracterizaron a un estudiante de universidad pública acostado sobre el piso, para ello, utilizaron los maletines formando un pantalón camuflado, una chaqueta, una gorra y un par de botas. Recortaron papel para formar el rostro y las manos, y entre ellas ubicaron los cuadernos. En tres sesiones diferentes, los estudiantes de manera individual o colectiva, construirán una torre, un avión y un puente, cumpliendo con el objetivo entre los estudiantes o los grupos, de ser lo más alta y estable, que se mantenga en el aire el mayor tiempo y vuele lo más distante, y que sea lo más largo y resistente, respectivamente. El último en mención debe tener un punto central para ubicar un gancho. Al finalizar la etapa de ejecución, se coloca sobre dos mesas o sillas separadas de manera que cada extremo tenga de base 5cms. La resistencia se evalúa al colocar una carga progresiva de arroz sobre un recipiente que cuelga del gancho en el centro de la construcción. Aunque los materiales se les solicita desde la clase anterior, no se les indica que es lo que van a construir

	con el fin de no predisponerlos a la actividad. En cada sesión dispondrán de un tiempo de 10 min para planificar el proyecto, 10 min para diseñarlo y 50 min para realizarlo.
Contenidos de formación e Intención didáctica	El tiempo, el espacio y los recursos disponibles son los tres elementos constituyentes de la <i>eficiencia</i>, que es obtener la mayor productividad de una tarea dada, en un determinado espacio, con tiempo y recursos limitados, el obtenerlo de la manera deseada o esperada se denomina <i>eficacia</i>. Éstos elementos se encuentran en continua relación durante la partida y un jugador debe saber valorarlos e interactuarlos adecuadamente, por ejemplo, en los gambitos, se sacrifica material (peones) para ganar con el desarrollo de las piezas mayor espacio (centro, columna) y tiempo (iniciativa, ataque). En el ajedrez, el espacio físico es el tablero, el virtual es nuestra mente. El tiempo viene dado tanto por el marcado en el reloj que es el continuo absoluto y determinante, como por los turnos de juego que son los discretos relativos y condicionantes. Los recursos tangibles son todos aquellos implementos físicos propios e impropios del ajedrez que se puedan emplear en el lugar donde se desarrolla la actividad, los recursos intangibles hacen referencia a la aptitud del estudiante, a la voluntad, a la experiencia académica y empírica entre otros. El aprender a valorar, relacionar y priorizar cada uno de estos tres elementos, nos permite tomar decisiones más acertadas, económicas y de riesgo mínimo o controlado. Las actividades que se plantean con tiempo definido, pretenden enseñar al estudiante las etapas del proceso desde que se genera la idea hasta que se realiza, es decir, los momentos correspondientes a la elaboración de la solución: planificación, decisión y ejecución.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva con modelo vertical en los contenidos específicos del ajedrez. Enseñanza a través de la búsqueda por asignación de tareas. Con modelo horizontal de transferencia para el contenido procedimental.
Recursos logísticos y materiales	Logística: El asignado por el docente. Materiales: Para el primera actividad, los que tengan los estudiantes y de los que puedan disponer el lugar donde se realiza. En la construcción de la torre, el avión y el puente, los estudiantes emplearán en cada caso, 2 hojas de papel bond tamaño oficio de 75 g, un rollo de cinta de enmascarar con ancho igual o menor a 2 cm, 3 pitillos plásticos, 30 cm de hilo para costura, pegante líquido para papel igual o menor a 50 g y tijeras. El docente debe contar con cinta métrica y escuadra para medir la altura de la torre, el largo del puente y la distancia de caída del avión; cronómetro para medir el tiempo de estabilidad de la torre y de vuelo en el avión; y gramera, una libra de arroz, recipiente como el del betún de embolar y alambre para elaborar el gancho y el sostén del recipiente al puente, con el que se mide la resistencia.

Cuadro 2. Características físicas y funcionales del tablero y de las piezas de ajedrez

Tema	Características del tablero y de las piezas de ajedrez. Reglas de movilidad y captura (Nieves García, s.f., págs. 11-25; Grau, 1982, págs. 11-19).
Propósitos y objetivos	Conceptual: Identificar las particularidades de la movilidad de las piezas en función de la geometría del tablero. Procedimental: Solucionar problemas estáticos colocando las piezas sobre el tablero que cumplan las condiciones determinadas por el docente. - Solucionar el problema de las 8 damas, describir la metodología empleada en la solución del problema. - Solucionar problemas de amenaza fantasma y de amenaza muy fantasma. - Encontrar una posición legal de jaque mate. Actitudinal: Fomentar la paciencia, la perseverancia y la capacidad de resolución de problemas (<i>aspectos espiritual y cognitivo</i>). Fomentar el ejercicio físico (<i>aspecto físico</i>).
Descripción de la actividad	Se enseñan las particularidades geométricas del tablero, las reglas de movilidad y captura de las piezas y las jugadas extraordinarias de promoción, captura al paso y enroque. Posteriormente se explican los conceptos de ataque, formas de dar jaque y defensa del rey, jaque mate y las causales de empate. Luego se le indica a los estudiantes que individualmente resolverán unos ejercicios planteados y que cuando tenga dudas, el docente se las aclarará pero debe primero pasar una serie de obstáculos ubicados fuera del salón, (estos obstáculos pueden incluir saltar lazo un número determinado de veces, saltar con un

	balón medicinal entre las piernas una determinada distancia, pasar debajo de un portal de muy baja altura, etc.). Problema de las 8 damas: el estudiante colocará sobre el tablero 8 peones que representan damas, de manera que no se encuentre más de una sobre la misma fila, columna o diagonal (que no se ataquen entre sí), este es el conocido problema de las 8 damas (Bonsdorff, Fabel, & Riihimaa, 1974, págs. 92-94) Amenaza fantasma y muy fantasma: el estudiante se enfrenta a descifrar a que pieza (las piezas son especificadas previamente) corresponde cada una de las letras del alfabeto dispuestas sobre las casillas de la hoja que representa a un tablero, de manera que se cumpla que deben atacar el número especificado de veces sobre la casilla donde se encuentra dicho número. En la amenaza muy fantasma, al estudiante se le especifica el número de piezas y las veces que debe atacar determinadas casillas, pero no se especifica donde se encuentran ubicadas las piezas. Posición legal de jaque mate: estos ejercicios son similares a los de la amenaza fantasma, con la diferencia de que no está condicionado en atacar a determinadas casillas un número determinado de veces, solo basta con encontrar la posición de jaque mate, para lo cual también se debe saber dónde ubicar las piezas adversarias.
Contenidos de formación e Intención didáctica	• Desarrollar la visión periférica que permitirá ver los ataques adversarios a diferentes distancias, ya que el principiante se concentra en un solo punto o conjunto de casillas cercanas. • Diseñar métodos para solucionar problemas. • Poner a prueba el dominio propio. En muchos aspectos de la vida, la paciencia y la perseverancia son elementos claves del éxito y del acto creativo, permitiendo vencer las dificultades o encontrar soluciones a situaciones problemáticas. El diseño de métodos o estrategias flexibles, permiten ajustarse a las adversidades que en ocasiones también varían, para poder enfrentarlas, vencerlas y superarlas.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva por mando directo para el tema de la clase y enseñanza a través de la búsqueda por asignación de tareas para resolver los ejercicios. Se tratará también la enseñanza individualizada por diversificación de niveles con los estudiantes que no tengan claro el tema de la clase, estos serán abordados mientras los demás solucionan los problemas. En esta clase se emplean ambos tipos de transferencia debido a que las estructuras de los ejercicios no son en su totalidad propias del ajedrez aunque si se emplean los elementos para jugar ajedrez como en el problema de las 8 damas.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez (incluye tablero borrable, marcadores, las mesas y las sillas para todos los estudiantes; el tablero mural con sus respectivas piezas y un tablero por cada dos estudiantes con sus piezas.). Materiales: Papel con los diagramas para cada estudiante aportado por el docente. Papel cuadriculado, regla y lápices o lapiceros por cada estudiante.

Cuadro 3. Lenguaje escrito del ajedrez

Tema	• Códigos: introducción al sistema de anotación algebraica y descriptiva. (Nieves García, s.f., págs. 39-47; Grau, 1982, págs. 24-30).
Propósitos y objetivos	Conceptual: Aprender la nomenclatura del ajedrez en los sistemas de anotación algebraica y descriptiva. Procedimental: Como grupo, organizarse de manera que cumplan con las condiciones dadas en las dos actividades. En ambos casos, el diseño del código de comunicación ayuda a cumplir el objetivo. Actitudinal: Fomentar el trabajo grupal con responsabilidad individual, además del dominio propio y la perseverancia (<i>aspecto espiritual</i>), la confianza en sí mismo (<i>aspecto cognitivo</i>) y en el otro (<i>aspecto social</i>). Vivenciar una actividad de gran dificultad estando ciegos (<i>aspecto físico</i>), debido a las condiciones de la actividad, tanto en reglas como de desplazamiento y precisión corporal.
Descripción de la actividad	La presente sesión es preparatoria a la sesión de partida a ciegas donde se mostrará el caso aplicado al ajedrez. Los estudiantes al llegar al salón de clase se sientan dando la espalda a la salida. Luego de aprender el sistema de códigos y como se realiza la anotación de posiciones y de una partida de ajedrez, se les entrega de manera individual en un trozo pequeño de papel, un número entero que nadie más debe conocerlo inicialmente. Luego, se les solicita que se coloquen sus respectivas sudaderas, y

	buzo manga larga, que se apliquen el repelente y que se coloquen sobre los ojos la venda (todo esto fue pedido en la clase anterior). En la primera actividad se solicita que deben ubicarse fuera del aula a partir de la puerta del salón en orden descendente según el número que cada uno tiene. La condición es que no deben producir sonidos para comunicarse. Para lograrlo deben elaborar un código no audible y que todos puedan comprenderlo (esto último no se les dice para que lo resuelvan). Luego de un determinado tiempo, todos se quitan las vendas y se identifican con sus respectivos números para saber cómo quedaron finalmente organizados. En la segunda actividad, todos se vuelven a vendar y el monitor o docente escoge en silencio a la mitad del grupo más una o dos personas (si el grupo es mayor a 10 personas se conforman dos equipos), a los escogidos se les pide que se quiten la venda y que salgan de la sala en silencio. Este primer procedimiento, tiene como objetivo que los estudiantes que siguen vendados no tengan conocimiento visual de quienes salieron de la sala ni de lo que ocurre. Los estudiantes que quedan dentro de la sala pueden hacer lo que quieran excepto quitarse la venda de los ojos. Mientras tanto, a los estudiantes que salieron se les muestra que sobre un terreno irregular y separados a 20 metros se encuentran enterrados por uno de sus extremos quedando por tanto en posición vertical, dos tubos de PBC de $\frac{1}{2}$" y de 18 cms de largo, uno de los tubos contiene sobre su extremo una bola de tenis de mesa, y rodeando la base del tubo se encuentra una argolla con las que se juega sapo, o en su defecto un aro de llavero grande. Con cuerdas unidas al aro por uno de los extremos, se encuentran, formando un círculo radial, el número correspondiente al de personas vendadas; estas cuerdas deben ser delgadas, preferiblemente hilo para zapatería, La actividad consiste en que cada "ciego" cuenta con un "lazarillo" el cual luego de recogerlo en el salón, lo dirigirá solo con indicaciones verbales y sin tocarlo, hasta donde se encuentra el extremo libre de una de las cuerdas; luego, cada uno de los ciegos, toma el extremo de la cuerda que le corresponde, para que junto con los demás ciegos levanten en coordinación los hilos, de tal manera que la argolla, al ir subiendo por el tubo, recoja la bola, y esta sea transportada sin caerse de la argolla, hasta ubicarla sobre el otro tubo. La función de la persona o personas que no son ciegos ni lazarillos, será la de liderar el trabajo conjunto, ya que cada lazarillo responde solo por su ciego, necesitando una persona que coordine a todo el grupo. Por cuestiones de tiempo no se alcanza a cambiar de roles para que el lazarillo vivencie la actividad estando ciego y viceversa.
Contenidos de formación e Intención didáctica	En las dos actividades, cada uno de los ciegos experimenta la angustia de no ver por un tiempo prolongado, además de sentir en la segunda actividad, la incomodidad del terreno y los insectos. Con lo cual se pone a prueba el dominio propio y la perseverancia. En el ajedrez cada una de las piezas debe moverse en armonía con las demás piezas, de manera que ataquen y defiendan de la mejor manera. Es por ello que la coordinación de las piezas propias y el intento por descoordinar a las adversarias, ayuda posicionalmente con la victoria. De la misma manera el trabajo en equipo para lograr los objetivos debe ser coordinado, es importante que cada uno asuma su rol de la mejor manera, ya que cada uno pertenece a una cadena que al romperse, puede afectar a los demás. Para lograr la coordinación de las acciones, todos deben actuar en consecuencia con el plan general. En cuanto al grupo, para llevar a buen término las dos actividades, deben responsabilizarse de sus roles y funciones, aprender a confiar en sí mismos y en el compañero, idear un código que les permita entenderse y trabajar como equipo. En la segunda actividad, las indicaciones del coordinador del grupo y del lazarillo deben ser precisas para que el estudiante ciego las visualice en la mente; como en el ajedrez, cuando se calcula varios movimientos en el futuro sin tocar las piezas.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza a través de la búsqueda por asignación de tareas.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez. Zona campestre, preferiblemente irregular de al menos 30m². Materiales: Sudadera, buzo manga larga, repelente y venda por estudiante. Dos tubos de PBC de $\frac{1}{2}$" y de 18cms. de largo. Dos argollas con las que se juega sapo. Hilo para zapatería por 40m. Dos bolas de tenis de mesa.

Cuadro 4. Antecedentes del ajedrez

Tema	• Historia del ajedrez (Kasparov, 2003; Mello y Souza, 1949). • Presentación de la película <i>Searching for Bobby Fischer</i> (Buscando a Bobby Fischer (Waitzkin & Zaillian, 1993) o Los Caballeros del sur del Bronx (Joseph & Houston, 2005))
Propósitos y objetivos	Conceptuales: Identificar los estilos de juego como un reflejo de la personalidad del jugador. Procedimentales: Elaborar un ensayo sobre los paralelos en la vida de Paul Morphy con Bobby Fischer y el antagónico estilo de juego de Mikhail (Mijail) Botvinnik con Mikhail (Mijail) Tahl (Tal), además de un escrito sobre los hitos de la carrera, máximas y estilos de juego de los jugadores mencionados anteriormente, incluyendo a Judit Polgar y Garry Kasparov para el caso de la historia del ajedrez. Adicionalmente, referente a las películas, elaborar otro ensayo sobre la influencia de los personajes adultos en los niños. Actitudinales: Verse a sí mismos en la influencia positiva o negativa que tienen con los familiares menores de edad (<i>aspecto social</i>). Motivar a los estudiantes a jugar ajedrez de manera recreativa y competitiva.
Descripción de la actividad	La historia se cuenta desde la invención del ajedrez hasta el último campeón mundial, pasando por los personajes y campeones mundiales que han aportado tanto al ajedrez como a otros campos del conocimiento. En la siguiente sesión se presenta la película.
Contenidos de formación e Intención didáctica	En cuanto a la historia se hará un especial énfasis en el paralelo entre Paul Morphy y Bobby Fischer que en más de cien años de diferencia de natalidad, compartieron además de la nacionalidad, una comprensión ajedrecística muy superior a los rivales de sus respectivas épocas, desaparecieron de los torneos en su mejor momento, se volvieron paranoicos y murieron enfermos y solitarios. También se enfatizará en Mikhail Botvinnik y Mikhail Tal que como contemporáneos se disputaron dos veces la corona mundial con un juego totalmente antagónico. Conocer sobre la invención, evolución, situaciones y jugadores excepcionales del ajedrez, tanto en la vida cotidiana como en la personalidad fuera y dentro del tablero (al reflejarse en sus estilos de juego), Además de los enfrentamientos en el tablero como campo de validación en una lucha de perspectivas, conceptos y de reconocimiento de la escuela (aspectos sociales, cognitivos y espirituales). Con la película, se pretende que analicen como puede influenciar negativamente o positivamente una persona en la vida deportiva de un niño ya que los estudiantes también son o serán hermanos, tíos, amigos o padres (<i>aspecto social</i>).
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva en la exposición de los contenidos temáticos (Historia y película).
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez para la narración de la historia del ajedrez. Sala de audiovisuales para la presentación de la película. Materiales: Video beam, reproductor de DVD y el DVD de la película.

