

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia del ajedrez, se han realizado diversos estudios que pretenden averiguar qué beneficios genera la práctica de este hermoso deporte - ciencia. Actualmente este juego es recomendado por muchos psicólogos, debido a que está comprobado que es capaz de desarrollar muchas habilidades y capacidades innatas en los seres humanos, debido a todo esto algunos países como Brasil, España, Cuba, Rusia, Estados Unidos entre otros han integrado al ajedrez como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles de formación.

El ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez, justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos.

Esta investigación pretende además, resaltar la práctica del ajedrez relacionada con diferentes destrezas cognoscitivas como ser: Cociente intelectual, habilidad verbal, habilidad de ejecución, y el nivel de autoestima en niños que practican y no practican ajedrez.

En el **Capítulo I**, planteamiento del problema y la justificación del mismo; es decir, relacionado a conocer el cociente intelectual y el nivel de la autoestima en niños que practican y no practican ajedrez.

La finalidad del trabajo consiste en hacer una evaluación de distintos aspectos relacionados al cociente intelectual, habilidad verbal, habilidad de ejecución y nivel de autoestima.

En el **Capítulo II**, corresponde al diseño teórico, el cual contiene las variables de estudio, así como los objetivos, tanto generales como específicos, también las diferentes hipótesis planteadas, que guiaron la presente investigación.

En el **Capítulo III**, está destinado al marco teórico, contiene el enmarque referencial bibliográfico sobre el cociente intelectual, se describen todas las corrientes que existen sobre la problemática, los conceptos relativos a inteligencia, cociente intelectual, habilidad verbal, habilidad de ejecución y autoestima.

En el **Capítulo IV**, se hace referencia a la metodología, la tipificación de la investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, el procedimiento y el tipo de análisis e interpretación de los resultados.

En el **Capítulo V**, se realizó un trabajo de sistematización de los hallazgos más importantes del trabajo de investigación y la interpretación de los mismos, a través de una descripción de los datos, mediante cuadros de distribución de frecuencias, porcentajes y gráficos. El análisis de los datos se hizo mediante una metodología de tipo cuantitativa y cualitativa.

Finalmente, en el **Capítulo VI**, se exponen las conclusiones a las cuales se llegó, para que posteriormente se puedan formular algunas recomendaciones, en función a cada uno de los objetivos planteados para este estudio de investigación.

I. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de la historia del ajedrez, se han realizado diversos estudios que pretenden averiguar qué beneficios genera la práctica de este hermoso deporte - ciencia. Actualmente, este juego es recomendado por muchos psicólogos, debido a que está comprobado que contribuye a desarrollar muchas habilidades y capacidades innatas en los seres humanos, debido a esto algunos países como Brasil, España, Cuba, Rusia, Estados Unidos entre otros han integrado al ajedrez como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles de formación.

Es por ello, que en la actualidad es considerado como una de las bases que orientan el proceso educativo en los distintos niveles de formación, ya que emplaza a los niños y niñas a pensar por cuenta propia a través, de la creatividad.

“El ajedrez es uno de los juegos de mesa más antiguos y tradicionales que se juegan en el mundo entero, sin distinción de razas, culturas y costumbres sociales” (*López J. 2009:34*)

Durante mucho tiempo, el sistema educativo operó asumiendo que asegurar que los niños lleguen a la escuela era suficiente para que aprendan, y se enfatizó en la universalidad de la educación. Aun así en la educación universal quedan muchos desafíos para llevar adelante al sistema educativo, que sin duda es la principal fuente de desarrollo de una sociedad.

En Bolivia (Vila,J.2010), la Escuela Superior de Ajedrez “Jaque Mate”, pone en relieve que el ajedrez genera un mejor rendimiento escolar, puesto que los niños adquieren destrezas cognitivas, disciplina y cumplimiento de tareas, este rendimiento se ve en un incremento considerable.

Gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que los niños y niñas desarrollen múltiples habilidades mentales, entre éstas, el desarrollo intelectual como aspecto fundamental, que sin duda, optimizará sus procesos de aprendizaje.

De esta manera el ajedrez hoy en día se ha convertido en un instrumento de educación útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que permite a los estudiantes crear hábitos de estudio, fomentar la superación mediante el conocimiento, mayor confianza y autoestima.

Desde esa perspectiva, más allá del placer intelectual que genera este milenario juego, se puede aprovecharlo en el campo educativo para desarrollar diversas habilidades mentales a través de la resolución de problemas concretos. Además se considera que la práctica frecuente del ajedrez no hace más inteligente al niño, sino que lo ayuda a utilizar mejor sus capacidades intelectuales innatas. (Olías, J.2006:15).

“El tablero de ajedrez es un campo de entrenamiento para el desarrollo de las capacidades mentales de los niños y niñas” (Chacón, J.2012:21).

En **Tarija** no se hallaron investigaciones acerca de esta temática, sin embargo, la Escuela Municipal de Ajedrez lleva a cabo constantes invitaciones a las diferentes unidades educativas cada año, para así lograr que los directores y profesores incentiven a los alumnos a practicar regularmente el juego de ajedrez, recalcando los beneficios que tiene esta práctica en el campo de la educación. En las escuelas no hay la implementación del juego de ajedrez para eso tiene que haber resultados e investigaciones.

En función a todo lo anteriormente expuesto se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el cociente intelectual y el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican y no practican ajedrez en la ciudad de Tarija?

1.2 JUSTIFICACIÓN

La iniciativa del presente trabajo de investigación está dirigida a conocer qué diferencias existen del cociente intelectual y el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican ajedrez, en relación a los niños que no practican de la ciudad de Tarija.

Hoy en día más que nunca se necesita conocer la importancia que tiene la práctica del juego de ajedrez debido a que es una temática quizás no tomada en cuenta hasta el momento, pero que constituye de gran importancia a nivel internacional, nacional y sobre todo regional. Porque estudios revelan que el juego de ajedrez es productivo en el ámbito de la psicopedagogía en el contexto educacional.

Además, se considera esta investigación es relevante debido a que al determinarse la forma de desarrollar el juego de ajedrez como herramienta de aprendizaje, permitirá emitir conclusiones y sobre todo, indagar y profundizar acerca de la necesidad en los niños y las niñas de llevar a cabo esta actividad. Y porque no a la implementación como parte didáctica en las escuelas.

El ajedrez tiene un enorme potencial educativo y formativo, puede actuar como canalizador de un importante número de aspectos de carácter psicológico. Conducirá además a nuevas perspectivas de una visión educativa.

El ajedrez posee un amplio abanico de virtudes pedagógicas en lo que al desarrollo psicológico de la persona se refiere. La (UNESCO) es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura es un organismo especializado de las Naciones Unidas, que recomendó la introducción del ajedrez en los colegios tomando como modelo la larga experiencia de los países de Europa.(Chacón, J.2012:28)

La información recabada permitió realizar un análisis el cual va dirigido a diferentes niveles tanto a nivel teórico y práctico. Además que con la información recabada se realizó un análisis profundo de los beneficios de este juego.

Remarcando que el aporte teórico se prioriza en la presentación de teoría al respecto, fundamentado por los resultados obtenidos y que tienen un rigor científico. Así mismo, este estudio permitió tener un mayor conocimiento sobre la temática investigada, como fue: Conocer la diferencia de niños que practican el juego de ajedrez en relación a niños que no lo practican.

Es así que la presente investigación dará acceso a futuros investigadores, una base de conocimientos con la información teórica respecto de esta temática. Los resultados obtenidos se constatan en el aporte práctico de la investigación, ya que servirán para diferenciar el nivel del cociente intelectual y la autoestima de los niños que practican y los que no practican el juego del ajedrez.

así también para continuar el abordaje sobre este tema, ya se contará con un referente tanto teórico como metodológico de cómo abordarlo, debido a su relevancia que tiene en estos tiempos, dentro el contexto educativo.

II. DISEÑO TEÓRICO

2.1. PROBLEMA CIENTÍFICO

¿Cuál es el cociente intelectual y el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican y no practican ajedrez en la ciudad de Tarija?

2.2. OBJETIVOS

2.2.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar mediante un estudio comparativo el cociente intelectual y el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican y no practican ajedrez en la ciudad de Tarija.

2.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de habilidad verbal que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no lo practican.
- Determinar el nivel de ejecución que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican.
- Establecer el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican.

2.3. HIPÓTESIS

Los niños que practican ajedrez evidencian tener un cociente intelectual normal alto o brillante con un nivel de autoestima alta, en contraposición a los niños que no practican ajedrez que revelan tener un cociente intelectual promedio y un nivel de autoestima baja.

Hipótesis específicas:

- Los niños de 7 a 9 años de edad que practican el ajedrez presentan un nivel de habilidad verbal normal alto o brillante en relación a los niños que no practican, quienes presentan un nivel de habilidad verbal promedio.
- Los niños de 7 a 9 años de edad que practican el ajedrez presentan un nivel de habilidad ejecución normal alto o brillante, en relación a los niños que no practican estos presentan un nivel de habilidad ejecución promedio.
- El nivel de autoestima de los niños que practican ajedrez es alta, en relación a los niños que no practican tienen un nivel de autoestima baja.

2.4.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INIDICADOR	ESCALA
Cociente Intelectual	Es la capacidad agregada o global del individuo para actuar hacia la consecución de un propósito, pensar racionalmente e interactuar efectivamente con el medio ambiente. Así mismo define un nivel de inteligencia, al comparar la ejecución de un sujeto de cualquier edad con los puntajes promedios obtenidos por sujetos de su mismo grupo. "Wechsler."	• Verbal	• Información general • Comprensión general • Aritmética • Analogías • Vocabulario • Retención de dígitos	130 y más, muy superior 120-129 superior 110-119 normal alto o brillante 90-109 promedio 80-89normal bajo 70-79 limítrofe 69 y menos, deficiente mental
		• Ejecución	• Completamiento de figuras • Ordenamiento de historias • Construcción con cubos • Composición de objetos • Claves • Laberintos	130 y más, muy superior 120-129 superior 110-119 normal alto o brillante 90-109 promedio 80-89 normal bajo 70-79 limítrofe 69 y menos, deficiente mental "Test de inteligencia para niños WISC"

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INIDICADOR	ESCALA
Autoestima	Es la evaluación que el individuo hace y mantiene por costumbre sobre sí mismo, expresa una actitud de aprobación e indica el grado en el que el individuo se cree capaz, importante, exitoso y valioso. Es decir, es el juicio personal de valor que se expresa en las actitudes que el individuo mantiene acerca de sí mismo. “Coopersmith”	➤ Escala general	Consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales.	39 o menos, muy baja 40 – 47 baja 48 – 54 medio 55 – 59 alta 60 o más, muy alta
		➤ Escala Social	Es la valoración que el individuo realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo en relación con sus interacciones sociales.	39 o menos, muy baja 40 – 47 baja 48 – 54 medio 55 – 59 alta 60 o más, muy alta
		➤ Escala Escolar	Es la evaluación que el individuo hace y con frecuencia sostiene sobre sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar.	39 o menos, muy baja 40 – 47 baja 48 – 54 medio 55 – 59 alta 60 o más, muy alta.

		➤ Escala del Hogar	Evaluación que el individuo hace y frecuentemente mantiene con respecto a sí, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar	39 o menos, muy baja 40 – 47 Baja 48 – 54 medio 55 – 59 Alta 60 o más, muy alta “Inventario de Autoestima de Coopersmith Escolar”.
--	--	--------------------	---	---

III. MARCO TEORICO

A continuación se presenta de manera esquemática el desarrollo de la teoría correspondiente a la investigación.

Dentro del desarrollo de la investigación los puntos conceptuales son: historia del ajedrez, definición del ajedrez, juego de ajedrez, conceptualiza el cociente intelectual, inteligencia, habilidad verbal, habilidad de ejecución y autoestima.

Cada variable respectivamente está respaldada por los diferentes autores que han estudiado estos aspectos

3.1. AJEDREZ

El ajedrez es un juego competitivo entre dos personas y también está considerado como un deporte. La definición formal del ajedrez se acerca a: un juego de mesa practicado por dos personas sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (mitad blancas y mitad negras), sobre el que se encuentran dos grupos de figuras enfrentados (blancas y negras) y cuyo objeto es rendir o dar jaque mate al rey adversario. (Fernández, F.2010:57).

Los componentes que lo conforman son: el tablero y las piezas. Para el estudio y la práctica del ajedrez conviene dividir la jugada en tres partes: La apertura, el medio juego y el final, las cuales están ligadas entre sí.

Según Capablanca en su libro “Lecciones Elementales”, quien dijo que *“El ajedrez es algo más que un juego. Es una diversión intelectual, que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es también un medio de acercamiento social e intelectual; el ajedrez es en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico; un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar”*. (Capablanca, J.1989:53).

El ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, podría ser un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje.

3.1.1. Objetivo del juego

El ajedrez se juega entre dos personas que mueven de forma alterna sus piezas sobre un tablero cuadrado de 64 casillas de color blanco y negro. Al inicio del juego cada jugador cuenta con dieciséis piezas (1 rey, 1 dama, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres y 8 peones). El jugador que tenga las piezas blancas es el que inicia el juego.

El objetivo de cada jugador es colocar al rey del oponente "bajo ataque" de tal manera que el oponente no tenga jugada legal que evite la captura de su rey en la jugada siguiente. El jugador que logra este objetivo se dice que ha dado jaque mate al rey adversario y ha ganado el juego. El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego. Si la posición es tal que ningún jugador tiene la posibilidad de dar jaque mate, el juego queda en empate. (*Barrera, J.2002:76*).

3.1.2. Movimiento de las piezas

Cada pieza se mueve en el tablero de forma diferente:

- El rey se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla.
- La dama también se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero, el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.
- El alfil sólo se puede mover en dirección diagonal, tantas casillas como se desea hasta topar con otra pieza o el borde.
- La torre sólo se puede mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

- El caballo se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de L, siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.
- El peón sólo puede avanzar una casilla en dirección vertical, a diferencia del resto de piezas, no puede ir hacia atrás y no puede capturar a las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar a las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos. (Capablanca,R.1986:89).

3.1.3. Reglas del juego

Para comenzar a jugar el sistema elegirá el color de las piezas en forma aleatoria para quien coloca el reto (es posible elegir el color al colocar el reto y se alterna en las revanchas siempre). El primer movimiento corresponde al usuario que lleva las piezas blancas y luego el segundo movimiento a quien lleve las piezas negras, dando lugar a un movimiento por turno. La partida tendrá las características que el jugador que pone reto elija, entre ellas el tiempo máximo de reflexión para toda la partida y si tiene incremento por jugada o si no lo tiene. Se debe proteger el rey del jaque (ataque) al capturar la pieza atacante, mover el rey de esa posición o interponer una pieza entre la atacante y el rey. El rey nunca es capturado; es forzado a caer en jaque mate, en ese punto el juego termina. Se denomina jaque mate cuando el rey está siendo amenazado y no hay posible movimiento para evitar estar en jaque. Fin de la partida.

