

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO TENA**
Tecnología, Innovación y Desarrollo

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL

**JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA
RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO
SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA.**

Informe de Trabajo de Integración Curricular, presentado como requisito parcial
para optar por el título de Tecnólogo en Desarrollo Infantil Integral.

AUTORAS: Guerrero Zavala Elva Marivel
Huera Núñez Rita Valeria

DIRECTOR: Lcdo. Segundo Calisto Rochina Chileno

Tena - Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL DIRECTOR

Lcdo. Segundo Calisto Rochina Chileno

DOCENTE DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA

CERTIFICA:

Que el presente Trabajo de Integración Curricular titulado: **JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA**, desarrollado por: **Guerrero Zavala Elva Marivel** con CC: 1500645872 y **Huera Núñez Rita Valeria**, con CC: 1500860075, ha sido elaborado bajo mi dirección y cumple con los requisitos de fondo y de forma, que exigen los respectivos reglamentos e instituciones. Por ello autorizo su presentación y sustentación.

Tena, 15 de marzo de 2023



Lcdo. Segundo Calisto Rochina Chileno

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

Tena, 28 de abril de 2023

Los Miembros del Tribunal de Grado abajo firmantes, certificamos que el Trabajo de Titulación denominado: **JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA**, presentado por Guerrero Zavala Elva Marivel y Huera Núñez Rita Valeria, estudiantes de la Carrera de Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Tena, ha sido corregida y revisada; por lo que autorizamos su presentación.

Atentamente;

Lcda. María Angelica Campoverde Encalada

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Psc. Educ. Andrea Cristina García Pilataxi MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcda. Carmen Beatriz Gutiérrez Heras

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AUTORÍA

Nosotras **GUERRERO ZAVALA ELVA MARIVEL** y **HUERA NÚÑEZ RITA VALERIA**, declaramos ser autoras del presente Trabajo de Integración Curricular y absolvemos expresamente al Instituto Superior Tecnológico Tena, y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente aceptamos y autorizamos al Instituto Superior Tecnológico Tena, la publicación de nuestro trabajo de Titulación en el repositorio institucional-biblioteca Virtual.

AUTORAS:



Guerrero Zavala Elva Marivel

CÉDULA: 1500645872



Rita Valeria Huera Núñez

CEDULA: 1500860075

FECHA: Tena, 15 de marzo de 2023

CARTA DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LAS AUTORAS

Nosotras, GUERRERO ZAVALA ELVA MARIVEL y HUERA NÚÑEZ RITA VALERIA, declaramos ser autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado: JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA, como requisito para la obtención del Título de: TECNÓLOGO EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL: autorizamos al Sistema Bibliotecario del Instituto Superior Tecnológico Tena, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual del Instituto, a través de la visualización de su contenido que constará en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la institución. El Instituto Superior Tecnológico Tena, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo que realice un tercero. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Tena, 28 de abril de 2023, firman las autoras.

AUTORA: Guerrero Zavala Elva Marivel

FIRMA: 

CÉDULA: 1500645872

DIRECCIÓN: Archidona, barrio Buenos Aires, diagonal al municipio

CORREO ELECTRÓNICO: elva.guerrero@est.itstena.edu.ec

CELULAR: 0990415765

AUTORA: Huera Núñez Rita Valeria

FIRMA: 

CÉDULA: 1500860075

DIRECCIÓN: Baeza, barrio 14 de Mayo, avenida de los Quijos.

CORREO ELECTRÓNICO: rita.huera@est.itstena.edu.ec

CELULAR: 0960895369

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR: Lcdo. Segundo Calisto Rochina Chileno

TRIBUNAL DEL GRADO:

Presidente del Tribunal: Lcda. María Angelica Campoverde Encalada

Miembro del Tribunal: Psc. Educ. Andrea Cristina García Pilataxi MSc.

Miembro del Tribunal: Lcda. Carmen Beatriz Gutiérrez Heras

DEDICATORIA

Este Trabajo de Integración Curricular está dedicado a Dios, quien ha guiado nuestro camino durante la formación como Tecnólogas en Desarrollo Infantil Integral.

A nuestras familiares quienes, con apoyo incondicional, amor y confianza estuvieron presentes a lo largo de nuestra formación profesional.

A todas las personas que hicieron posible la ejecución de este trabajo de manera espacial al Instituto Superior Tecnológico Tena, quien nos abrió sus puertas para realizar este trabajo.

Guerrero Zavala Elva Marivel

Huera Núñez Rita Valeria

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos la vida y sus bendiciones para cumplir con nuestra meta de ser Tecnólogas en Desarrollo Infantil Integral.

A nuestras familias por su comprensión, apoyo y paciencia durante nuestra formación académica.

Al Instituto Superior Tecnológico Tena, por abrirnos sus puertas y acogernos a lo largo de nuestra formación; a los profesores de la carrera de Desarrollo Infantil Integral por transmitir sus valiosos conocimientos, a través de sus magistrales clases. Un agradecimiento especial al Lcdo. Segundo Calisto Rochina Chileno, quien, como director de este trabajo, nos acompañó durante su ejecución con paciencia y comprensión.

Guerrero Zavala Elva Marivel

Huera Núñez Rita Valeria

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL DIRECTOR	ii
CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	iii
AUTORÍA	iv
CARTA DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LAS AUTORAS	v
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xviii
ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS	xix
A. TEMA.....	1
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
B. FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA	4
2.1 Actualidad e importancia.....	4
2.2 Presentación del problema profesional a responder.....	5
C. OBJETIVOS	7
3.1 Objetivo General	7
3.2 Objetivos Específicos	7
D. ASIGNATURAS INTEGRADORAS.....	8
E. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10

5.1 Juegos de Estrategia: Mesa de Ajedrez.....	10
5.1.1 Definición de Ajedrez.....	10
5.1.2 Historia del Ajedrez	11
5.1.3 Como se juega el ajedrez	12
5.1.4 Beneficios de la práctica del ajedrez desde la perspectiva del desarrollo de los procesos cognitivos, psicomotores y afectivos.....	15
5.2. Sana Recreación	17
5.2.1 Clasificación de las actividades de Sana Recreación.....	19
5.2.2 Beneficios de las actividades recreativas en los estudiantes	20
5.2.3 Actividades recreativas recomendadas.	21
5.3 Marco Legal.....	22
5.3.1 Constitución de la República del Ecuador, 2008.	22
5.3.2 Código de la Niñez y la Adolescencia (2003).....	23
5.3.3 Ley Orgánica de Educación Superior (LOES-2018)	24
5.3.4 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación	24
5.3.5 Plan de Desarrollo Creando Oportunidades 2021-2025	24
5.4 Marco Conceptual	25
F. METODOLOGÍA.....	28
6.1 Materiales	28
6.1.1. Equipos	28
6.1.2 Herramientas	28
6.1.3 Instrumentos de recolección de datos	28
6.2 Ubicación del Área de estudio.....	29
6.3 Tipo de investigación / estudio.....	29
6.3.1 Investigación descriptiva	30
6.3.2 Investigación de campo	30
6.3.3 Investigación bibliográfica	31

6.4 Población y Muestra	31
6.4.1 Población	31
6.4.2 Muestra	32
6.5 Metodología para cada objetivo	33
6.5.1 Fundamentar teóricamente la importancia del juego de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.33	
a. Gestión Institucional.....	33
c. Elaboración y aplicación del instrumento de evaluación.....	34
6.5.2 Establecer los materiales adecuados para el juego de estrategia mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.....	35
a. Revisión Bibliográfica Documental	35
b. Análisis de la realidad	35
c. Identificación de la necesidad.....	36
6.5.3 Implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.....	36
a. Establecer el objetivo	36
b. Alcance	36
c. Planificación de actividades.....	37
d. Implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez	37
G. RESULTADOS	38
7.1 Fundamentar teóricamente la importancia del juego de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.38	
7.1.1 Revisión bibliográfica documental	38
7.1.2 Elaboración y aplicación del instrumento de evaluación	38
7.1.3 Obtención de resultados.....	38
7.2 Establecer los materiales adecuados para el juego de estrategia mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.....	50

7.2.1 Revisión Bibliográfica Documental.....	50
7.2.2 Análisis de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas	51
7.2.3 Descripción de las características de las mesas de ajedrez.....	52
7.2.4 Análisis de los materiales a implementar en base a evidencia científica	53
7.3 Implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.....	53
7.3.1 Introducción.....	53
7.3.2 Justificación.....	54
7.3.3 Objetivo	54
7.3.4 Alcance	54
7.3.5 Implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez.....	55
7.3.6 Reglas básicas para jugar ajedrez.....	57
7.3.7 Beneficios del juego de ajedrez en los estudiantes	59
H. CONCLUSIONES	66
I. RECOMENDACIONES	67
J. BIBLIOGRAFÍA	68
K. ANEXOS.....	71

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Matriz de Asignaturas Integradoras	8
--	---

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación del Instituto Superior Tecnológico Tena	29
--	----

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Tablero de ajedrez	12
Imagen 2. Ubicación inicial de piezas de ajedrez	13
Imagen 3. Mesa de madera	55
Imagen 4. Silla de madera.....	56
Imagen 5. Tablero de madera ajedrez	56
Imagen 6. Fichas de ajedrez.....	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población para la investigación	32
Tabla 2 En el Instituto Superior Tecnológico Tena Usted es	40
Tabla 3 Importancia de la sana recreación para los estudiantes	41
Tabla 4 El juego de ajedrez beneficia a la capacidad intelectual de la comunidad académica.....	42
Tabla 5 Con qué frecuencia Usted práctica algún tipo de juego de estrategia	43
Tabla 6 El juego de ajedrez incrementa las habilidades de aprendizaje	44
Tabla 7 Importancia del juego de ajedrez para fomentar habilidades mentales	45
Tabla 8 Considera al juego de ajedrez beneficioso para los estudiantes	46
Tabla 9 Cree importante la práctica de deportes en estudiantes.....	47
Tabla 10 Importancia de la implementación de la mesa de ajedrez en la Institución	48
Tabla 11. Frecuencia de uso de la mesa de ajedrez.....	49
Tabla 12. Cronograma de actividades para la implementación de los juegos de estrategia Mesa de Ajedrez	63
Tabla 13 Presupuesto	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 En el Instituto Superior Tecnológico Tena Usted es.....	40
Gráfico 2 Importancia de la sana recreación para los estudiantes.....	41
Gráfico 3 El juego de ajedrez beneficia a la capacidad intelectual de la comunidad académica.....	42
Gráfico 4 Con qué frecuencia Usted práctica algún tipo de juego de estrategia ...	43
Gráfico 5 El juego de ajedrez incrementa las habilidades de aprendizaje	44
Gráfico 6 Importancia del juego de ajedrez para fomentar habilidades mentales.	45
Gráfico 7 Considera al juego de ajedrez beneficioso para los estudiantes	46
Gráfico 8 Cree importante la práctica de deportes en estudiantes	47
Gráfico 9 Importancia de la implementación de la mesa de ajedrez en la Institución	48
Gráfico 10. Frecuencia de uso de la mesa de ajedrez	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Oficio de solicitud de permiso para la ejecución del trabajo de integración curricular	71
Anexo 2. Oficio de autorización para la ejecución del trabajo de integración	72
Anexo 3. Formato de encuesta aplicada a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena.....	73
Anexo 4. Acta entrega-recepción Mesa de Ajedrez.....	75
Anexo 5. Fotografías	76

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Foto 1. Socialización de la encuesta a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena.....	76
Foto 2. Aplicación de la encuesta a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena	76
Foto 3 Construcción de la mesa para el juego de estrategia de ajedrez	77
Foto 4 Elaboración del tablero de ajedrez	77
Foto 5 Fichas adquiridas para el juego de mesa ajedrez	78
Foto 6 Mesa y sillas para el juego de mesa ajedrez	78
Foto 7 Acto de entrega del Juego de estrategia mesa de ajedrez al Instituto Superior Tecnológico Tena.....	79
Foto 8 Firma de acta entrega recepción del juego de estrategia Mesa de Ajedrez	79
Foto 9 Juego de estrategia mesa de ajedrez implementado en el Instituto Superior Tecnológico Tena	80

A. TEMA

**JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA
RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO
SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA.**

RESUMEN

El presente Trabajo de Integración Curricular, expone un estudio sobre la importancia de los juegos de estrategia: mesa de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena. Con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos propuestos para este trabajo se construyó la fundamentación teórica, a través de la revisión del material bibliográfico, se continuo con la metodología que se fundamentó en la investigación descriptiva, de campo y bibliográfica, posterior a esto se construyó el instrumento de evaluación que fue aplicado a una muestra de 260 estudiantes, profesores y personal administrativo de la institución; en los resultados se evidencia que en la pregunta 2, tabla 3, gráfico 2, el 95% considera importante la sana recreación para los estudiantes de educación superior, así también en la pregunta 9, tabla 10, gráfico 9, el 87% considera importante la implementación de una mesa de ajedrez para la sana recreación de los estudiantes, con estos resultados se procedió a determinar cuáles son los materiales más idóneos para la implementación de la mesa de ajedrez. Analizando esta realidad se implementa una mesa de ajedrez para la sana recreación de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena, con presupuesto autogestionado por las autoras.

Palabras clave: Mesa de ajedrez, sana recreación, estudiantes de educación superior.

ABSTRACT

The present Curricular Integration Work, exposes a study on the importance of strategy games: chess table for the healthy educational recreation of the students of the Tena Higher Technological Institute. In order to comply with the objectives proposed for this work, the theoretical foundation was built, through the review of the bibliographic material, the methodology that was based on descriptive, field and bibliographic research was continued, after this built the evaluation instrument that was applied to a sample of 260 students, teachers and administrative staff of the institution; The results show that in question 2, table 3, graph 2, 95% consider healthy recreation important for higher education students, as well as in question 9, table 10, graph 9, 87% consider it important the implementation of a chess table for the healthy recreation of the students, with these results we proceeded to determine which are the most suitable materials for the implementation of the chess table. Analyzing this reality, a chess table is implemented for the healthy recreation of the students of the Instituto Superior Tecnológico Tena, with a budget self-managed by the authors.

Keywords: Chess table, healthy recreation, higher education students.

Ana Carolina Romero Álava

B.Ed. Ana Carolina Romero Álava

1313245217

Profesor Language Center ISTT

B. FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA

2.1 Actualidad e importancia.

El deporte es un instrumento de socialización ampliamente utilizado por la sociedad, para la liberación de tensiones, mejorar las habilidades sociales y sobre todo compartir con pares, generando impactos positivos en los estudiantes a nivel de la educación superior, es así que disponer de juegos de estrategia como espacios para una sana recreación se considera importante para la comunidad académica de la institución.