Cuadro 5. Componentes del entrenamiento deportivo y composiciones artísticas

Tema	• Técnica (Averbach, 1968; Czerniak, s.f.; De la Villa García, 2008). • Táctica; (Pachman, 1964; Pachman, 1972; Bondareswky, 1972; Mc Donald, 2004). • Estrategia (Watson, 2002). • Teoría (Matanovic, Rabar, & Molerovic, 1997). • Psicología (Krogius, s.f.). • Física (Martos, 18; Andarias Estevan, XXVII). • Composiciones artísticas (Haik & Fornasari, 2001; Barnes, 2004; Hesse, 2010).
Propósitos y objetivos	Conceptual: Conocer los conceptos de cada uno de los temas y aprender a identificarlos según se presente la posición sobre el tablero o la situación entre jugadores (psicología). Procedimental: desarrollar de manera correcta las posiciones en cada tema. Elaborar un ensayo de las lecturas recomendadas en el tema de la preparación física. Actitudinal: con las particularidades que se encuentran en cada tema, resaltar la belleza estética (<i>aspecto espiritual y cognitivo</i>) para motivar a los estudiantes al estudio. Mostrar la importancia de la preparación física para la práctica de las actividades de mayor componente intelectual.
Descripción de la actividad	Técnica: Se enseñaran los fundamentos de los finales con mínimas piezas que pueden ejecutar el jaque mate. Finales simples de peón y rey contra rey. Posteriormente se colocaran ejercicios

	temáticos para practicar. Táctica: Luego de enseñar los conceptos de algunos temas tácticos los estudiantes realizarán ejercicios por cada tema. Estrategia: Se describirá los temas estratégicos y se jugarán partidas entre los estudiantes donde, en la planilla resaltarán la jugada con la idea estratégica. Teoría: se presentan las ideas principales de algunas aperturas abiertas, semiabiertas y cerradas; indicando las fortalezas y debilidades, preferiblemente escoger partidas con un contexto histórico y desarrollo teórico que motive la atención de los estudiantes. Los estudiantes aprenderán a utilizar la enciclopedia Yugoslava. Psicología: la enseñanza psicológica es una constante en cada sesión, con las variadas actividades que se presentan y los objetivos que se buscan. Física: Se explica la importancia del trabajo aeróbico como mecanismo para producir la glucosa en términos que las neuronas la puedan utilizar. Luego se realizan actividades de baja intensidad en periodos superiores a los 30 min con el fin de emplear el recurso energético de las grasas, hacer énfasis en la ropa adecuada e implementos de higiene y ergonomía, la hidratación, la activación cardiorrespiratoria, el estiramiento y la adecuada normalización de las funciones fisiológicas. Presentar las lecturas sobre la preparación física propuesta en la bibliografía de ésta unidad temática con el fin de que los estudiantes elaboren un ensayo. Composiciones artísticas: Se presentan posiciones donde diferentes compositores pretendan trabajar sobre una misma idea, se presentan diferentes ideas de los mismos compositores.
Contenidos de formación e Intención didáctica	En otros campos del conocimiento como en el deporte, el arte, la administración entre otros, se presentan algunos de los temas tratados. El aprender a identificar qué aspectos pertenecen a cada uno de los temas y saber abordarlos, permitirá tomar decisiones más adecuadas según la situación que se presente. Reconocer la importancia de saber los conceptos de algún área del conocimiento como ayuda para identificar, abordar y solucionar una situación determinada (aspecto cognitivo). Practicar sistemáticamente de manera auto-determinada todos los componentes de la preparación deportiva tanto en el ajedrez, como en otras disciplinas deportivas.
Metodología y estrategias pedagógicas	Aunque en estas clases se explican los contenidos de manera masiva, la consolidación del aprendizaje se realiza por medio de la enseñanza individualizada por diversificación de niveles, ya que no todos asimilan los contenidos con la misma profundidad y velocidad. Por ello se explica de manera analítica los conceptos y el desarrollo de las posiciones como se indica en el “programa de ramificación múltiple de Crowder”.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez, espacios deportivos (llevar toalla, hidratación y ropa adecuada). Materiales: Textos específicos del tema de estudio y entrenamiento deportivo.

Cuadro 6. Partida de ajedrez sin tablero ni piezas por parte de un bando

Tema	Partida a ciegas (Tallarico, 2003).
Propósitos y objetivos	Conceptual: Consolidar en juego real todo lo aprendido anteriormente. Procedimental: Enfrentarse con el monitor en una partida de ajedrez intentando ganarle al trabajar como equipo con los compañeros (<i>aspecto social y cognitivo</i>). Actitudinal: Motivar otras maneras de jugar ajedrez.
Descripción de la actividad	El monitor se colocará de espaldas al grupo con un tablero sin las piezas y una planilla para anotar las jugadas. Todos los estudiantes se enfrentarán en una misma partida contra el monitor, para ello cuentan con dos tableros con sus respectivas piezas, en uno de ellos realizarán los movimientos de las partidas y en el otro, realizarán los análisis en grupo. Un estudiante es el encargado de mover las piezas que han decidido jugar en la partida, otro estudiante se encargará de informar las jugadas tanto al monitor como a los compañeros.
Contenidos de formación e Intención didáctica	Enseñar que subestimamos nuestra capacidad intelectual. Demostrar que hay otras formas de jugar ajedrez, en este caso, no se necesitan las piezas ni el tablero, ya que se puede jugar solo con los códigos como cuando se juega por correspondencia³¹ La mente es un espacio abstracto tan amplio como se quiera imaginar, el sacarle provecho a nuestras capacidades y habilidades, nos hace seres más competentes, el especializarnos en alguna

	actividad, nos dará mayores posibilidades de ser exitosos en ella. En ocasiones no nos imaginamos las posibilidades que se pueden presentar en cuanto al uso de un objeto o al manejo de una situación, como en este caso, el poder jugar ajedrez sin usar las piezas. Muchas veces se interpreta una situación de forma errónea, o se emana un juicio fundamentado en nuestras convicciones y percepciones sin conocimiento real de dicha situación (como en el ajedrez, muchos piensan que solo se juega cuando hay mucho tiempo y si se tiene el tablero y las piezas) también se puede ser positivo cuando se utiliza la creatividad, se indaga, y se buscan alternativas de solución y correcto aprovechamiento de recursos y situaciones.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva. El docente como adversario de los estudiantes, indica el ritmo a seguir y coloca las dificultades en cada jugada para que los estudiantes la resuelvan con buenas jugadas de respuesta.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez. Materiales: Sólo se necesitan tres tableros, dos con las piezas para los estudiantes y uno sin ellas para el docente.

Cuadro 7. Relación de las artes marciales con el ajedrez

Tema	Thai chi y ajedrez.
Propósitos y objetivos	Conceptual: Encontrar la conexión de las artes marciales con el ajedrez desde lo combativo y espiritual. Identificar las fortalezas y debilidades de las piezas según su desempeño. Procedimental: "humanizar" las fortalezas y debilidades de las piezas de ajedrez con movimientos corporales (<i>aspecto físico</i>). Aprender técnicas de respiración y liberar la tensión neuromuscular. Actitudinal: Integrarse consigo mismo a través de las funciones cardiorrespiratoria y lo motriz. Interactuar como grupo coordinado (<i>aspecto social</i>). Reconocer las fortalezas y debilidades de las posiciones corporales y la importancia de la unión de la mente, el espíritu y el cuerpo (<i>aspectos físicos, psicológicos y espirituales</i>). Desarrollar la concentración, la confianza en sí mismo, al visualizar mentalmente los movimientos por propiocepción (<i>aspecto cognitivo</i>). Enseñar métodos para buscar la paz interior, la tranquilidad, la paciencia (<i>aspecto espiritual</i>).
Descripción de la actividad	Se puede realizar de dos maneras, como una danza de una partida de ajedrez viviente, para lo cual el ejercicio se realiza en relación con los demás (ejercicio grupal), o como ejercicio individual. Los estudiantes se ubican en el primer caso, con el mismo sistema de referencia espacial y en el segundo, cada estudiante tiene su propio sistema de referencia espacial; este sistema de referencia puede ser delimitado por el número y tamaño de las casillas de un tablero de ajedrez gigante y graficado sobre el piso, o puede ser delimitado por el desplazamiento corporal en los ejercicios. La actividad consiste en una serie de movimientos armónicos individuales o en conjunto, donde se relacionan las formas y las funciones de las piezas con las estructuras y funciones anatómicas haciendo énfasis al control de la respiración y el flujo cardíaco.
Contenidos de formación e Intención didáctica	Las disciplinas deportivas, y en especial las artes marciales, tienen estrecha relación con el ajedrez, en cuanto a la forma en que se ataca y se defiende, estas formas componen los temas tácticos entre los cuales tenemos: bloqueo, obstrucción, desviación, despeje de líneas (apertura de espacio), eliminación de la defensa, doble ataque, ataque de rayos X, ataque a la descubierta, entre otras. La distracción, aunque es parte de la táctica pertenece al aspecto subjetivo de la relación de los jugadores a través del juego. De la misma manera como nuestros segmentos anatómicos tienen unas libertades de movilidad y por lo tanto unas fortalezas y debilidades funcionales, las piezas de ajedrez también las tienen dependiendo de los grados de movilidad, su ubicación en el tablero y la relación posicional con las demás piezas propias y adversarias. Enseñar que el ajedrez no es un juego pasivo, que además de no necesitarse los elementos físicos constitutivos del juego, también se puede darle vida a las piezas, y sentir en el cuerpo lo que la mente y el espíritu experimentan durante una admirable confrontación.

Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva con transferencia horizontal. Los movimientos se indican paso a paso y luego en globalidad.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Espacio de área suficiente para ubicar a los estudiantes y a la persona encargada de dirigir la clase Materiales: En lo posible piso cuadriculado con cuadros suficientemente grandes donde pueda ubicarse de pie cada estudiante. Recurso Humano: Especialista en artes marciales y thai chi.

Cuadro 8. Utilización de la tecnología en el ajedrez

Tema	Ajedrez virtual.
Propósitos y objetivos	Conceptual: Conocer páginas virtuales de <i>consulta, estudio, entrenamiento y de juego</i>. Procedimental: Resolver problemas de mate en una y dos jugadas (<i>aspecto cognitivo</i>). Jugar partidas de ajedrez por Internet (<i>aspecto social</i>). Actitudinal: Motivar a nuevas maneras de jugar ajedrez.
Descripción de la actividad	La sesión de clase se desarrolla en una sala virtual previamente solicitada, donde a los estudiantes se les indica que hay páginas de consulta (www.chessbase.com), de juego (www.buho21.com); (www.jaquemate.org), de estudio y de entrenamiento (www.chesskids.com). En la medida en que se van dando las indicaciones de la ruta y la utilización de las páginas, los estudiantes van explorando en ellas las diferentes entradas o links, el significado de los iconos y otros símbolos, y van practicando según la finalidad de la página ³² con el fin de que se ambienten para posteriores visitas si individual y libremente lo desean.
Contenidos de formación e Intención didáctica	El aprovechamiento de los recursos disponibles depende en gran medida de nuestra capacidad creadora y de nuestro conocimiento sobre el objeto o aspecto a potenciar. Nuestra perspectiva se encuentra limitada por el filtro con el que se perciben los estímulos o por lo profundo del hoyo desde donde se mira. Con esta sesión nuevamente se muestran otras posibilidades de abordar al ajedrez. Los estudiantes tendrán una nueva perspectiva del ajedrez, ya que la mayoría no se imagina que se puede jugar en tiempo real con personas de cualquier parte del mundo; con la posibilidad de entablar conversaciones vía chat y conocer sobre otras culturas, es decir, el tiempo y la distancia se reducen al entorno virtual. Al comparar esta situación a la expuesta en la sesión de historia del ajedrez donde se jugaba por correspondencia y las partidas del mismo número de jugadas que en Internet se pueden jugar en 2' o poco más, por correspondencia se demoraban meses, da cuenta del beneficio que ha tenido el ajedrez a causa de los adelantos tecnológicos.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Sala de computadores. Materiales: Tablero borrable con sus respectivos marcadores. Computador por persona con acceso a las páginas de Internet: www.chessbase.com, www.chesskids.com, www.jaquemate.org, www.buho21.com.

Cuadro 9. Situación real de juego con reloj

Tema	• Simultánea con reloj. • Torneo intragrupo con reloj.
Propósitos y objetivos	Procedimental, conceptual y actitudinal: Colocar en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el curso en situación condicionada por el tiempo.
Descripción de la actividad	La simultánea con reloj consiste en que el docente se enfrenta contra cada uno de los estudiantes en su respectivo tablero, y al pasar frente a cada uno, recibe la indicación de que jugada acaba de realizar el estudiante para nuevamente mover y detener el temporizador continúa al siguiente tablero. El estudiante cuenta con 45' en su temporizador y con una planilla para anotar la partida. El torneo intragrupo se juega a través del sistema suizo³³ a cuatro rondas y a 15' por jugador.
Contenidos de formación e Intención didáctica	Las situaciones condicionadas para realizar alguna actividad, generan tensión, las cuales pueden producir stress si se pierde rendimiento al dar respuestas inadecuadas, sin regulación o sin armonía; o estimular la motivación orientando la voluntad y dándole intensidad (energía) a las emociones, de manera que el esfuerzo propicia la creatividad para dar respuestas acertadas y eficientes. Por lo tanto, en el ajedrez, sentir la presión que suscita estar condicionado temporalmente para jugar la partida, influye en las decisiones de los movimientos de sus piezas.
Metodología y estrategias pedagógicas	Enseñanza masiva.
Recursos logísticos y materiales	Logística: Salón de ajedrez. Materiales: Un reloj de ajedrez por estudiante (para la simultánea). Uno por pareja (para el torneo).

7. EVALUACIÓN

Aunque no se incluye en las unidades temáticas debido a la autonomía del docente y a la reglamentación de la institución, se propone como alternativa, evaluar el proceso educativo de cuatro maneras:

7.1 AUTOEVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

En la primera clase el docente indaga sobre las expectativas del estudiante con el curso y los conocimientos que tiene del ajedrez.

7.2 EVALUACIÓN PERMANENTE

Durante todo el curso, se realiza una evaluación del estudiante, del docente, de los contenidos y de la metodología empleada. Evaluar al estudiante teniendo en cuenta las competencias que se deben fortalecer, y que se autoevalúe con el fin de motivarlo al trabajo auto-determinado, consolidar los conocimientos adquiridos, detectar deficiencias en los mismos y reforzar los aprendizajes.

La evaluación de las competencias cognitivas impropias de la disciplina, las puede realizar el docente a través de una descripción individual y grupal de los roles y las acciones para resolver las dificultades de comunicación y cumplir con el objetivo en las actividades de campo, o como autoevaluación sobre el proceso que cada uno emplea para cumplir con la tarea condicionada propuesta (ver Cuadro 1, Cuadro 3).

La evaluación de las competencias socio-afectivas, se diseña atendiendo a los ítems que se desean fortalecer, a los cuales los estudiantes se refieren según la percepción que tuvieron antes de iniciar o luego de terminar la actividad.

Con el fin de retroalimentar el curso sesión a sesión, se propone que al iniciar una nueva clase, los estudiantes entreguen la reflexión de la sesión anterior con la que se construye el diario de campo, donde también enfocan el escrito en lo que aprendieron con las actividades realizadas y su aplicación, tanto para el ajedrez como para las situaciones cotidianas.

Esta reflexión además de retroalimentar el curso, direcciona a los estudiantes entre los contenidos de formación e intención didáctica descritos en las unidades temáticas.

La reflexión se escribe preferiblemente a mano para identificar características rasgo-estado del estudiante a través de sus grafemas (Tahoces, 2005) y del contenido de lo que escribe. De esta manera el discente no se siente estudiado,

ya que no es objeto del curso hacerlo, pero sí que el docente conozca cómo el estudiante asimila los contenidos y cómo los interpreta de manera transversal.

El escrito al ser un canal directo y personal entre el estudiante y el docente o monitor, permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más acertado, además de que el estudiante manifieste libremente sus inquietudes, situación que en ocasiones se ve limitado por timidez cuando solo se puede hacer en público.

La estructura general de la reflexión contiene la fecha y el número de la sesión de clase, la temática principal que se encuentra en el Programa, el objetivo principal de la clase que el estudiante describe a su criterio, el nombre, código y número del programa académico del estudiante. El cuerpo del documento la constituye la escritura libre y espontánea, donde el estudiante además de manifestar lo que aprendió y en lo que considera que le puede servir lo aprendido, escribe sus conformidades e inconformidades, aporta sugerencias, realiza preguntas, entre otras situaciones que se puedan presentar.

7.3 EVALUACIÓN ACUMULATIVA.

Retomando los contenidos temáticos durante el desarrollo del semestre, entre ellas se evalúan las competencias cognitivas, las de lenguaje con escritos como trabajos o talleres extra-clase, y las de resolución de problemas específicos del ajedrez, con exámenes cortos de preguntas cerradas, preferiblemente donde el evaluado escribe la jugada o jugadas que responden al enunciado de la posición, evitando las respuestas dicotómicas, de selección múltiple o de escala de valores (Burgos de Ortiz & Ortiz González, 2001, pág. 45).

Se recomienda para este tipo de evaluación establecer entre dos y tres fechas en el programa de curso.

7.4 COEVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN FINAL

Se propone realizar una evaluación sobre los aprendizajes formativos y específicos del ajedrez, además de otra evaluación con preguntas abiertas para definir y conceptualizar situaciones específicas del ajedrez aplicables a otras áreas del saber. También es importante evaluar el proceso educativo con todos los implicados, y realizar una autoevaluación del desempeño particular de cada estudiante, que incluya una comparación conceptual y la satisfacción o insatisfacción de sus expectativas iniciales. En algunas ocasiones la realiza la Coordinación de la asignatura, en otras, el docente en conjunto con los participantes, donde se discute de manera grupal el proceso educativo luego de elaborar la autoevaluación escrita.

8. RESULTADOS

De los cursos ofertados desde el 2007, se presentan los resultados con los documentos elaborados por los estudiantes de Cali en el primer semestre del año 2008, y de Tuluá en el primer semestre del año 2011.

Estos resultados no pretenden ser un estudio de los cursos referenciados, su objeto es presentar alternativas de evaluación y de metodologías de enseñanza que demuestran la factibilidad de la orientación, haciendo énfasis en los aprendizajes formativos y propios de la disciplina, además del cambio conceptual generado en los estudiantes sobre el ajedrez y sus posibilidades educativas.

Estos tipos de evaluación pueden servir de modelo para apoyar la sistematización de experiencias posteriores.

8.1 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN CALI

8.1.1 Evaluación diagnóstica. Al inicio del curso se realizó la evaluación diagnóstica indagando cuatro aspectos (ver Anexo B):

- Los motivos por los que matriculó la asignatura.
- Las expectativas que tiene del curso.
- El uso de los conocimientos adquiridos al finalizar el curso.
- Los conocimientos sobre el ajedrez, actuaciones recreativas y competitivas.

Para poder procesar las respuestas, se elaboró una matriz de tendencias³⁴ agrupándolas por características similares (ver Anexo B1), posteriormente se individualizó según las respuestas de cada estudiante (ver Anexo B2), y finalmente, se trata la información de manera cuantitativa arrojando los porcentajes de tendencias respecto al número total de respuestas para cada pregunta (ver Anexo B3).

La matriz de tendencias permite indicar cuando un estudiante responde una o varias cosas a una misma pregunta, y cuando varios estudiantes coinciden o no con la misma respuesta. Por tal motivo, se presentan los porcentajes de los resultados sobre el total de las respuestas para cada pregunta y no sobre la cantidad de estudiantes.

8.1.2 Evaluación permanente. Durante el transcurso de cada sesión, los estudiantes realizaron una evaluación sobre el desempeño propio y de sus

compañeros, del docente, de los contenidos temáticos y de la metodología, a través del diario de campo.

Se elabora un resumen de algunas de las reflexiones del diario de campo, presentándola por estudiante y tema, indicando en colores los aspectos positivos, negativos, inquietudes y sugerencias. Estas fueron tomadas al azar para incluirlas en el presente documento a manera de ejemplo de evaluación, y para mostrar metodologías de enseñanza alternativa sobre un mismo objeto de estudio (ver Anexo C).