Ganador

- Gana la partida el jugador que logra hacerle Jaque Mate al rival.
- Gana la partida el jugador cuyo contrincante se rinde.

Perdedor

- Pierde la partida el jugador cuyo tiempo se ha agotado.

- Pierde la partida el jugador cuyo rey ha sufrido un jaque mate. (Sánchez, C.2008).

3.1.4. Campeones del mundo

El ajedrez se empieza a perfilar como deporte a mediados del siglo XX y en el año 1924, en París, se constituye la federación mundial de ajedrez (FIDE). Entre los jugadores más sobresalientes en la historia del ajedrez en el mundo se encuentran: Wilhelm Steinitz (Austria), primer campeón del mundo 1886-1894. Steinitz fue creador de la escuela científica de ajedrez. Emanuel Lasker (Alemania), defendió el título mundial durante 27 años (1894 – 1921), utilizó la psicología para ganar sus partidas; José Raúl Capablanca y Graupera (Cuba), fue el primer latino que obtuvo el título de campeón del mundo, su método: lógica del juego y sentido común; Alexander Alexandrovich Alekhine, (Ruso-francés), primer campeón de la unión de repúblicas socialistas Soviéticas. Fue el primero en establecer los fundamentos de la táctica.

Mijael Nekhemievich Tal (soviético), fue el más breve y brillante campeón del mundo. En su estilo predominó la creatividad, la imaginación y la táctica. Boris Spassky (ruso-francés). Campeón del mundo en la época dorada de la escuela soviética de ajedrez, fue su más digno representante y es considerado “Una leyenda”. Robert James Fischer, (estadounidense), 1972-1975. Considerado el genio más grande que ha dado el ajedrez y el precursor del actual desarrollo del ajedrez en el mundo. Garry Kimovich Kasparov (Rusia), 1985-1993. Obtiene el título en Sevilla, España, al derrotar en una maratónica prueba en tres encuentros al ruso Anatoli Karpov, tras seis meses y 48 partidas.

En el año 2008, Viswanathan Anand (India), vence a Vladimir Kramnik, convirtiéndose en el décimo quinto campeón del mundo. Se destaca por su creatividad en los finales, su forma de juego es similar a la del cubano Capablanca: sencillo, lógico, con gran sentido común y una gran innovación en el repertorio de aperturas. (Sánchez, C.2008).

3.1.5. Historia del campeonato mundial de ajedrez femenino

Vera Menchik-Stevenson (Rusia), fue la primera campeona mundial desde 1927, defendió su título hasta 1944. Zsuzsa Polgar (Hungría), fue la octava campeona del mundo, ubicándose entre los 10 mejores jugadores del mundo en la rama masculina.

En la actualidad China y Rusia se disputan la supremacía en la rama femenina. China con Xu Yuhua y Rusia con Aleksandra Kosteniuk.

A partir de estos datos se puede indicar que no existe mucha presencia femenina en el campo del ajedrez, debido a que existe sólo una mujer entre los 100 mejores jugadores de ajedrez del mundo.

Se puede decir que no tiene nada que ver con la inteligencia, es cuestión de estadística, por ejemplo hay muchos más niños aprendiendo a jugar ajedrez que niñas. Las niñas tienen un interés más reducido en la práctica del ajedrez a diferencia de los niños, así lo afirman los estudios socio científicos. (*Campeonato- Mundial -de Ajedrez Femenino* <http://ajedrez.about.com/od/famouschessplayers/a/Womens-World-Chess-Championship.htm>)

3.1.6. Edades aproximadas de inicio de la práctica del ajedrez

Los niños pueden iniciar el aprendizaje del ajedrez desde la edad de 3 años y en algunos casos, hasta más pequeños. A la edad de 4 o 5 años ya pueden iniciar su participación en torneos. En varios países, como Estados Unidos, existen torneos en categorías preescolares en los cuales participan niños y niñas de 4 y 5 años. A nivel nacional, panamericano y mundial existen torneos oficiales en categorías de menores de 10 años, los cuales exhiben un alto grado de nivel ajedrecístico.

Uno de los más connotados campeones mundiales, el cubano José Raúl Capablanca, inició la práctica del ajedrez a los 5 años de edad.

Se puede indicar que a partir de los 3 años o cualquier edad es buena para iniciar la práctica del ajedrez ya sea para efectos de diversión y entretenimiento, de competición o para apoyar en los niños el desarrollo de las capacidades intelectuales y las habilidades de inteligencia emocional. No obstante, se debe de tener sumo cuidado en cómo introducir al niño al mundo del ajedrez y mantener su interés en él, un mal manejo a edades tempranas podría des-estimular su interés y su aprendizaje y desaprovechar así las bondades de esta excelente herramienta educativa.

Lo recomendable en el caso de los niños de 3 a 5 años, se recomienda que las sesiones no sean mayores a 10 minutos y en el caso de los niños de 6 a 7 años, no sean mayores a 20 minutos. *(Web Ajedrez para todos A qué edad pueden iniciarse los niños en la práctica del ajedrez. <http://ajedrezparatodos.es/formacion.html>).*

Según, Olías (2006), autor del libro “Desarrollar la Inteligencia a través del Ajedrez” y Presidente del Comité de Competición y Disciplina de la Federación Madrileña de ajedrez, argumenta que la edad de 3 años es el momento ideal para comenzar a practicar el ajedrez. Para el señor Olías, cuánto antes inicien los niños a practicar más ventajas podrán obtener. El señor Olías llegó a estas conclusiones tras años de practicar la enseñanza del ajedrez en niños de esas edades.

Otro reconocido escritor, ajedrecista, conferencista e investigador y promotor de la enseñanza del ajedrez en las escuelas, con amplia experiencia en la enseñanza del ajedrez, el venezolano Uvencio Blanco, promueve el establecimiento de programas que introduzcan a los niños al ajedrez desde edades preescolares, entre los 4 y los 7 años. (<http://www.ajedrezparatodos.es/formación.html>)

3.2. EL AJEDREZ COMO UNA HERRAMIENTA

El ajedrez puede desarrollar muchas capacidades, entre las principales podemos destacar al ajedrez como un medio de:

- Transmisión de valores: Como ser la tolerancia, el respeto al contrario, deportividad, esfuerzo compañerismo, competitividad, estudio, concentración, etc., necesarios para ser un buen jugador de ajedrez.
- El ajedrez como herramienta educativa: A través de la cual los alumnos potencian sus capacidades personales y de aprendizaje para ponerlas en práctica en todos los ámbitos de la vida. Ya sea para relacionarse con la sociedad o para mejorar como personas individuales. El ajedrez será una puerta abierta al aprendizaje de otras materias como matemáticas, comprensión lectora, visión espacial, pensamiento lógico, toma de decisiones, etc. A qué edad pueden iniciarse los niños en la práctica del *(ajedrez* <http://ajedrezparatodos.es/formacion.html>).

El ajedrez puede ser practicado con uno o varios objetivos, dentro de los cuales podemos destacar:

a) Diversión y entretenimiento, b) competición, c) mejoramiento de la concentración, la memoria y la creatividad, b) y d) complemento a la educación y formación de niños y jóvenes.

Independientemente de los objetivos con los que las personas practican el ajedrez, a éste se le han reconocido múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y de las habilidades de inteligencia emocional. Muchos de esos beneficios han sido probados mediante diversas investigaciones realizadas en varios países en las últimas décadas. Los beneficios de la práctica del ajedrez se han manifestado también como una mejora del coeficiente intelectual y del rendimiento escolar de la mayoría de los niños y jóvenes que lo han practicado.

Un estudio pionero en Europa, en el que ha participado un grupo de estudiantes de centros escolares, ha revelado los beneficios del ajedrez en la práctica continua extraescolar, en los escolares 6 a 16 años, mostrando así el aumento en la capacidad de abstracción verbal, atención, resistencia a la distracción, organización perceptiva,

análisis, síntesis, coordinación visual-motora, rapidez, planeamiento y previsión. (Ferguson, R 2001).

El ajedrez ha sido considerado como un medio para que los niños aumenten su destreza mental, la concentración, la memoria y la capacidad de análisis.

3.3. POTENCIALIDADES QUE DESARROLLA EL JUEGO DE AJEDREZ

Acercándonos más a un estudio profundo, según López, el ajedrez es más que un simple juego, le permite al hombre aprender a pensar, a razonar, a reflexionar sobre la información que recibe para interpretarla y transformarla. Promueve la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en un proceso mental activo en la búsqueda de soluciones personales. Influye en la formación de valores, en el desarrollo del talento lo que facilita aplicar las ideas, en diversas circunstancias. . (López, J.2009:15).

A su vez “Ajedrez en el aula”(2010), un equipo encargado de la enseñanza del ajedrez a toda edad, partiendo de la enseñanza preescolar, indican que el ajedrez gracias a sus características lúdicas e intelectuales, se considera como un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Esto es debido a que el juego principalmente requiere de razonamiento, abstracción al momento de realizar los movimientos, también precisa mucha atención y destreza mental. Es por eso que actualmente se destaca por ser un deporte ciencia.

Considerando los estudios y experiencias en función del juego de ajedrez, destacamos la importancia de este juego en el ámbito educativo por poseer importantes características lúdicas en el desarrollo de las habilidades mentales y cognitivas. Dentro de la Psicología podemos indagar sobre la relevancia de la práctica del juego de ajedrez que se manifestará en bien del desarrollo no sólo cognitivo, sino también en el aprendizaje e internalización de reglas, normas, valores, etc. que serán aplicados en las diferentes etapas de la vida.

3.4. VENTAJAS DE LA PRÁCTICA DEL JUEGO DE AJEDREZ

El niño que aprende a jugar ajedrez mejoran significativamente las notas del colegio, de hecho, el 80% de los niños que practican ajedrez ocupan los primeros puestos en sus clases, esto quizás no porque sean más inteligentes, sino porque tienen más desarrolladas las capacidades de atención y concentración. (Olías, J.2006:15).

Dentro de las principales capacidades psicológicas que desarrolla el juego del ajedrez están las Capacidades intelectuales, formación del carácter.

3.4.1. Capacidades intelectuales

Caracterizando las capacidades intelectuales tenemos: la atención y concentración, análisis y síntesis, razonamiento lógico matemático y la creatividad e imaginación. Las cuales son capacidades que se desarrollan rápidamente mediante la práctica del juego de ajedrez, generalmente al encontrarse muy a menudo en situaciones de búsqueda de soluciones rápidas, lo que implica aplicar el razonamiento lógico, la imaginación y la creatividad de manera que facilite el triunfo.

Según Morales, plantea que “Los beneficios intelectuales del ajedrez no terminan aquí. La práctica de este juego puede convertirse en un ejercicio para el desarrollo de algunas particularidades individuales del pensamiento. El hecho de ser el ajedrez algo muy individual, donde el jugador debe tomar constantemente sus propias decisiones, contribuye a desarrollar la capacidad de plantearse el nuevo problema y de resolverlo con las propias fuerzas. A esto se le ha llamado dependencia de pensamiento y es en ella donde se manifiesta el carácter creador del mismo”. (Morales, 2002:245).

Este juego principalmente requiere razonamiento, abstracción al momento de realizar los movimientos, también precisa mucha atención y destreza mental.

3.4.2. Formación de carácter

Dentro de la formación del carácter destacamos: el concepto de organización, control emocional, expresión razonada, sentido de responsabilidad, toma de decisiones. Evidentemente un adecuado manejo de las emociones favorecerá al desarrollo del juego, el jugador no puede dejarse llevar por la ira o la impulsividad, tiene que reflexionar con mayor cuidado y actuar premeditadamente, ya que el juego no está delimitado por el azar o por factores externos. Con respecto a la autoestima indicamos que el juego requiere mucha confianza y sobre todo hay una valoración del esfuerzo presentado en el momento del juego, cuando un niño va comprendiendo el juego también se desarrolla su capacidad de emprender otros tipos de actividades con esa misma seguridad.

En su estudio experimental sobre la influencia del ajedrez en el desarrollo de la autoestima de los niños, aplicaron un programa de enseñanza del juego de ajedrez en el cual al inicio del experimento los dos grupos (control y experimental) se encontraban en un mismo nivel de autoestima, a medida que finalizó el estudio los resultados indican que el nivel de autoestima del grupo experimental era ligeramente superior en comparación del grupo control. Al respecto (*Nuñez, E. y Rojas, H.2002:196*).

3.5. SEGUNDA INFANCIA

La segunda infancia es una etapa particular en la vida de un niño, en la que suceden muchas cosas importantes. Generalmente parte desde los 6 años hasta el inicio de la pubertad.

Considerando las etapas evolutivas de Piaget, (1999), en esta edad se ubica el periodo de las operaciones concretas, para lo cual un niño debe estar estructurado totalmente, esto corresponde a tener un desarrollo exitoso de todo el razonamiento abstracto, lógico matemático, verbal y también social. Las operaciones concretas se dan a partir de los 7-11 años.

Este período ha sido considerado algunas veces como una fase del anterior. En él, el niño hace uso de algunas comparaciones lógicas, como por ejemplo: la reversibilidad y la seriación. La adquisición de estas operaciones lógicas surge de una repetición de interacciones concretas con las cosas, aclarando que la adquisición de estas operaciones se refiere sólo a objetos reales.

Con esta adquisición de las operaciones concretas, se produce una serie de modificaciones en las concepciones que el niño tiene sobre las nociones de cantidad, espacio y tiempo, y abre paso en la mente del niño a las operaciones formales que rematan su desarrollo intelectual.

El periodo de desarrollado que va de los 6 a los 12 años, tiene como experiencia central el ingreso al colegio. A esta edad, el niño debe salir de su casa y entrar a un mundo desconocido, donde aquellas personas que forman su familia y su mundo hasta ese momento, quedan fuera. Su éxito o fracaso en este periodo va depender en parte de las habilidades que haya desarrollado en sus seis años de vida anteriores.

Este hecho marca el inicio del contacto del niño con la sociedad a la que pertenece, la cual hace exigencias que requieren de nuevas habilidades y destrezas para su superación exitosa, y es, a través del colegio, que se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto. El colegio puede ser una prueba severa de si se han logrado o no las tareas del desarrollo de las etapas anteriores, ya que el periodo escolar trae a la superficie problemas que son el resultado de dificultades previas no resueltas. (*Shaffer, D. y Kip, K. 2007*).

Correspondientemente al estudio del juego de la práctica de ajedrez, se supone que a esta edad están plenamente conformados a nivel cognitivo y se espera que se destaquen en este tipo de actividades, no existen dificultades para ejercer la práctica del juego, las rivalidades siempre estarán presentes en el grupo de pares, lo cual promueve que ellos practiquen aún más.