A nivel mundial, entre los deportes que requieren de habilidades cognitivas de alto orden y tienen efectos positivos sobre el desarrollo cognitivo se encuentra el ajedrez. El ajedrez es una ciencia, un arte, un deporte y una gran herramienta educativa. Para Fernández (2011), ser competente en ajedrez requiere la adquisición de un conocimiento especializado, incluyendo la memorización de un gran número de patrones específicos del juego que pueden implicar movimientos apropiados, evaluaciones o planes. Requiere, además, la capacidad de hacer una búsqueda efectiva y evaluar correctamente las posibles posiciones de ajedrez, además de ser un deporte con muchos beneficios en el ámbito de la recreación.

En la provincia de Napo, los jóvenes acceden a la educación superior en Universidades e Institutos con la finalidad de conseguir un título de tercer nivel, pero cursar una carrera se considera un agente estresor de importancia, en tal virtud y de acuerdo con los autores Rojas-Vidaurreta (2017) “la práctica de un deporte supone un alivio al estrés generado por los estudios, exámenes, entregas de trabajos” (p. 87). Además, estimula mental y físicamente a quien lo practica y ayuda a canalizar los nervios, el estado de ánimo mejora debido a la segregación de endorfinas y se eliminan tensiones. Al terminar se consigue una sensación de bienestar única que ayuda a tener más ganas, actitud y entrega frente al estudio (Fernández, 2011).

Para el Autor Paniagua (2017) el deporte es un fin en sí mismo y una herramienta que contribuye a mejorar las habilidades mentales del individuo, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, concentración, inteligencia y el pensamiento abstracto, pues al practicar cualquier tipo de deporte debe poner en acción todas las funciones mentales superiores, sobre todo si el deporte a practicar requiere de habilidades mentales.

En las Instituciones de Educación Superior es fundamental que se disponga de espacios que promuevan el bienestar de la comunidad académica y la sana recreación pues esto es también importante en la formación de los estudiantes, disponer de tiempo libre dentro de la institución pero que este sea aprovechado con actividades de calidad en tal virtud instalar una mesa de ajedrez va a ser de mucho beneficio para la comunidad estudiantil.

2.2 Presentación del problema profesional a responder.

El Instituto Superior Tecnológico Tena, tiene el desafío de generar espacios que promuevan el desarrollo de la comunidad académica generando áreas para la sana recreación de los estudiantes, pues a la fecha no dispone de estos espacios como es la mesa de ajedrez, que de acuerdo con los autores Hong & Bart (2017) “los procesos que se ponen en juego durante la práctica del juego de ajedrez son considerados habilidades transferibles que cumplen un papel importante en el establecimiento y el alcance de metas y en el logro de un aprendizaje autorregulado” (p. 18).

Bajo este contexto el no disponer de espacios de recreación con juegos de estrategia en la Institución de Educación Superior se considera una problemática, pues los estudiantes no pueden practicar hábitos para la sana recreación, generando dificultades al no contar con estrategias para disminuir el estrés de la vida estudiantil.

Con la implementación del juego mesa de ajedrez se va a contribuir de manera positiva a la sana recreación de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

C. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Determinar la importancia del juego de estrategia, mesa de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Fundamentar teóricamente la importancia del juego de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

3.2.2 Establecer los materiales adecuados para el juego de estrategia mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

3.3.3 Implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

D. ASIGNATURAS INTEGRADORAS

Para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular se ha considerado apoyarse en la siguiente metodología de estudios que contempla la malla curricular de la carrera de Desarrollo Infantil Integral.

Cuadro 1

Matriz de Asignaturas Integradoras

Asignatura	Aplicación Directa	Aplicación Indirecta	Resultados de Aprendizaje
Gestión de servicios de calidad	X		Atiende procesos administrativos en base a normas y procedimientos establecidos, en forma eficiente y oportuna.
Legislación, política y modelos para la atención infantil	X		Aplica normas técnicas, protocolos e instrumentos de acuerdo con cada modalidad de atención y educación a la primera infancia en el ámbito público y privado.
Experiencias y entornos favorables al desarrollo biopsicosocial del niño/a	X		Describe las prácticas apropiadas al aprendizaje y desarrollo y cómo implementarlas y fortalecerlas en los

		entornos familiares e institucionales.
Diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje	X	Implementa y organiza ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

Nota: Información tomada de los Sílabos de la carrera Desarrollo Infantil Integral.

E. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Juegos de Estrategia: Mesa de Ajedrez

Haciendo una revisión de la literatura relacionada al Ajedrez, es inevitable encontrarse con todas las bondades que el juego en sí mismo proporciona al individuo a lo largo de su desarrollo, teniendo el ajedrez a través de su práctica un gran impacto en la etapa más temprana del ser humano.

El ajedrez puede ser simplemente un juego muy divertido que se puede practicar desde los 3 años en adelante, así como también puede ser un deporte muy exigente si se quiere llegar a un alto nivel profesional. Y aunque en el presente trabajo de investigación se haga especial énfasis en la incidencia de la práctica del Ajedrez como actividad de recreación, es necesario familiarizarnos con ella partiendo de la información más elemental que ayude a su comprensión y entendimiento.

5.1.1 Definición de Ajedrez

Juego, deporte, arte y ciencia, el ajedrez cuenta en la actualidad, y según estimaciones de la Federación Estadounidense de Ajedrez, con más de 200 millones de jugadores de ajedrez en activo. Se estima que en el mundo se han escrito unos 50.000 libros de ajedrez. De hecho, se han publicado más libros de ajedrez que del resto de juegos y deportes juntos. Su popularidad se debe a que plantea un apasionante desafío intelectual, produce un gran placer estético a quienes lo practican, es el deporte más barato que existe, se juega con las mismas reglas en todo el mundo, y es apropiado para cualquier edad (Hong, 2017).

Según la Real Academia Española, (2019) el ajedrez se define como “juego de mesa entre dos personas que se practica sobre un damero en el que se disponen

las 16 piezas de cada jugador, desiguales en importancia y valor, que se desplazan y comen las del contrario según ciertas reglas” (p. 56).

Otra definición muy interesante la tiene el diccionario de Conceptos (2019) el cual es especializado en temas de ajedrez y señala el origen árabe de la palabra desde ash shtaranj que luego se castellanizó y tomo la forma antigua de acedrex y que es un juego estratégico de dos personas, aunque el auge de los ordenadores permite que programas lo jueguen.

5.1.2 Historia del Ajedrez

Según el Ajedrecista Leontxo García (2019) y los artículos de investigación de Raúl Alvarado Díaz (2015) indican que aún no se ponen de acuerdo los investigadores sobre el origen del ajedrez, sin embargo, los restos arqueológicos proceden más o menos del siglo VI, es decir, que tiene más de 1.500 años de historia documentada. Se conjetura también que nació en un país cercano a la India, de allí pasó a los persas que sería lo que es hoy Irán, y posteriormente los musulmanes lo incorporan a España aproximadamente hacia el siglo VIII o IX.

Antes que los musulmanes llevaran el ajedrez a España solo jugaban los ricos, pero a lo largo de los siguientes siglos empiezan a jugar los judíos y los cristianos, ricos y pobres, hasta el punto de que el rey Alfonso X el Sabio en el año 1.283 escribe un libro de ajedrez en el que esboza una idea interesantísima vigente hasta el día de hoy 800 años más tarde, que dice: “El ajedrez es una magnífica herramienta para la buena convivencia de musulmanes, judíos y cristianos”. Y más importante aún es que el ajedrez moderno, tal y como se practica actualmente fue creado en España hace poco más de 500 años, en donde la principal diferencia entre el ajedrez moderno y el arábigo es que no tenía ninguna figura femenina.

Los españoles añaden la dama y la convierten en la pieza más poderosa del tablero en cuanto a sus movimientos, lo cual le da un enorme dinamismo al juego y revoluciona por completo el juego del ajedrez. Posteriormente los españoles por su poderío político y militar de esa época incorporan el ajedrez a América y a gran

parte de Europa, en donde el primer campeón del mundo oficioso es un sacerdote español muy cercano al rey Felipe II que se llamaba Ruy López de Segura.

Por otra parte, si se realiza un análisis de las naciones del globo terráqueo que lideran las prácticas del ajedrez, se evidencia que España es el pionero de esta vertiente, ya que hoy en día es el país del mundo que desde el año 1.988 organiza más torneos internacionales, asimismo ha demostrado que es la nación más avanzada de la tierra en aplicaciones educativas, sociales y terapéuticas relacionadas al ajedrez. Otro punto no menos importante que señala el ajedrecista Leontxo García (2019) es que “El ajedrez, la música y las matemáticas son las tres actividades humanas que producen más niños prodigios...” (p. 114), por ello es inevitable orientar la presente investigación a las bondades que brinda el ajedrez en todas las etapas del individuo y su incidencia a lo largo de la vida.

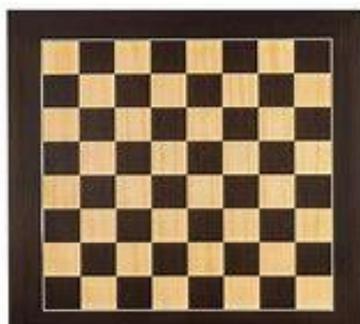
5.1.3 Como se juega el ajedrez

Para practicar el juego de ajedrez es importante ejecutar los siguientes pasos que explica Leontxo García (2019), los mismos que se describen a continuación:

a. Configuración del tablero de ajedrez

Al comienzo de cada partida, cada jugador debe tener una casilla blanca o la del color claro, en la parte inferior derecha del tablero, este requisito es fundamental en los tableros de ajedrez.

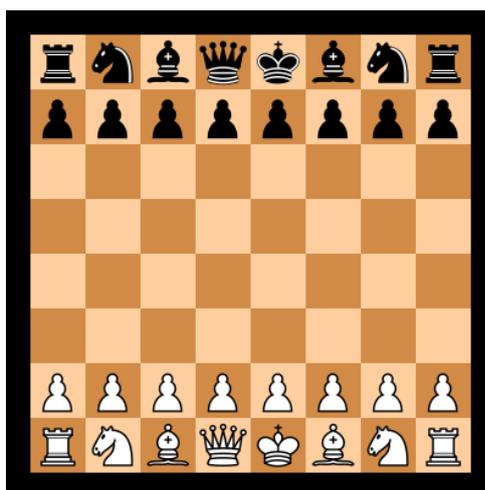
Imagen 1. *Tablero de ajedrez*



Nota: Formato de mesa de ajedrez tomado de <https://n9.cl/4762o>

La posición inicial de las piezas es siempre la misma. La segunda fila se encuentra ocupada por 8 peones. Las torres ocupan las esquinas, los dos caballos se sitúan a sus lados, seguidos por los alfiles. Al lado de estos, la dama (o reina) ocupa siempre la casilla de su propio color la dama blanca en una casilla blanca; la negra, en una casilla negra. Por último, el rey se sitúa al lado de la reina, en la casilla restante.

Imagen 2. *Ubicación inicial de piezas de ajedrez*



Nota: Ubicación de las fichas de ajedrez tomado de <https://n9.cl/cr6ho>

b. Cómo mover las piezas de ajedrez

Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse. Una pieza no puede moverse atravesando a otra, aunque el caballo sí puede saltar sobre las demás y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero para ocupar una casilla con uno de estos tres objetivos:

- Capturar una pieza rival, reemplazándola al ocupar la casilla en la que esta se encontraba.
- Defender a las piezas de su propio bando para evitar que sean capturadas.
- Controlar las casillas importantes del tablero.

A continuación, se enlistan los movimientos que se puede realizar con cada pieza en el tablero de ajedrez:

- **Cómo se mueve el Rey**

El rey es la pieza más importante, pero también una de las más débiles. El rey sólo puede avanzar una casilla en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados o en diagonal. En ningún caso el rey puede moverse a una casilla en la que estaría en jaque, es decir, en la que pudiera ser capturado. Recuerda que cuando el rey está directamente amenazado por otra pieza, se dice que está en jaque.

- **Cómo se mueve la Dama o Reina**

La dama o reina es la pieza más poderosa. Puede moverse en cualquier dirección hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal y tantas casillas como se quiera; siempre y cuando no pase por encima de una pieza de su color. Como ocurre con todas las piezas, si la dama captura una pieza rival, su movimiento ha terminado.

- **Cómo se mueve la Torre**

La torre puede moverse tantas casillas como quiera, pero sólo hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. Las torres son piezas especialmente poderosas cuando trabajan juntas y se protegen mutuamente.

- **Cómo se mueve el Alfil**

El alfil puede moverse tan lejos como quiera, pero siempre en diagonal. Cada alfil comienza en una casilla de un color claro u oscuro y debe permanecer toda la partida en ese color. Los dos alfines trabajan bien juntos porque se cubren las debilidades mutuamente.

- **Cómo se mueve el Caballo**

Los caballos se mueven de una manera muy diferente a la de las otras piezas: avanzan dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, dibujando en su desplazamiento una letra L sobre el tablero. Los caballos también son las únicas piezas que pueden saltar sobre otras.

- **Cómo se mueve el Peón**

Los peones tienen la particularidad de que se mueven y capturan de diferentes maneras: se mueven hacia adelante, pero capturan en diagonal. Los peones sólo pueden avanzar una casilla en cada jugada, a excepción de su primer movimiento en el que puedan avanzar dos casillas. Los peones sólo pueden capturar una casilla situada en diagonal y frente a ellos. Nunca pueden retroceder, ni siquiera para capturar una pieza. Los peones no pueden moverse si en su camino encuentran una pieza que ocupe la casilla situada directamente frente a ellos y tampoco pueden capturarla.

5.1.4 Beneficios de la práctica del ajedrez desde la perspectiva del desarrollo de los procesos cognitivos, psicomotores y afectivos

Según Borner, Bulli-Hoimberg y Schiering (2018) menciona que la cognición es la capacidad cerebral para poder procesar la información de tal manera que el individuo puede hacer frente a los retos de la vida diaria. En el mismo orden de ideas, la Clínica Universidad de Navarra (2019) indica que el desarrollo psicomotor es la adquisición de habilidades que el niño logra en su infancia. Esto produce la maduración de las estructuras nerviosas mediante el aprendizaje por descubrimiento exploratorio del entorno y de sí mismo. Y, por último, Haeussler Isabel (2010) afirma que el niño construye su identidad a través de las interacciones que establece con sus pares. El niño entonces puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. En virtud de lo anteriormente expuesto, se pudo conocer que, por medio de las prácticas del ajedrez, el niño obtiene diversos beneficios en distintos ámbitos tal y como se definen a continuación:

1. **A nivel intelectual el impacto se refleja de la siguiente manera:**

- **Atención y concentración:** Es una de las habilidades que más rápido se desarrolla y una de las más importantes en ajedrez ya que se debe estar atento a cada movimiento. Cualquier descuido puede acabar con los logros anteriores.