No se presentan todas las reflexiones ni todas las actividades que se desarrollan en el curso, tal cantidad de información merece un estudio propio.

8.1.3 Evaluación acumulativa. Debido a que la asignatura consta de 2 créditos y debe generar una calificación numérica sobre el desempeño del estudiante, se evaluó:

- Asistencia y puntualidad, con el 30%.
- Participación³⁵, con el 30%.
- Conocimientos técnicos del ajedrez, con el 20%.
- Condición física como complemento del proceso integral en Deporte Formativo, con el 20%.

8.2 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN TULUÁ

8.2.1 Evaluación diagnóstica. En la primera sesión de clase se realizó la evaluación diagnóstica para conocer cinco aspectos (ver Anexo D):

- El concepto que se tiene del ajedrez como objeto de estudio.
- Lo que representa el ajedrez para el estudiante.
- Las expectativas que tiene del curso.
- El uso de los conocimientos adquiridos al finalizar el curso.
- Los motivos por los que matriculo la asignatura.

A estas preguntas se les realizó el mismo procesamiento que la evaluación diagnóstica del curso en Cali.

8.2.2 Evaluación acumulativa. Se calificaron:

- Asistencia, con el 20%.
- Participación, en la solución de problemas propios e impropios del ajedrez³⁶, con el 10%.
- Talleres, que los estudiantes resolvían en horario extra-clase sobre ejercicios³⁷, análisis de lecturas³⁸ y consultas³⁹, con el 20%.
- Examen parcial, de carácter práctico con preguntas cerradas, con el 25%.
- Examen final, de carácter práctico con preguntas cerradas, con el 25%.

8.2.3 Evaluación final del curso y autoevaluación. Se realizó a través de una reflexión final del curso, manifestando el concepto sobre el ajedrez antes y después de cursar la asignatura⁴⁰. Esta autoevaluación pretende indagar el cambio conceptual generado en los estudiantes sobre el ajedrez y sus posibilidades educativas (ver Anexo E).

El procesamiento de las opiniones se elaboró del mismo modo que las preguntas diagnósticas de los cursos de Cali y Tuluá.

8.3 EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA EN AMBOS CURSOS.

Se sintetizaron algunas de las opiniones que los estudiantes en ambos cursos han manifestado durante todo el proceso, tanto de manera escrita como verbal, para evaluar los aprendizajes específicos del ajedrez, y los que se pretenden lograr a través de su uso como objeto de estudio aplicable a la formación integral.

Se presentan los aprendizajes formativos y propios de la disciplina, inicialmente se destacan las opiniones de los estudiantes y luego se cualifican destacando las más relevantes (ver Anexo F).

9. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

9.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN CALI

El análisis de resultados hace énfasis en la descripción del contexto de las respuestas, para comprender las tendencias u opiniones de los estudiantes.

9.1.1 Evaluación diagnóstica (ver Anexo B). Se presenta un análisis de los resultados en cada una de las preguntas de la evaluación diagnóstica, algunos de los cuales se explican computando los porcentajes de dos o más tendencias.

- **¿Por qué motivos matriculó la asignatura?** Se puede observar que obedecen especialmente a aspectos intrínsecos por el deseo de aprender sobre el ajedrez y por el conocimiento de los beneficios de su práctica, manifestados en las tendencias I A, I D y I E que suman el 67,74%, y por aspectos extrínsecos debido a situaciones académicas e implicaciones físicas expuestas en las tendencias I B y I C que suman el 32,26% (ver Cuadro 11).

Es de resaltar, que el segundo porcentaje se refiere al impedimento o riesgo físico de algunos estudiantes frente a otras disciplinas deportivas, a que algunas de ellas no se encuentran logísticamente adecuadas a determinadas situaciones de discapacidad, y a la dificultad de conseguir cupos en Deporte Formativo, una asignatura que se ha establecido como electiva complementaria desde el año 2000, pero incorporada como obligatoria por algunos programas académicos (Arboleda Franco & Rivera Echeverry, 2007, págs. 18-19), en donde la oferta de cupos son pocos comparados con la demanda de estudiantes y horarios que se acomoden debido a las cargas académicas que se los impiden.

- **¿Qué espera de la asignatura?** Del 53,85% que coincide en enriquecer el conocimiento específico del ajedrez, el 23,08% esperan adicionalmente aprender nuevas cosas, explorar nuevas habilidades y ejercitar la mente, como lo indican los estudiantes al seleccionar conjuntamente las tendencias II A con II B o II A con II C; mientras que el 7,69% esperan que los aprendizajes específicos se desarrollen de manera amena en un entorno socialmente agradable, visibilizado al seleccionar II A con II D (ver Cuadro 11).

- **¿En qué espera aplicar lo aprendido al final del curso?** Con esta pregunta se indaga en que pretenden emplear lo aprendido en la asignatura, encontrando tres tendencias en las respuestas:

La primera, donde algunos estudiantes muestran confusión sobre lo preguntado, el 47,83% hace referencia sobre el uso de los conocimientos específicos del ajedrez en situaciones concretas como el conocer más a fondo la historia, el completar el entrenamiento, y el desarrollar un estilo propio de juego; el haber mejorado el nivel

de comprensión del juego, y el poder reconocer qué métodos tácticos debe emplear en determinadas posiciones. La segunda tendencia con el 21,74%, piensa aplicar lo aprendido de una manera social o lúdica; y en la tercera tendencia con el 30,43%, se encuentra el empleo de los conocimientos y destrezas adquiridas en situaciones transversales, propias de su carrera y en la cotidianidad.

- **¿Qué antecedentes tiene con el ajedrez?** El 5,56% indica que no tenía conocimiento sobre las reglas de movilidad y captura, y con el mismo porcentaje, el haber laborado como entrenador o profesor de ajedrez; el 16,67% manifestó haber participado en actividades competitivas entre las que se encuentran eventos escolares, comunales nacionales e internacionales. La mayor cantidad de respuestas para un 61,11% plantean tener los conocimientos básicos sobre las reglas de movilidad y captura, algunos de los cuales no conocían las reglas especiales de promoción, captura al paso o enroque; el 11,11% lo práctica en un entorno social en reuniones familiares o en Internet, o de manera asocial al jugarlo contra los programas del computador.

Se puede deducir que se encuentran dos niveles a diversificar, los que no tienen conocimiento alguno o tienen los conocimientos básicos, y los que han participado en actividades competitivas, o han ejercido la docencia. Los que juegan en reuniones familiares o a través de los recursos tecnológicos se encuentran entre los niveles descritos.

9.1.2 Evaluación permanente (ver Anexo C). Al resumir las reflexiones que cada estudiante elabora por clase, se puede realizar una interpretación general de la sesión, donde se encuentran elementos comunes respecto a las competencias que se están fortaleciendo, al agrado o desagrado de los contenidos y la metodología, además de inquietudes y sugerencias generadas a partir de las experiencias del tema del día.

A continuación se presenta el resumen de las reflexiones por actividad, indicando el cuadro de las unidades temáticas donde se encuentra y las principales competencias que se esperan fortalecer. Posteriormente se anotan dos de las opiniones que hacen referencia al aprendizaje adquirido o a la temática de la actividad.

- **Problema de las 8 Damas (ver Cuadro 2).** Es una actividad que gustó mucho por su sencillez de estructura y la dificultad para resolverla, les demostró que es una actividad que pone a prueba la paciencia y la capacidad de análisis para elaborar SRP. Con la actividad se espera fortalecer las competencias en resolución de problemas, autoconfianza, logro o autoeficacia, adaptabilidad y optimismo.

“Poder resolver el problemas de las damas ya que me di cuenta que hay que analizar muy bien cada una de las posibilidades y desarrollar una estrategia ordenada que ayude a resolver el problema e ir descartando posibilidades” (20080106CAL).

“El hecho de que las personas nos enfrentemos a situaciones repetitivas permite que sean estimulados nuestras destrezas y con mayor facilidad resolver problemas. Definitivamente el ajedrez estimula nuestra inteligencia, nos mide la paciencia y la capacidad de crear se pone a prueba simplemente con un tablero y unas piezas” (20080112CAL).

- **Problema de las 5x (ver Cuadro 2).** Consiste en encontrar una posición legal de jaque mate ubicando 5 piezas sobre 5 casillas indicadas por “x”. Este ejercicio les sirvió para desarrollar la concentración, elaborar sistemas de resolución de problemas, consolidar las reglas de movilidad de las piezas, y las formas en que se ejecuta el jaque y el jaque mate. Con la actividad se espera fortalecer las competencias en resolución de problemas, autoconfianza, logro o autoeficacia, adaptabilidad y optimismo.

“Este ejercicio sirve para ir dominando mejor los movimientos de las fichas y para aprender a manejarlas en conjunto. Realizar trabajos para ubicar las fichas en ciertas posiciones para lograr un jaque mate con el fin de agilizar nuestras mentes” (20080109CAL).

“Las clases nos están ayudando a cada uno a mejorar la capacidad de resolución de diversos problemas planteados” (20080118CAL).

- **Lazarillo (ver Cuadro 3).** Con este ejercicio, algunos de los estudiantes manifestaron sentir mucha incomodidad por la dificultad de su ejecución, tanto por las condiciones de la tarea como por el lugar donde se desarrolla, vivenciaron la carencia del sentido de la vista, comprendieron la importancia de la atención, la paciencia, la confianza en sí mismos y en sus compañeros, la disciplina y el saber escuchar para dejarse guiar. Con la actividad se esperan fortalecer todas las competencias formuladas.

Desafortunadamente por las condiciones de lugar, una de las estudiantes en silla de ruedas no pudo participar activamente, y debido a que se invierte mucho tiempo, no se logró hacer el cambio de roles.

“Es una actividad que combina varios aspectos personales en un espacio y en un tiempo poco común. La puesta a prueba de la paciencia, la confianza, la disciplina y el trabajo en equipo” (20080101CAL).

“Noté como la paciencia y la concentración se convierten en algo completamente necesario para una partida de ajedrez. Logré apreciar que es

necesario aislar otros factores de nuestra mente como el calor y el ruido para poder concentrarnos y poder cumplir nuestro objetivo” (20080109CAL).

- **Película Buscando a Bobby Fischer (ver Cuadro 4).** La presentación de la película tiene doble intención didáctica, por un lado emplear espacios alternos al aula habitual, y por otro, mostrar películas basadas en hechos reales donde el ajedrez ha influido en el mejoramiento de la calidad de vida de algunos practicantes y sus familias. Con esta película en particular, lo que se quiere mostrar son las influencias positivas y negativas sobre una persona. Con los escritos que se solicitan elaborar, se espera fortalecer las competencias del lenguaje.

Algunos de los estudiantes logran captar la intención didáctica de la sesión:

“No importa la cantidad de conocimientos que tenga una persona si no la calidad de esos conocimientos y la forma como los de a conocer. En cuanto a jugadas note que hay que atacar y no enfocarse en cuidar al rey. A veces se pueden sacrificar unas buenas piezas si esto asegura poder hacer el mate” (20080108CAL).

“La película fue muy satisfactoria en el sentido de que nos llenó de conocimiento acerca de cómo pudo ser la vida de uno de los mejores jugadores de ajedrez. Observamos claramente como el padre y la madre ayudan, contribuyen y tienen influencias sobre el niño para aprender sobre este juego” (20080111CAL).

- **Prueba física (ver Cuadro 5).** Los estudiantes no esperaban que el curso incluyera clases con actividades en campo abierto y ejercicios físicos, por ello algunos estudiantes habían matriculado ajedrez; pero es importante ejercitar el cuerpo para jugar bien ajedrez, como lo recuerda la máxima “cuerpo sano, mente sana”.

La sesión consiste en la valoración morfo-funcional y motora en dos periodos durante el semestre, el primero de carácter diagnóstico y el segundo de contraste con el primero. Se realiza a través la medición de la talla y el peso para determinar el Índice de Masa Corporal (IMC), se evalúa la potencia de miembros inferiores a través de la distancia recorrida en un salto sin impulso, la flexibilidad

Isquiolumbar empleando el test de Wells, y la resistencia aeróbica con el test de Léger o de Rockport conocido también como el test de la milla (Arboleda Franco & Rivera Echeverry, 2007, pág. 27).

La clase fue desarrollada de manera agradable, ya que constantemente se apoyaron y motivaron en la ejecución de cada prueba, asumiéndola como una valoración de su propio estado físico para tomar las medidas pertinentes y mejorar los resultados en la segunda valoración del semestre. Con la actividad se espera fortalecer las competencias de empatía y colaboración.

“Me gustó mucho la dinámica del proceso. El poder tener una referencia actual de mi estado físico. Ver que a pesar del deporte ser un juego de mesa hay espacio para ver las cualidades físicas de los matriculados” (20080101CAL).

“El grupo de ajedrez como grupo de deporte formativo debe seguir, porque como todos los deportes, éste tiene sus beneficios como la recreación, socialización y mejoramiento mental” (20080110CAL).

- **Partida a ciegas (ver Cuadro 6).** Esta es una de las clases que llama la atención por mostrar la capacidad de memoria y razonamiento espacial de quien juega a ciegas, de esta manera se transmite a los estudiantes el mensaje de que la capacidad mental se subestima, sobre todo cuando el record hasta 1960 se encontraba en 52 partidas sin ver los tableros (Tallarico, 2003). Con la actividad se espera fortalecer las competencias en la resolución de problemas al pensar cada jugada en relación a la posición, la de lenguaje al describir cada posición y comunicar opiniones personales y sugerencias de jugadas; las competencias socio-afectivas como la afinidad y el trabajo en equipo, que se evidencian en los roles que desempeñan en el cruce de ideas y en la toma de decisiones sobre el análisis de la posición y la jugada a realizar. También se busca fortalecer las competencias de autoconfianza, en dependencia de las posibilidades de la posición, y ser optimista en que dará resultado.

“Me pareció bueno aprender otro método para representar las jugadas de ajedrez. Lo único incomodo fue que por estar anotando los movimientos algunas veces no ponía cuidado a la partida” (20080104CAL).

“Esta clase fue muy importante porque se fortaleció el trabajo en equipo” (20080118CAL).

- **Ajedrez por Internet (ver Cuadro 8).** El manejar los recursos tecnológicos para conocer el entorno virtual del ajedrez, motiva a los estudiantes por la posibilidad de realizar entrenamientos y consultas auto-determinadas, enfrentarse a programas de alto nivel de juego, o a personas de cualquier parte del mundo con las que se puede chatear y conocer sobre culturas con diferentes idiomas pero con una misma afición, empleando un tablero y unas piezas para comunicarse. Con la actividad se espera fortalecer las competencias en resolución de problemas, autoconfianza y autoeficacia.

“Poder recibir una guía e instrucción de otro profesor. Aprender que nunca se puede dejar una pieza sin defensores, no mover más de dos veces una misma ficha” (20080105CAL).

“Tener la oportunidad de jugar ajedrez con personas de otros países. Se facilita el aprendizaje porque hay tiempo de pensar las jugadas y de anotarlas” (20080114CAL).

- **Torneo con el profesor (ver Cuadro 9).** La simultánea demuestra la capacidad de una persona para enfrentarse contra varias con su respectivo tablero, se colocan todos los conocimientos de ajedrez en práctica, y al estar condicionada por el tiempo en el reloj de juego, hace que los estudiantes se exijan para jugar más rápido evitando cometer errores. Con la actividad se espera fortalecer las competencias en resolución de problemas, autoconfianza y autoeficacia.

“Por fin pude ver en vivo y en directo jugar al profesor. La explicación de las jugadas en medio de la partida. Duro muy poquito tiempo y no pude meter todo el potencial. Que no logre colocarlo a pensar” (20080101CAL).

“Me pareció muy divertido jugar ajedrez y me gustaría seguir haciéndolo. Me gustó mucho que se utilizara el reloj, este producía mayor tensión en los jugadores, ya que debíamos cuidar o utilizar bien el tiempo para no perder” (20080104CAL).

- **Predicción de jugadas.** Es una clase que consiste en estimar que jugadas puede realizar el adversario. Es una manera de inducir los planes del adversario a través de la comprensión de la posición. Se espera fortalecer especialmente la competencia en la resolución de problemas.

“El predecir o anticipar nos puede ayudar a tomar ventaja y estar 2 pasos adelante e ir organizando un posible contra ataque o rastreando debilidades del jugador adversario” (20080109CAL).

“Me gustaría seguir trabajando en técnicas o puntos clave de este juego como lo son las salidas, el ataque, que fichas son más importantes, en que caso hacer enroqué y otros temas que se consideren de importancia para el desarrollo del juego” (20080110CAL).

9.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES DEL CURSO EN TULUÁ

Del mismo modo que para los estudiantes del curso en Cali, el análisis de resultados hace énfasis en la descripción del contexto de las respuestas, para comprender las tendencias u opiniones de los estudiantes.

9.2.1 Evaluación diagnóstica (ver Anexo D)

- **¿Qué es ajedrez?.** El 72,41% reconocen que jugar ajedrez tiene una influencia cognitiva en sus practicantes, lo que demuestra de antemano las expectativas y la aplicación transversal de conocimientos de algunos estudiantes; el 13,79% hablan de su estructura en términos materiales y de cantidad de jugadores,

desconociendo las posibilidades de jugarlo en otros contextos; y el 3,79%, se da la calidad común de ser un juego estratégico, el cual es una aplicación en el desarrollo cognitivo descrito anteriormente.

- **¿Qué representa para usted el ajedrez?**. Aunque es siglos más antiguo, la evolución en cuanto a las reglas, al diseño y ubicación inicial de las figuras las traslada a representar una batalla medieval entre dos reinos.

Con esta pregunta abierta que da lugar a diferentes interpretaciones, el 15,38% ven el ajedrez de manera lúdica y como una forma de expresión; para el 11,54% representa un juego de estrategia, y con un porcentaje igual, declaran que una forma de entrenamiento o una confrontación donde se miden habilidades; para el 7,69% no tiene representación alguna; el 50,00% indica que es un juego que desarrolla las capacidades intelectuales, y para el 3,85% es una actividad con alto grado de estrés.

- **¿Qué espera del curso?**. Con el 67,74%, esperan aprender contenidos específicos del ajedrez; el 9,68% refieren en los aspectos lúdicos de la metodología; el 6,45% hacen énfasis en la obligación académica de aprobar la asignatura; el 12,90% en ejercitar la mente o en aplicar lo aprendido en la cotidianidad; y el 3,23% con expectativas más ambiciosas, espera poder llegar a las ligas mayores.