3.6. CAPACIDAD INTELECTUAL

- **Atención y concentración:** Está es una de las capacidades que más rápidamente desarrolla el ajedrez en quienes lo practican. El desarrollo de una partida puede ser arduo, con múltiples alternativas y tener una duración significativa. Una desatención puede ocasionar la pérdida de la misma. Por lo tanto, el ajedrecista debe mantener un altísimo grado de atención y concentración durante la misma. Esta mejora en la capacidad de concentración se llega a manifestar también en otras áreas de desempeño de la persona. Por ejemplo: El caso de un niño de siete años que, tras un año de estudio de ajedrez, pasó del último al primer lugar de su clase (*Olías, J.2006:17-18*).
- **Análisis y síntesis:** Durante la partida de ajedrez, el jugador se enfrenta en cada jugada a múltiples alternativas y a la necesidad de contestar a la amenaza del contrario y a plantear una amenaza a su contrario. Ello hace que deba analizar múltiples alternativas de respuesta y sintetizar cuál es la más apropiada, desarrollando a la vez un pensamiento crítico. (*Ibídem,2006:17-18*).
- **Memoria:** Debido a la multiplicidad de alternativas para cada jugada durante una partida de ajedrez y al relativo corto tiempo para escoger la mejor respuesta, para el ajedrecista la memoria es un aliado muy importante. Muchas de las repuestas pueden basarse en la experiencia o el conocimiento del ajedrecista de posiciones similares jugadas o estudiadas en otras partidas. (*Olías, J.2006:19*).
- **Resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión:** Durante la partida, el ajedrecista enfrenta diferentes problemas para los que debe definir y aplicar una estrategia de solución. Como el tiempo es un factor limitante en las partidas de ajedrez, deben también tomarse importantes decisiones sobre la estrategia a seguir bajo presión de tiempo.

- **Creatividad e imaginación:** En el ajedrez no es suficiente con responder a las jugadas del oponente o tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente. A fin de lograr ventajas claras sobre su oponente, el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a la que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas. *(Olías, J.2006:19).*
- **El razonamiento lógico-matemático:** El tipo de razonamiento empleado en el ajedrez es similar al utilizado en las matemáticas. Algunas investigaciones han mostrado una importante correlación entre la práctica del ajedrez y el mejoramiento de las habilidades lógico-matemáticas en los niños y jóvenes. Existen diversos ejemplos en los que la práctica del ajedrez produjo la mejora del rendimiento escolar en materias como matemáticas. *(Ibídem,2006:19).*

3.7. HABILIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

- **Control emocional:** El desarrollo de una partida de ajedrez requiere de un alto grado de control emocional. Un jugador no se puede dejar llevar por la ira o la frustración ante una mala jugada realizada, pues podría no lograr recuperarse y perder la partida. Ante una mala jugada propia, el ajedrecista debe actuar de forma fría para que el oponente no lo perciba y definir una nueva estrategia para sobreponerse al error. El ajedrez también permite al niño aprender a controlar sus sentimientos de frustración ante la derrota y convertirlos en energía positiva para enfrentar el próximo reto superando los errores cometidos.
- **Sentido de transparencia:** En el ajedrez se requiere el seguimiento de una serie de reglas cuyo incumplimiento no es aceptable y es penalizado. Tampoco, el jugador no puede echarle a nadie la culpa de sus errores. Son sus propias capacidades y acciones las que determinan su desempeño. El jugador debe aprender a ser honesto e íntegro consigo mismo y con quienes le rodean. En el ajedrez se promueve la honestidad y la integridad del jugador.

- **Adaptabilidad:** Durante el transcurso de una partida se presentan múltiples situaciones inesperadas, que exigen al jugador adaptar sus estrategias de acuerdo a la nueva situación en el tablero de juego.
- **Sentido de logro y autoestima:** El ajedrez es un combate mental en el que para mejorar hay que empezar dominándose a sí mismo e ir subiendo el nivel de juego mediante estudio, esfuerzo, experiencia y práctica. La suerte no es un factor de importancia en el juego; es el mejoramiento de las habilidades y el conocimiento del jugador el que le hará mejor. Esto hace que conforme se vaya mejorando en el juego se vaya incrementando la autoestima de la persona y se vaya tomando más confianza para aprender y enfrentar otras situaciones y campos de acción.
- **Iniciativa:** El éxito en el ajedrez requiere de mucha iniciativa durante el desarrollo del juego.
- **Empatía:** En el ajedrez es muy importante comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones para anticiparse a su estrategia y acciones.

Trabajo en equipo y colaboración: A pesar de ser un juego individual, en ajedrez existen torneos que se juegan en equipos de 4 a 8 personas. En estos torneos el desempeño global depende de todo el equipo. Para tener éxito se desarrolla un trabajo de colaboración entre todos los miembros del equipo, previo a las partidas. Este mismo sentimiento de trabajo en equipo y colaboración se desarrolla a nivel de los clubes de ajedrez y las escuelas en las que se practica. También, es práctica común en los torneos de ajedrez el que los jugadores analicen las partidas después de finalizadas, lo cual es un trabajo ejemplar de colaboración para el mejoramiento del

opponente. (*“ventajas del juego de ajedrez”*,2013.<http://ajedrezparatodos.es/ventajas-del-ajedrez.html>)

3.8. INTELIGENCIA

Según Sperman: “la inteligencia es la facultad de percibir ideas universales, de formar conceptos abstractos y, sobre todo, de percepciones ideales, de juicio y razonamiento” (<http://psicopsi.com/Diferentes-conceptos-inteligencia>)

Así mismo, J. Piaget: *“la inteligencia y el pensamiento no son atributos naturalmente dados, sino que son complejos procesos cognitivos que tienen una base orgánico-biológico, pero que resultan de las relaciones que establece un sujeto que quiere activamente conocer y el mundo-social-cultural-material que lo rodea y que será conocido.”*(Piaget, J.1999:60).

Piaget, parte de una premisa: los conocimientos no proceden ni de la sola experiencia de los objetos, ni de una programación innata preformada en el sujeto, sino de construcciones mentales sucesivas con constantes elaboraciones de nuevas estructuras que van dando lugar a niveles sucesivos del desarrollo cada vez más complejos e integrados.

Wechsler: autor de varias de las pruebas de inteligencia más populares, hoy en día define la inteligencia como” la capacidad agregada o global del individuo para actuar hacia la consecución de un propósito, pensar racionalmente e interactuar efectivamente con el medio ambiente”. En esta definición Wechsler evita asumir alguna posición con respecto a si el constructo de inteligencia está constituido por un solo factor o por distintos factores que interactúan entre sí; aspecto que se constituye en uno de los elementos fundamentales sobre el cual aún hoy en día existe poco consenso.

3.9. MEDICIÓN DE LA INTELIGENCIA.

El instrumento creado por Binet se considera como derivado de una concepción de la inteligencia del primer grupo de teorías, aquellas que postulan una gran capacidad global, expresándose el resultado obtenido con su aplicación en un solo valor.

3.10. COCIENTE INTELECTUAL O CI:

De acuerdo a Wechsler (1983), el coeficiente intelectual o cociente intelectual define un nivel de inteligencia, al comparar la ejecución de un sujeto de cualquier edad con los puntajes promedios obtenidos por sujetos de su mismo grupo etario.

Si bien originalmente el procedimiento desarrollado por Binet arrojaba como resultado sólo una estimación de la edad mental del sujeto, (es decir del grado de desarrollo mental que había alcanzado en comparación con los demás individuos), que luego se compara con su edad cronológica o edad real, lo que permitirá decir si se encontraba normal, adelantado o atrasado en su desarrollo cognoscitivo, empezó a usarse a partir de 1992 un procedimiento propuesto por Willam Stern y que consiste en dividir la edad mental obtenida, por la edad cronológica del sujeto y multiplicar el producto por 100.

Siendo esto el producto de una división, se trata efectivamente de un cociente intelectual o coeficiente intelectual. Aun cuando las técnicas actuales de medición de la capacidad intelectual difieran en varios aspectos de este procedimiento inicial, se conserve la expresión de coeficiente intelectual o C.I. para expresar el resultado.

El coeficiente intelectual, también conocido como cociente intelectual, es un número que resulta de la realización de una evaluación estandarizada que permite medir las habilidades cognitivas de una persona en relación con su grupo de edad. Este resultado se abrevia como C.I.

Como estándar, se considera que el C.I. medio en un grupo de edad es 100. Esto quiere decir que una persona con un C.I. de 110 está por sobre la media entre las personas de su edad.

3.11. ESCALAS DE WECHSLER

Wechsler propuso diferentes versiones de la escala de inteligencia, estructuradas de un modo que permiten evaluar diferentes funciones o capacidades intelectuales, agrupadas en una sola escala verbal y una escala de ejecución. Con ello se obtiene para el mismo sujeto un C.I. verbal, un C.I. ejecución y un C.I. total.

La primera versión de este test desarrollado se conoce como el Wechsler-Bellevue y es aplicable entre los 16 y 45 años de edad. Posteriormente, elaboró una escala para niños entre 6 y 16 años de edad (Wechsler Intelligence Scale for Children, WISC), una versión para adultos (Wechsler la balanza de inteligencia adulta, WAIS), una aplicable entre los 16 y 75 años de edad, y más tarde la de Wechsler la escuela y la balanza primera de inteligencia (WIPPSI), que se utiliza entre los 2 y 6 años de edad tanto para WISC como para el WAIS existen actualmente versiones revisadas.

Wechsler desarrolló sus pruebas con un fundamento más bien práctico que pretendiendo ajustarse a una conceptualización teórica, partió de la idea que la inteligencia se demuestra a través de las conductas y eso puede ser tanto puramente verbal como a través de ejecuciones manuales, por lo tanto una buena prueba de inteligencia debe contener ambos tipos de ítems.

En cada uno de estos ámbitos, hay algunos aspectos más específicos relacionados con la inteligencia que sería necesario evaluar, como por ejemplo: comprensión, analogías razonamiento aritmético, manejo de lenguaje, etc., por lo tanto, el desarrollo de la prueba contiene una escala verbal que comprende varios sub test y una escala de ejecución también con otros sub test que pretende medir esas habilidades específicas.

3.11.1. Habilidad Verbal

La habilidad verbal está referida a aquella capacidad de razonar contenidos verbales, estableciendo entre ellos principios de clasificación, ordenación, relación y significados. Está considerada como una capacidad intelectual que es desarrollada por

la mayoría de las personas, ya que son las habilidades básicas para interactuar socialmente con el medio que nos rodea. (*Wechsler,1983:22*).

Es muy dependiente de las habilidades lingüísticas y constituye un indicador de la capacidad para el aprendizaje escolar lectura, comprensión.

Esta área contiene una subdivisión, a continuación mostraremos cómo está conformada:

➤ **Información general**

Esta sub prueba supone una muestra del conocimiento del niño respecto a hechos o datos aislados y, por tanto, una medida de la información general adquirida durante la educación familiar, escolar o social. También nos proporciona claves con respecto a la capacidad del sujeto para almacenar y recuperar viejos datos. (*Ibíd*em,1983:22).

➤ **Comprensión General**

Las respuestas pueden reflejar el conocimiento del niño de las normas convencionales de conducta, extensión de oportunidades culturales y nivel de desarrollo de la conciencia o sentido moral. El éxito sugiere que la persona posee juicio social, o sentido común, y un conocimiento de los convencionalismos sociales. Consiste en una, serie de preguntas presentadas oralmente que requieren que el niño resuelva problemas de la vida cotidiana y demuestre comprensión de conceptos y normas sociales. Puntuaciones altas aquí no deben interpretarse como indicadores de aptitud mental, ya que la adquisición de datos aislados no implica que sepan cómo aplicarlos o utilizarlos de forma efectiva. (*Wechsler,1983:22-23*.)

➤ **Aritmética**

Mide razonamiento numérico y concentración mental, requiere el uso de funciones no cognoscitivas (concentración y atención) en conjunto con funciones cognoscitivas (conocimiento de operaciones numéricas). El éxito en la prueba puede venir determinado por el nivel de educación, la capacidad de atención sostenida e incluso de reacciones emocionales transitorias. Además, evalúa la capacidad del niño para trabajar con problemas que impliquen básicamente el manejo de números en las situaciones cotidianas, también requiere memoria, comprensión verbal y concentración. (Wechsler,1983:24)

➤ **Analogías**

El cual evalúa la capacidad del niño para hacer abstracciones y formar conceptos verbales, memoria, atención y capacidad de pensamiento asociativo, pone en ejercicio los procesos intelectuales que permiten diferenciar las características esenciales de las no esenciales. (Ibídem ,1983:24).

➤ **Vocabulario**

Se trata de una prueba para evaluar el conocimiento de palabras. El niño para su explicación necesitará recurrir a una variedad de factores relacionados con la cognición: su capacidad de aprendizaje, riqueza de ideas, memoria, formación de conceptos y su desarrollo del lenguaje. Todo ello será función del ambiente educativo del niño y sus experiencias.

Debido a que el número de palabras que el sujeto conoce correlaciona con su capacidad para aprender y acumular información, la sub prueba proporciona una medida bastante fiable de la capacidad intelectual del sujeto. Por tanto, se trata de un índice útil de la capacidad mental general de la persona. La ejecución en la sub prueba es estable a través del tiempo y posee una relativa resistencia a la deficiencia neurológica y a la perturbación psicológica. (Wechsler,1983:24-25).

3.11.2. Habilidad de Ejecución

La habilidad de **ejecución** es la capacidad sensorial de discriminación visual, es una capacidad intelectual que requiere habilidad motriz y visual para expresar pensamientos de razonamientos abstractos que implica resolver problemas lógicos deduciendo ciertas consecuencias de la situación planteada. (Wechsler,1983:26)

Se componen de otros factores más libres de la influencia verbal como son las capacidades sensoriales, la discriminación visual o la capacidad viso-motora.

Esta área contiene una subdivisión a continuación mostraremos como está conformada.

➤ **Completamiento de figuras**

Se trata de una prueba de discriminación visual. El niño debe encontrar la parte que falta en un dibujo de una figura humana u objeto. Es esencial para una buena ejecución saber diferenciar los detalles esenciales de los que no lo son. Se requiere concentración, razonamiento, organización y memoria visual. Igualmente implica la memoria a largo plazo, dado que el niño debe recuperar la información de la figura completa almacenada en su memoria. Figuras incompletas puede medir las capacidades perceptual y conceptual que participan en el reconocimiento e identificación visual de objetos familiares. La demora del impulso y la riqueza de las experiencias vitales de los niños también afectarán la ejecución en esta sub prueba. (Wechsler,1983:26-27).

➤ **Ordenamiento de Historietas**

El niño debe ordenar unas tarjetas para crear una historia con sentido y con inicio y final. Esta sub prueba mide la capacidad de los niños para comprender y evaluar una situación. A fin de terminar la tarea, los sujetos deben comprender la idea general de una historia.