- **Análisis y síntesis:** Hay que analizar las posibles alternativas y combinaciones de jugadas y sintetizar cuál es la que mejor cumple los requisitos para mejorar en el juego.
- **Pensamiento lógico matemático:** Existen estudios que correlacionan la práctica de ajedrez con la mejora en estas habilidades.
- **Cálculo mental:** Sobre jugadas, estrategias, intercambio de piezas, entre otros.
- **Creatividad e imaginación:** Imaginar diferentes posiciones que le aseguren el triunfo.
- **Adaptabilidad, flexibilidad:** A medida que transcurre la partida se van presentando diferentes situaciones a las que hay que adaptar las estrategias.

2. A nivel emocional el impacto se refleja de la siguiente manera:

- **Control emocional:** No dejarse llevar por la ira y el despecho, no dar pistas al oponente; controlar la frustración por la derrota.
- **Sentido de la responsabilidad:** No se le puede echar la culpa a nadie de los errores, reconocer errores, afianzar aciertos, asumir las consecuencias de los propios actos.
- **Autoestima:** A medida que se mejora va aumentando la autoconfianza.
- **Empatía:** Comprender el punto de vista y la perspectiva del contrario para adelantarse a sus movimientos.
- **Resolución de problemas y toma de decisiones:** El jugador tiene que barajar posibilidades y tomar decisiones ante las dificultades que se le presenten. El azar tiene poco papel en el ajedrez.

- **Desarrolla la inteligencia emocional:** A través de la aceptación de que es un juego, elaboras conceptos, de perder y ganar en tal virtud ayuda a controlar las emociones y la resiliencia.

3. A nivel social el impacto se refleja de la siguiente manera:

- **Aceptación de normas:** Ya que no es un juego de azar, se promueve la honestidad y la integridad de la persona.
- **Aceptación del resultado:** Aprendes que en la vida se puede ganar y perder y que eso no te define como persona.
- **Aceptación de ideas y puntos de vista:** Fomenta tu capacidad de aceptación de los puntos de vista de los demás y hace tu mente más flexible.
- **Trabajo en equipo, colaboración:** En ocasiones se juega en equipo. Así el rendimiento individual influye en el resultado global del grupo.

Para poder obtener un panorama más amplio y acertado sobre el tema abordado, se hace imperativo relacionar los beneficios e impacto que brinda la práctica del ajedrez desde la niñez y sus nexos con su calidad de vida posterior.

5.2. Sana Recreación

La Educación Superior en cuanto al bienestar de los estudiantes, de acuerdo con Ministerio de Educación Superior (2014) apunta hacia preservar y desarrollar la cultura, la sana recreación como necesidad intrínseca de la sociedad e influye en una interacción creadora entre las universidades y la vida de los estudiantes; sus principales acciones son el trabajo sociocultural comunitario y el programa de promoción de hábitos saludables.

La concepción de la salud ha variado desde tiempos remotos y siempre ha estado íntimamente ligada al proceso de la enfermedad; sin embargo desde hace ya

algún tiempo la Organización Mundial de la Salud (2016) la define como: “un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (p. 53); mientras Martínez Abreu et al. (2018) se refieren a la calidad de vida como la satisfacción existencial individual y colectiva del ser humano, entre él y el entorno en que se desenvuelve, aparte de la percepción del logro de metas, la autoimagen y la actitud hacia la vida.

A consideración de las autoras, el bienestar físico y la sana recreación es una tarea personal, su logro es el resultado del conocimiento de uno mismo, la autodisciplina y las habilidades internas mediante los cuales cada persona regula sus acciones, incluyendo todas las esferas de la vida.

La promoción de salud y el establecer hábitos de sana recreación se convierte en una estrategia que pretende enfrentar los desafíos de reducir la inequidad, incrementar la prevención y fortalecer la capacidad de las personas para hacer frente a sus problemas. Constituye un proceso político y social global que abarca no solamente las acciones dirigidas directamente a fortalecer las habilidades y capacidades de los individuos, sino también las dirigidas a modificar las condiciones sociales, ambientales y económicas, con el fin de mitigar su impacto en la salud pública e individual (Álvarez Estupiñán, 2017).

La sana recreación es definida por Sosa (2020) como: Un conjunto de experiencias voluntarias de los seres humanos en el tiempo libre expresado en la diversidad de intereses y otras motivaciones para la satisfacción de necesidades que contribuirán al descanso, la recuperación de las energías físicas y espirituales, la diversión, el perfeccionamiento de la salud, la integración social y con el medio ambiente, hacia el logro de un estado de bienestar pleno y creador que constituya una vía permanente de educación y formación de la personalidad para el mejoramiento de la calidad de vida, estimulando el protagonismo del sujeto.

Para las Autoras de este trabajo la sana recreación es un aspecto muy importante en la vida de los estudiantes de educación superior pues les va a permitir alcanzar sus metas, disminuyendo los altos niveles de estrés que generan la vida estudiantil.

5.2.1 Clasificación de las actividades de Sana Recreación

A partir del análisis realizado por Mateo (2009), atendiendo a la diversidad de criterios y lo limitado de las propuestas, se considera proponer, revisando el contenido de las actividades, la siguiente clasificación de las actividades de sana recreación:

- **Actividades deportivas-recreativas:** prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).
- **Actividades al aire libre:** actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.
- **Actividades lúdicas:** todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.
- **Actividades de creación artística y manual:** actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.
- **Actividades culturales participativas:** actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.
- **Asistencia a espectáculos:** asistencia a espectáculos artísticos-culturales o deportivos.
- **Visitas:** realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.
- **Actividades sociofamiliares:** asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.

- **Actividades audiovisuales:** escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.
- **Actividades de lectura:** lectura de libros, revistas, periódicos, etc.
- **Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies:** actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.
- **Actividades de relajación:** meditación, auto relajación, masaje, auto masaje, etc.

5.2.2 Beneficios de las actividades recreativas en los estudiantes

De la práctica de las actividades recreativas se obtienen múltiples beneficios a lo que diferentes autores han hecho referencia; entre ellos:

Lezama (2000) los agrupa en: fisiológicos, psicológicos, sociales y económicos.

La Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación (2004) considera los: “beneficios individuales, beneficios comunitarios, beneficios ambientales y beneficios económicos” (p. 18).

En este sentido se considera pertinente determinar los beneficios de las actividades recreativas a partir del autor Waichman (2017) donde refiere que los efectos que estas tienen desde el punto de vista de la salud, lo físico, lo psicológico y lo social, propuesta que se muestra a continuación:

En la salud:

- Mejora la calidad de vida.
- Crea hábitos de vida saludables.
- Contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo.

- Reduce los costos de salud.

En lo físico:

- Contribuye al desarrollo de capacidades físicas.
- Aumenta de la capacidad de trabajo.

En lo psicológico:

- Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.
- Disminuye los niveles de estrés y agresividad.

En lo social:

- Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos.
- Fortalece la integración comunitaria.
- Mejora de las relaciones personales y comunitaria.
- Impulsa las manifestaciones culturales propias.
- Favorece la cultura ambiental.

5.2.3 Actividades recreativas recomendadas.

El autor Broustet (2011) aconseja que, desde pequeños, los niños exploren diferentes actividades recreativas y experimenten momentos de ocio que estimulen su propia imaginación y creatividad para lograr entretenerse. Buscando un desarrollo integral, estas actividades debieran ser no estructuradas, libres y variadas.

En este sentido, es importante diferenciar una actividad no académica estructurada, que por muy lúdica o de esparcimiento que parezca, exige disciplina, reglas y metas (escuelas deportivas, escuelas de instrumentos, etc.) de aquellas actividades recreativas no estructuradas, que permiten un actuar libre, espontáneo y creativo sin otra meta que la distracción y relajación.

Se recomienda como actividades recreativas practicar algún tipo de juego como los de casa, de mesa, de estrategia, de ingenio, de conocimientos y de destreza, Castro (2018) recomienda los juegos de estrategia y establece que “estos

juegos permiten desarrollar de forma lúdica la imaginación, creatividad, concentración, memoria, observación, capacidad de respetar turnos, seguir instrucciones, elaborar estrategias, tomar decisiones y resolver problemas” (p. 23).

Estos tipos de juegos aumentan el nivel de tolerancia a la frustración, ayudan a desarrollar la paciencia y respetar diferentes opiniones o formas de jugar y expresarse, a descubrir la importancia del esfuerzo y del trabajo en equipo. Para lograr que sea una instancia entretenida de aprendizaje, hay que seleccionar juegos acordes a la edad, personalidad y gustos de cada estudiante.

5.3 Marco Legal

5.3.1 Constitución de la República del Ecuador, 2008.

TÍTULO II

DERECHOS

Sección cuarta

Cultura y Ciencia

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.

5.3.2 Código de la Niñez y la Adolescencia (2003)

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos

tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos.

5.3.3 Ley Orgánica de Educación Superior (LOES-2018)

Art. 9.- La educación superior y el buen vivir. - La educación superior es condición indispensable para la construcción del derecho del buen vivir, en el marco de la interculturalidad, del respeto a la diversidad y la convivencia armónica con la naturaleza.

5.3.4 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Capítulo 1

Las y los ciudadanos

Art. 11.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo con la Constitución de la República y a la presente Ley.

5.3.5 Plan de Desarrollo Creando Oportunidades 2021-2025

Eje Número 2 Social

Objetivo estratégico 7

Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles.

Política 7.1

Garantizar el acceso universal, inclusivo y de calidad a la educación en los niveles inicial, básico y bachillerato, promoviendo la permanencia y culminación de los estudios.

5.4 Marco Conceptual

Actividades. - Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad, que lo realiza con un fin.

Artísticas. - Perteneciente o relativo a las artes, especialmente a las bellas artes.

Adaptabilidad. – Cualidad que hace que una persona se pueda adaptar a diferentes tipos de circunstancias.

Ajedrez. – Juego de mesa entre dos personas que se practica sobre un damero en el que se disponen las 16 piezas de cada jugador, desiguales en importancia y valor, que se desplazan y comen las del contrario según ciertas reglas.

Atención. – Acción de atender, cortesía, urbanidad, demostración de respeto u obsequio.

Concentración. - Acción y efecto de concentrar o concentrarse, en cierta actividad poniendo todo tu esfuerzo en ella.

Estrategia. – En un proceso regulable, conjunto de las reglas que buscan una decisión óptima en cada momento.

Estrés. - Tensión provocada por situaciones agobiantes que originan reacciones psicosomáticas o trastornos psicológicos a veces graves.

Fichas. – Pieza pequeña, generalmente plana y delgada, que se usa para señalar los tantos que se ganan o pierden en el juego.

Flexibilidad. – Cualidad de ser flexible o adaptarse a las diferentes situaciones.

Hábitos. – Modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas.

Inteligencia Emocional. - Capacidad de percibir y controlar los propios sentimientos y saber interpretar los de los demás.

Juego. - Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.

Jugador. – Que practica un deporte o juego, como el tenis o el fútbol.

Matemáticas. - Ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos, como números, figuras geométricas o símbolos, y sus relaciones.

Música. - Arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos, o de unos y otros a la vez, para crear un determinado efecto.

Piezas. – Figura que sirve para jugar a las damas, al ajedrez y a otros juegos.

Procesos cognitivos. - Se entienden como todo aquel conjunto de operaciones mentales que realizamos de forma más o menos secuenciada con el fin de obtener algún tipo de producto mental.

Procesos psicomotores. - Es un proceso relativo al funcionamiento y las funciones de los seres o unidades vivos integradas, es decir: células, tejidos, órganos y organismos. Un proceso fisiológico puede darse en distintos ámbitos como el vegetal o animal.

Procesos Afectivos. - Son fenómenos psíquicos de carácter íntimo y personal, pues son experimentados desde una perspectiva subjetiva.

F. METODOLOGÍA

6.1 Materiales

En la investigación se utilizaron los siguientes equipos, herramientas e instrumentos

6.1.1. Equipos

- Cámara fotográfica del celular Xiaomi 12Pro
- Computadora Portátil marca Assus, Core I7, octava generación
- Impresora marca Epson L355

6.1.2 Herramientas

- Hojas de papel bond
- Cuaderno de apuntes
- Esferos
- Lápices
- Tablero para apoyar hojas
- Memoria USB
- Carpetas
- Google Forms

6.1.3 Instrumentos de recolección de datos

- Encuestas para la comunidad del Instituto Superior Tecnológico Tena.

6.2 Ubicación del Área de estudio

El Instituto Superior Tecnológico Tena, se encuentra ubicado en la provincia de Napo, cantón Tena, kilómetro 1 ½ vía Tena - Archidona, los límites son los siguientes:

Al norte: Cantón Archidona

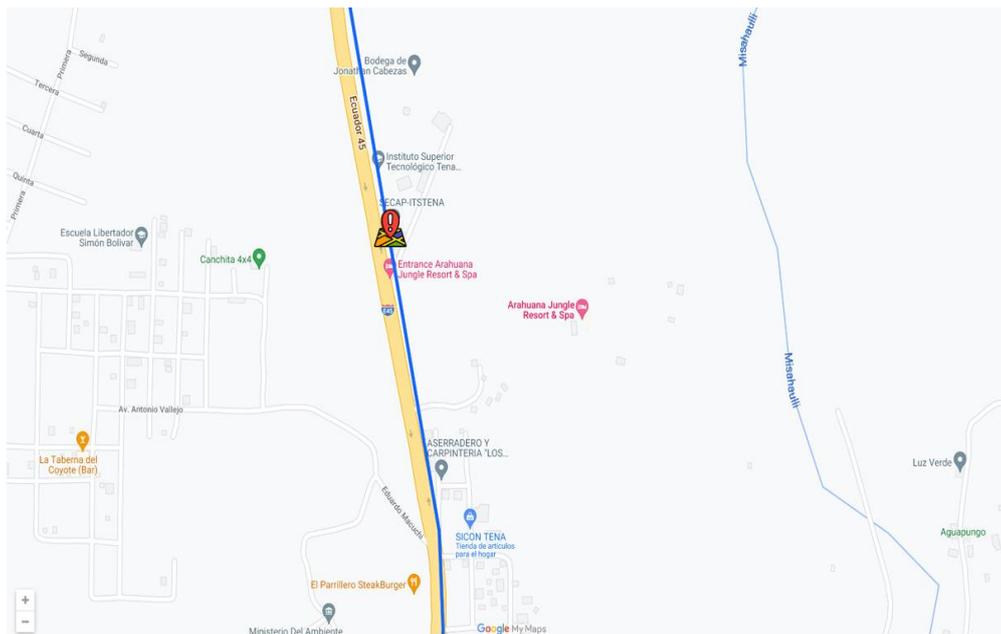
Al sur: Parroquia Puerto Napo

Al Este: Cantón Archidona y parroquia Puerto Misahuallí

Al Oeste: Parroquia Pano y parroquia Muyuna

Figura 1

Ubicación del Instituto Superior Tecnológico Tena



Nota: Corresponde a la ubicación de instituto tomado de <https://www.google.com/maps/>

6.3 Tipo de investigación / estudio

Para la ejecución de este trabajo de investigación se fundamentó en la investigación descriptiva, de campo y documental, que permitieron cumplir los objetivos.