- **¿En qué crees que podrías utilizar el ajedrez?**. La pregunta refiere tanto a los conocimientos adquiridos como el objeto de estudio. Se identifican dos tendencias claramente definidas, en la primera con el 24,00% en emplear el objeto de estudio para jugar; y en la segunda con el 76,00% en aplicar los conocimientos para aplicarlos a la cotidianidad y a la solución de problemas.

9.2.2 Evaluación final sobre el cambio conceptual (ver Anexo E). Al finalizar el curso se realizaron dos preguntas con el fin de contrastar si se logró un cambio conceptual en los estudiantes, basado en lo que pensaban antes de iniciar el curso y lo que piensan posterior al mismo.

- **¿Qué pensaba del ajedrez antes del curso?**. De lo descrito por los estudiantes emergieron seis respuestas principales: para el 5,56% era un juego indiferente, sin calificarlo de manera positiva o negativa; para el 16,67% era un juego interesante o que llamaba la atención para aprenderlo; el 5,56% reconoció que desarrolla las capacidades intelectuales; el 11,11% lo consideraba como un juego muy difícil; otro porcentaje igual solo lo veía como un juego de mesa, lo cual podría sumarse al porcentaje para los que es indiferente; y el 50,00% de las respuestas tenía un concepto de ser un juego aburrido, monótono, simple, sin sentido y por lo tanto que no les gustaba.

- **¿Qué piensa ahora del ajedrez?** Se nota un cambio conceptual significativo a la pregunta anterior, como lo demuestran algunas de las diez tendencias principales: para el 7,14% es más que un juego, es un arte; el 14,29% considera que conoce la forma de jugarlo y su terminología; el 3,57% sigue pensando que desarrolla las capacidades intelectuales, porcentaje que se encuentra incluido en el 17,86% que opina lo mismo, difiriendo en que el 14,29% restante no lo consideraban de esta manera antes de iniciar el curso, cabe destacar sobre esta respuesta que no tenía un concepto desfavorable del ajedrez.

El 25,00% considera al ajedrez como una disciplina con muchas variables a tener en cuenta en cada turno de mover, como es el caso de los diversos métodos tácticos que se pueden presentar, además de que requiere de una gran disposición para jugarlo y para prepararse.

El 7,14% considera que es un juego muy científico o para mentes muy avanzadas, lo que se traduce en que consideran que es un juego que presenta dificultades a sus practicantes, como lo indica el 3,57% con la tendencia II J, porcentajes que se podría sumar al 25,00% anterior debido a que la dificultad principalmente radica en la cantidad de posibilidades para calcular.

El 7,14% manifiesta que el ajedrez “cambia nuestras vidas”; el 3,57% indica que al jugar ajedrez se puede sentir adrenalina además de que se puede jugar sin usar las piezas; y el 10,71% piensa que jugar ajedrez es entretenido.

Por lo tanto se puede resumir que el 100,00% de los estudiantes obtuvieron un cambio conceptual favorable sobre el ajedrez.

9.3 APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA EN AMBOS CURSOS (VER ANEXO F).

Se encuentra en lo manifestado de manera escrita y verbal por los estudiantes en ambos cursos, que los aprendizajes formativos influyen en la personalidad, en su relación consigo mismo, con los demás, y en la manera de adaptarse a las circunstancias que se le puedan presentar en la cotidianidad.

Desarrolla destrezas en la elaboración de SRP, fomenta la paciencia, confianza en sí mismo y en los demás, creatividad, disciplina, planificación, tenacidad, autoestima, autoconocimiento, responsabilidad, trabajo en equipo, entre otros aspectos.

Respecto a los aprendizajes propios de la disciplina, se demuestra una diferencia significativa en la comprensión de las particularidades estructurales, funcionales, reglamentarias, teóricas, técnicas, tácticas entre otras que antes no se tenía. Se conocieron antecedentes históricos, sociales y tecnológicos del ajedrez que no se esperaba que tuviera.

10. CONCLUSIONES

A continuación se presentan las conclusiones mostrando que lo expuesto en el marco referencial se desarrolla en la orientación en cuanto a los objetivos, metodología, contenidos y en las alternativas de evaluación, los cuales se soportan con los resultados obtenidos en dos cursos seleccionados al azar y ofertados por el autor:

- Aunque la monografía nace como una propuesta que se abrió un espacio en el nivel universitario, se puede aplicar en cualquiera de las etapas de la educación formal y no formal por sus alcances pedagógicos y beneficios formativos, evidenciado en las actividades desarrolladas durante el curso, las cuales son inclusivas en cuanto a género y edad (ver Anexo C).
- Las actividades desarrolladas de manera individual o en conjunto que requieren de la elaboración de SRP, se abordan desde la perspectiva teórica del aprendizaje constructivista según las teorías de Vygotsky y de Ausubel sobre los conceptos de “zona de desarrollo próximo” y “aprendizaje significativo” respectivamente, estimulando el pensamiento vertical y lateral descrito por De Bono. Dichas actividades se plantean de manera que el estudiante construya el conocimiento a partir de situaciones condicionadas, de las herramientas que ya posee y de las que va adquiriendo durante el curso (ver Anexo C).
- La metodología de la enseñanza se presenta siguiendo la adaptación de Sánchez del “modelo general de enseñanza sistemática para la facilitación del aprendizaje del alumno” de Goodwin y Klausmeier.

En la primera etapa, se establecen los objetivos generales de la orientación a través de las competencias que se desean fortalecer durante el curso, además de los propósitos y objetivos particulares según los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales descritos en cada unidad temática.

En la segunda etapa se realiza la valoración del estudiante a través de las preguntas sobre sus expectativas con el curso y los conocimientos que tiene del ajedrez, descritas en la autoevaluación diagnóstica (ver Anexo B, Anexo D).

En la tercera etapa que trata del diseño y selección de métodos e implementación de la enseñanza, se describen las tres categorías básicas propuestas por Sidentop y citadas por Sánchez indicando el papel que desempeña el docente y el estudiante, el ritmo de la progresión y el método principal en cada estilo o técnica de enseñanza. También se destacan los tipos de transferencia y las situaciones en las que tiene lugar, la estrategia de enseñanza y los enfoques.

- En la cuarta etapa se realiza la evaluación del proceso hacia la consecución de los objetivos planteados, tanto en las competencias como en las unidades temáticas. Se proponen dos estadios, el primero de manera permanente, retroalimentando el curso cada siguiente clase, además de otra de carácter acumulativo con el fin de establecer nuevos objetivos según el progreso de los estudiantes en ese momento; y segundo, al finalizar el curso a través de una coevaluación y una autoevaluación para conocer los aprendizajes adquiridos y el cambio conceptual sobre sus posibilidades educativas (ver Anexo E).

En las evaluaciones realizadas, los estudiantes manifiestan constantemente encontrar relaciones entre el ajedrez y la cotidianidad, en especial en los beneficios educativos para la toma de decisiones, en el desarrollo del pensamiento crítico y en la elaboración de SRP. Al finalizar el curso se encuentra una diferencia significativa y positiva con respecto a lo que pensaban del ajedrez antes de iniciarlo, sobre todo en las posibilidades que brinda la tecnología para practicarlo, estudiarlo y relacionarse con personas del orbe, además de las que se encuentra entre el juego con el arte, la ciencia y el deporte.

- Se ha conceptualizado las relaciones que se establecen entre la formación universitaria, el deporte y el ajedrez, tratándola según los diferentes autores, para luego elaborar la triangulación en la que se mueve la orientación determinando sus alcances y limitaciones (ver Figura 4)
- Se han tomado como competencias a fortalecer, aquellas que le serán útiles al educando en la disciplina deportiva y en situaciones personales y profesionales, éstas se dividieron en competencias cognitivas en la resolución de problemas y de lenguaje; y socio-afectivas en el trato consigo mismo y con los demás.
- Para establecer los contenidos transversales se plantean actividades individuales y grupales dentro y fuera del aula, con el fin de elaborar SRP en situaciones condicionadas (ver Cuadro 3); empleando diversos materiales como instrumentos para el desarrollo de la clase, como medio de expresión o para la construcción de un objeto (ver Cuadro 1). Se promueven contenidos propios del ajedrez y que se relacionan con el arte, el deporte, la ciencia (ver Cuadro 5) y la tecnología (ver Cuadro 8), permitiendo que se generen aprendizajes formativos y propios de la disciplina (Ver Anexo F).

11. RECOMENDACIONES

- Desde la primera sesión de clase, el docente debe demostrar el dominio de su asignatura y de la clase, presentar el programa de curso con su respectiva metodología, contenidos y criterios de evaluación. Cualquier curso gira en torno a un objeto de estudio, ya sea concreto o abstracto, tiene límites y alcances, los cuales también deben ser claros a los estudiantes.
- Realizar una evaluación diagnóstica para identificar expectativas sobre el curso y conocimientos previos sobre los contenidos de la asignatura, además de una evaluación permanente como retroalimentación inmediata. Con dicho insumo el docente reevalúa los objetivos planteados inicialmente y la metodología que se implementará. Puede suceder que en dependencia del abordaje del objeto de estudio, se tenga que realizar diversificación de niveles e individualización con tareas en diferentes grados de profundidad para una misma actividad.
- Con el fin de fomentar el aprendizaje significativo, es importante ajustar los contenidos transversales a las carreras que los estudiantes cursan, empleando relaciones o analogías fáciles de comprender. Ello facilita las transferencias y motiva a los educandos.
- La variedad de actividades, progresión coherente de contenidos y de exigencia personal en las tareas propuestas, el cambio de espacios para desarrollar la clase y el uso de la mayor cantidad de recursos didácticos, mantiene el interés en el curso y la expectativa sobre lo que pasará en la siguiente sesión.
- Las clases deben incentivar al estudiante a construir su propio conocimiento con las herramientas que el docente le provee, a través de actividades y tareas de búsqueda y comprobación de soluciones a situaciones claramente definidas. Cuando la dinámica de la clase lo permita, se debe fomentar y direccionar la discusión grupal a través de la argumentación de ideas, las cuales se someten a verificación y refutación, primero por parte de los compañeros y luego por intervención del educador.
- El docente prepara, organiza y guía la clase para que la atención del estudiante se centre en la actividad y en las tareas propuestas, transfiriéndole cierto grado de responsabilidad manifiesta en su aprendizaje. El educador no da soluciones sin que haya esfuerzo, apoya y presenta alternativas para que el educando resuelva los ejercicios por sí mismo o en el colectivo.
- Realizar una evaluación final sobre los aprendizajes formativos y propios de la disciplina, e indagar si el curso generó un cambio conceptual sobre el objeto de estudio.

12. BIBLIOGRAFÍA

- ACODESI. (2003). *La formación integral y sus dimensiones: texto didáctico*. Bogotá: Kimpres Ltda.
- Andarias Estevan, R. (XXVII). ¿Es el ajedrez un deporte? *Jaque*, 10-13.
- Arboleda Franco, S., & Rivera Echeverry, M. (2007). *Deporte Formativo: Fundamentación conceptual, estructura curricular y organizativa para la Universidad del Valle*. Instituto de Educación y Pedagogía (IEP), Universidad del Valle, Santiago de Cali.
- Averbach, Y. (1968). *Teoría de los finales de partida*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Barnes, B. P. (2004). *Los mejores problemas de ajedrez*. Barcelona: Paidotribo.
- Bergman, I. (Escritor), & Bergman, I. (Dirección). (1957). *El séptimo sello* [Película]. Suecia.
- Biblia Dios Habla Hoy* (Segunda ed.). (1994). México: Sociedades Bíblicas Unidas.
- Bolaños, D. F. (s.f.). *¿Qué se entiende por deporte?* Santiago de Cali.
- Bondareswky, I. Z. (1972). *Táctica en el medio juego*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Bonsdorff, E., Fabel, K., & Riihimaa, O. (1974). *Ajedrez y matemáticas*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Burgos de Ortiz, M., & Ortiz González, L. A. (2001). *Investigaciones y trabajos de grado*. Cali: Editorial Texto.
- Bustos Acosta, I. (1990a). Ajedrez y computadoras I parte. *Ajedrez universal*(15), 29-30.
- Bustos Acosta, I. (1990b). Ajedrez y computadoras II parte. *Ajedrez universal*(17), 45-47.
- Cámara, L. W. (1994). *El arte del ajedrez*. Madrid: Fundamentos/Aguilera.
- Campos Arenas, A. (2005). *Mapas Conceptual, Mapas Mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Carrillo Yañez, J. (2003). Resolución de problemas. Su concreción en algunos recursos clásicos. *Revista educación y pedagogía*, XV(35), 153-161.

- Ceberio, M., Guisasola, J., & Almundí, J. M. (2008). ¿Cuáles son las innovaciones didácticas que propone la investigación en resolución de problemas de física y que resultados alcanzan? *Enseñanza de las ciencias*, 26(3), 419-430.
- Czerniak, M. (s.f.). *El final*. Argentina: Sopena.
- De Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral: manual de creatividad*. Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (2008). *El pensamiento lateral práctico*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre Zermeño, F. (2005). *12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica*. México D.F.: Alfaomega.
- De la Villa García, J. (2008). *Los 100 finales que hay que saber* (Segunda ed.). Andorra: Esfera editorial.
- De Zeeuw, M., & Cifuentes, R. (1997). Los G.M. vencieron a las computadoras. *Gambito*(7), 47-51.
- Decreto 2170. (27 de junio de 2005). "por el cual se modifica el artículo 4° del Decreto 2566 del 10 de septiembre de 2003". *MEN*. Bogotá D.C., Colombia.
- Decreto 2566. (10 de septiembre de 2003). "Por el cual se establecen las condiciones mínimas de calidad y demás requisitos para el ofrecimiento y desarrollo de programas académicos de educación superior y se dictan otras disposiciones". *MEN*. Bogotá D.C., Colombia.
- Decreto 3963. (14 de Octubre de 2009). "Por el cual se reglamenta el Examen de Estado de Calidad de la Educación Superior". *MEN*. Bogotá D.C., Colombia.
- Decreto 4216. (30 de Octubre de 2009). Por el cual se modifica el decreto 3963 de 2009 "Por el cual reglamenta el Examen de Estado de Calidad de la Educación Superior". *MEN*. Bogotá D.C., Colombia.
- Dembo, R. (Escritor), & Dembo, R. (Dirección). (1984). *La diagonal del alfil* [Película]. Francia.
- Díaz, M. C. (1988). Ajedrez y educación. *Ajedrez universal*(3), 59.
- Espíndola Castro, J. L., & Espíndola Castro, M. A. (2005). *Pensamiento Crítico*. México: Pearson Educación.
- Fernández Amigo, J. (2003). El ajedrez extraescolar. *Peón de rey*(24), 52-53.
- Flórez Ochoa, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento* (Segunda ed.). Bogotá: Mc Graw Hill Interamericana, S.A.

- García Córdoba, F. (2004). *La tesis y el trabajo de tesis*. México D.F.: Limusa, S.A.
- García Ródeñas, R. (2010). Ajedrez e inteligencia artificial. *Peón de rey*(86), 70-71.
- García-Pelayo y Gross, R. (1988). *Diccionario pequeño Larousse ilustrado*. Bogotá: Círculo de Lectores S.A.
- García-Pelayo y Gross, R. (1989). *Diccionario practilarousse ilustrado*. Bogotá: Círculo de Lectores S.A.
- Goleman , D., Boyatzis, R., & Mc Kee, A. (2003). *El líder resonante crea más*. Barcelona: Plaza & Janes editores S.A.
- Grau, R. G. (1982). *Tratado general de ajedrez. Tomo I: Rudimentos*. Argentina: Sopena.
- Haïk, A., & Fornasari, C. (2001). *Ajedrez Espectacular. 150 Obras maestras de la historia del ajedrez. Partidas - estudios - problemas*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Henrichs, B. (Escritor), & Bottaro, C. (Dirección). (2011). *Joueuse y die schachspielerin (La jugadora de ajedrez)* [Película]. Alemania, Francia.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Hesse, C. (2010). *Expediciones al mundo del ajedrez*. Santa Eulalia de Morán: Chessy.
- Hristov, B. (2010). El ordenador de Topalov. *Peón de rey*(87), 38.
- Illescas, M. (2005). CosmoCaixa: El espectáculo de la inteligencia. *Peón de rey*(43), 28-34.
- Illescas, M. (2006). Record Guinness en Ciudad de Méjico. *Peón de rey*(60), 66.
- Illescas, M. (2007). Conferencia de Spassky en León. *Peón de rey*(70), 6-11.
- Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación. (2008). *Norma técnica colombiana. NTC 1486*. Bogotá D.C.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2011). *Orientaciones para el examen de Estado de calidad de la educación superior SABER PRO (ECAES). Prueba de competencias genéricas*. Bogotá, D.C.
- Joseph, J., Houston, D. (Escritores), & Hughes, A. (Dirección). (2005). *Knights or the south Bronx (Los caballeros del Sur del Bronx)* [Película]. EE.UU.

- Jurado Rojas, Y. (2005). *Técnicas de investigación documental*. México D.F.: International Thomson Editores.
- Karpov, A. (2004). *El ajedrez. Aprender y progresar*. Barcelona: Paidotribo.
- Kasparov, G. (2003). *Mis geniales predecesores* (Vols. I-IV). España: Merán.
- King, D. (2002). Hombre contra máquina en Bahrein. *Peón de rey*(13), 39-44.
- Krogius, N. V. (s.f.). *La psicología en ajedrez*. Barcelona: Martínez roca S.A.
- Ley 115. (8 de Febrero de 1994). "Por la cual se expide la Ley General de la Educación". *Congreso de la República de Colombia*. Bogotá D.C., Colombia.
- Ley 181. (18 de Enero de 1995). "Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte". *Congreso de la República de Colombia*. Bogotá D.C., Colombia.
- Ley 30. (28 de Diciembre de 1992). "Por la cual se organiza el servicio público de la educación superior". *Congreso de la República de Colombia*. Bogotá D.C., Colombia.
- Martín, A. (1997). Match Kasparov-Deep Blue. *Gambito*(7), 24-26 y 43-46.
- Martín, A. (2005). Bobby Fischer. La historia de un gran mito. *Peón de rey*(43), 5-18.
- Martín, A. (2010a). Ajedrez a la ciega. En los límites de la capacidad humana. *Peón de rey*(86), 68-69.
- Martín, A. (2010b). Sofia: Campeonato del mundo. *Peón de rey*(87), 5-32.
- Martos, J. Á. (18). Mentes de campeonato. *Muy interesante*(206), 16-20.
- Matanovic, A., Rabar, B., & Molerovic, M. (1997). *Enciclopedia de aperturas de ajedrez* (Tercera ed., Vols. A, B, C, D, E). Beograd (Belgrado), Yugoslavia: Sahovski informator.
- Mc Donald, N. (2004). *El dominio de la táctica en ajedrez*. Madrid: Ediciones Tutor, S.A.
- Mello y Souza, J. C. (1949). *El hombre que calculaba*. Brasil.
- Mercadé Riambau, J. (2003). Rui López, un astuto y bélico humanista. *Peón de rey*(23), 56-58.