Se trata de una prueba de razonamiento no verbal que puede considerarse como una medida de la capacidad de planificación. Se encuentran implicadas la anticipación, organización visual y secuenciación temporal. También se evalúa la capacidad para anticipar las consecuencias de los actos o situaciones iniciales, al igual que aquélla para interpretar situaciones sociales. (Wechsler,1983:27-28)

➤ **Construcción con cubos**

Diseño con Cubos implica la capacidad para percibir y analizar formas mediante descomponer un todo (el diseño) en sus partes componentes y después armarlas en un diseño idéntico, un proceso que se denomina análisis y síntesis. La prueba combina organización visual y ejecución viso motora. El éxito implica la aplicación de la lógica y del razonamiento a los problemas de relaciones espaciales. En consecuencia, diseño con cubos se considera como una tarea no verbal de formación de conceptos, que requiere organización perceptual, visualización espacial y conceptualización abstracta. También es una tarea de construcción que implica las relaciones espaciales y la discriminación figura-fondo. (Ibídem,1983:27-28)

➤ **Composición de objetos**

Serie de rompecabezas que presentan objetos comunes; se presentan en una configuración estándar y el niño los arma para formar un todo que tenga sentido. (Wechsler,1983:29-30)

➤ **Claves**

Claves, detecta la capacidad para aprender una tarea no familiar e implica velocidad y precisión de la coordinación viso motora, habilidades de atención, memoria a corto plazo, flexibilidad cognoscitiva y, posiblemente, motivación. La sub prueba también requiere de velocidad de operación mental (velocidad psicomotora) y, en cierto grado, agudeza visual. El éxito depende no sólo de

comprender la tarea, sino también de utilizar lápiz y papel con habilidad. La velocidad y precisión con la que se ejecuta la tarea son una medida de la capacidad intelectual del niño. (Wechsler,1983:31-32).

3.11.3 NIVEL DE INTELIGENCIA

Los diferentes niveles no son absolutamente precisos y definitivos, puesto que la progresión es gradual desde los niveles más bajos a los más altos y existen pequeñas diferencias entre algunos autores en lo que concierne a la elección de niveles, a partir de esto se establece el siguiente rango de clasificación:

Clasificación de la inteligencia según C.I. obtenidas mediante la escala Wechsler

LÍMITES DEL C.I.	CLASIFICACIÓN
130 y más 120-129 110-119 90-109 80-89 70-79 69 y menos	- Muy superior - Superior - Normal alto o Brillante - Promedio - Normal bajo - Limítrofe - Deficiente mental

- Muy superior: Son las personas que obtienen un C.I. por encima de 130. Puntuaciones superiores a 140 se han obtenido en personas excepcionales dotadas, y algunos psicólogos han etiquetado la inteligencia de este nivel con el título de “geniales”.
- Superior: Son clasificados en este grupo las personas que obtienen un C.I. entre 120 a 129 aproximadamente la población pertenece a esta categoría cuyo nivel alcanzan a menudo las personas que ejercen con éxito profesiones intelectuales a cargos directivos o ejecutivos.

- Normal alto o brillante: Este grupo comprende aquellos sujetos que obtienen puntuaciones entre 110 a 119 la mayoría de los estudiantes universitarios quedan dentro de esta categoría.
- Promedio: Quedan incluidos aquellos sujetos que obtienen puntuaciones entre 90 a 109.
- Normal bajo: Este grupo, con el C.I. de 80 y 89, corresponde a personas algo torpes y lentas a las que el aprendizaje no les resulta fácil, pueden desde luego, realizar estudios de enseñanza media e incluso en los países en que no hay selección psicométrica en las universidades llegan a finalizar estudios superiores aunque sea a costa de considerable esfuerzo o bien de algún retardo en la finalización de los mismos.
- Limítrofe estos casos “límite” pueden considerarse como situados entre el grupo de los deficientes y el de los normales, son personas que obtienen un CI entre 70 a 79 evidentemente, son sujetos con un bajo nivel de inteligencia, pero que suelen ser aptos para adquirir cierta autonomía y asimilar, aunque con esfuerzo, los conocimientos escolares elementales, fracasando en cambio cuando intentan seguir cursos de enseñanza media.
- Deficiente mental: Los deficientes mentales son los que ocupan un mejor nivel dentro del grupo de ellos oligofrénicos. En términos de C.I. nivel que generalmente obtienen es menos de 69 aunque con evidente retraso pueden adquirir conocimientos escolares, si bien su capacidad para el razonamiento es muy pobre. Puede así mismo realizar tareas de tipo ejecutivo que no sean complejas y que requieran un grado mínimo de iniciativa, e incluso, si el medio ambiente en que se desenvuelve no es demasiado complejo, pueden llegar a adquirir cierta independencia e incluso a casarse y sostener un familia.

3.12. LA AUTOESTIMA

Se considera como una estima o aprecio hacia uno mismo, lo propio, donde todas las acciones están encaminadas a sentirse bien con uno mismo.

“La autoestima es un conjunto de fenómenos cognitivos emocionales que concretan la actitud hacia uno mismo, la forma en que toda persona se juzga. Por Autoestima: Se entiende al valor que el sujeto otorga a la imagen que tiene de sí mismo, es una actitud positiva o negativa hacia un objeto particular: el sí mismo. La autoestima es el sentimiento de aceptación, aprecio, admiración y amor por uno mismo”. (*Münch, G.2009:112*).

El concepto de sí mismo; se refiere al conjunto de características que el individuo asocia a sí mismo, nace de la diferenciación yo-mundo. El concepto de sí mismo posee las siguientes características: es un sistema organizado lo que permite al individuo categorizar toda la información que posee acerca de sí mismo, es multifacético (existen conceptos asociados a cada uno de los roles del individuo), es jerárquico. El sujeto tiene un concepto general de sí yo conceptos específicos para cada rol que desempeña, tiende a mantenerse y es dinámico a pesar de ser estable hay una constante revalorización de la imagen que el sujeto tiene de sí, es decir puede cambiar. (*Carls, R.1986:124*).

La autoestima “Es la evaluación que el individuo hace y mantiene por costumbre sobre sí mismo, expresa una actitud de aprobación e indica el grado en el que el individuo se cree capaz, importante, exitoso y valioso. Es decir, es el juicio personal de valor que se expresa en las actitudes que el individuo mantiene acerca de sí mismo”. Al respecto (*Coopersmith, 1967*).

Ahora bien, como todos los autores convergen en la idea que la autoestima es la fuerza interna que da sentido, propósito, coherencia, canaliza capacidades y permite trabajar con certeza en el logro de objetivos realistas y planificados.

Por lo tanto resumiendo las diferentes teorías propuestas se puede definir a la autoestima como una autoevaluación que engloba sentimientos y actitudes de la persona hacia sí misma (Albarrán, Y.2004:66).

3.12.1. Niveles de autoestima

Se plantea que existen distintos niveles de autoestima, por lo cual, cada persona reacciona ante situaciones similares, de forma diferente; teniendo expectativas desiguales ante el futuro, reacciones y auto conceptos disímiles. En algún momento algunas personas pueden estar un poco más estables que otras, otras personas son cambiantes, etc. Todo dependerá del momento y la situación por la que se esté atravesando, depende del contexto que la autoestima baje o suba, para esto se puede llegar a clasificar o a caracterizar a las personas con alta, media y baja autoestima.

Al respecto, las personas que poseen una autoestima alta son expresivas, asertivas, con éxito académico y social, confían en sus propias percepciones y esperan siempre el éxito, consideran su trabajo de alta calidad y mantienen altas expectativas con respecto a trabajos futuros, manejan la creatividad, se auto respetan y sienten orgullo de sí mismos, caminan hacia metas realistas. Por su parte, las personas con una media autoestima, son personas expresivas, dependen de la aceptación social, igualmente tienen alto número de afirmaciones positivas, siendo más moderadas en sus expectativas y competencias que las anteriores.

Por último, las personas con baja autoestima son desanimadas, deprimidas, aisladas, consideran no poseer atractivo, son incapaces de expresarse y defenderse; se sienten débiles para vencer sus deficiencias, tienen miedo de provocar el enfado de los demás, su actitud hacia sí mismo es negativa, carecen de herramientas internas para tolerar situaciones y ansiedades. (Méndez, J.2001:101).

3.12.2. Desarrollo de la autoestima

Cabe considerar el desarrollo de la autoestima como un proceso que se lleva a cabo mediante una serie de fases que permiten su desarrollo, según Coopersmith (1967), estos son: El grado de trato respetuoso, de aceptación e interés que el individuo recibe de las personas significativas de su vida; La historia de éxito, el status y la posición que el individuo tiene en el mundo.

Los valores y las aspiraciones por los cuáles estos últimos pueden ser modificados e interpretados.

Generalmente ésta se construye en la infancia y es muy posible que perdure por siempre, por lo tanto, se debe ser cuidadoso de los mensajes emitidos hacia los niños desde su más tierna edad, puesto que lo acompañarán durante el resto de su vida, ya sea de forma consciente o inconsciente. El desarrollo de una autoestima positiva requiere de establecer una sensación de identidad reforzada por las opiniones de los demás y por una constante autoevaluación. No está de más destacar el papel privilegiado que una vez más juega el docente, quien mediante comentarios positivos, intencionalmente emitidos puede ayudar a sus alumnos a poner atención a sus características individuales y a realizar descripciones más exactas de sí mismas.

3.123. Dimensiones de la autoestima

Desde la perspectiva que se ha adoptado, Coopersmith (1967), señala que la autoestima posee cuatro dimensiones que se caracterizan por su amplitud y radio de acción, logrando identificar las siguientes:

a) Autoestima en la área del sí mismo general: Consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresado en la actitud hacia sí mismo.

b) Autoestima en el área social: Es la valoración que el individuo realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo en relación con sus interacciones

sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

En pocas palabras el individuo realiza frecuentes estimaciones de sus frecuentes interacciones consigo mismo y con el ambiente en el que se desenvuelve, logrando monitorear constantemente como influye dentro de él, posterior a lo cual y de acuerdo con la satisfacción que esto le brinde, va a asumir una actitud hacia sí mismo. Es decir, es una calle de doble circulación: de acuerdo a sus relaciones en los ámbitos ya mencionados, así mismo va a ser la actitud asumida ante sí, en otras palabras su autoestima.

c) Autoestima en el área escolar: Es la evaluación que el individuo hace y con frecuencia sostiene sobre sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica un juicio personal manifestado en la actitud hacia sí mismo.

c) Autoestima en el área del hogar: Consiste en la evaluación que el individuo hace y frecuentemente mantiene con respecto a sí, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando un juicio personal manifestado en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

3.12.4. Autoestima en niños

La autoestima es un elemento básico en la formación personal de los niños. De su grado de autoestima dependerá su desarrollo en el aprendizaje, en las buenas relaciones, en las actividades, y por qué no decirlo, en la construcción de la felicidad. Cuando un niño adquiere una buena autoestima se siente competente, seguro, y valioso. Entiende que es importante aprender, y no se siente disminuido cuando necesita de ayuda. Será responsable, se comunicará con fluidez, y se relacionará con

los demás de una forma adecuada. Al contrario, el niño con una baja autoestima no confiará en sus propias posibilidades ni en las de los demás. Se sentirá inferior frente a otras personas y, por lo tanto, se comportará de una forma más tímida, más crítica y con escasa creatividad, lo que en algunos casos le podrá llevar a desarrollar conductas agresivas, y a alejarse de sus compañeros y familiares. (*“La autoestima y los niños”* <http://www.guiainfantil.com/salud/autoestima/index.htm>)

IV. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. TIPIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación, se enmarca dentro del área de la Psicología Educativa ya que básicamente es una ciencia aplicada que se interesa por el estudio científico de los procesos psicológicos humanos en el ámbito de la educación. Por lo tanto, comprende el análisis del proceso de enseñanza y aprendizaje, valorando la efectividad de las intervenciones educativas, con un único fin de mejorar este proceso. *(De La Mora, 2006:130)*.

Por las características y la finalidad que tiene la presente investigación, se enmarca en un tipo de estudio diagnóstico - descriptivo y comparativo.

Diagnóstico- descriptivo. “Los estudios diagnóstico-descriptivos, exponen un proceso psicológico de evaluación, que de acuerdo con lo que sucede, recoge información sobre fenómenos observables y sus relaciones, en la medida que éstos son observados sin agregarle significado”. *(Rodríguez, 2003:162)*.

En este caso se va a evaluar y describir una realidad existente en las condiciones en que se presentan, es decir, conocer cuál es la diferencia de cociente intelectual y nivel de autoestima de los niños y niñas que practican ajedrez en relación a los niños que no practican, siendo así que a partir de los resultados sea viable realizar conclusiones acerca de la inclusión de la práctica de este juego en el ámbito educativo por poseer importantes características lúdicas que facilitan el desarrollo del aprendizaje escolar.

Comparativo, el cual es un estudio donde existen dos o más poblaciones y donde se requiere comparar algunas variables para contrastar una o varias hipótesis, en este caso serán las variables de cociente intelectual y autoestima en niños que practican y no practican el juego de ajedrez.

“Se estudió a niños que pertenecen al mismo grupo pero que difieren en algunos aspectos. Estas diferencias llegan a ser el foco de la examinación. La meta es descubrir por qué los casos son diferentes: para revelar la estructura subyacente general que genera o permite tal variación”. (Rodríguez, E.2003:163)

4.2. POBLACIÓN

La población, objeto de la investigación está referida particularmente a aquellos niños y niñas que asisten a la Escuela Municipal de Ajedrez, sin embargo, la misma fue delimitada bajo ciertas particularidades que proporcionan información más confiable para hacer generalizaciones al respecto; cabe recalcar que debido a que se trata de una investigación comparativa se tomaron dos grupos de niños con la mayor similitud posible entre los mismos.

A continuación se presentan criterios a tomar en cuenta, argumentando que, de acuerdo a Hernández R. (1999), la población es el conjunto de todos los casos que concurren con una serie de especificaciones:

Primer grupo:

- Estar inscrito durante la gestión 2013 y asistir regularmente a la Escuela Municipal de Ajedrez.
- Estar comprendido entre los 7 a 9 años de edad.
- Asistir a las mismas Unidades Educativas que el segundo grupo de niños.
- Pertenecen al sexo masculino y femenino.

Segundo grupo.

- No asistir y no haber asistido a la Escuela Municipal de Ajedrez.
- Estar comprendido entre los 7 a 9 años de edad.
- Asistir a las mismas Unidades Educativas que el primer grupo de niños.
- Pertenecen al sexo masculino y femenino.

Bajo estos criterios de selección, la población está representada por los 50 niños y niñas que asisten a la Escuela Municipal de Ajedrez y otros 50 niños que no asisten pero que cumplen con los criterios establecidos ya mencionados, haciendo un total de 100 niños y niñas.