6.3.1 Investigación descriptiva

La investigación descriptiva, es muy importante para detallar el contexto el en que se produce la situación, el fenómeno o el hecho. Estos detalles permiten comprender los hallazgos a los que se llega con la investigación. Escudero, P. (2016) menciona que “estas precisiones son fundamentales para que los resultados se puedan comprender, y otros investigadores los puedan discutir” (p.176).

Al ser una investigación con un enfoque cualitativo, los resultados no se pueden generalizar a todos los escenarios. Así mismo, debemos tener mucha claridad sobre quienes son las personas de las que estamos recogiendo la información. En este caso se recogerá información de estudiantes, profesores y personal administrativo del Instituto Superior Tecnológico Tena, con la finalidad de discutir la importancia del juego del ajedrez para la sana recreación de los estudiantes.

6.3.2 Investigación de campo

El estudio campo se centra en descubrir directamente en el lugar de los hechos, el autor Ander, E. (2018), la define “como un método cualitativo de recopilación de datos que tiene como objetivo observar, interactuar y comprender a las personas mientras se encuentran en un entorno natural” (p. 48). La investigación de campo permite aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular. Con el propósito de que estos estudios no se constituyan en pérdida de tiempo y recursos, es indispensable aproximarnos a ellos, con una adecuada revisión de la literatura, previo al análisis de la realidad en el contexto en donde se desarrollan los hechos correspondiendo este estudio a la importancia de la sana recreación de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

6.3.3 Investigación bibliográfica

El método documental o bibliográfico consiste en la captación por parte del investigador de datos aparentemente desconectados, con el fin de que a través del análisis crítico se construyan procesos coherentes de aprehensión del fenómeno y de abstracción discursiva del mismo, para así valorar o apreciar nuevas circunstancias, y de acuerdo con Hoyos, B. (2017), la investigación bibliográfica “es un trabajo constitutivo donde la interpretación, la crítica y la argumentación racional, juegan un papel preponderante porque permiten llevar a cabo inferencias y relaciones. Se trata de ir de la parte unidad de análisis al todo” (p. 165).

Para el estudio se fundamentó las variables de la investigación que corresponden a la mesa de ajedrez y la sana recreación de los estudiantes de educación superior.

6.4 Población y Muestra

6.4.1 Población

Según Arias (2016) “La población de estudio es un conjunto de caos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202). Es necesario aclarar que cuando se habla de población de estudio, el término no se refiere exclusivamente a seres humanos, sino que también puede corresponder a animales, muestras biológicas, expedientes, hospitales, objetos, familias, organizaciones, etc.; para estos últimos, podría ser más adecuado utilizar un término análogo, como universo de estudio.

En este caso la población de la investigación lo constituyeron los/las estudiantes, profesores y personal administrativo del Instituto Superior Tecnológico Tena.

Tabla 1.

Población para la investigación

TIPO DE POBLACIÓN	NÚMERO
Estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena	748
Personal administrativo del Instituto Superior Tecnológico Tena	3
Profesores del Instituto Superior Tecnológico Tena	49
TOTAL	800

Nota: Información correspondiente a la población para la investigación

6.4.2 Muestra

En toda investigación siempre debe determinarse el número específico de participantes que será necesario incluir a fin de lograr los objetivos planteados desde un principio, el tamaño de muestra se conoce como el número que se estima o calcula mediante fórmulas matemáticas o paquetes estadísticos. Pérez (2010) menciona que “este cálculo es diferente para cada investigación y depende, entre otras cosas, de su diseño, hipótesis planteadas, número de grupos a estudiar, y de la escala de medición de las variables” (p. 45).

En base a esta información y al tratarse de una población numerosa se ha optado por trabajar con una muestra que corresponde a 260 estudiantes, profesores y personal administrativo del Instituto Superior Tecnológico Tena.

Para determinar la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$\frac{Z^2(p. q) N}{((N - 1)e^2) + (Z^2(p. q))}$$

Donde:

N: tamaño de la población	N= 800
p: posibilidad de que ocurra un evento	P= 0,50
q: posibilidad de no ocurrencia de un evento	Q= 0,50
e: error muestral (5%)	E=0,05
Z: nivel de confianza (95%)	Z=1,96
n: tamaño de la muestra	n=260

$$\frac{1.96^2(0.50)(0.50)(800)}{(800 - 1) 0.05^2 + 1.96^2(0.50)(0.50)}$$

$$\frac{768.32}{2.9577} = 259.75//$$

6.5 Metodología para cada objetivo

6.5.1 Fundamentar teóricamente la importancia del juego de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

Para el desarrollo de este objetivo se cumplió con los siguientes procedimientos:

a. Gestión Institucional

Se realizó un acercamiento y socialización del tema con la rectora de la Institución de Educación Superior, a través de un oficio mediante el cual se solicitó

la autorización para realizar el trabajo de investigación y a la vez la colaboración con la logística necesaria para el desarrollo del trabajo. (Ver Anexo 1).

b. Revisión bibliográfica documental

Mediante la revisión bibliográfica documental se identificó cual es la importancia de los juegos de estrategia en este caso la mesa de ajedrez para la sana recreación de estudiantes de educación superior, considerando que es importante ofrecer una educación superior de calidad.

c. Elaboración y aplicación del instrumento de evaluación

Para el cumplimiento del primer objetivo, posterior a la revisión bibliográfica documental; se procedió a elaborar y aplicar encuestas dirigidas a los/las estudiantes, profesores y personal administrativo del Instituto Superior Tecnológico Tena, las mismas que se realizaron de manera virtual a través de la herramienta Google Forms, con la finalidad de identificar cual es la percepción de la comunidad académica sobre la implementación de una mesa de ajedrez para la sana recreación de los estudiantes, el cuestionario de la encuesta estaba compuesto por:

Datos generales

Los datos generales, hace referencia a un conjunto de datos que nos permite ordenar y almacenar la información sobre el área de investigación, se consideró los siguientes indicadores:

- Identificación con respecto al cargo estudiante, docente, personal administrativo
- Fecha de aplicación

Preguntas de opción múltiple

Hace referencia a un conjunto de preguntas con opciones de respuesta con la escala de Likert que permiten conocer la percepción sobre los beneficios de los juegos de estrategia para la sana recreación; las encuestas en línea facilitan la tarea del llenado a través de un instrumento tecnológico (celular, computador); de esta manera facilitan la interpretación de resultados por parte del investigador. Las preguntas de opción múltiple permiten recopilar información de manera versátil y fácil de realizar una estadística, generan datos claros y puntuales que son fáciles de analizar.

6.5.2 Establecer los materiales adecuados para el juego de estrategia mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

Para el desarrollo de este objetivo se cumplió con el siguiente procedimiento.

a. Revisión Bibliográfica Documental

Se procedió a revisar diversas fuentes bibliográficas con el propósito de determinar las características más adecuadas para una mesa de ajedrez considerando que esta va a ser usada por los estudiantes y que debe ser de buen material para larga duración.

b. Análisis de la realidad

A través de la observación directa se pudo constatar que el instituto no dispone de juegos de estrategia que de acuerdo a la mejor evidencia científica van a ser de beneficio para que los estudiantes puedan fomentar hábitos de recreación saludables.

c. Identificación de la necesidad

Una vez analizada la realidad del instituto y de constatar que el instituto no dispone este juego de estrategia, se procede a generar la necesidad de la adquisición del juego de estrategia mesa de ajedrez que va a ser ubicada en el espacio de Salud y Bienestar del Instituto Superior Tecnológico Tena.

6.5.3 Implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

El ajedrez es uno de los juegos más antiguos del mundo, pues se remonta a hace más de 1500 años. El ajedrez ha evolucionado a medida que se extendía por todo el mundo hasta convertirse en el juego que jugamos hoy en día. Como resultado, este viaje ha unido a personas de distintas culturas, edades y trasfondos en torno a su pasión compartida por el juego, generando múltiples beneficios en las personas que los practican como, enseñar el valor de ganar y perder, contribuye a mejorar la atención y la concentración, fomenta la creatividad, desarrolla la capacidad de resolver problemas, ejercita el cerebro y mejora el estado de ánimo entre muchos beneficios más.

La implementación de la mesa de ajedrez va a tener múltiples beneficios en la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, para el cumplimiento de este objetivo se ha realizado las siguientes actividades:

a. Establecer el objetivo

El objetivo está enmarcado en implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena, dando cumplimiento de esta manera al propósito de esta investigación.

b. Alcance

El alcance de esta implementación involucra a toda la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, pues permitirá que se disponga de un

espacio de salud y bienestar que fomente el deporte a través de la práctica del juego de estrategia de ajedrez.

c. Planificación de actividades

Se elaboró un cronograma de planificación de actividades con el objetivo de definir las fechas para la ejecución de cada actividad en el proceso de implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez.

d. Implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez

Una vez realizado el análisis correspondiente se considera necesario la elaboración o adquisición de los siguientes materiales:

- Mesa de madera
- Cuatro sillas de madera
- Un tablero de ajedrez de madera
- Un juego de 16 fichas de ajedrez en plástico

G. RESULTADOS

7.1 Fundamentar teóricamente la importancia del juego de ajedrez para la sana recreación educativa de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena.

Posterior a la entrega del oficio de solicitud de autorización para realizar el Trabajo de Integración Curricular, se recibió un oficio de respuesta por parte del Instituto Superior Tecnológico Tena, mediante el cual la máxima autoridad autoriza la ejecución de la investigación. (Ver Anexo 2)

7.1.1 Revisión bibliográfica documental

Mediante la construcción de la fundamentación teórica se determinó la importancia de los juegos de estrategia para la sana distracción de estudiantes, es importante mencionar que este tipo de actividades tienen múltiples beneficios en la población joven y adulta, todo eso se sustentó a través del mencionado apartado, bajo esta realidad la implementación de una mesa de ajedrez va a ser de mucha utilidad para la comunidad académica pues va a permitir que se disponga de un espacio para la sana distracción.

7.1.2 Elaboración y aplicación del instrumento de evaluación

El levantamiento de información se realizó a través de la aplicación de una encuesta virtual con la herramienta Google Forms, a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, con la finalidad de identificar la importancia de los juegos de estrategia para la sana recreación de los estudiantes.

7.1.3 Obtención de resultados

La información fue realizada a través de la herramienta digital de formulario de datos de Google, todos los datos de los encuestados se obtuvieron de manera virtual, esto permitió recabar la información de una forma ágil, los datos obtenidos

se procesaron a través de Microsoft Excel, lo que permitió plasmar los resultados en tablas y gráficos.

Resultados de las encuestas aplicadas a la Comunidad Académica del Instituto Superior Tecnológico Tena

Pregunta 1. ¿En el Instituto Superior Tecnológico Tena Usted es?

Tabla 2

Alternativa	Número	Porcentaje
Estudiante	250	96%
Personal Docente	8	3%
Personal Administrativo	2	1%
Total	260	100%

Nota: Corresponde a datos del cargo o función que desempeña en la institución

Gráfico 1



Nota: Resultados sobre el cargo o función que desempeña en la institución

Interpretación. – Según el gráfico uno, el 96% corresponde a estudiantes, el 3% a profesores y el 1% a personal administrativo, de un total de 260 encuestados. Efectuando el análisis y tomando en consideración que es una Institución de Educación Superior, son esperables estos resultados pues en su mayor parte está conformada por estudiantes.

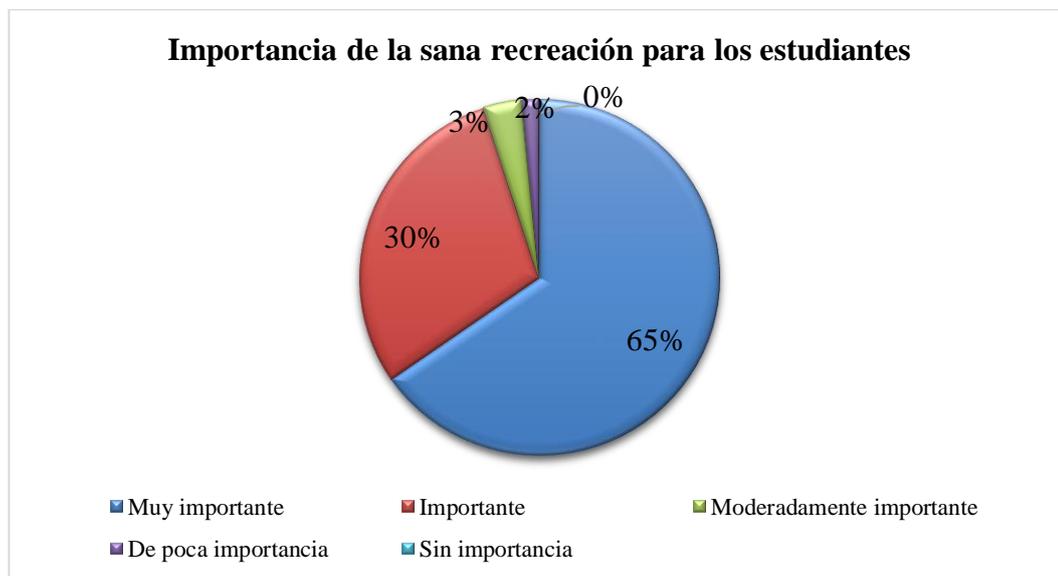
Pregunta 2. La sana recreación, es una opción para la prevención de conductas de riesgo, generando una alternativa, basándose en el uso de deportes tradicionales. Revisado este contexto; ¿Considera Usted importante la sana recreación para estudiantes de educación superior?

Tabla 3

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy importante	170	65%
Importante	77	30%
Moderadamente importante	9	3%
De poca importancia	4	2%
Sin importancia	0	0%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la importancia de la sana recreación de los estudiantes de educación superior

Gráfico 2



Nota: Resultados referentes a la importancia de la sana recreación de los estudiantes de educación superior

Interpretación. – En el gráfico dos, de un total de 260 encuestados, el 65% responden muy importante, el 30% importante, el 3% moderadamente importante y el 2% consideran de poca importancia la sana recreación para estudiantes de educación superior. Realizando el análisis toda la comunidad académica está interesada en la sana recreación estudiantil.