- Mercadé Riambau, J. (2004a). Algunas novedades literarias I. *Peón de rey*(26), 51-53.
- Mercadé Riambau, J. (2004b). Algunas novedades literarias II. *Peón de rey*(28), 52-54.
- Mercadé Riambau, J. (2004c). "Somos piezas de ajedrez", Lope Dixit. *Peón de rey*(32), 62-64.
- Mercado H., S. (2002). *¿Cómo hacer una tesis?* México, D.F.: Limusa, S.A.
- Microsoft Corporation. (2008). *Microsoft Encarta*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*. Bogotá, D.C.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Bogotá, D.C.
- Mirman, B. (Escritor), & Schenkel, C. (Dirección). (1993). *Knight moves (Mate al asesino)* [Película]. EE.UU.
- Nabokov, V. (Escritor), & Gorris, M. (Dirección). (2000). *The Luzhin defense (La defensa Luzhin)* [Película]. Reino Unido, Francia.
- Nieves García, V. (s.f.). *Enseñanzas básicas de ajedrez*.
- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano* (Cuarta ed.). Madrid: Pearson Educación S.A.
- Ortiz Uribe, F. G., & García Nieto, M. d. (2000). *Metodología de la investigación: el proceso y sus técnicas*. México: Limusa.
- Oviedo, P. E. (2007). La resolución de problemas: una estrategia para aprender a aprender. *Pedagogía y saberes*(26), 57-66.
- Pachman, L. (1964). *Táctica moderna en ajedrez* (Primera ed., Vol. II). Barcelona: Grijalbo, S.A.
- Pachman, L. (1972). *Táctica moderna en ajedrez* (Quinta ed., Vol. I). Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Pachman, L. (1974). *Ajedrez y comunismo*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Pachman, L. (1981). *Práctica de las aperturas en el ajedrez*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.
- Pachman, L., & Vas I., K. (1982). *Ajedrez y computadoras*. Barcelona: Martínez Roca, S.A.

- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez-Reverte, A. (Escritor), & McBride, J. (Dirección). (1994). *Uncovered (la tabla de Flandes)* [Película]. España.
- Pudovkin, V., Shpikovsky, N. (Escritores), & Pudovkin, V. (Dirección). (1925). *Shakhmatnaya goryachka (Fiebre del ajedrez)* [Película]. Rusia.
- Rahal, M. (2003). V Campeonatos de España escolar por Internet "EDUCARED 2003". *Peón de rey*(20), 14-15.
- Ray, S. (Escritor), & Ray, S. (Dirección). (1977). *Shatranj ke khilari (Los jugadores de ajedrez)* [Película]. India.
- Resolución 004. (23 de Febrero de 2007). "Por la cual se modifica la Resolución No. 040 de julio 15 de 2002, mediante la cual se reglamentan las monitorías en la Universidad del Valle". *Universidad del Valle*. Cali, Colombia.
- Resolución 040. (15 de Julio de 2002). "Por la cual se reglamentan las Monitorías en la Universidad del Valle". *Universidad del Valle*. Cali, Colombia.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Schneider, S. (2003). *Cómo desarrollar la inteligencia y promover las capacidades*. Colombia: Cultural.
- Sevillano García, M. L. (2007). *Investigar para innovar en enseñanza*. Madrid: Pearson Educación S.A.
- Tahoces, C. (2005). *Grafología: conócete a ti mismo y a los demás a través de la escritura*. España: Ediciones Ceac.
- Tallarico, M. (2003). Entre tinieblas. *Peón de Rey*(18), 50-51.
- Universidad Católica de Córdoba. Jornadas para Docentes. (2008). *¿Qué entendemos por Formación Integral?*
- Vargas Olarte, C. E. (1994). *El deporte como objeto de estudio*. Santiago de Cali: Feriva.
- Waitzkin, F., Zaillian, S. (Escritores), & Zaillian, S. (Dirección). (1993). *Searching for Bobby Fischer (Buscando a Bobby Fischer)* [Película]. EE.UU.
- Watson, J. (2002). *los secretos de la estrategia moderna en ajedrez*. Londres: Gambit Publications.

ANEXO A

FICHA PARA RECOPILAR INFORMACIÓN SOBRE LA MANERA EN QUE SE OFERTA EL AJEDREZ CON ENFOQUE FORMATIVO EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

- Fecha de elaboración (DD-MM-AAAA): País: Ciudad:
- Institución universitaria: Sigla de la institución:
- Dependencia a la que pertenece la asignatura formativa:
- Nombre completo del encargado de la asignatura formativa:
- Números telefónicos del encargado y de la dependencia:
- Correo electrónico del encargado y de la dependencia:

A) Indique con una (X) los diferentes enfoques ofertados en la institución:

Formativo () Recreativo () Competitivo () Otro. ¿Cuál? () _____

B) Especifique si los enfoques son ofertados por la misma dependencia y por la misma persona.

C) Como información únicamente del enfoque formativo en el caso de que se oferte y empleando los espacios y las hojas que considere necesarias, diligencie debajo de los siguientes numerales:

1. Objetivo general de la asignatura.
2. Contenidos generales del curso.
3. Número de sesiones semanales programadas e intensidad horaria por sesión.
4. Estrategias metodológicas, pedagógicas y recursos empleados durante el curso¹.
5. Conteste “sí” o “no” según corresponda a la siguientes preguntas, si lo considera pertinente, realice las respectivas aclaraciones posterior a su respuesta:
 - a. ¿La asignatura es de libre asistencia?²
 - b. ¿La asignatura se matricula?
 - c. ¿Se emplea el sistema de créditos o alguno similar?³
 - d. ¿La asignatura se califica? En caso de ser afirmativo, favor indicar el método empleado⁴, los criterios de calificación y el valor porcentual de cada uno.

¹ De manera general indique cómo se desarrollan las clases, los implementos, materiales, lugares empleados y número de asistentes promedio por sesión.

² Es decir, asiste cualquier persona de la comunidad universitaria cuando autónomamente lo determine y durante el tiempo que desee, sin perjuicio académico o laboral.

³ El sistema de crédito está basado en la relación de carga académica presencial y no presencial para que el aprendizaje del estudiante sea el mínimo esperado, es decir, que por cada determinada cantidad de horas de asistencia a clase dadas en unidades de créditos, el estudiante debe estudiar por cuenta propia otra cantidad de horas.

⁴ Entre los métodos empleados se encuentran la calificación numérica, por letras, por logros o bimodal (SA= si aprobó o NA= no aprobó).

ANEXO B

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA ESTUDIANTES CURSO CALI

B1. MATRIZ DE TENDENCIAS AGRUPADA

Cuadro 10. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Cali

I. ¿Por qué motivos matriculó la asignatura?	II. ¿Qué espera de la asignatura?
I A. Me gusta el ajedrez, Interés personal. I B. Según situaciones académicas: - Se acomoda con mi horario. - Falta de cupos en otras asignaturas. - Por adquirir créditos, Obligación académica. I C. Según implicaciones físicas: - Por encontrarme en situación de discapacidad. - Es un deporte que no exige mucho esfuerzo físico. I D. Quiero conocer el ajedrez desde un punto de vista más técnico y teórico. I E. Mejora la manera de pensar y capacidad de análisis. Desarrolla la mente.	II A. Según prácticas del ajedrez: - Aprender a jugar ajedrez. - Conocer tácticas del ajedrez. - Completar mi entrenamiento. - Conocer la historia. - Resolver mis dudas sobre el ajedrez. - Poder disfrutar de buenas partidas. II B. Ejercitar la mente. II C. Aprender nuevas cosas, Explorar nuevas habilidades. II D. Según el entorno de la clase: - Que no sea aburrida. - Conocer otras personas. - Que sea una forma de descansar de la rutina.

III. ¿En qué espera aplicar lo aprendido al finalizar el curso? III A. Conocimientos Específicos: - Aprender nuevas jugadas. - Conocer las tácticas del ajedrez. - Completar mi entrenamiento. - Conocer más a fondo la historia del ajedrez. - Entender una partida de ajedrez. - Desarrollar un estilo propio para jugar, explorar nuevas habilidades. III B. Práctica lúdica: - Seguir practicando el juego. - Como pasatiempo. - Hacer nuevas amistades. III C. Utilización transversal de conocimientos: - Poder llevar los aprendizajes a situaciones cotidianas de la vida. - Que me ayude en mi carrera. - Desarrollar la paciencia, concentración.	IV. ¿Qué antecedentes tiene con el ajedrez? IV A. Ninguno. IV B. Actividades Competitivas, integrante de la selección Univalle. IV C. Movimiento de piezas, conocimientos básicos. IV D. Antecedentes con la docencia, entrenador ajedrez. IV E. Aspecto Social: - Jugar en reuniones familiares. - Jugar con el PC.
--	---

Fuente: Autor.

B2. MATRIZ DE TENDENCIAS INDIVIDUALIZADA

Cuadro 11. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Cali

ESTUDIANTES	I. ¿Por qué motivos matriculó la asignatura?	II. ¿Qué espera de la asignatura?	III. ¿En qué espera aplicar lo aprendido?	IV. ¿Qué antecedentes tiene con el ajedrez?
20080101CAL	I A, I D	II A, II D	III A	IV B, IV E
20080102CAL	I A	II A, II C	III C	IV B
20080103CAL	I A	II A, II C	III A	IV C
20080104CAL	I B	II A, II D	III B, III C	IV C
20080105CAL	I A, I B, I C	II A	III A, III C	IV C, IV E
20080106CAL	I A, I E	II B, II D	III A	IV C
20080107CAL	I A	II A	III A, III B	IV C
20080108CAL	I A, I E	II B	III A, III C	IV C
20080109CAL	I A	II A	III A, III B	--
20080110CAL	I C, I D, I E	II A, II C	III A	IV C
20080112CAL	I B	II A, II C	III A	--
20080113CAL	I A	II A	III C	IV B, IV D
20080114CAL	I A, I B, I C	II A	III B	IV C
20080115CAL	I A	II A	III A	IV C
20080116CAL	I A, I E	II B	III C	IV C
20080117CAL	I B, I C, I E	II A, II B	III C	IV C
20080118CAL	I B, I E, I D	II A, II B	III A, III B	IV A

Fuente: Autor.

B3. PROCESAMIENTO DE LAS RESPUESTAS

I ¿POR QUÉ MOTIVOS MATRICULÓ LA ASIGNATURA?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 17

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 17

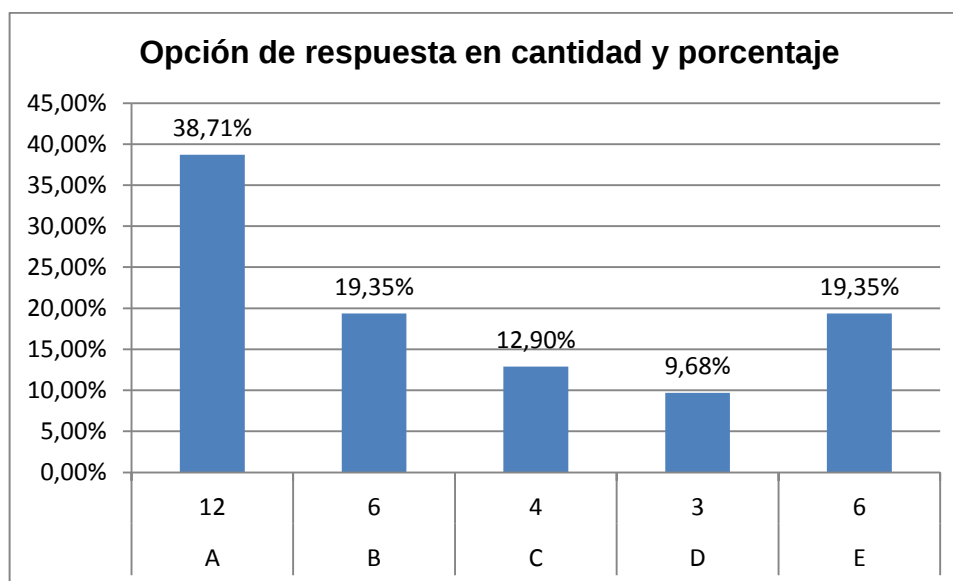
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 31

Cuadro 12. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Cali

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	12	38,71%
B	6	19,35%
C	4	12,90%
D	3	9,68%
E	6	19,35%
Total	31	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 1. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Cali



Fuente: Autor.

II. ¿QUÉ ESPERA DE LA ASIGNATURA?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 17

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 17

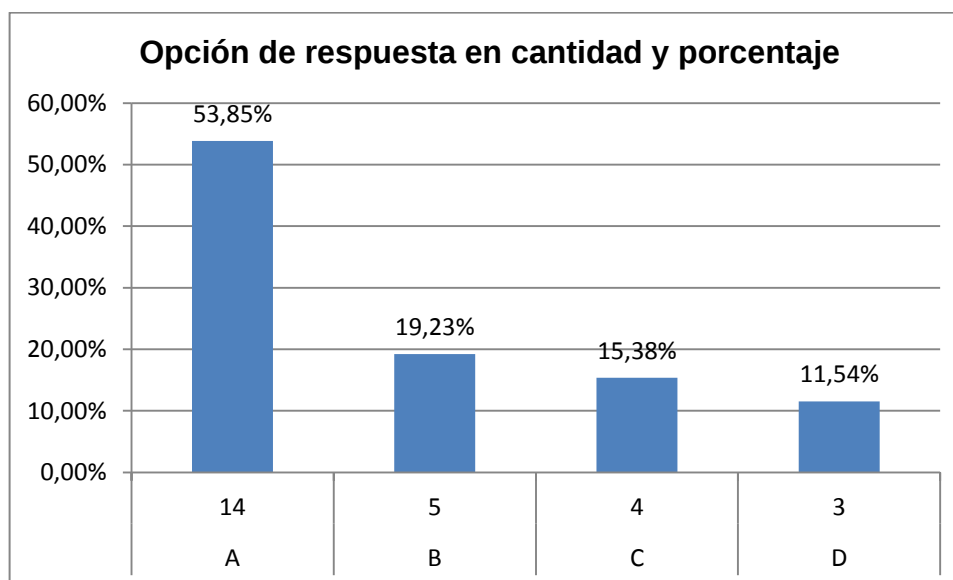
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 26

Cuadro 13. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Cali

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	14	53,85%
B	5	19,23%
C	4	15,38%
D	3	11,54%
Total	26	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 2. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Cali



Fuente: Autor.

III. ¿En qué espera aplicar lo aprendido al final del curso?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 17

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 16

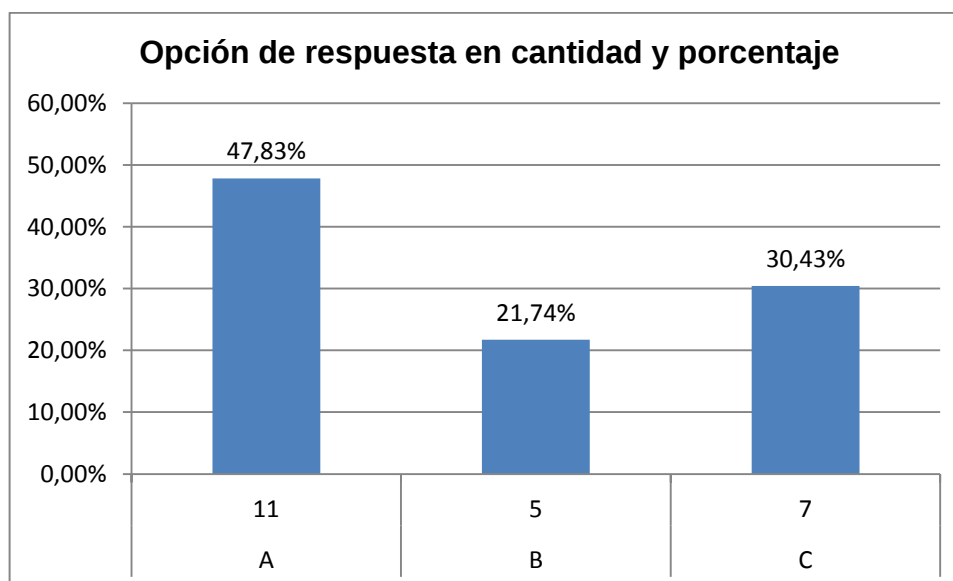
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 23

Cuadro 14. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Cali

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	11	47,83%
B	5	21,74%
C	7	30,43%
Total	23	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 3. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Cali



Fuente: Autor.