Para mayor detalle se presenta a continuación la lista de las Unidades Educativas que aglutinan a los niños y niñas que asisten a la Escuela Municipal de Ajedrez de la ciudad de Tarija:

1. Colegio Carmen Mealla
2. Colegio Felipe Palazón
3. Colegio Castellfor Castellanos
4. Colegio la Salle tarde
5. Colegio Eustaquio Méndez
6. Colegio la Salle mañana
7. Colegio Eustaquio Méndez
8. Colegio José Manuel Belgrano
9. Colegio Nuestra Señora del Rosario
10. Colegio la Tablada 2
11. Colegio UUBEET
12. Colegio José Manuel Belgrano
13. Colegio Eustaquio Méndez
14. Colegio la Salle tarde
15. Colegio Fe Y Alegría
16. Colegio el Portillo
17. Colegio San Bernardo
18. Colegio Fe Y Alegría
19. Colegio San Roque
20. Colegio Felipe Palazón

4.3. MUESTRA

Por las características de la investigación se utilizó el tipo de **muestreo probabilístico o aleatorio**, el cual es el procedimiento probabilístico de selección de muestras más sencillo y conocido, no obstante, puede ser útil cuando las poblaciones son pequeñas y por lo tanto, se cuenta con listados. Se caracteriza por que otorga la misma probabilidad de ser elegidos a todos los elementos de la población. (Hernández, R.2006:243).

Es así que de los 100 niños y niñas de la población se seleccionó el 40 % de los mismos, los cuales estarían representados por 40 niños y niñas. De este número 20 niños serán los que no practican ajedrez y otros 20 de los que practican este juego. Todos los niños seleccionados cumplieron con los criterios de selección anteriormente mencionados.

4.4. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

4.4.1. Métodos

El **método** es el camino por donde se transita para lograr una estructura lógica del proceso de forma tal que se pueda incidir en el objeto para transformarlo. Los métodos utilizados en esta investigación son: teóricos, empíricos y estadísticos.

El **método teórico**, permite describir de manera general las características que poseen las variables en la fundamentación teórica y la contextualización de la información que sustenta el presente estudio, a través de una síntesis que retorne los aspectos teóricos centrales de la tesis. Permitiendo así la deducción, el análisis y el resumen de toda la investigación.

El **método empírico**, incluye una serie de procedimientos prácticos sobre el objeto de estudio, que permiten dejar ver las características fundamentales y las relaciones esenciales de éste, que son accesibles a la contemplación sensorial, la cual se fundamenta en la experiencia y expresa en un lenguaje determinado. En el caso de la

presente investigación se utilizó los instrumentos de medición de cociente intelectual y autoestima para niños.

Los **métodos estadísticos**, son los que permiten realizar una medición de los resultados a través de cálculos matemáticos y tablas de los datos alcanzados por medio de los instrumentos utilizados. En el presente trabajo la tabulación de la información está en base a frecuencias y porcentajes, presentados en cuadros que permiten el análisis y la comparación de los resultados de ambos grupos estudiados.

4.4.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron dentro de esta investigación fueron los siguientes:

➤ **Test de inteligencia de David Wechsler para niños (WISC)**

Este instrumento permitió medir dos de los objetivos planteados inicialmente en la investigación, los mismos que fueron: identificar el nivel de habilidad verbal, determinar el nivel de habilidad de ejecución en niños que practican ajedrez en relación a los niños que no practican de la ciudad de Tarija.

El propósito de este test fue evaluar el cociente intelectual, habilidad verbal y habilidad ejecución de los niños.

Nombre original: Wechsler Intelligence Scale for Children, WISC

“Escala de inteligencia de Wechsler para niños”

Autor: David Wechsler (1983).

Administración: Forma Individual.

Tiempo: 40 minutos a 1 hora.

Descripción: El test es aplicable a niños y adolescentes de edades comprendidas entre 6 años y 16 años 11 meses. Abarca los niveles educativos de Primaria (6 a 11), Secundaria (12-15) y Bachillerato (primer curso, 16 años).

El WISC, proporciona tres valores de C.I. (Cociente Intelectual) asociados a las tres escalas primarias mencionadas (Verbal, ejecución y Total). La parte verbal contiene 5 sub pruebas y la ejecución otras 5 sub pruebas. Para el cálculo del C.I. total no se contabilizan las sub pruebas de Dígitos y Laberintos.

- **Área verbal** es muy dependiente de las habilidades lingüísticas y constituye un indicador de la capacidad para el aprendizaje escolar lectura, comprensión.

Esta área contiene sub división, los mismos que integran son: información general, comprensión general, aritmética, analogías y vocabulario.

- **Área de ejecución** Se componen de otros factores más libres de la influencia verbal como son las capacidades sensoriales, la discriminación visual o la capacidad viso-motora.

Esta área contiene una sub división a continuación mostraremos cómo está conformada: completamiento de figuras, ordenamiento de historietas, construcción con cubos, composición de objetos y claves.

Wechsler, desarrolló sus pruebas con un fundamento más bien práctico que pretendiendo ajustarse a una conceptualización teórica, partió de la idea que la inteligencia se demuestra a través de las conductas y eso puede ser tanto puramente verbal como a través de ejecuciones manuales, por lo tanto, una buena prueba de inteligencia debe contener ambos tipos de ítems.

➤ **Inventario de Autoestima de Stanley Coopersmith versión escolar**

Para los propósitos del presente trabajo se empleó como instrumento un inventario de Autoestima Original Forma Escolar de Stanley Coopersmith 1967 (I.A.C.) traducida

al español por María Isabel Panizo.

Descripción: El inventario de autoestima fue diseñado por Coopersmith para medir el nivel de autoestima, está constituido por 58 afirmaciones con respuestas dicotómicas igual que (A) – distinto a (B), que brindan información acerca de las características de la autoestima a través de la evaluación de cuatro sub test.

Autor: Stanley Coopersmith.

Administración: Individual y colectiva.

Tiempo: aproximadamente 30 minutos.

Niveles de aplicación: de 8 a 15 años.

Finalidad: Medir las actitudes valorativas hacia el sí mismo, en las áreas: sí mismo general, social, escolar, hogar o familiar de la experiencia de un sujeto.

- **Autoestima en el área sí mismo general:** Consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresado en la actitud hacia sí mismo.
- **Autoestima en el área social:** Es la valoración que el individuo realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismo.
- **Autoestima en el área escolar:** Es la evaluación que el individuo hace y con frecuencia sostiene sobre sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica un juicio personal manifestado en la actitud hacia sí mismo.

- **Autoestima en el área del hogar:** Consiste en la evaluación que el individuo hace y frecuentemente mantiene con respecto a sí, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad , implicando un juicio personal manifestado en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

Niveles de autoestima

Rango	Niveles	Puntaje
V	39 o menos	Autoestima muy baja
IV	40 – 47	Autoestima baja
III	48 – 54	Autoestima media
II	55 – 59	Autoestima alta
I	60 o más	Autoestima muy alta

4.5 PROCEDIMIENTO

Para una mejor sistematización del trabajo de investigación se llevó a cabo los siguientes pasos:

1° Fase: Revisión bibliográfica.- Esta fase corresponde a la revisión del material, para formar el marco teórico de la investigación y por ende la misma sirvió para realizar el análisis de los datos obtenidos.

2° Fase: Revisión de instrumentos.- En esta fase se buscaron los instrumentos pertinentes a utilizar se consideró prudente emplear el test de WISC de autor David Wechsler y el inventario de autoestima Stanley Coopersmith para niños, instrumentos estandarizados para su mayor validez y confiabilidad en los resultados.

3° Fase: Estudio Piloto.- En esta etapa de la investigación se valoraron los instrumentos mediante la aplicación de un estudio piloto para controlar y verificar las posibles deficiencias técnicas y metodológicas, se aplicó el instrumento a 10 niños; en

base a las respuestas se pudo determinar que no existía dificultades para su comprensión por parte de los niños lo que permitió dar luz verde para iniciar con la aplicación a la muestra estudiada.

4° Fase: Solicitud de permiso.- En esta instancia una vez obtenido los datos acerca de la muestra, objeto de estudio se procedió a solicitar autorización a las diferentes instituciones para poder aplicar los instrumentos.

5° Fase: Aplicación de los instrumentos a la muestra.- En esta fase se procedió a la aplicación de los instrumentos tanto a los niños que practican ajedrez en la Escuela Municipal de igual manera a los niños que no practican ajedrez, destacando la colaboración y la predisposición de los niños logrando culminar satisfactoriamente esta fase.

6° Fase: Análisis de resultados.- En esta fase de la investigación se realizó el análisis de los datos que incluyó tres etapas:

- Tabulación de los datos: donde se ordenó los datos respectivos para poder obtener resultados de cada variable, cociente intelectual y autoestima a través del programa estadístico SPSS.
- Presentación y descripción de los resultados: consistieron en la presentación de los datos de forma cuantitativa mediante cuadros y gráficos.
- Análisis de los datos: consistió en la interpretación de los datos, a partir de la descripción y discusión de los resultados más significativos.

7° Fase: Elaboración del informe final.- Una vez realizado el análisis de los datos se procedió a elaborar el informe final.

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se muestran los resultados que se obtuvieron a través de la aplicación de los instrumentos utilizados a la muestra seleccionada, que en este caso está comprendida por dos grupos de niños, que son: los que practican y asisten a la Escuela Municipal de ajedrez y los niños que no practican el juego de ajedrez.

Así mismo, se realiza el análisis de los datos más ilustrados en cada cuadro y gráficos delineados para cumplir con cada uno de los objetivos de la investigación y dar respuesta precisa a la hipótesis y problema planteados.

El orden de presentación de los cuadros, se encuentra de acuerdo a cada objetivo específico, además de un análisis general del cociente intelectual, de los niños que practican y no practican ajedrez, obtenidos a través de la escala completa del test de WISC.

El procesamiento y análisis presentado se realizó a través de una metodología cuantitativa y descriptiva, las cuales permiten una mejor visión del tema investigado.

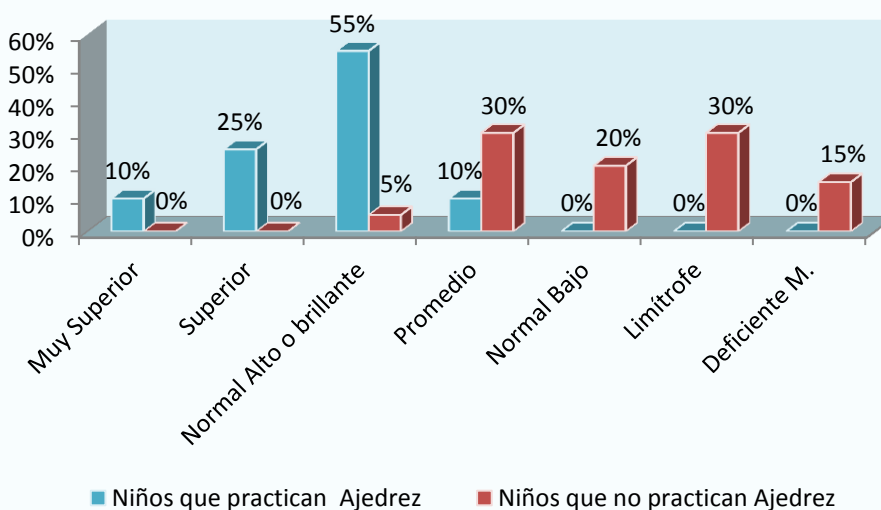
5.1 COCIENTE INTELECTUAL: NIVEL DE HABILIDAD VERBAL.

Para dar respuesta al primer objetivo de la investigación que dice: “Identificar el nivel de habilidad verbal que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican”.

Cuadro N° 1
NIVEL DE HABILIDAD VERBAL

Niveles	Niños que practican Ajedrez		Niños que no practican Ajedrez	
	F	%	F	%
Muy Superior	2	10%	0	0%
Superior	5	25%	0	0%
Normal Alto o brillante	11	55%	1	5%
Promedio	2	10%	6	30%
Normal Bajo	0	0%	4	20%
Limítrofe	0	0%	6	30%
Deficiente M.	0	0%	3	15%
Total	20	100%	20	100%

Gráfico N° 1



Fuente: Elaboración propia

La habilidad verbal está referida a aquella capacidad de razonar contenidos verbales, estableciendo entre ellos principios de clasificación, ordenación, relación y significados. Está considerada como una capacidad intelectual que es desarrollada por la mayoría de las personas, ya que son las habilidades básicas para interactuar socialmente con el medio que nos rodea. *(Wechsler,1983:22).*

El ajedrez ha sido considerado como un medio para que los niños aumenten su destreza mental, la concentración, la memoria y la capacidad de análisis. Un estudio pionero en Europa, en el que ha participado un grupo de estudiantes de centros escolares, ha revelado los beneficios del ajedrez en la práctica continua extraescolar, en los escolares 6 a 16 años, mostrando así el aumento en la capacidad de abstracción verbal, atención, resistencia a la distracción, organización perceptiva, análisis, síntesis, coordinación visual-motora, rapidez, planeamiento y previsión. *(Ferguson, R. 2001).*

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede evidenciar, en el cuadro N° 1, que el **55 %** de los niños que practican habitualmente el ajedrez se encuentran en el **nivel normal alto o brillante**, lo cual supone óptimas puntuaciones en los sub test de Información general, comprensión general, aritmética, analogías, vocabulario y retención de dígitos. Así mismo, estas sub prueba muestran de manera específica, que este grupo de niños posee un conocimiento respecto a hechos o datos aislados, comprende situaciones dadas y la presentación de respuestas a problemas concretos, es decir, esta característica implica una capacidad para utilizar los hechos de modo pertinente, significativo y apropiado en términos emocionales; sigue instrucciones verbales, es decir, el niño tiene la capacidad para trabajar con problemas que impliquen básicamente el manejo de números en las situaciones cotidianas, también tienen buena memoria, comprensión verbal y concentración; pone en ejercicio los procesos intelectuales que permiten diferenciar las características esenciales de las no esenciales.

Siguiendo con la observación del cuadro, se puede evidenciar que de este grupo de niños, que practican el ajedrez, un **25%** se encuentran en un **nivel Superior**, lo cual enfatiza aún más las características anteriormente descritas, entonces se puede concluir que este grupo de niños ha desarrollado de manera muy favorable esta habilidad verbal, la cual es la capacidad de razonar contenidos verbales, estableciendo entre ellos principios de clasificación, ordenación, relación y significados.