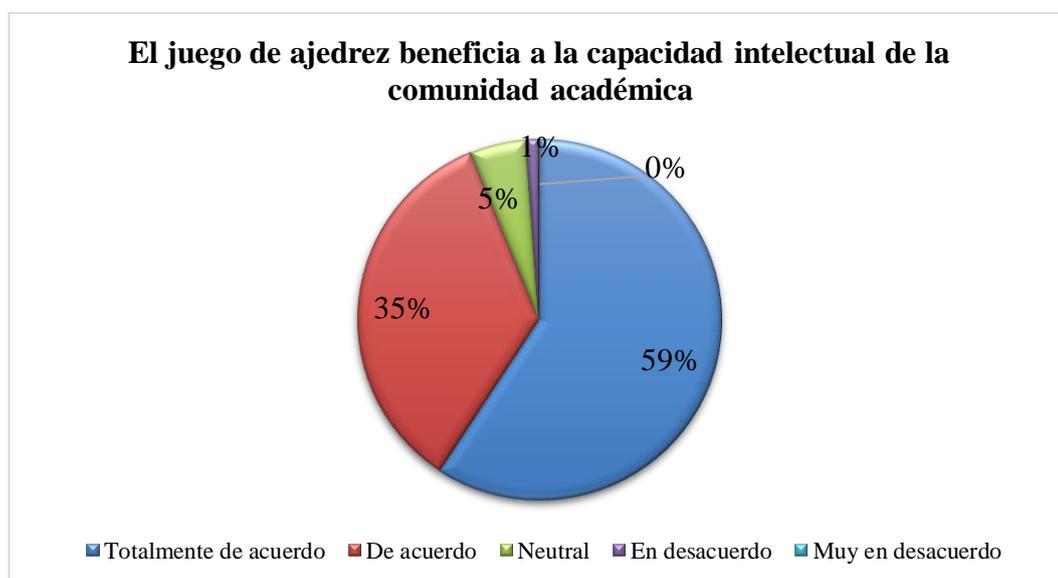
Pregunta 3. Los juegos de estrategia son aquellos juegos o entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego, uno de los principales juegos de estrategia es el ajedrez. En base a esta definición, ¿Considera Usted que el juego de ajedrez beneficia a la capacidad intelectual de los estudiantes y profesores?

Tabla 4

Alternativas	Número	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	154	59%
De acuerdo	90	35%
Neutral	13	5%
En desacuerdo	3	1%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre los beneficios de la práctica del juego de ajedrez.

Gráfico 3



Nota: Resultados referentes a los beneficios de la práctica del juego de ajedrez.

Interpretación. – De acuerdo con el gráfico tres, el 59% responde estar totalmente de acuerdo, el 35% de acuerdo, el 5% neutral y el 1% en desacuerdo en que el juego de ajedrez beneficia a la capacidad intelectual de los estudiantes y profesores, de 260 encuestados. En base al análisis el mayor porcentaje de encuestados consideran el ajedrez beneficioso para la capacidad intelectual.

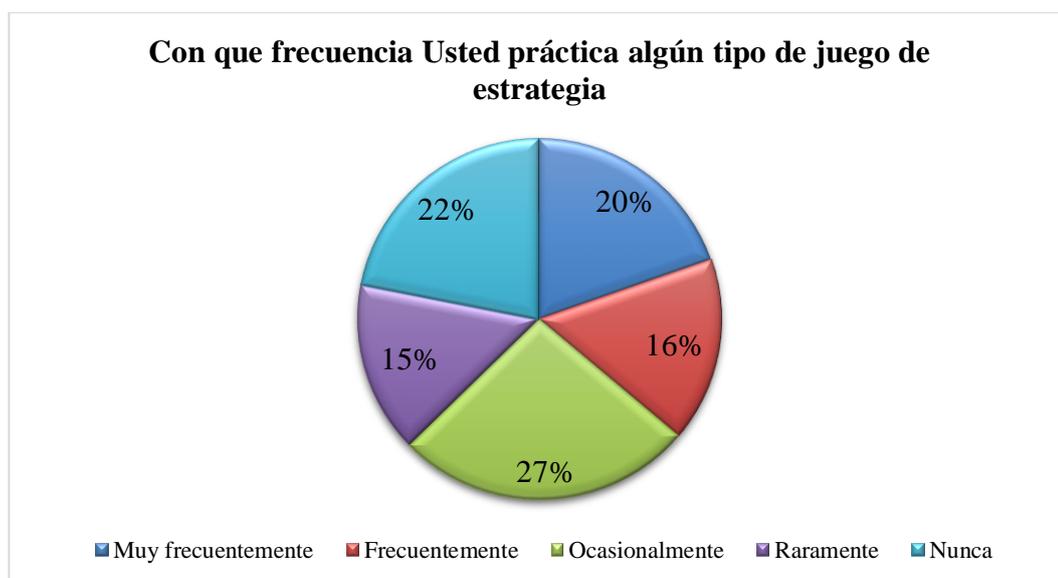
Pregunta 4. ¿Con que frecuencia Usted práctica algún tipo de juego de estrategia dentro o fuera de la institución: Juego de ajedrez, mesa de futbolines, mesa de pin pon?

Tabla 5

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy frecuentemente	51	20%
Frecuentemente	43	16%
Ocasionalmente	69	27%
Raramente	40	15%
Nunca	57	22%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la frecuencia de la práctica de juegos de estrategia

Gráfico 4



Nota: Resultados referentes a la frecuencia de la práctica de juegos de estrategia

Interpretación. – Según el gráfico cuatro, de 260 encuestados, el 27% responden ocasionalmente, el 22% nunca, el 20% muy frecuentemente, el 16% frecuentemente y el 15% raramente practican algún tipo de juego de estrategia dentro o fuera de la institución. Realizando el análisis el mayor porcentaje de participantes está familiarizado y practica estos juegos.

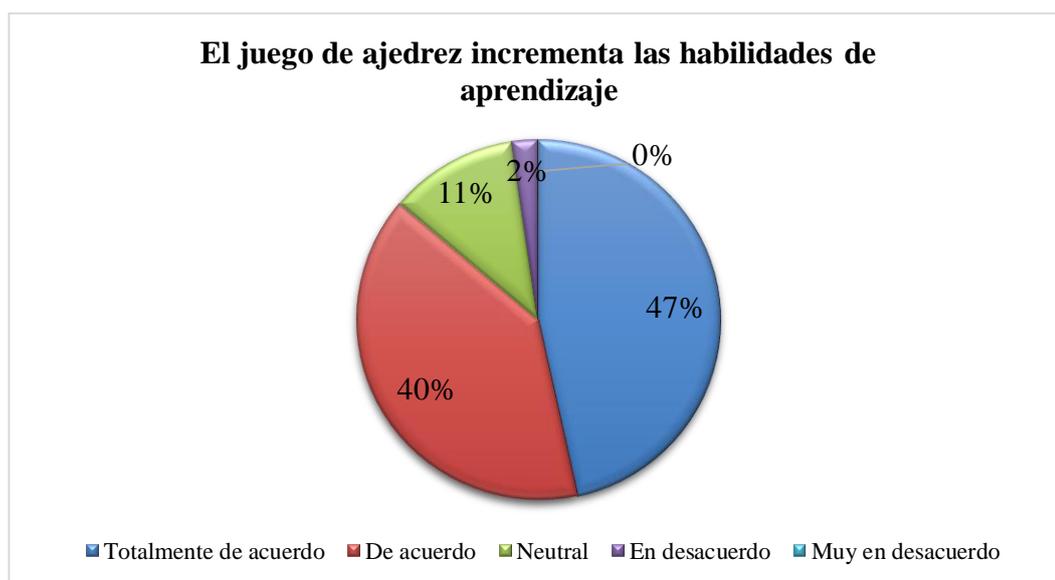
Pregunta 5. ¿Considera Usted, que, mediante la práctica del juego de mesa de ajedrez, los estudiantes podrían incrementar sus habilidades de aprendizaje?

Tabla 6

Alternativas	Número	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	121	47%
De acuerdo	103	40%
Neutral	30	11%
En desacuerdo	6	2%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre si el juego de ajedrez incrementa las habilidades de aprendizaje

Gráfico 5



Nota: Resultados referentes a si el juego de ajedrez incrementa las habilidades de aprendizaje

Interpretación. – En el gráfico cinco, el 47% responden estar totalmente de acuerdo, el 40% de acuerdo, el 11% neutral y el 2% en desacuerdo en referencia a que, mediante la práctica del juego de mesa de ajedrez, los estudiantes podrían incrementar sus habilidades de aprendizaje, de un total de 260 encuestados. Efectuando el análisis el porcentaje más significativo de la comunidad académica concuerda en que el ajedrez es importante para el aprendizaje.

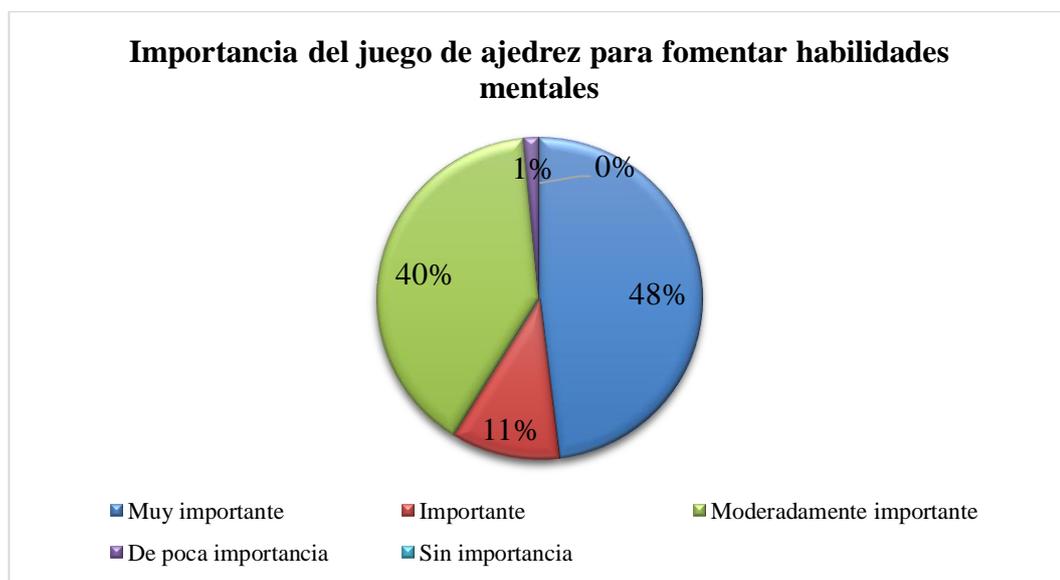
Pregunta 6. El juego de estrategia es una actividad entretenida que permite fomentar la participación y distracción de las personas en base a este planteamiento, ¿Considera importante el juego de ajedrez para fomentar hábitos de estudio, mejorar la atención y concentración de los estudiantes?

Tabla 7

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy importante	125	48%
Importante	28	11%
Moderadamente importante	103	40%
De poca importancia	4	1%
Sin importancia	0	0%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la importancia del juego de ajedrez para fomentar habilidades mentales

Gráfico 6



Nota: Resultados referentes a la importancia del juego de ajedrez para fomentar habilidades mentales

Interpretación. – De acuerdo con el gráfico seis, el 48% responden muy importante, el 40% moderadamente importante, el 11% importante y el 1% de poca importancia, el juego de ajedrez para fomentar habilidades mentales, de un total de 260 encuestados. En base al análisis todos consideran al juego de ajedrez importante para fomentar las capacidades mentales.

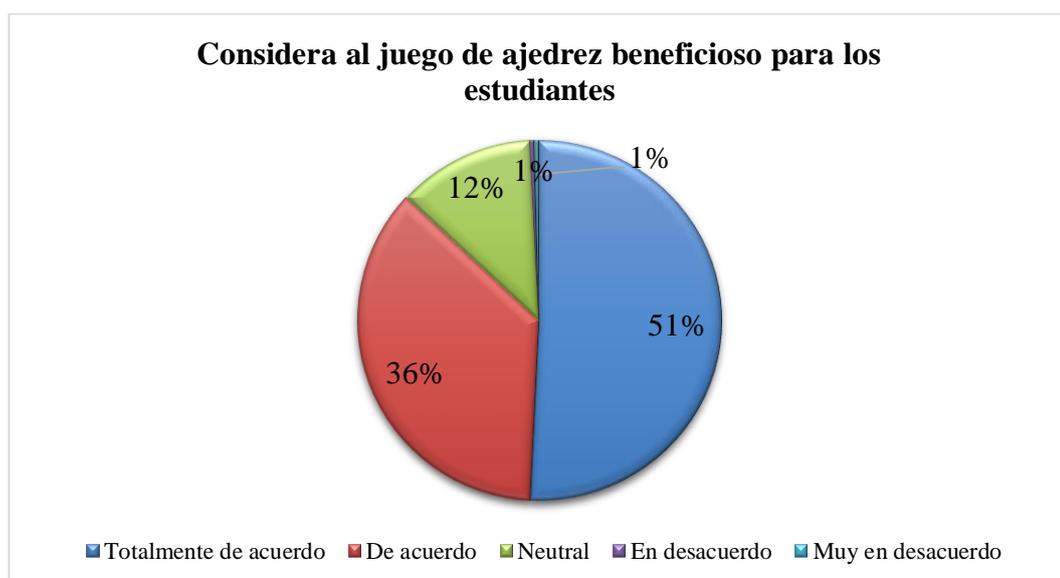
Pregunta 7. Practicar el juego de ajedrez, tiene múltiples beneficios en el área emocional, cognitiva, fisiológica, tomando en relación estas ventajas ¿Consideraría a este juego beneficioso para los estudiantes?

Tabla 8

Alternativas	Número	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	132	51%
De acuerdo	94	36%
Neutral	32	12%
En desacuerdo	1	1%
Muy en desacuerdo	1	1%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre los beneficios del juego de ajedrez para los estudiantes

Gráfico 7



Nota: Resultados referentes a los beneficios del juego de ajedrez para los estudiantes

Interpretación. – Según el gráfico siete, el 51% responden estar totalmente de acuerdo, el 36% de acuerdo, el 12% neutral, el 1% en desacuerdo y el 1% muy en desacuerdo en referencia a que practicar el juego de ajedrez, tiene múltiples beneficios en el área emocional, cognitiva, fisiológica de 260 participantes. Efectuando el análisis el mayor porcentaje considera la práctica del ajedrez positiva para los seres humanos.