IV. ¿QUÉ ANTECEDENTES TIENE CON EL AJEDREZ?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 17

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 14

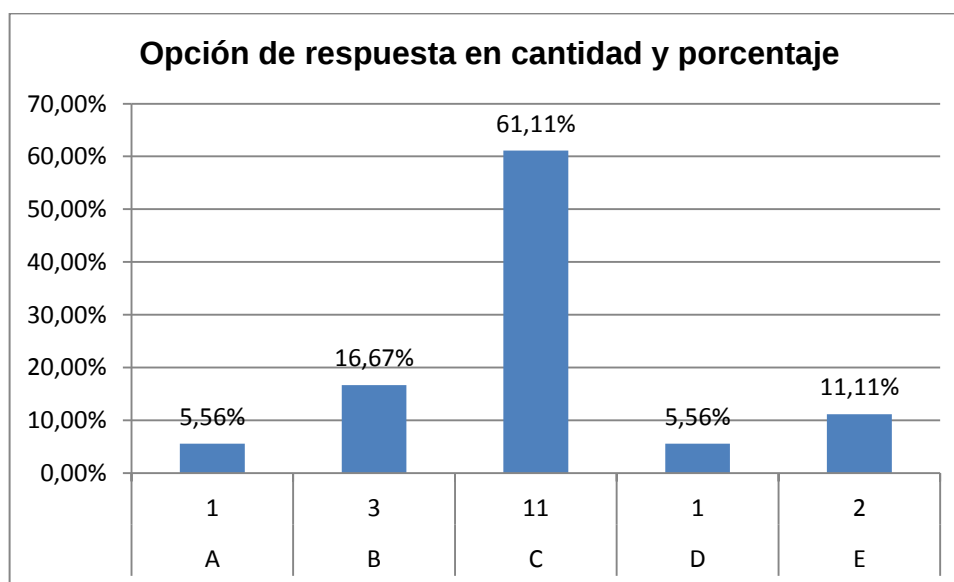
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 18

Cuadro 15. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Cali

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	1	5,56%
B	3	16,67%
C	11	61,11%
D	1	5,56%
E	2	11,11%
Total	18	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 4. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Cali



Fuente: Autor

ANEXO C

EVALUACIÓN PERMANENTE ESTUDIANTES CURSO CALI

Cuadro 16. Resumen del Diario de Campo por tema de clase. Estudiantes curso Cali

NOMBRE ESTUDIANTE	TEMA	LO BUENO, LO MALO, INQUIETUDES Y SUGERENCIAS
20080101CAL	Problema de las 8 damas	• Me pareció bueno el diseño de la prueba, los ejercicios propuestos, la dinámica de la clase y la tarea. • La capacidad mostrada por algunos compañeros. • Aprendí a ubicar ocho reinas en el tablero sin que se crucen. • A conocer un poco más de teoría respeto a finales en ajedrez.
20080106CAL	Problema de las 8 damas	• Poder resolver el problemas de las damas ya que me di cuenta que hay que analizar muy bien cada una de las posibilidades y desarrollar una estrategia ordenada que ayude a resolver el problema e ir descartando posibilidades.
20080110CAL	Problema de las 8 damas	• El problema de las ocho damas me parece que es el mejor de todos los problemas, fue en el que tuve más dificultad y el que más me puso a pensar.
20080112CAL	Problema de las 8 damas	• El hecho de que las personas nos enfrentemos a situaciones repetitivas permite que sean estimulados nuestras destrezas y con mayor facilidad resolver problemas. • Definitivamente el ajedrez estimula nuestra inteligencia, nos mide la paciencia y la capacidad de crear se pone a prueba simplemente con un tablero y unas piezas.
20080101CAL	Problema de las 5x	• Trabajar con las 5 fichas para desarrollar varios movimientos • Empezar a conocer las bases sobre como plasmar los movimientos. • Ir acercándome cada vez más hacia unas bases técnicas.

		• Aprendí a pensar de una manera más lateral que vertical al momento de distribuir las fichas en el tablero
20080104CAL	Problema de las 5x	• Estos ejercicios son importantes para la agilidad mental, paciencia, concentración. • Explicaciones más claras antes de comenzar el ejercicio.
20080109CAL	Problema de las 5x	• Este ejercicio sirve para ir dominando mejor los movimientos de las fichas y para aprender a manejarlas en conjunto. • Realizar trabajos para ubicar las fichas en ciertas posiciones para lograr un jaque mate con el fin de agilizar nuestras mentes.
20080110CAL	Problema de las 5x	• Los problemas desarrollados en esta clase me gustaron por que requieren agilidad y destreza. • Falto más explicación en la clase o más recursos para poderlo hacer mejor. • Como recurso un tablero de pared donde se pueda escribir para poder explicar a todos de una manera más clara.
20080118CAL	Problema de las 5x	• Las clases nos están ayudando a cada uno a mejorar la capacidad de resolución de diversos problemas planteados. • Las clases se están desarrollando con una buena metodología lo cual motiva al grupo para realizar actividades con mucho ánimo. • Solicitar una nueva aula con unas mejores condiciones para el desarrollo del curso.
20080101CAL	Lazarillo	• es una actividad que combina varios aspectos personales en un espacio y en un tiempo poco común. • La puesta a prueba de la paciencia, la confianza, la disciplina y el trabajo en equipo. • Falto el intercambio de los papeles para poder experimentar las dos funciones dadas en la actividad.

		• Aprendí a confiar en algunas ocasiones más de lo normal. •
20080105CAL	Lazarillo	• Aprendí que la paciencia es la cualidad más importante que debe tener una persona que hace arte o desarrolla proyectos artísticos. • Las locaciones exteriores para realizar dinámicas de campo no son muy accesibles para las personas con discapacidad, lo que produce involuntariamente su poca participación en estas actividades.
20080109CAL	Lazarillo	• Noté como la paciencia y la concentración se convierten en algo completamente necesario para una partida de ajedrez. • Logré apreciar que es necesario aislar otros factores de nuestra mente como el calor, el ruido para poder concentrarnos y poder cumplir nuestro objetivo.
20080110CAL	Lazarillo	• Me parece muy bien esta forma de aprender a jugar ajedrez, pues en cada dinámica expresamos y mejoramos las cualidades que necesitamos como jugadores de ajedrez. • Como lazarillo aprendí a dirigir una persona. • Me hubiera gustado que en la segunda parte del ejercicio el lazarillo hubiera hecho de ciego para poder vivir la experiencia que tuvo mi compañera cuando la dirigía.
20080111CAL	Lazarillo	• Aprendí que el ajedrez es un juego en el cual se debe tener una concentración bastante grande para así saber entrar en él y sobre todo ganarlo.
20080112CAL	Lazarillo	• Las sabias decisiones a la hora de avanzar fueron la clave para obtener resultados positivos. • La confianza y la paciencia nos ayudaron a dar pasos firmes con la posibilidad de crear nuevas estrategias.
		• La clase me agrado por lo que se lleva el ajedrez a otros campos y no solo a la practica en el aula • Este tipo de actividades nos sirven para obtener

20080118CAL	Lazarillo	ventajas en el ajedrez gracias a la destreza individual que se crea para idear una táctica. • Llevar las diferentes asignaturas a la interdisciplinariedad con elementos aplicables a las mismas.
20080101CAL	Película buscando a Bobby Fischer	• Que aún sigue la variedad en la metodología. • La película como herramienta visual, para el desarrollo de la clase. • El argumento de la película y lo entretenido e interesante de algunas escenas. • Observar un estilo de juego muy claro y preciso. • Tener la oportunidad de ver claramente una partida entre dos grandes jugadores. • Ver un juego entretenido, parejo y emocionante sin necesidad de eliminar tantas piezas del tablero. • Disponer de manera anticipada del material para evitar contra tiempos a la hora de verlo. • Ofrecer la posibilidad de quemar la película a los interesados.
20080108CAL	Película buscando a Bobby Fischer	• No importa la cantidad de conocimientos que tenga una persona si no la calidad de esos conocimientos y la forma como los de a conocer. • En cuanto a jugadas note que hay que atacar y no enfocarse en cuidar al rey. • A veces se pueden sacrificar unas buenas piezas si esto asegura poder hacer el mate.
20080111CAL	Película buscando a Bobby Fischer	• La película fue muy satisfactoria en el sentido de que nos llenó de conocimiento acerca de cómo pudo ser la vida de uno de los mejores jugadores de ajedrez. • Observamos claramente como el padre y la madre ayudan, contribuyen y tienen influencias sobre el niño para aprender sobre este juego.

20080118CAL	Película buscando a Bobby Fischer	• Antes de iniciar la película se nos dio una inducción bibliográfica de un histórico del ajedrez como lo es Bobby Fischer.
20080101CAL	Prueba Física	• Me gustó mucho la dinámica del proceso. • El poder tener una referencia actual de mi estado físico. • Ver que a pesar del deporte ser un juego de mesa hay espacio para ver las cualidades físicas de los matriculados.
20080109CAL	Prueba Física	• La prueba me pareció muy amena y entretenida pues tanto estudiantes como profesor mostramos una buena disposición para realizarla.
20080110CAL	Prueba Física	• El grupo de ajedrez como grupo de deporte formativo debe seguir, porque como todos los deportes, éste tiene sus beneficios como la recreación, socialización y mejoramiento mental.
20080118CAL	Prueba Física	• La clase estuvo muy agradable e interesante por cuanto se promovió la competencia sana. • El monitor nos ayudó preparándonos para las pruebas. • Fue ameno la experiencia de la prueba de millas • El monitor nos transmitió valiosos conocimientos en lo concerniente a la disciplina ajedrecística que nos pueden servir en un futuro para ponerlos en práctica. • Estas clases son muy agradables porque conllevan a la interdisciplinariedad del curso y mejoran la convivencia del grupo.
20080101CAL	Partida a Ciegas	• Empezar verdaderamente a jugar. • Aprender los dos sistemas para plasmar los movimientos (ya que eran desconocidos para mí). • De pronto algún texto recomendado.

		• Si existe alguna clave para poder jugar a ciegas, o algún método para memorizar todas las jugadas, muéstrenlo.
20080104CAL	Partida a Ciegas	• Me pareció bueno aprender otro método para representar las jugadas de ajedrez. • Lo único incomodo fue que por estar anotando los movimientos algunas veces no ponía cuidado a la partida.
20080106CAL	Partida a Ciegas	• Se aprendió nuevas técnicas de ajedrez y a agilizar las jugadas en una partida. • Nos dimos cuenta que es posible realizar cuadros mentales, mapas mentales que nos posibilitan desarrollar nuestros sentidos y nuestra forma de pensar.
20080112CAL	Partida a Ciegas	• Mi aprendizaje se ha visto enriquecido en cada clase y sería muy satisfactorio que nuestra área de trabajo no se viera afectada por el desagradable olor a marihuana en el ambiente. • Este deporte inteligente es perfecto cada error se paga.
20080113CAL	Partida a Ciegas	• Te recomiendo que para futuras clases enseñes finales de Reti como lo son la regla del cuadrado, para una mejor comprensión de lo amplio e infinito que puede llegar hacer esos sesenta y cuatro cuadros de un tablero de ajedrez.
20080118CAL	Partida a Ciegas	• Esta clase fue muy importante porque se fortaleció el trabajo en equipo.
20080101CAL	Ajedrez por Internet	• Conocer el medio virtual del juego. • Manejar diferentes metodologías de aprendizaje. • Conocer el estilo de juego de personas de diferentes países que hablan un mismo idioma. • Estar al tanto de la tecnología y poder acoplarse a ella.

20080104CAL	Ajedrez por Internet	• Aprender a jugar ajedrez de una forma más divertida y recordar los diferentes tipos de escritura. • Jugar ajedrez con personas de otros países.
20080105CAL	Ajedrez por Internet	• Poder recibir una guía e instrucción de otro profesor • Aprender que nunca se puede dejar una pieza sin defensores, no mover más de dos veces una misma ficha.
20080109CAL	Ajedrez por Internet	• El juego virtual sirvió para medir el nivel de otros jugadores y a la vez poder ver nuestro nivel de reacción.
20080110CAL	Ajedrez por Internet	• Pusimos en práctica lo que hemos aprendido. • Aprendimos a jugar y a practicar en la red. • Me gustaría aprender más estrategias para saber llevar un buen juego. • Me gustaría que el profesor expusiera la jugada lentamente explicando porque se movió la pieza. • Quiero saber cuáles son las piezas que más y menos valen y en qué caso sacrificar o en que caso conviene cambiarlas.
20080111CAL	Ajedrez por Internet	• Conocer diferentes páginas donde se puede jugar ajedrez. • Poder jugar con personas de otras partes del mundo.
20080113CAL	Ajedrez por Internet	• Los adelantos tecnológicos han hecho del juego algo divertido y de una creatividad impensable. • El ajedrez nos hace crecer como personas y afrontar la vida con mayor tenacidad. • El choque de los alumnos con estos avances generó que algunos se notaran sorprendidos.
		• Tener la oportunidad de jugar ajedrez con personas de otros países.

20080114CAL	Ajedrez por Internet	• Se facilita el aprendizaje porque hay tiempo de pensar las jugadas y de anotarlas.
20080118CAL	Ajedrez por Internet	• Esta sesión interactiva ayuda hacer más agradable el curso, nos lleva a salir de una simple rutina • Poder seguir realizando este tipo de actividades para explotar al máximo los recursos universitarios para la adquisición de nuevos conocimientos.
20080119CAL	Ajedrez por Internet	• Practicar el arte del ajedrez para adquirir experiencia y aprender de los errores • Es una actividad que enriquece nuestro pensar y actuar.
20080101CAL	Torneo con el profesor	• Por fin pude ver en vivo y en directo jugar al profesor. • La explicación de las jugadas en medio de la partida. • Duro muy poquito tiempo y no pude meter todo el potencial. • Que no logre colocarlo a pensar.
20080104CAL	Torneo con el profesor	• Me pareció muy divertido jugar ajedrez y me gustaría seguir haciéndolo. • Me gustó mucho que se utilizara el reloj, este producía mayor tensión en los jugadores, ya que debíamos cuidar o utilizar bien el tiempo para no perder.
20080118CAL	Torneo con el profesor	• Los ejercicios realizados fueron de gran importancia en el desarrollo del curso. • Esta clase fue muy relevante en nuestra formación ajedrecista. • Insistir en el cambio de aula por lo que hay elementos en el ambiente que rodea al lugar que perjudican el desarrollo de la clase.

20080109CAL	Predicción	• El predecir o anticipar nos puede ayudar a tomar ventaja y estar 2 pasos adelante e ir organizando un posible contra ataque o rastreando debilidades del jugador adversario.
20080110CAL	Predicción	• Me gustaría seguir trabajando en técnicas o puntos clave de este juego como lo son las salidas, el ataque, que fichas son más importantes, en que caso hacer enroqué y otros temas que se consideren de importancia para el desarrollo del juego.
20080106CAL	Reflexión Final	• El curso de ajedrez fue una excelente opción ya que a través de un tablero se logró aprender muchas cosas que podemos aplicar a nuestra vida como ser más ágiles, desarrollar nuestra mentalidad y tomar decisiones rápidas pero con buen juicio.
20080110CAL	Reflexión Final	• El curso me parece muy bueno lo único que falta es tiempo pues si el curso fuera más largo se podría practicar más y aprender más. • Que el curso sea más práctico en el juego quitando temas de clase como las primeras dinámicas para tener más tiempo frente al tablero.
20080112CAL	Reflexión Final	• Desarrollar nuestras habilidades y aprender otras cosas así no sean nuestro fuerte pues esas experiencias nos enriquecen y nutren de la vida de risas, de intentos, de fracasos y de triunfos pues todo lo que se aprende es ganancia.
20080113CAL	Reflexión Final	• Definitivamente creo que el curso debería ser ampliado a varios días o a jornadas por la tarde, ya que muchos no podemos por la mañana y los cupos son muy paliados. • La metodología creo se debe enfocar más al análisis de posiciones estándar en ajedrez como lo es ver las principales con secciones de los finales artísticos, mostrar su belleza; su riqueza en los finales de peones de Maizelis, la grandeza en la combinación, sacrificios típicos al rey o ganancias de material. Las aperturas más sobresalientes en los últimos tiempos y no ser tan básicos e instrumental.

Fuente: Autor.

ANEXO D

EVALUACION DIAGNOSTICA ESTUDIANTES CURSO TULUÁ

D1. MATRIZ DE TENDENCIAS AGRUPADA

Cuadro 17. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Tuluá

I. ¿Qué es ajedrez? I A. Es un juego o deporte antiguo de mucho pensamiento, concentración, que desarrolla la habilidad mental. I B. Deporte, o juego de mesa donde dos jugadores se enfrentan con un tablero y unas piezas. I C Es un juego de estrategia.	II. ¿Qué representa para usted el ajedrez? II A. Una forma de esparcimiento, expresión. II B. Un juego de estrategia. II C. Un desafío, una forma de entrenamiento, de competir, de medir mis habilidades. II D. Nada II E. Un juego complejo de agilidad, desarrolla la concentración, la mente. II F. Actividad con un alto grado de estrés.
III. ¿Qué espera del curso? III A. Aprender a jugar ajedrez, conocer la historia del ajedrez, estrategias. III B. Que la asignatura sea agradable, disfrutar del ajedrez. III C. Nada. Pasarlo. III D. Aplicar lo aprendido en la vida cotidiana. Ejercitar la mente. III E. Poder llegar a las ligas mayores.	IV. ¿En qué crees que podrías utilizar el ajedrez? IV A. En jugar mejor en momentos de esparcimiento. Jugar en línea. IV B. Aplicarlo en la vida cotidiana, en la solución de problemas.

Fuente: Autor.

D2. MATRIZ DE TENDENCIAS INDIVIDUALIZADA

Cuadro 18. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación diagnóstica. Estudiantes curso Tuluá

Estudiante	I. ¿Qué es ajedrez?	II. ¿Qué representa para usted el ajedrez?	III. ¿Qué espera del curso?	IV. ¿En qué crees que podrías utilizar el ajedrez?
20110102TUL	I A, I C	II B, II E	III A, III D	--
20110104TUL	I A	II A, II E	III A	IV B
20110105TUL	I A	II E	III A	IV B
20110107TUL	I A	II E	III A, III B	IV B
20110108TUL	I C	II B	III A	IV A
20110110TUL	I A	--	III A	IV A
20110112TUL	I B	II A, II C	III B	IV A
20110114TUL	I A	II D	III A	IV B
20110115TUL	I A	--	III A	IV B
20110116TUL	I A	II A	III A, III E	IV B
20110118TUL	I B	II A	III A	IV B
20110119TUL	I A	II C	III A	IV B
20110120TUL	I A, I C	II E	III A	IV A
20110121TUL	I B	II C	III C	IV B
20110123TUL	I A	II E	III A	IV B
20110125TUL	I A	II E	III A	IV B
20110126TUL	I A	II F	III A, III D	IV B

20110127TUL	I A	II E	III D	IV B
20110129TUL	I A, I B	II D	III B, III C	IV B
20110130TUL	I A	II E	III A	IV A
20110132TUL	I A	II E	III A	IV B
20110133TUL	I A	II B, II E	III A	IV A, IV B
20110135TUL	I A	II E	III A	IV B
20110137TUL	I A	II E	III A	IV B
20110141TUL	IA, I C	--	III A, IIID	IV B

Fuente: Autor.