Haciendo hincapié en esta área, López realizó estudios al respecto, donde encuentra que el ajedrez es más que un simple juego, ya que permite al hombre aprender a pensar, razonar, reflexionar sobre la información que recibe para interpretarla y transformarla. Promueve el desarrollo cognoscitivo, que se manifiesta en un proceso mental activo. Por lo tanto, los niños que aprenden a jugar ajedrez mejoran significativamente las notas del colegio, de hecho, la mayor parte de éstos ocupan los primeros puestos en sus clases, quizás no porque sean más inteligentes, sino porque tienen más desarrolladas las capacidades de atención y concentración, lo cual les permite responder de manera favorable ante cualquier situación que implica el manejo de habilidades cognoscitivas. (López, J.2009:15).

Como último dato, se puede mencionar que el 100% de los niños que practican ajedrez, se encuentran por encima del promedio con una tendencia hacia un nivel muy superior.

Un segundo grupo de datos deja notar de manera global, que dentro del grupo de los niños que no practican ajedrez, los resultados se encuentran por debajo del promedio, sólo un **5%** de éstos se ubicaron en el **nivel normal alto**. Un **30%** se encuentra en el **nivel promedio** y otro **30 % en el nivel limítrofe**. Estos resultados expresan que el grupo que se encuentra en el nivel promedio, ha desarrollado de forma moderada la capacidad de razonar contenidos verbales, estableciendo entre ellos principios de clasificación, ordenación, relación y significados, es decir, la habilidad verbal.

Aportando a este dato se pudo apreciar en la administración de la prueba, que estos niños presentaban mayor dificultad para atender y concentrarse.

También los resultados revelan que un 30% de los niños se ubica en un nivel limítrofe debajo del término medio, por tanto, es evidente aquellos que no practican aún se encuentran en un proceso de estructuración para adquirir un desarrollo óptimo en la habilidad verbal, ya que se les va dificultando el lograr almacenar y recuperar la información adquirida del entorno, entre otros, el poder utilizar las normas convencionales de conducta de modo pertinente o resolver problemas de la vida cotidiana.

Por tanto, se puede decir, que el ajedrez como herramienta educativa es bastante útil, puesto que a través de su práctica los alumnos potencian sus capacidades personales de aprendizaje para ponerlas en práctica en todos los ámbitos de la vida.

Ya sea para relacionarse con la sociedad o para mejorar como personas individuales. El ajedrez será una puerta abierta al aprendizaje de otras materias como matemáticas, comprensión lectora, visión espacial, pensamiento lógico, toma de decisiones, etc. En síntesis, el ajedrez promueve excelentemente el logro de la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en una adecuada representación del problema y en un proceso mental activo en la búsqueda de soluciones y en su comprobación.

Cuadro N° 2
Sub test del área verbal

Sub test del área verbal	Nivel de habilidad verbal								TOTAL	
	Muy alto		Alto		Medio		Bajo			
	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Información	15%	0%	40%	10%	40%	50%	5%	40%	100%	100%
Comprensión	10%	5%	70%	5%	20%	70%	0%	20%	100%	100%
Aritmética	5%	0%	90%	25%	5%	55%	0%	20%	100%	100%
Analogías	40%	10%	60%	20%	0%	60%	0%	10%	100%	100%
Vocabulario	15%	0%	50%	0%	35%	50%	0%	50%	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

Para la presente investigación se tomaron como parámetros de estudio las diferentes sub áreas que componen la habilidad verbal, las cuales son: información, comprensión, aritmética, analogías y vocabulario.

En el Cuadro N° 2 se visualiza de forma general amplias diferencias de resultados entre los niños que practican ajedrez y los que no practican, es decir, los niños de este primer grupo obtuvieron mayores puntuaciones en todas las áreas mencionadas.

La primera sub área de **información** está referida a evaluar el conocimiento del niño respecto a hechos o datos aislados y una medida de la información general adquirida durante la educación familiar, escolar o social, también proporciona claves con respecto a la capacidad del sujeto para almacenar y recuperar viejos datos.(Wechsler,1983: 22).

Los resultados muestran que un **40%** de los niños que practican el ajedrez, se ubican en la categoría **alta**, y otro **40%** en **el nivel medio** en esta sub área, mientras que los niños que no practican ajedrez el **40%** se encuentran en la categoría **baja** y un **50%** en la categoría **media**. De esta relación se puede inferir que los niños que practican ajedrez adquieren mayor conocimiento o retención de información del medio social donde habitan.

El área de **comprensión** refleja el conocimiento del niño de las normas convencionales de conducta, extensión de oportunidades culturales y nivel de desarrollo de la conciencia o sentido moral. El éxito sugiere que la persona posee juicio social, o sentido común, y un conocimiento de los convencionalismos sociales. Estas características implican la capacidad para utilizar los hechos de modo pertinente, significativo y apropiado en términos emocionales. (Wechsler, 1983:22-23).

Los resultados del sub test, muestran que, el **70%** de los niños que practican ajedrez se encuentra en un **nivel alto**, en comparación con los niños que no practican ajedrez un 70% de éstos, se ubican en un nivel medio, esto supone que los niños que juegan

poseen mayores capacidades para entender las costumbres y situaciones sociales, a su vez interiorizar las normas prácticas y morales, tienen mayormente optimizado las habilidades para organizar el conocimiento, reconocimiento, sentido común, etc. En cambio, los niños que no practican ajedrez tienen leves dificultades para expresar verbalmente e interiorizar apropiadamente los tópicos sociales.

El área de **aritmética**, mide razonamiento numérico y concentración mental, requiere el uso de funciones no cognoscitivas (concentración y atención) en conjunto con funciones cognoscitivas (conocimiento de operaciones numéricas). El éxito en la prueba puede venir determinado por el nivel de educación, la capacidad de atención sostenida e incluso de reacciones emocionales transitorias. Además, evalúa la capacidad del niño para trabajar con problemas que impliquen básicamente el manejo de números en las situaciones cotidianas, también requiere memoria, comprensión verbal y concentración. (Wechsler, 1983: 26).

Los datos que se observan en el cuadro N° 2, reflejan que el **90%** de los niños que practican ajedrez se encuentran en un **nivel alto**, esto implicaría que estos niños tienen mayor facilidad para solucionar problemas numéricos, un óptimo manejo de números en las situaciones cotidianas, buena atención y concentración.

Fernández (2008), realizó un estudio sobre los efectos del ajedrez en el aprendizaje de las matemáticas y evidenció que el juego del ajedrez tiene efectos en la mejora del rendimiento matemático (factores de razonamiento lógico y cálculo numérico). Así mismo, concluyó que los niños que practican ajedrez tienen desarrolladas la capacidad de resolver problemas aritméticos mentalmente.

En comparación con este resultado, se observa que, el **55%** o sea un poco más de la mitad de la muestra se encuentra en un **nivel medio**, esto supone que los niños que no practican ajedrez desarrollan templadamente esta capacidad puede que tengan un poco de dificultad al momento de resolver problemas aritméticos o poseen bajos niveles de concentración y atención.

El sub test de **analogías**, el cual evalúa la capacidad del niño para hacer abstracciones y formar conceptos verbales, memoria, atención y capacidad de pensamiento asociativo, pone en ejercicio los procesos intelectuales que permiten diferenciar las características esenciales de las no esenciales. (Wechsler ,1983:24).

El **60%** de los niños que practican ajedrez, alcanzaron un nivel **alto**, este resultado muestra, que este grupo tiene habilidades para utilizar el pensamiento abstracto y lógico, capacidad para establecer relaciones clasificatorias que desarrollan los niños a través del contacto con la realidad y a través de la información recibida en casa y en la escuela, para seleccionar y verbalizar relaciones apropiadas entre dos objetos o concepto y flexibilidad de los procesos de pensamiento.

Por otro lado se encuentran los niños que no practican ajedrez el **60%** de éstos, se encuentran en un **nivel medio**, suponiendo así que los mismos poseen habilidades de comprensión, capacidad de la resolución de semejanzas o analogías, pero no las han desarrollado al máximo.

Finalmente, el área de **vocabulario** evalúa el nivel cultural. Es un indicador de la capacidad para recibir nueva información, almacenarla y utilizarla adecuadamente. El niño para su explicación necesitará recurrir a una variedad de factores relacionados con la cognición: su capacidad de aprendizaje, riqueza de ideas, memoria, formación de conceptos y su desarrollo del lenguaje. Todo ello será función del ambiente educativo del niño y sus experiencias. (Wechsler ,1983: 24-25).

Los resultados dentro de esta sub área revelan que un **50%** de los niños que practican ajedrez, se encuentran en un nivel alto, estos niños tienen facilidad de aprendizaje, riqueza de ideas, memoria, formación de conceptos, así mismo buenas habilidades verbales y un buen desarrollo del lenguaje. En relación con los niños que no practican ajedrez, el **50%** de estos, se encuentra en un **nivel bajo**, lo cual supone dificultades para explicar ideas, formar conceptos o no están desarrollado favorablemente el lenguaje. Esto también pudiera estar ligado al ambiente educativo y sus experiencias, sin embargo se hace notar que el grupo de niños que fueron

sometidos a las pruebas y que no practican ajedrez, comparten el mismo ambiente y el mismo tipo de educación que los niños que practican regularmente ajedrez.

En conclusión, los niños que practican ajedrez se destacan en todos los sub test de las pruebas aplicadas, lo cual señala, que los mismos mientras más practican es muy probable que desarrollen más las capacidades verbales, lo que implica tener mayor facilidad para resolver operaciones aritméticas, elaboración de conceptos, analogías entre objetos y conceptos, ordenación, clasificación, abstracción, entre otras. Todo esto demuestra que tienen mayores ventajas para desenvolverse convenientemente en el ámbito escolar.

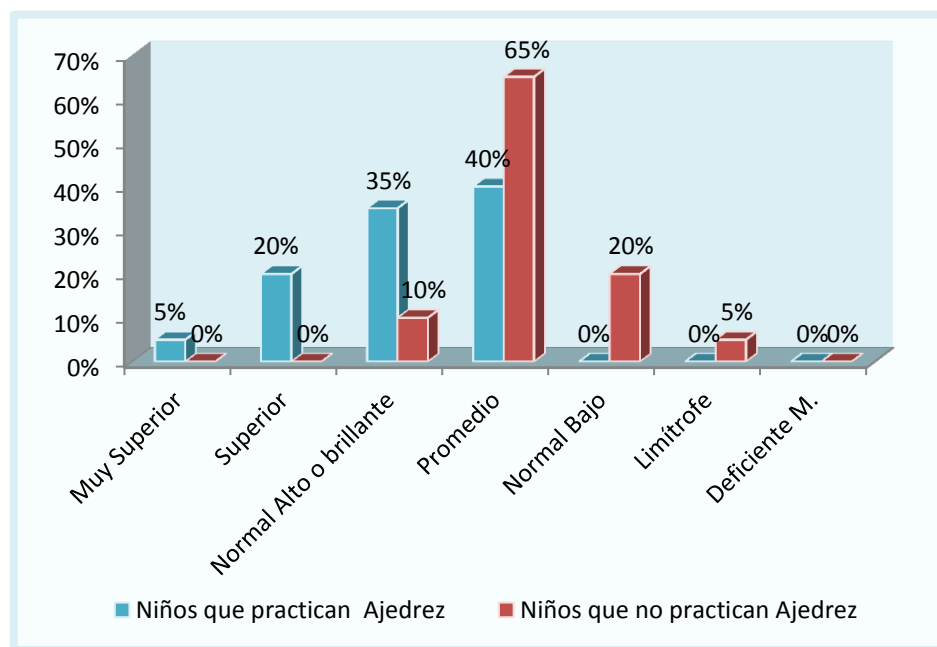
5.2 COCIENTE INTELECTUAL: NIVEL DE EJECUCIÓN

A continuación se analizarán los resultados obtenidos sobre el nivel de ejecución respondiendo al segundo objetivo específico, que dice: *“Determinar el nivel de ejecución que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican”*.

Cuadro N° 3
NIVEL DE HABILIDAD EJECUCIÓN

	Niños que practican Ajedrez		Niños que no practican Ajedrez	
Niveles	F	%	F	%
Muy Superior	1	5%	0	0%
Superior	4	20%	0	0%
Normal Alto o brillante	7	35%	2	10%
Promedio	8	40%	13	65%
Normal Bajo	0	0%	4	20%
Limítrofe	0	0%	1	5%
Deficiente M.	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Gráfico N° 2



Fuente: Elaboración propia

Según Wechsler, (1983) la habilidad de **ejecución** es la capacidad sensorial de discriminación visual, es una capacidad intelectual que requiere habilidad motriz y visual para expresar pensamientos de razonamientos abstractos que implica resolver problemas lógicos deduciendo ciertas consecuencias de la situación planteada.

Es pertinente señalar que de acuerdo a Morales (2002), el ajedrez estimula la capacidad para ser independiente y tomar las propias decisiones, pues en la partida casi no se manejan reglas fijas que resulten en sólo una respuesta correcta, sino que hay que decidir. Asimismo, induce a la capacidad de autocrítica, pues se avanza mirando hacia los propios errores.

Dentro de la prueba aplicada en la presente investigación, esta área contempla una subdivisión que está conformada por los siguientes indicadores: completamiento de figuras, ordenamiento de historias, construcción con cubos, composición de objetos, claves y laberintos.

Al observar de manera global, el cuadro N° 3, se encuentra que los niños que practican ajedrez el 100% están dentro de los niveles promedio, normal alto o brillante y superior a diferencia del grupo de niños que no practican ajedrez el **90%** está dentro y por debajo del **promedio**; sin embargo, también se nota un **10 %** de éstos en el rango **normal alto o brillante**.

Ahora bien, según los datos descubiertos se observa que los niños que practican ajedrez se sitúan en un nivel promedio con un **40%**, un **35%** se encuentran en un nivel alto, **20%** en el **nivel superior** y un **5%** en el **nivel muy superior**. En consecuencia se puede deducir de estos resultados que la práctica de este juego lúdico trae a los niños grandes ventajas en la capacidad intelectual de los mismos, sólo para citar algunos de estos beneficios se puede mencionar, el mejoramiento en la atención y concentración, mayor capacidad de análisis antes de realizar una determinada acción, buena memoria, mayor capacidad para tomar decisiones bajo presión, mayor creatividad e imaginación, entre muchas otras.

Así mismo, se observa en dicho cuadro y gráfico N° 2, que los niños que no practican ajedrez, el **65%** se encuentran en un **nivel promedio** y el **20%** y **5%** en un **nivel bajo** y limítrofe respectivamente. También vale la pena hacer notar que un **10%** se encuentra en un **nivel alto**.

Si bien es cierto que existe un porcentaje de bajo desarrollo en esta área, se puede percibir que gran parte de este grupo de niños está desarrollando de forma moderada la capacidad de ejecución, se pudo notar al respecto que a varios de estos niños les llaman la atención los juegos didácticos, como son los cubos y el llenado de laberintos.

Es así que la relación de estos dos grupos de niños, muestra claramente que la práctica del juego de ajedrez trae consigo grandes beneficios en el desarrollo de este tipo de capacidad, siendo así, que los hace más capaces de resolver problemas abstractos, lógicos que requieren también rapidez en la ejecución de los mismos.