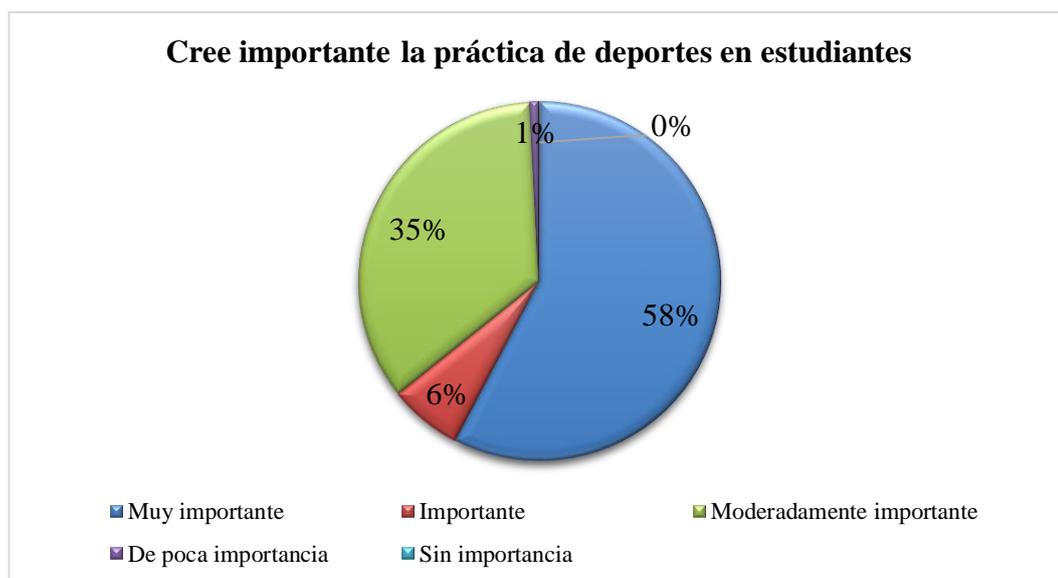
Pregunta 8. La práctica de hábitos sanos contribuye a mejorar la salud mental de los jóvenes considerando esto Usted, ¿Cree importante el practicar deportes en los estudiantes?

Tabla 9

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy importante	150	58%
Importante	17	6%
Moderadamente importante	91	35%
De poca importancia	2	1%
Sin importancia	0	0%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la importancia de la práctica del deporte en estudiantes

Gráfico 8



Nota: Resultados referentes a la importancia de la práctica del deporte en estudiantes

Interpretación. – En el gráfico ocho, de 260 encuestados, el 58% responden muy importante, el 35% moderadamente importante, el 6% importante y el 1% de considera de poca importancia que la práctica de hábitos sanos contribuye a mejorar la salud mental de los jóvenes. Realizando el análisis el porcentaje más significativo concuerda en que establecer conductas sanas es importante para los jóvenes.

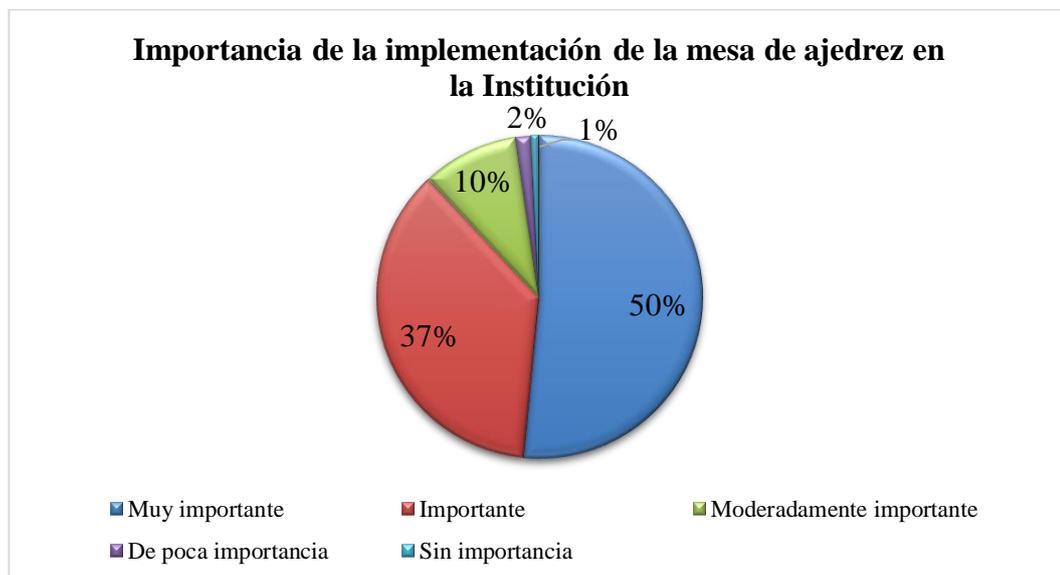
Pregunta 9. La adquisición de hábitos de recreación saludables en la juventud es fundamental para el logro de objetivos de los seres humanos. Analizando esta realidad ¿Considera importante la implementación de una mesa de ajedrez en el Instituto Superior Tecnológico Tena, para la sana distracción de la comunidad académica?

Tabla 10

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy importante	134	50%
Importante	95	37%
Moderadamente importante	25	10%
De poca importancia	4	2%
Sin importancia	2	1%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la importancia de implementación de una mesa de ajedrez

Gráfico 9



Nota: Resultados referentes a la importancia de implementación de una mesa de ajedrez

Interpretación. – De acuerdo con el gráfico nueve, el 50% responden muy importante, el 37% importante el 10% moderadamente importante, el 2% de poca importancia y el 1% sin importancia, en referencia a la implementación de una mesa de ajedrez en el Instituto Superior Tecnológico Tena, de un total de 260 encuestados. En base al análisis el más alto porcentaje está de acuerdo y cree importante la implementación.

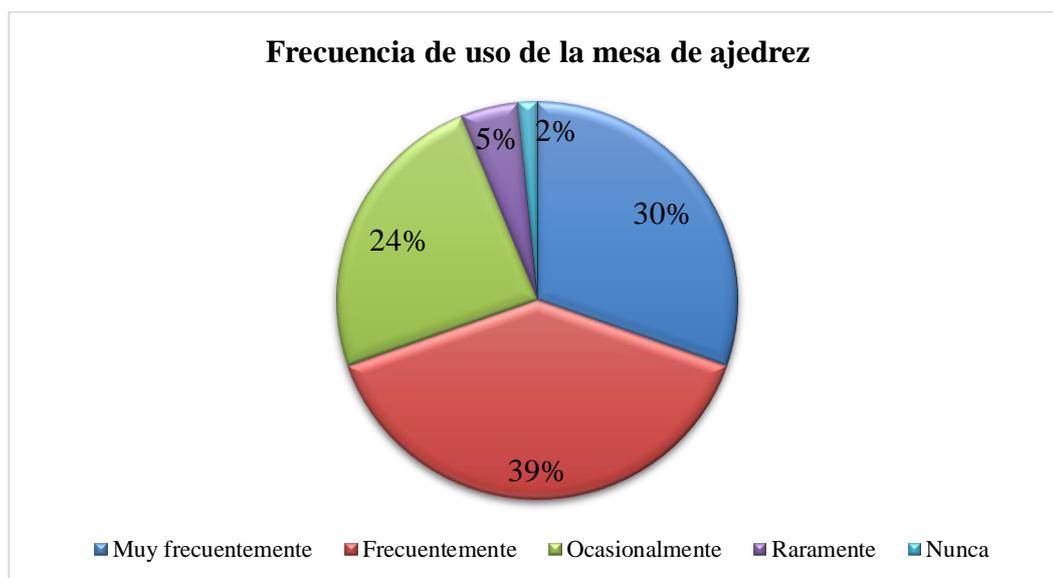
Pregunta 10. En caso de implementarse una mesa de ajedrez como un espacio para la sana recreación, el mismo que será de acceso para toda la comunidad académica. ¿Con que frecuencia Usted haría uso de este recurso?

Tabla 11.

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy frecuentemente	79	30%
Frecuentemente	102	39%
Ocasionalmente	63	24%
Raramente	12	5%
Nunca	4	2%
TOTAL	260	100%

Nota: Corresponde a datos sobre la frecuencia de uso de la mesa de ajedrez

Gráfico 10.



Nota: Resultados referentes a la frecuencia de uso de la mesa de ajedrez

Interpretación. – Según el gráfico diez, el 39% responden frecuentemente, el 30% muy frecuentemente, el 24% ocasionalmente, el 5% raramente y el 2% que nunca usarían la mesa de ajedrez en caso de implementarse como un espacio para la sana recreación de la comunidad académica, de 260 participantes. Efectuando el análisis el mayor porcentaje está de acuerdo en usar y participar de este espacio de sana distracción.

7.2 Establecer los materiales adecuados para el juego de estrategia mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

7.2.1 Revisión Bibliográfica Documental

Importancia del ajedrez para los seres humanos

El uso social, recreativo, deportivo y educativo del ajedrez abre una serie de nuevas posibilidades para una práctica milenaria como la de este juego. De acuerdo con Castro (2018) “el primer estudioso que atribuyó al juego de ajedrez la calidad de desarrollador de las funciones superiores del entendimiento, la atención y memoria voluntaria fue Vygotsky” (p. 56). Este psicólogo sentó las bases de la educación a través del juego; lo consideraba, por ser una realidad cambiante, un impulsor del desarrollo mental de las personas desde que son pequeños, mediante él, de forma consciente, divertida y sin que suponga ninguna dificultad o esfuerzo, concentramos la atención, memorizamos y recordamos. Aún más importante el juego ayudará a construir el aprendizaje y la realidad social y cultural, es decir, la comprensión de nuestro entorno.

El ajedrez contribuirá a desarrollar una memoria visual excepcional, poder combinatorio, velocidad de cálculo, concentración, pensamiento lógico y transversal, además de estructurar las mentes de manera armónica, al momento de ejecutar las jugadas; en los niños, en particular, encauza la hostilidad de manera constructiva y creativa y ayuda a establecer amistades entre sus pares con facilidad, de la misma manera en personas de mediana edad jugar al ajedrez previene, a través de su intensa práctica intelectual, la enfermedad de demencia de Alzheimer y mejora las estructuras de pensamiento a través de propuestas asertivas.

Según Broustet (2011) “es una formidable terapia ante problemas sociales complejos, incrementará la autoestima del jugador y coopera en la resolución de problemas algorítmicos y heurísticos” (p. 16) .En el primer caso, a través de la búsqueda de un método gradual que produzca soluciones correctas e irrefutables;

en el segundo, ayudando a la simplificación de la resolución de los problemas, además propone valores como la integración y la tolerancia, además de soluciones de consenso donde prevalezca la negociación y el entendimiento como contrapunto al maniqueísmo, la beligerancia y la violencia.

Castro (2018) menciona que el ajedrez es un juego que en su vertiente científica constituye una oportunidad única de simular el conflicto. Este simulador de conflictos que es el ajedrez es un mecanismo de ida y vuelta. Si nuestra impronta personal queda fijada en la forma en que jugamos, podemos invertir el proceso y abordar nuestras zonas oscuras y nuestras limitaciones a la hora de enfrentarnos al conflicto, aprendiendo nuevos mecanismos de convivencia y soluciones no violentas, y convirtiéndolas en armoniosas, incluso dentro de situaciones adversas.

7.2.2 Análisis de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas

Hoy en día son muchos los nuevos juegos que van apareciendo, pero ninguno tiene la historia ni la importancia del ajedrez. El ajedrez ha sido jugado por niños y mayores durante miles de años y sigue siendo el juego más extendido del mundo, practicado por muchos para liberar tensiones, ejercitar sus funciones cognitivas o para volverse un profesional.

Mediante la aplicación de la encuesta a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, se determinó que el 97% de los participantes considera en alguna medida importante la implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez en beneficio de la comunidad académica, como un espacio que fomente la sana distracción de manera específica para la comunidad académica; de la misma manera el 93% considera importante la práctica de algún tipo de deporte en la comunidad académica y que mejor que el juego de ajedrez que tiene múltiples ventajas en las personas, este juego es de carácter versátil es decir tiene beneficios en todas las etapas de la vida es así que se considera un deporte de importancia universal y que está presente y sobre todo se ha mantenido en el tiempo por sus peculiares características.

7.2.3 Descripción de las características de las mesas de ajedrez

La Federación Española de Ajedrez (FEDA) estipula que la geometría básica del tablero de ajedrez no es difícil de comprender, pero las dimensiones del tablero de ajedrez también incluyen el tamaño de las casillas del tablero. Uno de los aspectos más importantes a la hora de seleccionar un tablero y piezas de ajedrez es la relación entre el tamaño de las casillas del tablero y el tamaño de las piezas que se utilizan, a continuación, se enlistan las características básicas de los tableros de ajedrez:

Nociones básicas de las dimensiones del tablero

El tablero de ajedrez está formado por una cuadrícula de 8x8. Esta cuadrícula da como resultado 64 casillas de colores alternos, 32 casillas blancas y 32 negras. El tamaño de cada casilla individual es idéntico, y el tablero debe medir lo mismo por los 4 lados.

Estándares de tableros y piezas

Para jugar torneos sobre tablero, se deben tener en cuenta varias especificaciones. Por ejemplo, la Federación Española de Ajedrez (FEDA) estipula lo siguiente:

- Los Tableros deberán ser de madera o de un material similar, pintados o acabados en colores mates, para evitar el reflejo de la luz, y los cuadros deberán tener de 4,5 a 6 centímetros de lado.
- Las piezas serán del modelo Staunton o similar, en madera, plástico o acrílico, de los números 5 ó 6, guardando armonía con el tamaño del cuadro.

Es importante tener en cuenta que los estándares de tableros y piezas pueden diferir ligeramente de un país a otro. Por ejemplo, la Federación Mundial de Ajedrez (FIDE) dice que el tamaño de casilla para el juego competitivo debe ser de entre 5 cm y 6 cm, con una altura recomendada del rey de 9,5 cm.

Pautas para tablero y piezas

La medida final a debatir es el diámetro de la base del rey, que es la medida de la base o parte inferior del rey. Según la FIDE, el diámetro de la base del rey debe de ser de entre el 40% y el 50% de la altura del rey. Hay una relación especial entre el diámetro de la base del rey y el tamaño de la casilla: la pauta es que el diámetro de la base debería cubrir aproximadamente el 75-80% de la casilla. Esta es la proporción que dicta si un tablero y un juego de piezas tienen el espaciado correcto entre piezas. Al seguir la regla del 75-80%, obtienes un tablero con un buen espaciado entre las piezas, lo que es ideal para cualquier tipo de juego sobre el tablero. Si se ignora la pauta del 75-80%, puede que no haya suficiente espacio. Si la relación del diámetro de la base del rey al tamaño cuadrado es demasiado alta, el resultado es un tablero demasiado abarrotado.

7.2.4 Análisis de los materiales a implementar en base a evidencia científica

Tomando como referencia las recomendaciones de la Federación Española de Ajedrez (FEDA) y de la Federación Mundial de Ajedrez (FIDE), se ha considerado pertinente la elaboración de un tablero de madera en color blanco y negro considerando que son los colores clásicos, serán tonos mate para evitar el reflejo y usaran las medidas recomendadas, el tablero irá apoyado sobre una mesa de madera firme; la misma contará con 4 sillas, dos para los jugadores y 2 para las personas que observan, las piezas se ha elegido el material de plástico en los colores clásicos blancas y negras, se optó por este material pues las hace más livianas para las jugadas.

7.3 Implementar la mesa de ajedrez como espacio de bienestar y cuidado en el Instituto Superior Tecnológico Tena.

7.3.1 Introducción

El ajedrez, en definitiva, es importante para la estimulación del pensamiento en los seres humanos, ayuda a liberar tensiones, mejora el estado emocional de las

personas, la práctica de este deporte ha demostrado a través del tiempo tener múltiples beneficios pues fomenta el respeto por las reglas del juego, la aceptación del resultado de las partidas, la solidaridad, la tolerancia y el respeto a las personas y la cooperación. Es decir, el ajedrez es un instrumento que puede ayudar en la socialización de las personas.