D3. PROCESAMIENTO DE LAS RESPUESTAS

I. ¿QUE ES AJEDREZ?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 25

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 25

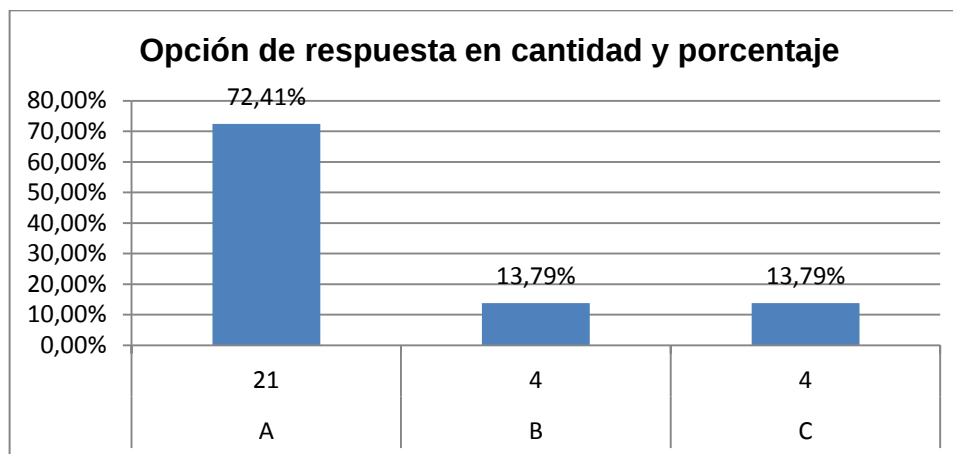
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 29

Cuadro 19. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	21	72,41%
B	4	13,79%
C	4	13,79%
Total	29	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 5. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica I. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

II. ¿QUÉ REPRESENTA PARA USTED EL AJEDREZ?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 25

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 22

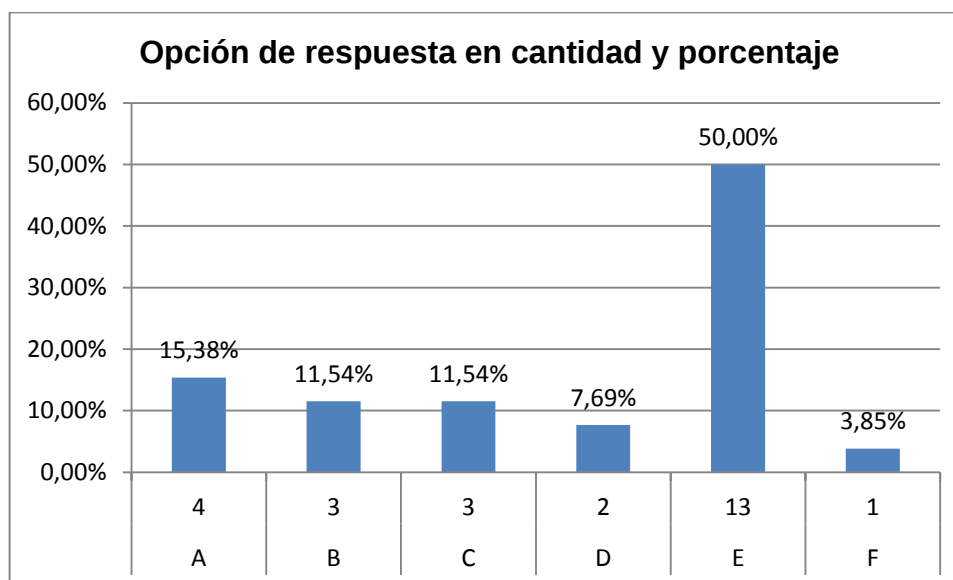
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 26

Cuadro 20. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	4	15,38%
B	3	11,54%
C	3	11,54%
D	2	7,69%
E	13	50,00%
F	1	3,85%
Total	26	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 6. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica II. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

III. ¿QUÉ ESPERA DEL CURSO?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 25

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 25

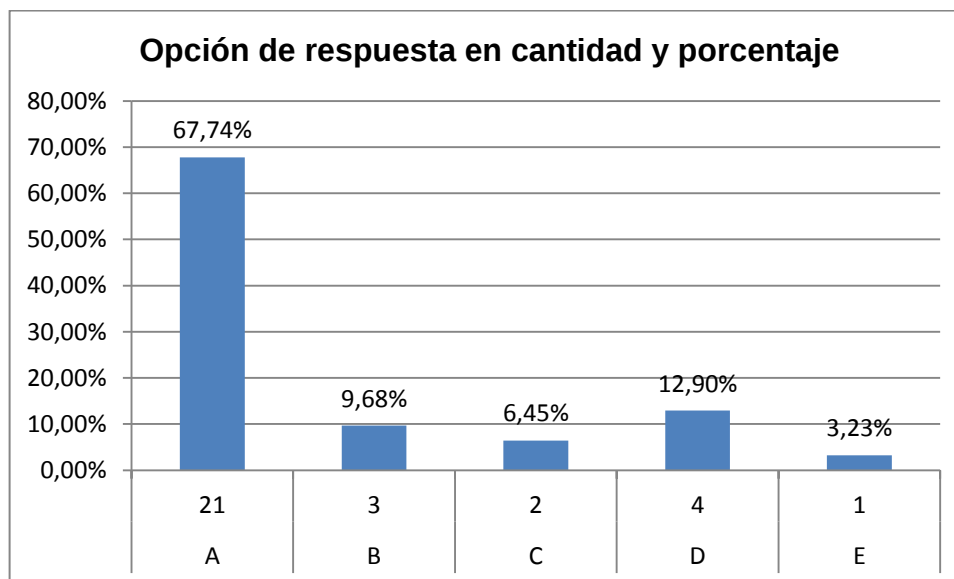
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 31

Cuadro 21. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	21	67,74%
B	3	9,68%
C	2	6,45%
D	4	12,90%
E	1	3,23%
Total	31	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 7. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica III. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

IV. ¿EN QUÉ CREES QUE PODRÍAS UTILIZAR EL AJEDREZ?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 25

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 24

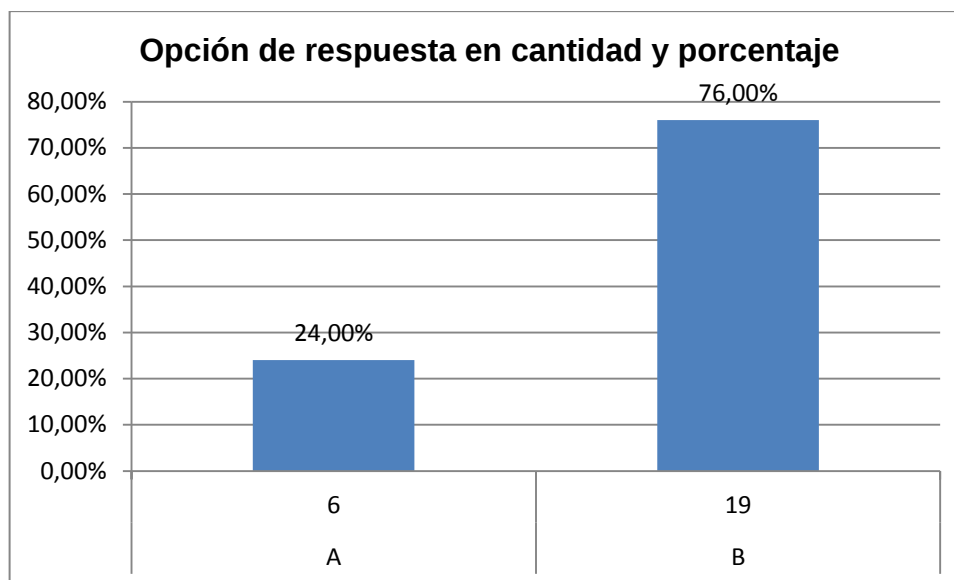
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 25

Cuadro 22. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	6	24,00%
B	19	76,00%
Total	25	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 8. Resultados de respuestas a la pregunta diagnóstica IV. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

ANEXO E

EVALUACION FINAL SOBRE EL CAMBIO CONCEPTUAL ESTUDIANTES CURSO TULUÁ

E1. OPINIONES SOBRE EL CAMBIO CONCEPTUAL

Cuadro 23. Cambio conceptual. Estudiantes curso Tuluá

NOMBRE ESTUDIANTE	I. ¿Qué pensaba del ajedrez antes del curso?	II. ¿Qué piensa ahora del ajedrez?
20110101TUL	...siempre me ha parecido un juego interesante...	...y ahora que he aprendido algunas técnicas, me he dado cuenta que el ajedrez es mucho más que un juego, es un arte. Pienso que mi punto de vista acerca del ajedrez cambió totalmente, y quisiera seguir aprendiendo mucho más.
20110104TUL	...el ajedrez era algo indiferente, sin importancia.	...después de adquirir algunos conocimientos... lo veo de forma diferente y conozco la forma de jugarlo, su terminología y se mas sobre él.
20110105TUL	...era un juego interesante, con el cual se desarrollan las capacidades intelectuales de una persona...	...sigo pensando lo mismo, aunque hoy puedo decir que además de todo esto ayuda a que una persona desarrolle más su destreza mental y luche por algo.
20110107TUL	...me parecía un juego muy difícil...	Ahora lo veo de una forma muy diferente, ya que conozco sus reglas y movimientos en el tablero, es más, me gusta, lo único es que hay que practicar mucho para tener una buena destreza en el juego, además me parece muy chévere ya que me ayuda a controlar mi impaciencia.
20110108TUL	Yo pensaba que el ajedrez era un juego sin sentido que no motivaba para nada al practicante, que era un juego muy aburrido...	...pero ahora sé que es un juego muy científico, que se siente igual al estar practicando cualquiera de los deportes conocidos como fútbol, baloncesto entre otros y que desarrolla el pensamiento y cambia muchas vidas. El ajedrez tiene como significado que es un juego científico que

		debes mantener una concentración total en todo, y es aquel que desarrolla un pensamiento superior a los otros, para poder ganar.
20110111TUL	...era un simple juego con unas reglas ya planteadas donde lo único que había que hacer era darle jaque a un rey	...es una disciplina que tiene muchas tácticas y muchos seguidores, quedé asombrado con los diferentes personajes que triunfas gracias al ajedrez. En conclusión el ajedrez es una disciplina que todos pueden jugar pero en realidad pocos llegan a dominar como se debe.
20110115TUL		Ha habido un cambio conceptual, pues ahora veo el ajedrez y su ciencia como algo más importante para ejercitar nuestras habilidades.
20110116TUL	...era un simple juego aburrido...	...ahora pienso que es un poco entretenido aunque es difícil de jugar.
20110126TUL	En un principio me parecía un juego monótono, sin variantes y poco dinámico...	...ahora veo que tiene más variables que cualquier otro deporte y que el desgaste producido al jugarlo es mayor al deducible a simple vista.
20110129TUL		Pues mi punto de vista cambió, primero porque aprendí a jugar de una mejor manera, ver que no solo es un simple juego. En el momento de jugar se puede sentir adrenalina por esperar lo que se viene con cada jugada. También que se puede jugar el ajedrez sin el método normal.
20110130TUL	...consideraba a este como un juego de mesa en los que pocos podían participar por su alta complejidad.	...es un deporte que implica esfuerzo y dedicación, en el que planificar y la estrategia es fundamental para obtener un buen resultado.
20110132TUL	..es un juego simple	...es un juego que requiere de mucha concentración, conocimiento y calma.
20110133TUL	Pues para mí era un simple juego que no sabía jugar muy bien.	...es un juego para mentes muy avanzadas ya que demanda mucha estrategia, no cualquier persona entiende la complejidad de este juego.

20110134TUL	...el ajedrez no me gustaba...	...ahora tengo cuentas para jugar online, me gusta demasiado porque ayuda a agilizar la mente.
20110135TUL	...yo veía al ajedrez como juego de mesa, un juego sencillo donde simplemente mueven fichas y ya.	...es una disciplina deportiva que requiere de preparación exhaustiva. Ahora disfruto una partida de ajedrez así pierda,...creo que el ajedrez ha cambiado mi forma de pensar totalmente.
20110137TUL	...el ajedrez era un simple juego, y lo veía normal y fácil de jugar...	...me doy cuenta que es un juego muy interesante y de mucha concentración, y no me imaginaba que el ajedrez tuviera hasta torneos y hasta diferentes formas de jugarlo.
20110141TUL	Yo jugaba antes en internet, pero lo veía como un juego para desestresarme o para aprender...	...me mostró que el ajedrez es mucho más que un juego, que te puede enseñar mucho más de la vida de lo que cualquiera imagina. ...no sabía todo lo que enseña el ajedrez...

Fuente: Autor.

E2. MATRIZ DE TENDENCIAS AGRUPADA

Cuadro 24. Matriz de tendencias agrupada de la evaluación final. Estudiantes curso Tuluá

I. ¿Qué pensaba del ajedrez antes del curso?	II. ¿Qué piensa ahora del ajedrez?
I A. Era indiferente. I B. Es un juego interesante, para aprender. I C. Es un juego con el que se desarrollan las capacidades intelectuales. I D. Es muy difícil. I E. Juego de mesa. I F. Un juego aburrido, monótono, simple, sin sentido. No me gustaba.	II A. Es más que un juego, es un arte. II B. Conozco la forma de jugarlo y su terminología. II C. Sigo pensando lo mismo (que es un juego interesante que desarrolla las capacidades intelectuales). II D. Su práctica ayuda a desarrollar el pensamiento, la agilidad o destreza mental. II E. Disciplina deportiva con muchas variables, tácticas. Requiere calma, concentración, conocimiento, esfuerzo, dedicación, preparación. II F. Es un juego muy científico, para mentes muy avanzadas. II G. Cambia nuestras vidas. II H. Se puede sentir adrenalina. Se jugar sin las piezas (“método normal”). II I. Es entretenido, chévere, interesante. II J. Es difícil de jugar.

Fuente: Autor.

E3. MATRIZ DE TENDENCIAS INDIVIDUALIZADA

Cuadro 25. Matriz de tendencias individualizada de la evaluación final. Estudiantes curso Tuluá

NOMBRE ESTUDIANTE	I. ¿Qué pensaba del ajedrez antes del curso?	II. ¿Qué piensa ahora del ajedrez?
20110101TUL	I B	II A
20110104TUL	I A	II B
20110105TUL	I B, I C	II C, II D
20110107TUL	I D	II B, II D, II I
20110108TUL	I F	II D, II E, II F, II G
20110111TUL	I F	II E
20110115TUL	--	II D
20110116TUL	I F	II I, II J
20110126TUL	I F	II E
20110129TUL	--	II B, II H
20110130TUL	I D, I E	II E
20110132TUL	I F	II E
20110133TUL	I F	II F
20110134TUL	I F	II D
20110135TUL	I E, I F	II E
20110137TUL	I F	II E, II I
20110141TUL	I B	II A, II B, II G

Fuente: Autor.

E4. PROCESAMIENTO DE LAS RESPUESTAS

I. ¿QUÉ PENSABA DEL AJEDREZ ANTES DEL CURSO?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 20

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 15

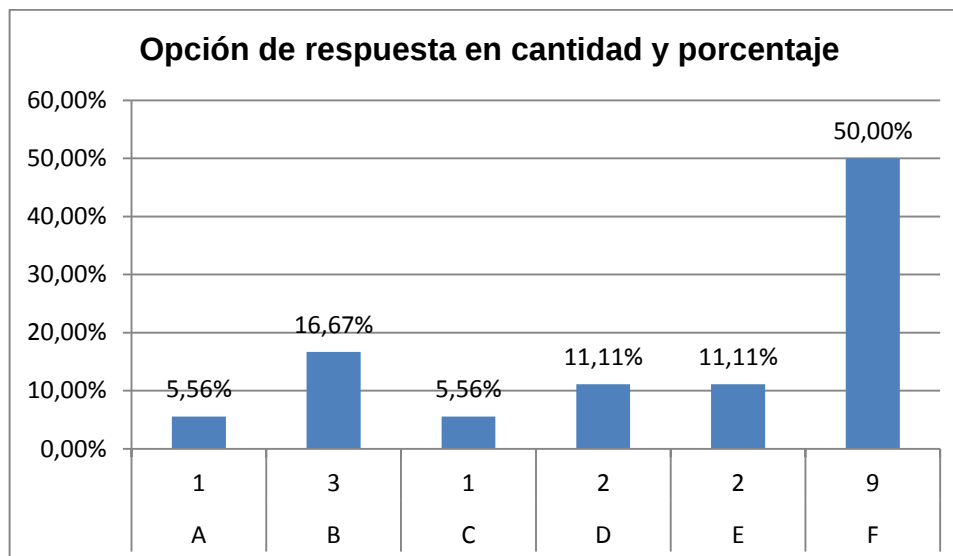
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 18

Cuadro 26. Resultados de respuestas a la pregunta final I. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	1	5,56%
B	3	16,67%
C	1	5,56%
D	2	11,11%
E	2	11,11%
F	9	50,00%
Total	18	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 9. Resultados de respuestas a la pregunta final I. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

II. ¿QUÉ PIENSA AHORA DEL AJEDREZ?

TOTAL ESTUDIANTES GRUPO: 20

TOTAL ESTUDIANTES CON RESPUESTA: 17

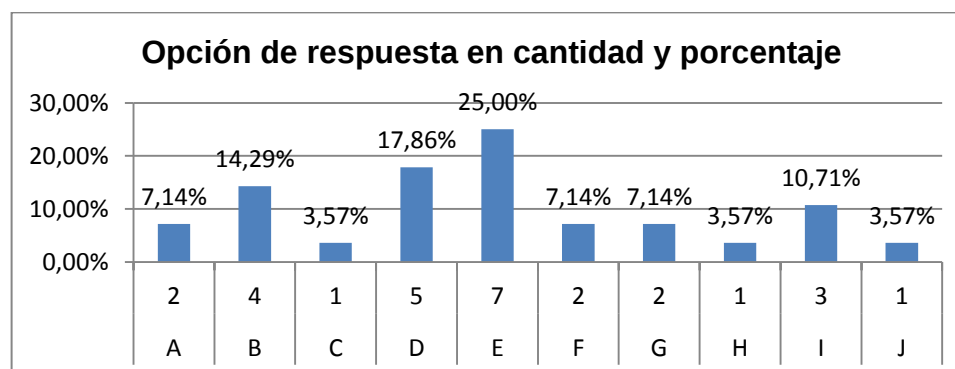
TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS: 28

Cuadro 27. Resultados de respuestas a la pregunta final II. Estudiantes curso Tuluá

OPCION DE RESPUESTA	TOTAL RESPUESTAS OBTENIDAS	%
A	2	7,14%
B	4	14,29%
C	1	3,57%
D	5	17,86%
E	7	25,00%
F	2	7,14%
G	2	7,14%
H	1	3,57%
I	3	10,71%
J	1	3,57%
Total	28	100,00%

Fuente: Autor.