Enseñar ajedrez en esta etapa indica tener un acercamiento al pensamiento lógico que se comienza a estructurar en los niños, ya que como dicen en su libro de Psicología genética Casterina, Fernández y Lenci "La experiencia no es accesible jamás sino por intermedio de cuadros lógicos matemáticos que consisten en clasificaciones, ordenaciones, correspondencias y funciones"; es decir, que la experiencia no se lee de forma directa, por lo tanto, el ajedrez es uno de los pocos juegos que nos da la posibilidad de aprender matemáticas jugando. (Nuñez, E. y Rojas, H.2002).

Cuadro N° 4
Sub test del área de ejecución

Sub test del área Ejecución	Nivel de ejecución								TOTAL	
	Muy alto		Alto		Medio		Bajo			
	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica	Práctica	No práctica
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Completamiento de figuras	10%	0%	45%	0%	45%	70%	0%	30%	100%	100%
Ordenamiento de historias	5%	0%	40%	25%	55%	70%	0%	5%	100%	100%
Construcción Con cubos	30%	5%	70%	65%	0%	30%	0%	0%	100%	100%
Composición de objetos	5%	0%	45%	10%	15%	70%	5%	20%	100%	100%
Claves	10%	10%	60%	40%	30%	50%	0%	0%	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

Como ya se mencionó anteriormente, para la presente investigación se tomó como parámetros de estudio las diferentes áreas que componen la habilidad de ejecución, que son: Completamiento de figuras, ordenamiento de historias, construcción con cubos, composición de objetos y claves. Al respecto los datos más significativos presentados en el cuadro N° 4, se describen a continuación:

El sub test **completamiento de figuras**, trata de una prueba de discriminación visual. El niño debe encontrar la parte que falta en un dibujo de una figura humana u objeto. Es esencial para una buena ejecución saber diferenciar los detalles esenciales de los que no lo son. Se requiere concentración, razonamiento, organización y memoria visual. Igualmente implica la memoria a largo plazo dado que el niño debe recuperar la información de la figura completa almacenada en su memoria. (Wechsler,1983:26-27).

Los datos recogidos, muestran un **45 %** de los niños que juegan ajedrez se ubican en el **nivel alto** y otro **45%** en un **nivel Medio**. Estos resultados indican que este grupo de niños desarrolla de forma favorable esta capacidad de razonamiento, organización, memoria y concentración.

Realizando una comparación con el otro grupo de niños que no practican ajedrez, se observa que un **70%** de éstos, se encuentra en **nivel medio**, lo cual indica también que su capacidad de ejecución está siendo desarrollada de forma adecuada.

Dentro del **ordenamiento de historias**, esta sub prueba mide la capacidad de los niños para comprender y evaluar una situación. A fin de terminar la tarea, los sujetos deben comprender la idea general de una historia. Se trata de una prueba de razonamiento no verbal que puede considerarse como una medida de la capacidad de planificación. Se encuentran implicadas la anticipación, organización visual y secuenciación temporal. También se evalúa la capacidad para anticipar las consecuencias de los actos o situaciones iniciales, al igual que aquella para interpretar situaciones sociales. (Wechsler,1983:27-28).

Los datos presentados en este mismo cuadro, muestran una relación similar entre los dos grupos de niños, objeto de este estudio, ya que ambos se encuentran con un mayor porcentaje en el nivel medio, con un **55%** y **70 %** respectivamente. Sin embargo, a pesar que el segundo porcentaje mayor en ambos casos se encuentra en un **nivel alto**, se puede apreciar que un **40%** pertenece a los niños que si practican ajedrez y un **25 %** a los niños que no practican.

Si bien ambos resultados son favorables, se puede notar que del grupo de niños que práctica ajedrez regularmente, existe un mayor porcentaje ubicados en el nivel alto, esto corrobora los beneficios que trae consigo, la práctica, ya que éstos desarrollan aún más su capacidad para comprender y evaluar una situación, además de la aptitud para anticipar las consecuencias de los actos o situaciones iniciales, al igual que aquella para interpretar situaciones sociales.

La **construcción con cubos** evalúa la capacidad para percibir y analizar formas mediante descomposición de un todo y después armarlas en un diseño idéntico, El éxito implica la aplicación de la lógica y del razonamiento a los problemas de relaciones espaciales en la construcción de cubos se considera como una tarea no verbal de formación de conceptos, que requiere organización perceptual, visualización espacial y conceptualización abstracta. (Wechsler, 1983:27-28).

De acuerdo a los datos reflejados en el cuadro N° 4 se puede observar que tanto los niños que practican ajedrez, como aquellos que no practican se sitúan en el **nivel alto** con un **70%** y **65%** correspondientemente. Entonces se puede decir que, ambos grupos de niños presentan habilidades de poder armar con las manos determinados objetos, a su vez implica la capacidad para percibir y analizar formas, descubrir conceptos lógicos como ordenar, emparejar, clasificar por tamaños y formas.

El sub test de **composición de objetos** evalúa la capacidad del sujeto para organizar, armar una serie de rompecabezas que presentan objetos comunes; se presentan en una configuración estándar y el niño los arma para formar un todo que tenga sentido.(Wechsler1983:29-30).

Dentro del cuadro se observa, que el **45%** de los niños que practican ajedrez se ubica en el **nivel alto**, esto alude que los niños que practican ajedrez tienen gran capacidad de poder armar y organizar una serie de objetos.

Comparados estos resultados, con los de los niños que no practican ajedrez, se observa que el **70%** de estos se coloca en el rango **medio**. El desarrollo de esta capacidad en los niños es estándar. Supone que recibieron una adecuada estimulación en esta área de desarrollo.

Por último, el sub test **claves**, detecta la capacidad para aprender una tarea no familiar e implica velocidad y precisión de la coordinación viso-motora, habilidades de atención, memoria a corto plazo, flexibilidad cognoscitiva y posiblemente, motivación. La prueba también requiere una velocidad mental.(Wechsler1983:31-32).

El mayor porcentaje de los niños que practican este juego, se ubican en el **nivel alto**, con un **60%**. Este resultado simboliza que los niños presentan gran capacidad de velocidad y precisión, además de atención y concentración. Es válido decir que, esta es una de las capacidades que más rápidamente desarrolla el ajedrez en quienes lo practican. El desarrollo de una partida puede ser arduo, con múltiples alternativas y tener una duración significativa. Una desatención puede ocasionar la pérdida de la misma. Por lo tanto, el ajedrecista debe mantener un altísimo grado de atención y concentración durante la misma. Esta mejora en la capacidad de concentración se llega a manifestar también en otras áreas de desempeño de la persona. (Morales, 2002:245).

Dentro de este sub test, también se encuentra en el cuadro que el 70 % de los niños que no practican este juego, alcanzaron un rango Medio, lo cual indica que su capacidad de desarrollo es adecuado para su edad cronológica.

Para finalizar, se hace notar que dentro del área de ejecución, los niños que practican y no practican el ajedrez, ubican sus mayores datos en los niveles medio y alto, lo

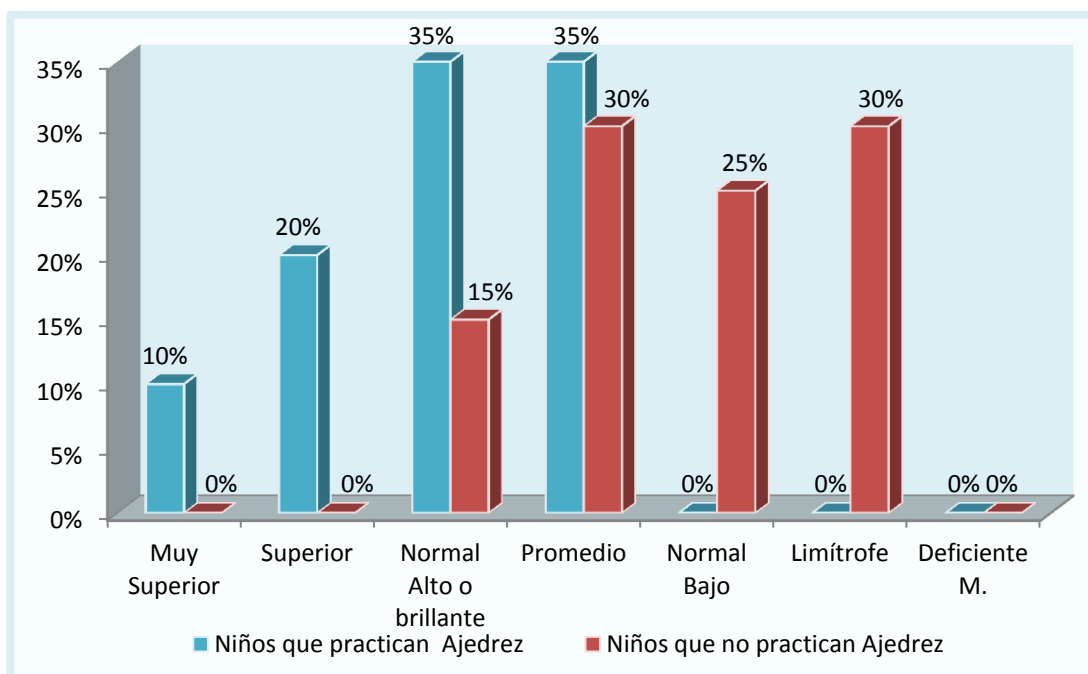
cual indica que su desarrollo es normal, sin embargo, la diferencia se muestra en que los niños del primer grupo obtienen mayores porcentajes en el nivel alto.

Considerando los estudios y experiencias en función del juego de ajedrez, destacamos la importancia de este juego en el ámbito educativo por poseer importantes características lúdicas en el desarrollo de las habilidades mentales y cognitivas.

Dentro de la psicología podemos indagar sobre la relevancia de la práctica del juego de ajedrez que se manifestará en bien del desarrollo no sólo cognitivo, sino también en el aprendizaje e internalización de reglas, normas, valores, etc. que serán aplicados en las diferentes etapas de la vida. *(López, J.2009:15).*

A continuación se presentan los datos recogidos con referencia al cociente intelectual de la escala verbal y de ejecución que se logró a través de la escala completa del test de Wisc, datos que corresponden a ambos grupos y que dan una visión global del análisis comparativo de los mismos.

Gráfico N° 3
Nivel de Cociente Intelectual en niños que practican Ajedrez en relación a los niños que no practican



Cociente intelectual es la capacidad agregada o global del individuo para actuar hacia la consecución de un propósito, pensar racionalmente e interactuar efectivamente con el medio ambiente. Así mismo define un nivel de inteligencia, al comparar la ejecución de un sujeto de cualquier edad con los puntajes promedios obtenidos por sujetos de su mismo grupo. (Wechsler, 1983).

El ajedrez, por su naturaleza lúdica basada en reglas, normas y principios estrictos, tiene mucho que aportar a la escuela, pues el juego es un instrumento de enseñanza excepcional, que puede ser adecuado fácilmente al nivel de desarrollo del sujeto, ayudando en el desarrollo de los distintos aspectos de la personalidad y en la formación integral de los niños y niñas, ya que gracias a sus características lúdicas e intelectuales, constituye un recurso pedagógico apropiado para optimizar sus procesos de aprendizaje. Aunque el ajedrez ha demostrado que aumenta las

capacidades mentales de las personas de todas las edades, los principales estudios se han realizado con los niños. Esto se debe a que a estas edades escolares, las pruebas son parte cotidiana, y además porque el desarrollo mental de los niños es más rápido y puede ser más fácil de medir que las personas en una etapa de su vida posterior. (Olías, J.2006).

Realizando la comparación general del cociente intelectual, de los niños que practican y los que no practican el juego de ajedrez, el gráfico N° 3, muestra que los niños que practican ajedrez se encuentran en los niveles promedio y alto, ambos con **35%** y también se ubican en un **nivel superior** y **muy superior** con un **20%** y **10 %** respectivamente. Mientras que los niños que no practican el ajedrez se ubican con un **30 %** en el **nivel promedio**, otro **30 %** en el **nivel limítrofe** y un **25 %** en el **nivel normal bajo**. Esto indica que los niños que lo practican tienen mayores ventajas en el desarrollo de su capacidad intelectual.

En cambio, los niños que no practican ajedrez, presentan un **15%** en un **nivel alto**, un **30%** en un **nivel promedio**, un **25%** en un **nivel bajo** y finalmente un **30%** en el **nivel limítrofe**. De esta manera se corrobora, con el presente estudio, como muchos otros estudios y experiencias en función del juego de ajedrez, la importancia del mismo en el ámbito educativo por sus características lúdicas en el desarrollo de habilidades mentales y cognitivas, que no sólo le sirven al niño en esta edad propia de aprendizaje, sino que también le ayuda a sobresalir en cualquier situación que implique uso de habilidades cognitivas, por lo tanto, una vez más se hace hincapié a que la práctica de ajedrez es un juego desarrollador de capacidades intelectuales favorables en el ámbito educativo. A su vez, indicar que el ajedrez gracias a sus características lúdicas e intelectuales, se considera como un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niñas y niños desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Esto es debido a que el juego principalmente requiere de razonamiento, abstracción al momento de realizar los movimientos, también precisa mucha atención y destreza mental. Es por eso que actualmente se destaca por ser un deporte ciencia.

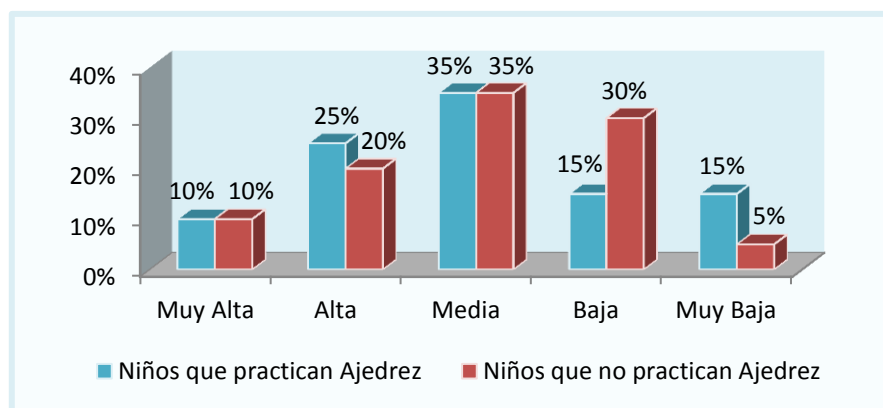
5.3 NIVEL DE AUTOESTIMA

El tercer objetivo específico de la investigación señala: “Establecer el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican” para responder a este, se presenta la siguiente información:

Cuadro N° 5
AUTOESTIMA EN NIÑOS

	Niños que practican Ajedrez		Niños que no practican Ajedrez	
Escala	F	%	F	%
Muy Alta	2	10%	2	10%
Alta	5	25%	4	20%
Media	7	35%	7	35%
Baja	3	15%	6	30%
Muy Baja	3	15%	1	5%
Total	20	100%	20	100%

Gráfico N° 4



Fuente: Elaboración propia

La autoestima es un conjunto de fenómenos cognitivos emocionales que concretan la actitud hacia uno mismo, la forma en que toda persona se juzga. Por autoestima se entiende al valor que el sujeto otorga a la imagen que tiene de sí mismo, es una actitud positiva o negativa hacia un objeto particular: el sí mismo, además, la

autoestima es el sentimiento de aceptación, aprecio, admiración y amor por uno mismo (*Münch, G.2009:112*).