La implementación de este juego de estrategia contribuirá de manera significativa a establecer hábitos de sana recreación en la comunidad académica, generando conductas saludables de manera especial en los estudiantes, por esta razón el juego fue ubicado en el espacio de salud y bienestar del Instituto Superior Tecnológico Tena.

7.3.2 Justificación

El Instituto Superior Tecnológico Tena, en la actualidad no dispone de espacios para la sana recreación para la comunidad académica, esto conlleva a que los estudiantes pasen largas horas en sus teléfonos desperdiciando un tiempo que podrían utilizarlo practicando algún deporte o actividad que beneficie su salud mental y emocional.

Este espacio podrá ser usado por toda la comunidad académica, para realizar actividades que permitan disminuir las cargas de estrés tensional que provocan las actividades de la vida diaria, logrando de esta manera un oportuno desenvolvimiento de los estudiantes y profesores.

7.3.3 Objetivo

Implementar el juego de estrategia mesa de ajedrez para la sana recreación de la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena.

7.3.4 Alcance

Este espacio de sana recreación beneficiará a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, contribuyendo al desarrollo de hábitos

saludables en la población estudiantil, a través del uso de este juego los estudiantes van a poder mejorar su atención, concentración y capacidad de resolver problemas, de la misma manera va a ser beneficioso para los profesores pues a través de una partida van a generar un espacio de camaradería mejorando el clima laboral.

7.3.5 Implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez

Se han implementado los siguientes materiales con la finalidad de disponer de un juego de estrategia mesa de ajedrez:

Actividad 1: Mesa de madera

Imagen 3. *Mesa de madera*



Fuente: Mesa implementada tomado de <https://n9.cl/6oakq>

Descripción

Elaborada en material madera, para dar firmeza al tablero de ajedrez, medidas 180cm x 180cm, de altura de 80cm.

Actividad 2: Sillas de madera

Imagen 4. *Silla de madera*



Fuente: Sillas implementadas tomado de <https://n9.cl/e2y6c>

Descripción

Elaborada en material madera, firmes y con respaldar para dar comodidad al jugador, 80cm x 30cm x 30 cm, para que los jugadores se puedan sentar.

Actividad 3: Tablero de madera

Imagen 5. *Tablero de madera ajedrez*



Fuente: Tablero de madera empotrado en la mesa, tomado de <https://n9.cl/5ngy>

Descripción

Empotrado en la mesa de madera, pintado en colores mates blanco y negro, para evitar el reflejo de la luz, cada cuadro con una medida de 12cm x 12cm.

Actividad 4: Fichas de ajedrez

Imagen 6. *Fichas de ajedrez*



Fuente: Fichas de ajedrez implementadas tomado de <https://n9.cl/jef5r>

Descripción

Son los elementos móviles del juego de ajedrez, se han implementado en plástico, de color negro y blanco, 2 reyes, 2 reinas, 4 torres, 4 alfiles, 4 caballos, 16 peones, dando un total de 32 piezas.

7.3.6 Reglas básicas para jugar ajedrez

En este apartado tratará sobre el movimiento de las piezas de ajedrez y la colocación del tablero, así como las reglas básicas del ajedrez Murray & Hellen (2020) establece las siguientes normas para el juego de ajedrez:

La colocación del tablero y las piezas de ajedrez

Un tablero de ajedrez está formado por 8 filas y 8 columnas; un total de 64 casillas o escaques que se alternan de color, lo primero que debes saber es la posición del tablero de Ajedrez para jugar una partida, se coloca siempre de manera

que la esquina derecha más cercana sea blanca, se divide en filas denominadas por números del 1 al 8 y en columnas denominadas por letras de la A a la H.

Ubicación de las piezas de ajedrez sobre el tablero

En la segunda fila cada jugador coloca los peones y en la primera fila las piezas mayores de la siguiente manera; las torres se sitúan en las esquinas, en las columnas A y H, los caballos en las columnas B y G, los alfiles en las columnas C y F y finalmente la reina en la columna D y el rey en la columna E.

El movimiento de las piezas de Ajedrez

- **El movimiento de los peones de Ajedrez:** Los peones pueden moverse dos casillas hacía delante o sólo una si está todavía en su posición inicial. Cuando se mueven por primera vez pueden elegir, pero si ya ha movido por primera vez sólo puede avanzar una casilla cada vez.
- **El movimiento de la torre, el alfil y la dama:** **La torre** puede desplazarse tantas casillas como quiera por la fila horizontal o la columna vertical en la que se encuentra; **el alfil** se desplaza en diagonal por las casillas del color de la casilla en la que se encuentra, **El alfil** también puede moverse tantas casillas como desee si no hay una pieza que le impida avanzar, come las piezas enemigas igual que se desplaza; **la dama** es la pieza más fuerte del tablero y cada bando sólo tiene una, su movimiento es como si fuera una torre o un alfil a la vez. Se mueve en horizontal, vertical y diagonal a todas las casillas que tiene a su alcance.
- **El movimiento del caballo y el rey:** **El caballo** Cada jugador tiene dos caballos. Es la pieza cuyo movimiento es más extraño y por eso lo vamos a ver con detenimiento, es la única pieza que puede saltar a otras, también como el resto de las piezas puede comer a otras piezas, se mueve avanzando 2 casillas y después desplazándose a un lado; **el rey** es la pieza más importante, hay que protegerla pues cuando es cazado has perdido la partida, se puede mover a todas las casillas que le rodean, se puede mover a todas las casillas verdes que le rodean. También puede comer a otras piezas.

Reglas básicas para el juego

- El Ajedrez se juega entre dos jugadores y mueven ambos por turnos. Nunca puede un jugador hacer dos movimientos seguidos.
- Empiezan siempre a mover en primer lugar las piezas blancas (o más claras)
- Sólo hay un movimiento en el que se puede cambiar la posición de dos piezas del mismo bando: El Enroque
- Cuando una pieza rival amenaza comer al rey (Jaque) se debe evitar antes de hacer cualquier otro movimiento.
- La partida termina con el Jaque Mate que es la posición en la que no es posible evitar que el rey sea comido por una pieza rival.
- La partida termina en Tablas (Empate) cuando no hay piezas suficientes por ningún bando para dar jaque mate o se repite 3 veces seguidas una misma posición.
- También son tablas si el rey, sin estar en jaque, no tiene movimientos legales sin ser comido y no hay otros movimientos legales por hacer (Rey ahogado)
- Son tablas también si después de 50 movimientos no se mueve un peón o se come una pieza.
- Si se juega con un reloj de Ajedrez pierde la partida el jugador que agota su tiempo.

7.3.7 Beneficios del juego de ajedrez en los estudiantes

De acuerdo con lo establecido por Waichman (2017), en su libro tiempo libre y recreación se establecen los siguientes beneficios de la práctica del ajedrez:

- **Ejercita ambos hemisferios cerebrales:** Expertos en el campo de la psicología y la neurobiología afirman que son muchas las áreas del cerebro que se activan cuando jugamos una partida de ajedrez. Hasta hace poco se pensaba que este juego sólo potenciaba las actividades propias del hemisferio izquierdo del cerebro, responsable de la lógica y la racionalidad, pero cada vez son más los datos que sugieren que también se activan en el hemisferio derecho las funciones propias de la creatividad, la intuición y el reconocimiento de imágenes.

- **Incrementa la capacidad lectora:** Por ser un juego donde la atención y la concentración por parte de los jugadores es fundamental, el ejercicio permanente de estas capacidades ayuda en el fortalecimiento de la capacidad lectora, todo un reto para quienes se aburren con facilidad ante un libro.
- **Aumenta y agiliza las conexiones sinápticas:** Además de la creación de dendritas, estructuras neuronales responsables de la percepción de los estímulos en el cerebro, el jugar ajedrez nos hace más hábiles en nuestras respuestas mentales a los desafíos que se nos presenten, esto implica que dentro del cerebro ocurre el complejo proceso bioquímico de las conexiones sinápticas es cada vez más ágil y eficiente.
- **Sirve como terapia y rehabilitación:** En patologías neuronales degenerativas, en casos de accidentes cerebrales e incluso en la terapia aplicada para casos de trastornos mentales como la esquizofrenia y del aprendizaje como el autismo.
- **Eleva el cociente intelectual:** Distintos estudios han demostrado que después de un tiempo jugando ajedrez de forma sistemática una persona puede elevar su coeficiente intelectual, ayudándole a mejorar su capacidad de respuesta en la solución de problemas. En edad escolar, se ha demostrado cómo los jóvenes y niños que practican frecuentemente este deporte presentan mejores resultados en sus calificaciones.
- **Ayuda a mejorar considerablemente la atención, concentración y la memoria:** Muchos psicólogos y expertos en áreas cognitivas concuerdan que las habilidades que requieran memoria y concentración se ven potenciadas por jugar ajedrez
- **Incrementa el poder de análisis, síntesis y organización:** Se ven potenciadas cuando se domina un juego de estrategias como el ajedrez.

- **Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión:** Cuando se juega ajedrez debes tener capacidad de resolver problemas muy rápido, por lo que puede ayudar a agilizar por mucho la velocidad en pensar múltiples movimientos en un instante.
- **Estimula la creatividad y la imaginación:** Son un pilar fundamental en nuestro día a día y estas características pueden verse muy potenciadas con el simple hecho de jugar ajedrez.
- **Refuerza el razonamiento lógico-matemático:** Puedes mejorar considerablemente la habilidad de aplicar matemáticas en situaciones nuevas o diferentes al juego.
- **Incrementa el razonamiento abstracto:** Puesto en práctica a través del desarrollo de la capacidad de planificación y trazado de estrategias para lograr un fin, valorar las relaciones entre figuras, anticipar movimientos del oponente.
- **Mejora la percepción visoespacial:** Especialmente desarrollado en personas que poseen una gran capacidad para pensar en tres dimensiones. Propicia el percibir imágenes externas e internas, transformarlas o recrearlas, decodificar información gráfica. Se relaciona con la sensibilidad y la percepción del cerebro frente a aspectos como color, líneas, forma, figura, espacio y la relación que existe entre ellos. La manifiestan las personas que les gusta imaginar, manipular objetos y crear arte, diseñadores, arquitectos, pilotos, entre otros.
- **Mejora el control emocional:** Sobrellevar tanto los éxitos como la frustración y contribuye a la adaptabilidad ante múltiples e inesperadas situaciones.

- **Incrementa el autoestima y confianza:** El esfuerzo a la hora de conseguir lo que se propone e incrementa esta área tan importante de nuestra psiquis.
- **Genera sentido de la responsabilidad:** Plena conciencia de que cada movimiento en el tablero es una decisión que, para bien o para mal, no tiene marcha a atrás, como en la vida misma. Un niño que aprende esto desde la infancia será de seguro un adulto pleno, responsable y feliz.
- **Ayuda a prevenir el Alzheimer:** La capacidad de la memoria tiende a potenciarse y el cerebro ejercita las áreas relativas a las habilidades nemotécnicas, lo cual es un estupendo inhibidor de las condiciones neurológicas que generan el alzheimer.

7.4 Cronograma de Actividades

Tabla 12.

Cronograma de actividades de implementación de los juegos de estrategia Mesa de Ajedrez.

Cronograma de actividades												
Meses y semanas												
Actividades	Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Verificación del espacio físico para la implementación de la mesa de ajedrez.		X	X									
Adquisición de los materiales necesarios para la mesa y sillas.			X	X								
Construcción de mesa y sillas, con profesional de carpintería.					X	X						
Elaboración del tablero de ajedrez.						X						
Adquisición de las piezas para el juego de ajedrez.						X						
Adecuación del espacio para la implementación de la mesa de ajedrez.							X					

Implementación del juego de estrategia en el espacio de salud y bienestar.								X				
Entrega del juego de estrategia mesa de ajedrez al Instituto Superior Tecnológico Tena								X				

Nota: Corresponde al cronograma de implementación del juego de estrategia mesa de ajedrez

7.3 Presupuesto

El costo total de la ejecución del proyecto denominado JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA, fue de 590,00 dólares el mismo que fue financiado por las Autoras.

Tabla 13

Presupuesto

Cantidad	Detalle	Valor Unitario	Valor Total
1	Mesa de madera, con tablero de ajedrez	200, 00	200, 00
4	Sillas de madera	50,00	200,00
1	Juego de 36 piezas de ajedrez	100,00	100,00
1	Letrero identificación del juego de estrategia	30,00	30,00
1	Gastos e adecuación del espacio	60,00	60,00
Total			590,00

Nota: Datos del presupuesto de la ejecución del trabajo de integración curricular

H. CONCLUSIONES

Mediante la aplicación de encuestas a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena, se determinó que en la pregunta 2, tabla 3, gráfico 2, el 95% considera importante la sana recreación para los estudiantes de educación superior, así también en la pregunta 9, tabla 10, gráfico 9, el 87% considera importante la implementación de una mesa de ajedrez para la sana recreación de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena, en base a estos resultados se concluye que es importante la implementación de una mesa de ajedrez como un espacio de sana recreación para la institución de educación superior.

De acuerdo con la información recabada sobre la importancia de la práctica del juego de ajedrez para los estudiantes de educación superior y considerando que este espacio va a ser utilizado por estudiantes y personal docente se cree pertinente la implementación de una mesa de ajedrez que cumplirá con las características establecidas por la Federación Mundial del Ajedrez, en base a la revisión bibliográfica realizada.

Se implementó una mesa de ajedrez, en el Instituto Superior Tecnológico Tena la misma que se elaboró en madera sólida, empotrando un tablero de ajedrez pintado en colores mate, con un juego de 32 fichas de ajedrez de plástico y cuatro sillas para dos jugadores y dos observadores con el propósito de contribuir a establecer hábitos de sana recreación en la comunidad académica.

I. RECOMENDACIONES

A la comunidad académica y Autoridades del Instituto Superior Tecnológico Tena, motivar el uso del juego de estrategia mesa de ajedrez por parte de los estudiantes y el personal docente pues a través de esta investigación se determinó la importancia y los beneficios de la práctica de este deporte sobre todo en el área cognitiva, razonamiento lógico y de resolución de problemas

Es importante que toda la comunidad académica haga uso de este juego de estrategia, también se recomienda que se realicen jornadas de capacitación para que los estudiantes puedan practicar este deporte y la organización de torneos de ajedrez con la finalidad de incrementar las relaciones interpersonales en los estudiantes, contribuyendo a incrementar la calidad académica.

Recomendamos a la comunidad académica de la Institución dar un uso adecuado y responsable a la mesa de ajedrez implementada, cuidando todos sus materiales, con el propósito de que este se pueda conservar y ser usado por las futuras generaciones de estudiantes que ingresan al Instituto Superior Tecnológico Tena.

J. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Estupiñán, M. (2017). La promoción y prevención: pilares para salud y la calidad de vida. *CCM*.
- Ander, E. (2018). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Arias, J. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 202.
- Broustet, J. (2011). *El Deporte y el Enfermo Coronario*. En: *Enciclopedia Medicina del Deport*. Colombia: Colombia: Editorial Intemed.
- Castro, R. (2018). *El estudio, el trabajo y la formación de la juventud*. La Habana: Ilhed.
- DeConceptos.com. (2019). “Ajedrez”. <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/ajedrez>.
- Díaz Gómez, M. (. (2015). La educación musical en la Escuela y el Espacio Europeo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. , 27-37.
- Díaz., R. A. (2015). *Ajedrez, Ajedrecistas y la vida*. Punta Arenas: Ed. Atelí Ltda.
- Escudero, P. (2016). *La investigación en los estudios descriptivos*. Perú: EDUSMP.
- Española, R. A. (s.f). “Ajedrez”. 2019, <https://dle.rae.es/?id=1MllZ9j>.
- Fernández-Amigo, J. &-R. (2011). Canto al ajedrez: enseñar ajedrez con canciones. . *Tendencias pedagógicas*.
- García, L. (2019). *¿Para qué sirve el ajedrez en educación?*”. Argentaria S.A.: Banco Bilbao Vizcaya.
- H. Isabel y G. Martínez. (2010). *Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial médica.

- H.Schiering., B. y. (2018). *Awareness of Thinking and Feelings as a Natural Process for Every Learner: Implications for Guidance*. Inglaterra: Imperio.
- Hong, S. &. (2017). Cognitive Effects of Chess Instruction on Students at Risk for Academic Failure. *International Journal of Special Education*.
- Hoyos, B. (2017). *Metodología de la investigación*. Lima: EDUSMP.
- Lezama, C. (15 de 11 de 2018). *Papel del recreador en la sociedad contemporánea*. Obtenido de red creación: <http://redcreacion.org/documentos.htm>
- Martínez Abreu J, G. A.-F. (2018). Consideraciones sobre el concepto de salud y su enfoque en relación a la salud bucal. . *Rev Med Electron*.
- Martínez Blanco, J. (2011). *Canciones tradicionales españolas*. . Salamanca: Ediciones .
- Mateo, J. (2019). *Programa recreativo para contribuir a la formación de una cultura de empleo racional y sano del tiempo libre en los estudiantes de Cultura Física*. Cuba: FCF Holguín.
- Murray , C., & Hellen , M. (2020). *Ajedrez para niños y adolescentes*. España: Eddip.
- Navarra, C. U. (2019). Desarrollo Psicomotor del niño. *Desarrollo y Neurociencias*.
- Paniagua. B. (2017). Las influencias del Ajedrez en los Procesos Cognitivos. *Universidad Internacional de la Rioja, España*.
- Pérez, B. (2010). *Métodos cuantitativos: herramientas para la investigación*. Colombia: Ediciones Díaz de Santos,.
- Rojas-Vidaurreta, L. (2017). Aproximación al estudio de la flexibilidad cognitiva en niños ajedrecistas. . *Revista Cubana de Medicina Deportiva y Cultura Física*.
- Salud, O. M. (2016). Declaración de los Derechos Humanos. *Organización de las Naciones Unidas* .
- Soler, E. (2012). *La educación sensorial en la escuela infantil*. Madrid: RIALP.

Sosa, D. (2020). Hacia el necesario tránsito del consumismo al protagonismo como concepción de la recreación. *Instituto Superior de Cultura Física.*

Superior, M. E. (2014). Estrategia Nacional de Extensión Universitaria. *La Habana.*

Waichman, P. (2017). *Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico. Ediciones PW.*. Buenos Aires: INDER.

K. ANEXOS

Anexo 1. Oficio de solicitud de permiso para la ejecución del trabajo de integración curricular

Tena, 28 de noviembre 2022

Magister
Lorena Pilar Yáñez Palacios
RECTORA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA
Ciudad:

De nuestras consideraciones:

Por medio del presente reciba un cordial y atento saludo a la vez deseándole éxitos en sus funciones administrativas.

Las señoritas: **ELVA MARIVEL GUERRERO ZAVALA** y **HUERA NUÑEZ RITA VALERIA** estudiantes de la Carrera de Tecnología en Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Tena, solicitamos muy comedidamente a su digna persona autorizar la realización de nuestra investigación del Trabajo de Integración Curricular, en Instituto Superior Tecnológico Tena, con el tema **JUEGOS DE ESTRATEGIA :MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA** , la cual es un requisito para la obtención del título de Tecnólogo en Desarrollo Infantil Integral.

Esperando que nuestro pedido sea favorablemente atendido, reiteramos nuestro sincero agradecimiento

Atentamente,

ELVA GUERRERO
C.C: 1500645872

RITA HUERA
C.C: 1500860075

Anexo 2. Oficio de autorización para la ejecución del trabajo de integración curricular



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO TENA
Tecnología, Innovación y Desarrollo

Secretaría de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación



GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE



Oficio N° ISTT-R-2022-685-OF
Tena, 21 de diciembre de 2022

Señorita
Guerrero Zavala Elva Marivel
ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL

Señorita
Huera Nuñez Rita Valeria
ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL

De mi consideración:

Con un cordial saludo y en atención al documento s/n de fecha 28 de noviembre de 2022; me permito informar a usted que se autoriza realizar el Trabajo de Integración curricular en este instituto, con el tema: **JUEGOS DE ESTRATEGIA: MESA DE AJEDREZ PARA LA SANA RECREACIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA**, requisito previo para la obtención del título de Tecnólogo Superior en Desarrollo Infantil Integral; sin embargo, de existir cambios en el mismo, deberá informar oportunamente a esta Dependencia.

Con sentimiento de distinguida consideración.

Atentamente,

LORENA
PILAR YANEZ
PALACIOS

Firmado digitalmente por LORENA PILAR
YANEZ PALACIOS
DN: cn=LORENA PILAR YANEZ
PALACIOS, o=SECRETARÍA GENE-
RAL DE ADMINISTRACIÓN DE
CERTIFICACIONES DE RECONOCIMIENTO,
Mail=lorenz.palacios@itstena.edu.ec,
c=Ecuador
Fecha: 2022.12.21 16:12:05.00

Ing. Lorena Pilar Yáñez Palacios., MEd.
**RECTORA DEL INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO TENA**



Km 1 1/2 vía Archidona
Napo - Ecuador

Administración
Desarrollo de Software
Gestión de Operaciones Turísticas



0987664845

www.itstena.edu.ec



secretaria.general@itstena.edu.ec

Anexo 3. Formato de encuesta aplicada a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA

ENCUESTA A LA COMUNIDAD ACADEMICA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA

Datos generales

Fecha de aplicación.....

Estimado Participante: Con la finalidad de conocer la importancia de la implementación de juegos de estrategia Mesa de Ajedrez para la sana recreación de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tena, tenga la amabilidad de responder las siguientes preguntas conforme su criterio personal marcando con una X la opción que crea pertinente.

1.- ¿En el Instituto Superior Tecnológico Tena Usted es?

Estudiante	
Docente	
Personal Administrativo	
Personal de Seguridad	

2.- La sana recreación, es una opción para la prevención de conductas de riesgo, generando una alternativa, basándose en el uso de deportes tradicionales. Revisado este contexto; ¿Considera Usted importante la sana recreación para estudiantes de educación superior?

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
----------------	------------	--------------------------	---------------------	-----------------

3. Los juegos de estrategia son aquellos juegos o entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego, uno de los principales juegos de estrategia es el ajedrez. En base a esta definición, ¿Considera Usted que el juego de ajedrez beneficia a la capacidad intelectual de los estudiantes y docentes?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
-----------------------	------------	---------	---------------	-------------------

4. ¿Con que frecuencia Usted práctica algún tipo de juego de estrategia dentro o fuera de la institución: Juego de ajedrez, mesa de futbolines, mesa de pin pon?

Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
--------------------	----------------	----------------	-----------	-------

5. 5. ¿Considera Usted, que mediante la práctica del juego de mesa de ajedrez, los estudiantes podrían incrementar sus habilidades de aprendizaje?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
-----------------------	------------	---------	---------------	-------------------

6. El juego de estrategia es una actividad entretenida que permite fomentar la participación y distracción de las personas en base a este planteamiento, ¿Considera importante el juego de ajedrez para fomentar hábitos de estudio, mejorar la atención y concentración de los estudiantes?

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
----------------	------------	--------------------------	---------------------	-----------------

7. Practicar el juego de ajedrez, tiene múltiples beneficios en el área emocional, cognitiva, fisiológica, tomando en relación estas ventajas ¿Consideraría a este juego beneficioso para los estudiantes?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
-----------------------	------------	---------	---------------	-------------------

8. La práctica de hábitos sanos contribuye a mejorar la salud mental de los jóvenes considerando esto Usted, ¿Cree importante el practicar deportes en los estudiantes?

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
----------------	------------	--------------------------	---------------------	-----------------

9. La adquisición de hábitos de recreación saludables en la juventud es fundamental para el logro de objetivos de los seres humanos. Analizando esta realidad ¿Considera importante la implementación de una mesa de ajedrez en el Instituto Superior Tecnológico Tena, para la sana distracción de la comunidad académica?

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
----------------	------------	--------------------------	---------------------	-----------------

10. En caso de implementarse una mesa de ajedrez como un espacio para la sana recreación, el mismo que será de acceso para toda la comunidad académica. ¿Con que frecuencia Usted haría uso de este recurso?

Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
--------------------	----------------	----------------	-----------	-------

Anexo 4. Acta entrega-recepción Mesa de Ajedrez

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA
CARRERA DE TECNOLOGÍA EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL
ACTA DE ENTREGA – RECEPCIÓN DEL PRODUCTO ACREDITABLE DEL
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

En el Instituto Superior Tecnológico Tena, a los 28 días del mes de febrero de 2023, comparecen: por una parte las señoras estudiantes: RITA VALERIA HUERA NUÑEZ con número de cédula 1500860075 y ELVA MARIVEL GUERRERO ZAVALA con número de cédula 1500645872, quienes realizaron el Trabajo de Integración Curricular y por otra parte, la señora Rosa Gabriela Chipantiza Chipantiza con número de cédula 0401653860 en calidad de Presidenta del Consejo Estudiantil Tecnológico del Instituto Superior Tecnológico Tena

Quienes suscriben la presente **ACTA DE ENTREGA – RECEPCIÓN** de los siguientes materiales.

Cantidad	Descripción	Observaciones
1	Mesa de madera, con tablero de ajedrez de 180 x 180 cm	Nuevo
4	Sillas de madera tipo oficina	Nuevo
36	Piezas de ajedrez plásticas	Nuevo
1	Letrero de identificación "mesa de ajedrez"	Nuevo

Para constancia de su aceptación, las partes suscriben el presente instrumento en dos ejemplares de igual tenor y efecto.

Sra. Rita Valeria Huera

ESTUDIANTE

Sra. Elva Marivel Guerrero

ESTUDIANTE

Sra. Rosa Gabriela Chipantiza

PRESIDENTA DEL CET DEL ISTT

Ing. Lorena Yáñez Palacios, MEd

RECTORA DEL ISTT

TESTIGA DE HONOR

Anexo 5. Fotografías

Foto 1.



Nota: Socialización de la encuesta a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena

Foto 2.



Nota: Aplicación de la encuesta a la comunidad académica del Instituto Superior Tecnológico Tena

Foto 3



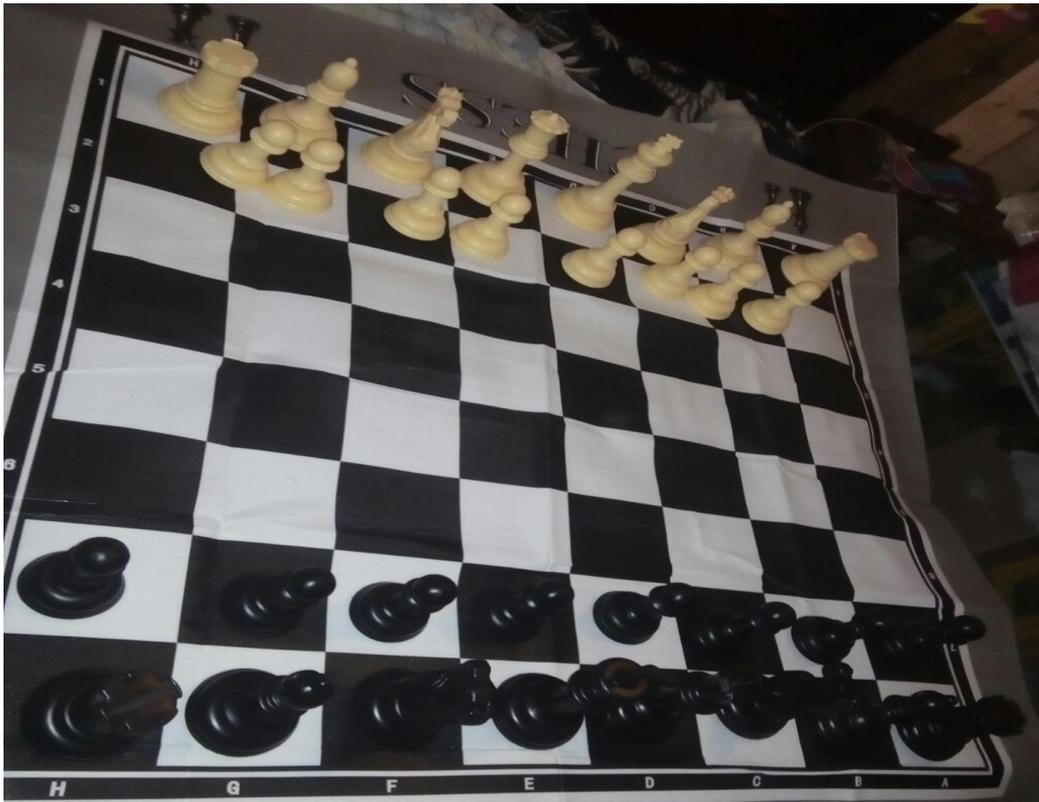
Nota: Construcción de la mesa para el juego de estrategia: mesa de ajedrez

Foto 4



Nota: Elaboración del tablero de ajedrez

Foto 5



Nota: Fichas adquiridas para el juego de mesa ajedrez

Foto 6



Nota: Mesa y sillas para el juego de mesa ajedrez

Foto 7



Nota: Acto de entrega del Juego de estrategia mesa de ajedrez al Instituto Superior Tecnológico Tena

Foto 8



Nota: Firma de acta entrega recepción del juego de estrategia Mesa de Ajedrez

Foto 9



Nota: Juego de estrategia mesa de ajedrez implementado en el Instituto Superior Tecnológico Tena