Gráfico 10. Resultados de respuestas a la pregunta final II. Estudiantes curso Tuluá



Fuente: Autor.

ANEXO F

APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA EN AMBOS CURSOS

F1. OPINIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

Cuadro 28. Aprendizajes formativos y propios de la disciplina

APRENDIZAJES FORMATIVOS	APRENDIZAJES PROPIOS DE LA DISCIPLINA
Se necesita mucha paciencia a la hora de jugar ajedrez como en la vida misma para poder enfrentar las situaciones de la vida que en ocasiones no son las mejores. Tener convencimiento de nuestras propias capacidades y cualidades.	Recordé los tipos de escritura, Sirvió para repasar el lenguaje algebraico y descriptivo, Aprendimos métodos como el intercambio de piezas, a conocer un poco más de teoría respeto a finales en ajedrez. Aprendí a ubicar ocho reinas en el tablero sin que se crucen.
La clase nos ayuda a mejorar la capacidad de resolución de diversos problemas planteados. Así como planificamos nuestro juego mentalmente, mentalmente podemos planificar nuestra vida. El ajedrez sirve para idear estrategia en los negocios.	Hay cierta ventaja del que utiliza las piezas blancas por lo que mueven primero y si tienen una buena estrategia siempre se estará atacando y obligando a la defensa de las piezas negras.
El curso de ajedrez fue una excelente opción ya que a través de un tablero se logró aprender muchas cosas que podemos aplicar a nuestra vida como ser más ágiles, desarrollar nuestra mentalidad y tomar decisiones rápidas pero con buen juicio.	Aprendí como se puede delimitar un nombre de una pieza de ajedrez, Jugadas como el enroque y el reglamento a la hora de realizar esta técnica. No sabía que el ajedrez tuviera tantas estrategias, tácticas y que también se podía medir el ELO de las personas.
Nos dimos cuenta que es posible realizar cuadros mentales, mapas mentales que nos posibilitan desarrollar nuestros sentidos y nuestra forma de pensar.	Aprender que nunca se puede dejar una pieza sin defensores, no mover más de dos veces una misma pieza.
Este deporte da espacio a la creatividad y reconoce dentro de su metodología muchas formas de aprender.	Con respecto al ajedrez aprendimos que se debe llegar hasta el final sin darse por vencido, ya que es posible que nuestro rey se inmovilice y se llegue a tablas.

APRENDIZAJES FORMATIVOS	APRENDIZAJES PROPIOS DE LA DISCIPLINA
El hecho de que las personas nos enfrentemos a situaciones repetitivas permite que sean estimuladas nuestras destrezas y con mayor facilidad resolver problemas.	Note que hay que atacar y no enfocarse en cuidar al rey. A veces se pueden sacrificar unas buenas piezas si esto asegura poder hacer el mate.
El ajedrez nos hace crecer como personas y afrontar la vida con mayor tenacidad. La puesta a prueba de la paciencia, la confianza, la disciplina y el trabajo en equipo. Lo bueno y principal del curso para mi es que aprendimos ajedrez desde el punto de vista teórico y práctico, tanto a la hora de jugar ajedrez como práctico a la hora de utilizar el ajedrez para la vida y para la carrera que cada uno está desarrollando.	Aprendí nuevas cosas como mover mejor mis piezas. Se aprendió ante todo los métodos tácticos, cuando un peón captura al paso. Aprendí a jugar de una mejor manera, Se puede jugar el ajedrez sin el método normal. Otra cosa que me gustó fueron las historias y películas que existen sobre personas que han salido adelante gracias al ajedrez, y la historia del campesino que le ganó al gran maestro.
No importa la cantidad de conocimientos que tenga una persona si no la calidad de esos conocimientos y la forma como los de a conocer. Es una actividad que enriquece nuestro pensar y actuar. Aprendí que puedo usar los conocimientos de mi carrera en muchos lugares que no imaginaba.	El anticipar una jugada del oponente es muy importante en el ajedrez, pues al hacer esto podemos prever posibles ataques y defendernos a tiempo. El predecir o anticipar nos puede ayudar a tomar ventaja y estar 2 pasos adelante e ir organizando un posible contra ataque o rastreando debilidades del jugador adversario.

Fuente: Autor.

F2. CUALIFICACIÓN DE APRENDIZAJES FORMATIVOS Y PROPIOS DE LA DISCIPLINA

Cuadro 29. Cualificación de los aprendizajes formativos y propios de la disciplina

I. APRENDIZAJES FORMATIVOS	II. APRENDIZAJES PROPIOS DE LA DISCIPLINA
- Paciencia en la solución de problemas y frente a las adversidades. - Desarrollo de destrezas en la elaboración de Sistemas de Resolución de Problemas (SRP). - Fomenta confianza, creatividad, disciplina, planificación, tenacidad, autoestima, autoconocimiento, responsabilidad y el trabajo en equipo entre otros aspectos, para aplicarlos en la cotidianidad. - Elaboración de mapas mentales.	- Códigos, sistema algebraico y descriptivo para la anotación. - Reglas de movilidad y captura. - Teoría de los finales. - Teoría de las aperturas. - Métodos tácticos. - Métodos estratégicos. - Causales de tablas y ganancia-perdida de la partida. - Modalidades de juego. - Estilos de juego. - Historias y leyendas. - Comprensión de la posición y predicción de jugadas. - Entorno virtual del ajedrez. - Solución de ejercicios. - Clasificación de la fuerza de juego de los jugadores (ELO).

Fuente: Autor.

¹ Anteriormente conocida como Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. Aunque la sigla se mantiene, se ha cambiado su expresión debido a que actualmente también evalúa la educación primaria y secundaria.

² Ver Resolución 040 de julio 15 de 2002. “Por la cual se reglamentan las Monitorias en la Universidad del Valle” y el párrafo 1° del artículo 2° de la Resolución 004 de febrero 23 de 2007. “Por la cual se modifica la Resolución No. 040 de julio 15 de 2002, mediante la cual se reglamentan las monitorias en la Universidad del Valle”

³ El Decreto 2566 del 10 de septiembre de 2003 en el numeral 14 del artículo 1°, la solicita como una de las condiciones mínimas de calidad. El artículo 4° indica en su segundo párrafo que “El programa deberá garantizar una formación integral, que le permita al egresado desempeñarse en diferentes escenarios, con el nivel de competencias propias de cada campo”. El Decreto 2170 de 2005 modifica el artículo 4° pero no afecta el párrafo en mención.

⁴ En el Anexo A se encuentra el formato de la “ficha para recopilar información sobre la manera en que se oferta el ajedrez con enfoque formativo en las instituciones de educación superior”, el cual es diligenciado por los entrenadores y docentes.

⁵ Documento elaborado para los estudiantes del curso de Deporte Formativo de la Universidad del Valle en Santiago de Cali.

⁶ Ver Barnes, 2004, págs. 5-7; Haik & Fornasari, 2001, pág. 11; Hesse, 2010, págs. 163-178.

⁷ Existe una diferencia esencial entre los *problemas* y los *estudios*. En un problema, el número de jugadas al cabo del cual debe darse mate al rey adversario se indica claramente. La posición inicial se aleja a menudo de las situaciones que aparecen en una partida real. La resolución de los problemas incluye un gran número de variantes y desarrolla así la perspicacia táctica.

En un estudio, el número de jugadas necesario para la victoria o para las tablas no está limitado. La disposición inicial de las piezas procede de una partida real o de un final. La resolución de un estudio desarrolla el arte del análisis en el ajedrez y perfecciona el juego en la fase final. (Karpov, 2004, pág. 216).

⁸ Ver Bibliografía.

⁹ Ver Bergman, 1957; Dembo, 1984; Henrichs, 2011; Joseph & Houston, 2005; Mirman, 1993; Nabokov, 2000; Pérez-Reverte, 1994; Ray, 1977; Pudovkin & Shpikovsky, 1925; Waitzkin & Zaillian, 1993; entre otras películas.

¹⁰ Un principio general en cualquiera de las tres fases de la partida es la eficiencia o correcta administración de las constantes relaciones entre *tiempo*, *espacio* y *recursos* (entre los recursos físicos se encuentra el material o las piezas, entre los no físicos la experiencia, el entrenamiento, la velocidad de respuesta a una situación concreta). Un principio general de la fase inicial denominada *apertura*, es el *desarrollo de las piezas*, el *dominio del centro* (Pachman, 1981, págs. 11, 26 y 33) y la *seguridad del rey*.

¹¹ Ver el anécdota que describe Ludek sobre una línea que le refutó Fischer (Pachman, 1974, págs. 103-104), y otra anécdota donde el mismo Fischer mejoró la línea de las negras que le refutaron los soviéticos a la preparación teórica de los argentinos en la denominada “la tragedia argentina” (Haïk & Fornasari, 2001, pág. 240).

¹² En la página www.buho21.com, existen modalidades para jugar sin ver algunas piezas (tuerto), con las piezas detrás de la cadena inicial de peones en desorden (alocado), y con propiedades especiales de las piezas al capturar (atómico), entre otras.

¹³ Consiste en el máximo título otorgado a un jugador de ajedrez por su alto nivel competitivo.

¹⁴ Consiste en un sistema numérico denominado Elo, en honor al matemático norteamericano Arpad Elo. Este número crece o decrece en relación con el desempeño del jugador en torneos avalados por la Federación. Se inicia con 1000 puntos en la categoría Amateur Clase E y supera los 2800 puntos con algunos jugadores de la súper élite mundial o GM (Gran Maestro).

¹⁵ *Especificidad del entrenamiento* según el tema a tratar, *sobrecarga* para lograr adaptaciones funcionales del organismo o supercompensación, *periodización* (macrociclo, mesociclo y microciclo), *individualización* dependiendo del nivel de conocimientos y de condición física, *ritmo de la progresión* para crear nuevos aprendizajes y adaptaciones, *variabilidad* respecto al volumen de trabajo que se compone de la *frecuencia* (series y repeticiones), *duración* (tiempo de trabajo), *intensidad* (carga de trabajo) y *modo o tipo de entrenamiento* a realizar.

¹⁶ Métodos *continuos* (uniformes y variables) y *fraccionados* (interválicos [intensivos y extensivos] y repeticiones).

¹⁷ Ver www.chessbase.com entre otras páginas.

¹⁸ Para el caso de la Universidad del Valle, ver el Acuerdo 009 del 26 de mayo de 2000, en cuanto a sus propósitos; en el artículo 2º literal “e” en cuanto al criterio de pertinencia de los programas de pregrado y en el parágrafo 2 del artículo 6º.

¹⁹ Una de las formas de un país manifestar el poder es el deporte. Ver (Martín, 2005; Illescas, 2007).

²⁰ El ajedrez puede ser utilizado como medio para disminuir los índices de violencia debido a las reglas de juego, por ser una confrontación mental y no física, fomenta normas de comportamiento como estrechar las manos antes de iniciar la partida y al finalizar la misma, el no realizar acciones que incomoden al oponente y el no tocar la pieza si no la va a mover, entre otras; además del respeto de los espectadores con los jugadores y entre espectadores como no comentar movimientos frente a los adversarios, o no alertar sobre una posición al jugador de preferencia cuando este se retira de la mesa de juego, contribuyendo a desarrollar conductas socialmente aceptadas.

²¹ En el artículo ¿Por qué Ajedrez? Recuperado el 19 de mayo de 2007 en la dirección www.geocities.com/ajescrey/xqueajedrez.html?200719 y que puede extraerse también de las páginas [www.ver.ucc.mx/area de ajedrez/chess1.html](http://www.ver.ucc.mx/area_de_ajedrez/chess1.html), www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi99/interolimpicos/usarelmate/ajedrez/gimnasio/htm, y www.lacasadelajedrez.com/escuela/ajugar.php, con algunos complementos, se realiza una

argumentación de por qué el rey de los juegos es considerado arte, ciencia y deporte, además del valor educativo y su influencia en otros campos del desempeño humano, los beneficios de su práctica y algunas investigaciones relacionadas con el ajedrez. Como abrebocas a la relación ajedrez y tecnología se puede consultar el Diccionario de ajedrez de Ramón Ibero con las palabras autómatas, automatización.

²² Ver Ortiz Uribe & García Nieto, 2000, pág. 131.

²³ El autor establece el término compilar como técnica de análisis, para indicar que todos los registros o información, cumplen al menos con alguno de los criterios establecidos, es decir, se realiza un proceso de organización pero no de selección, de manera que ningún registro se excluye.

²⁴ El autor establece el término filtrar como técnica de análisis, para indicar que no todos los registros o información, cumplen con al menos uno de los criterios establecidos, es decir, se realiza un proceso de organización y selección, de manera que se excluyen registros.

²⁵ La formación integral trata del desarrollo armónico y equilibrado de la persona en todos los aspectos que lo conforman como ser humano, dichos aspectos algunos los han denominado “dimensiones”, aunque aún no hay un consenso, tratan los mismos aspectos. Las dimensiones según los jesuitas (ACODESI, 2003; Universidad Católica de Córdoba. Jornadas para Docentes, 2008) se encuentran clasificadas en: afectiva, cognitiva, corporal, espiritual, estética, ética, comunicativa y sociopolítica. Estas dimensiones conforman al ser humano como un ser biopsicosocioespiritual (término acuñado por el autor), donde lo biológico, que comprende lo morfológico (forma), anatómico (estructura) y fisiológico (funcional), hacen parte de la dimensión corporal. Lo psicológico se encuentra en la dimensión cognitiva (tanto en el pensamiento racional y analítico [pensamiento vertical], como en el pensamiento imaginativo e intuitivo, [pensamiento lateral]). Lo social se encuentra en parte de lo afectivo, de lo ético, en lo comunicativo y en lo sociopolítico. Lo espiritual, inseparable de lo afectivo, cognitivo y ético, ya que el espíritu tiene intelecto, sentimientos y voluntad (1Co 12:4-13; Biblia Dios Habla Hoy, 1994); también comprende lo estético, porque el espíritu es el que interpreta la belleza, y la moral.

²⁶ Ver Cuadro 5. Componentes del entrenamiento deportivo y composiciones artísticas.

²⁷ Ver Decreto 3963 de 2009 “Reglamentación examen estado de calidad educación superior” y el Decreto 4216 de 2009 “Modificación decreto 3963 reglamentación examen estado calidad educación”.

²⁸ Ver Carrillo Yañez, 2003 y Ceberio, Guisasola, & Almundí, 2008.

²⁹ Aunque se presenta que autoconfianza y autoeficacia es similar, la primera es una percepción (subjetiva) de las posibilidades de vencer el obstáculo, mientras que la segunda es un hecho (objetivo) el lograr vencer el obstáculo. (Ormrod, 2005, págs. 162-163, 492-493)

³⁰ Ver nota al final número 24.

³¹ Una de las maneras espectáculo de jugar al ajedrez, es realizar una partida “viviente”, como lo realizan en Marostica, Italia. Cada dos años en el segundo domingo de septiembre, esta ciudad con construcciones medievales se transporta a la época ambientando la plaza del castillo en el que se encuentra un tablero de ajedrez en donde se puede ubicar cómodamente en cada escaque, un caballo real montado por su jinete.

³² Como páginas de consulta se encuentran los Magazines que reportan los torneos en los que se incluyen las listas de posición, anécdotas, calendarios, etc.; como páginas de estudio se encuentran aquellas que tratan de la enseñanza sobre las novedades teóricas, análisis de posiciones con los comentarios sobre ideas estratégicas, tácticas y procedimientos en la técnica de los finales; como páginas de entrenamiento se encuentran aquellas utilizadas para resolver problemas, composiciones artísticas o estudios; y como páginas de juego se encuentran aquellas que permiten realizar partidas en tiempo real con personas de cualquier parte del planeta y con motores o software de ajedrez (hombre Vs “máquina” o “máquina” Vs “máquina”).

³³ El sistema suizo es un sistema de juego piramidal empleado en ajedrez cuando hay muchos participantes y poco tiempo disponible para realizar el torneo; al ser piramidal, todos los jugadores juegan el mismo número de rondas de manera que los jugadores con igual o cercano puntaje se enfrentan para definir quien pasa al siguiente nivel hasta que un jugador o jugadores, con el mayor puntaje, llegan a la punta de la pirámide, posicionándose como vencedor el que mejor sistema de desempate tenga para el caso de más de un jugador con el mejor puntaje del torneo.

³⁴ Matriz de tendencias es el término que el autor atribuye a la agrupación de reacciones (respuestas) similares de diferentes sujetos a un mismo estímulo (pregunta), dentro de una misma serie de diferentes estímulos (preguntas).

³⁵ Como lo indica Arboleda Franco & Rivera Echeverry (2007) pág 52, “... la participación se califica sobre las sesiones asistidas y no por todas las programadas para el semestre, por lo cual, la nota obtenida se calcula sobre la escala establecida para la nota de asistencia”.

³⁶ Problema de medir la altura de un edificio muy alto empleando un barómetro, y el problema de ubicar 5 piezas de ajedrez dadas sobre 5 casillas específicas, ejecutando el jaque mate al rey negro.

³⁷ Problema de ubicar 8 damas sobre un tablero de ajedrez dibujado en una hoja de papel, con la condición de que no se amenacen entre ellas, es decir, ubicar una por columna, fila y diagonal.

³⁸ Lectura mentes de campeonato (Martos, 18), ¿Es el ajedrez un deporte? (Andarias Estevan, XXVII) y la leyenda de la invención del ajedrez tomada del texto “El hombre que calculaba” (Mello y Souza, 1949).

³⁹ Consulta sobre la definición de táctica y estrategia en el ajedrez; definición de 14 métodos tácticos dados. Y consulta sobre los hitos de su carrera, pensamientos o máximas y estilo de juego de grandes jugadores de ajedrez, los cuales propuso el docente.

⁴⁰ Al transcribir la opinión de los estudiantes, se ha corregido la ortografía y los signos de puntuación manteniendo el contexto de lo expresado.