Según Coopersmith (1967), la autoestima es la evaluación que el individuo hace y mantiene por costumbre sobre sí mismo, expresa una actitud de aprobación e indica el grado en el que el individuo se cree capaz, importante, exitoso y valioso. Es decir, es el juicio personal de valor que se expresa en las actitudes que el individuo mantiene acerca de sí mismo

En un estudio experimental sobre la influencia del ajedrez en el desarrollo de la autoestima de los niños, se aplicó un programa de enseñanza del juego de ajedrez en el cual al inicio del experimento los dos grupos (control y experimental) se encontraban en un mismo nivel de autoestima, a medida que finalizó el estudio los resultados indicaron que el nivel de autoestima del grupo experimental era ligeramente superior en comparación del grupo control. (Nuñez J. 2002).

Observando el cuadro N° 5, se presenta de forma general la comparación de los niveles de autoestima en niños que practican y no practican ajedrez. Estos resultados muestran que existe una aparente similitud en estos dos grupos de estudio, ya que ambos arrojan un **35 %** en el nivel medio. Sin embargo, revisando los demás resultados se puede notar que existe una inherente diferencia en los niveles Alto y Bajo; en el primer caso existe un **25 %** de niños que practican este juego ubicados en este **nivel alto**, a diferencia de un **20 %** de los niños que no practican este juego.

Una mayor diferenciación se nota en el nivel bajo, con un **15 %** los niños que practican ajedrez y un **30 %** los niños que no practican el ajedrez, es decir que los niños que no practican este juego presentan niveles más bajos de autoestima o tienden a auto valorarse menos que aquellos niños que si lo practican.

De estos resultados también se puede inferir que la práctica de este juego ayuda en alguna forma a desarrollar una mejor autoestima en los que lo practican. Acerca de este resultado, Nuñez (2002), señala que la experiencia ha demostrado que la

enseñanza del ajedrez permite al estudiante potenciar sus habilidades y/o descubrir las mismas por medio de su práctica. Por ser un juego, éste se hace atractivo, entonces se logra que el estudiante “aprenda” jugando, al mismo tiempo que interactúa, forma y fortalece una serie de valores positivos así como su autoestima.

También se puede agregar que, las personas que poseen una autoestima alta son expresivas, asertivas, con éxito académico y social, confían en sus propias percepciones y esperan siempre el éxito, consideran su trabajo de alta calidad y mantienen altas expectativas con respecto a trabajos futuros, manejan la creatividad, se auto respetan y sienten orgullo de sí mismos, caminan hacia metas realistas. Por su parte las personas con una media autoestima, son personas expresivas, dependen de la aceptación social, igualmente tienen alto número de afirmaciones positivas, siendo más moderadas en sus expectativas y competencias que las anteriores. Por último, las personas con baja autoestima son desanimadas, deprimidas, aisladas, consideran no poseer atractivo, son incapaces de expresarse y defenderse; se sienten débiles para vencer sus deficiencias, tienen miedo de provocar el enfado de los demás, su actitud hacia sí mismo es negativa, carecen de herramientas internas para tolerar situaciones y ansiedades.

Luego de abordar la autoestima de manera general, a continuación se hará un desglose de las áreas analizadas dentro del inventario de Coopersmith, las cuales son: a nivel general o personal, a nivel social, escolar y familiar o también denominado del hogar.

Cuadro N° 6
Nivel de autoestima, por áreas, de niños que practican Ajedrez en relación a los niños que no practican

Escala	Área si mismo General		Área Social		Área Escolar		Área del Hogar	
	Niños que juegan	Niños que no juegan	Niños que juegan	Niños que no juegan	Niños que juegan	Niños que no juegan	Niños que juegan	Niños que no juegan
Muy alta	0%	0%	20%	10%	50%	55%	15%	10%
Alta	0%	0%	30%	30%	35%	15%	30%	20%
Media	25%	20%	20%	25%	5%	20%	25%	40%
Baja	20%	35%	15%	5%	5%	10%	25%	30%
Muy baja	55%	45%	15%	30%	5%	0%	5%	0%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

Como ya se mencionó anteriormente, según Coopersmith (1967), la autoestima es la evaluación que el individuo hace y mantiene por costumbre sobre sí mismo, expresa una actitud de aprobación e indica el grado en el que el individuo se cree capaz, importante, exitoso y valioso. Es decir, es el juicio personal de valor que se expresa en las actitudes que el individuo mantiene acerca de sí mismo.

De acuerdo al inventario elaborado por este mismo autor, la autoestima puede ser analizada desde cuatro puntos de vista.

La primera, **área del si mismo general** consiste en la evaluación que el individuo realiza y con frecuencia mantiene de sí, en relación con su imagen corporal y cualidades personales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lleva implícito un juicio personal expresado en la actitud hacia sí mismo.

De las afirmaciones referidas a esta área, se tiene por ejemplo “soy simpático”, “siempre hago lo correcto”, “me entiendo a mí mismo” o “soy un fracaso”.

Es así que los resultados muestran que el **55%** de los niños que practican ajedrez se encuentran en un nivel **muy bajo** y un **25 %** en un nivel **medio**. Estos datos indicarían que gran parte de estos niños no se sienten lo suficientemente seguros, como para dar una respuesta positiva ante este tipo de afirmaciones, ya que denotan inseguridad para mostrarse más independientes.

Dentro del otro grupo de niños que no juegan ajedrez, los resultados arrojaron que un **45%** se sitúa en el **nivel muy bajo** y un **35 %** en el **nivel bajo**. Estos datos son mayormente llamativos debido a que son sinónimo de inseguridad, se sienten muy dependientes de los adultos, porque aun necesitan ser cuidados por sus padres, se consideran diferentes ante sus pares, indican no ser bien parecidos y que les gustaría cambiar cosas en ellos, por lo tanto, esto genera una baja autoestima.

La relación que se puede observar de estos resultados, en los dos grupos de niños, es que si bien existe muy poca diferencia de porcentajes y niveles, la frecuente práctica que realizan estos niños en el futuro, sin duda les ayudará a mejorar el concepto que tienen de sí mismos, a ver sus capacidades como ventajas ante los demás y aún les genera mayor seguridad para responder de forma positiva ante futuras cuestionantes similares.

El **área social**, evalúa la valoración que el individuo realiza y con frecuencia mantiene con respecto a sí mismo en relación con sus interacciones sociales, considerando su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual igualmente lleva implícito un juicio personal que se manifiesta en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

Se puede observar en el cuadro N° 6, dentro de la escala social, los resultados indican que el **30%** de los niños que practican y no practican ajedrez se encuentran en un **nivel alto**, esto es un dato positivo en la medida que a esta edad (7 a 9 años) comienzan el niño a preocuparse por los sentimientos y necesidades de los demás, deja atrás el egocentrismo vivido en las primeras etapas de la vida, comienzan a desarrollar el sentido del humor y gozan de rimas tontas, canciones y adivinanzas, el

juego y la importancia de la socialización está bien desarrollado en los dos grupos, no hay mayores diferencias.

Sin embargo, es importante mencionar que dentro de esta misma área, en el **nivel muy bajo** se encuentran los niños que si practican este juego con un **15 %** y un **30 %** aglutina a los niños que no practican el ajedrez. De este resultado se puede inferir que de alguna manera el practicar este juego beneficia en la socialización o a crear relaciones interpersonales positivas.

El **área escolar** es la valoración que el individuo hace y con frecuencia sostiene sobre sí mismo, en relación con su desempeño en el ámbito escolar teniendo en cuenta su capacidad, productividad, importancia y dignidad, lo cual nuevamente implica un juicio personal manifestado en la actitud hacia sí mismo.

Los resultados alcanzados presentan que los niños de ambos grupos demuestran un **nivel de autoestima muy alta**, con **50%** y **55 %** en ambos grupos. Esto aparenta que su desenvolvimiento en la escuela es positivo y se sienten bien consigo mismo. Las afirmaciones objetivas dentro de este sub test; por ejemplo, estaban referidas a: “me avergüenzo pararme frente al curso para hablar”, “no estoy progresando en la escuela, como me gustaría”, “mi profesor me hace sentir que no soy gran cosa”, éstas entre otras. Entonces se puede notar que ante este tipo de aseveraciones, todos los niños dieron respuestas con un sentido positivo.

También se puede ver que dentro de la categoría **alta**, un **35 %** pertenece a los niños que practican el ajedrez y un **15 %** a los niños que no lo practican. Es decir, que las ventajas educativas adquiridas mediante el juego de ajedrez, dan mayor seguridad a los niños, además de otras ventajas vinculadas con su educación.

Al respeto, se menciona que la etapa escolar se caracteriza en lo afectivo por ser un periodo donde la mayor parte del tiempo el niño busca el mejoramiento de sí mismo y la conquista del mundo, existe una búsqueda constante de nuevos conocimientos y destrezas, las cuales le permitirán destacarse en su entorno. Por otro lado, hay un

perfeccionamiento de la memoria, tanto por que aumenta la capacidad de ella, como porque mejora la calidad del almacenamiento y la organización del material. Se enriquece el vocabulario, hay un desarrollo de la atención y la persistencia de ella, en la tarea. El lenguaje se vuelve más socializado y esto va generando una mayor estima hacia sí mismo. (Guerrero, A.2001.)

Finalmente, se analiza el **área del hogar** o familiar, la cual consiste en la evaluación que el individuo hace y frecuentemente mantiene con respecto a sí mismo, en relación con sus interacciones con los miembros de su grupo familiar, su capacidad, productividad, importancia y dignidad, implicando un juicio personal manifestado en las actitudes asumidas hacia sí mismo.

Los resultados alcanzados muestran que los niños que practican ajedrez un **30%** se encuentran en un **nivel alto** los niños que no practican ajedrez el **40%** se encuentran en un **nivel medio**. Estos datos son relevantes en la medida de que los niños que practican ajedrez presentan un mayor nivel de autoestima dentro del ámbito familiar, es decir tienen mejor comunicación con sus padres, se sienten más libres de expresar sus sentimientos y necesidades y se sienten seguros en este tipo de entorno.

A esta edad, la familia tiene gran peso en la autoestima del niño, es en este entorno donde se transmiten los más importantes valores que llevan al niño a formar su personalidad, de esto dependerá su nivel de autoestima y delimitara a la interrelación como algo significativo en su vida. Quizás la diferencia que exista en este grupo que presenta un mayor nivel de autoestima se deba a que es el mismo núcleo familiar que apoya a los niños a tomar actividades extracurriculares, ante esto la respuesta de parte de los niños es de aceptación y se sienten más confiados y seguros para enfrentar nuevos retos.

Finalmente, de acuerdo a Núñez (2002), la autoestima es un elemento básico en la formación personal de los niños. De su grado de autoestima dependerá su desarrollo

en el aprendizaje, en las buenas relaciones, en las actividades, y por qué no decirlo, en la construcción de la felicidad. Cuando un niño adquiere una buena autoestima se siente competente, seguro, y valioso. Entiende que es importante aprender, y no se siente disminuido cuando necesita de ayuda. Será responsable, se comunicará con fluidez, y se relacionará con los demás de una forma adecuada. Al contrario, el niño con una baja autoestima no confiará en sus propias posibilidades ni en las de los demás. Se sentirá inferior frente a otras personas y, por lo tanto, se comportará de una forma más tímida, más crítica y con escasa creatividad, lo que en algunos casos le podrá llevar a desarrollar conductas, y a alejarse de sus compañeros y familiares.

5.4. ANÁLISIS DE LAS HIPÓTESIS.

En este apartado, se relacionan los datos obtenidos de acuerdo a los objetivos con las hipótesis planteadas, para verificar la afirmación o rechazo de las mismas.

- La primera hipótesis plantea: ***“Los niños de 7 a 9 años de edad que practican el ajedrez presentan un nivel de habilidad verbal normal alto o brillante en relación a los niños que no practican, quienes presentan un nivel de habilidad verbal promedio”***. De acuerdo a los datos obtenidos, luego de aplicado el test de WISC, la habilidad verbal de los niños que practican el ajedrez en un 55 % se ubican en el nivel normal alto o brillante. Mientras que un 30 % de los niños que no practican este juego se ubican en el nivel promedio, además de otro 30 % de este mismo grupo que se encuentra en un nivel limítrofe. Estos resultados permiten afirmar esta primera hipótesis planteada.
- La segunda hipótesis plantea: ***“Los niños de 7 a 9 años de edad que practican el ajedrez presentan un nivel de habilidad ejecución normal alto o brillante, en relación a los niños que no practican estos presentan un nivel de habilidad ejecución promedio”***. Los resultados alcanzados en esta área, expresan que un 40 % de los niños que practican el ajedrez se ubican el nivel Promedio y solo un 35

% en el nivel normal alto o brillante. El segundo grupo de niños, los que no practican este juego, reflejan un 65 % en el nivel promedio. Con estos resultados se puede negar la primera parte de esta hipótesis, que ubica a la mayor parte de los niños que practican el ajedrez en un nivel Normal Alto o Brillante. Una segunda parte, de esta hipótesis, que afirma que la mayor parte de los niños que no practican se encuentran en un nivel promedio es aceptada.

- La tercera hipótesis afirma: ***“El nivel de autoestima de los niños que practican ajedrez es alta, en relación a los niños que no practican tienen un nivel de autoestima baja”***. De acuerdo a los resultados obtenidos del inventario de Coopersmith, se observa que tanto los niños que practican como los que no practican el ajedrez, alcanzan un 35 % o el mayor porcentaje, se ubica en el nivel promedio.

Estos datos son rechazados, ya que ninguno de los grupos se ubicó en los niveles supuestos al principio de esta investigación.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES.

El ajedrez puede ser practicado con uno o varios objetivos, dentro de los cuales podemos destacar: por diversión y entretenimiento, por competición, para obtener un mejoramiento de la concentración, la memoria, la creatividad. Y como complemento a la educación y formación de los niños. Pero, independientemente de los objetivos con lo que las personas practican el ajedrez, a éste se le han reconocido múltiples beneficios en el desarrollo de las capacidades intelectuales.

Una vez efectuados el análisis e interpretación de los datos obtenidos, se presenta las siguientes conclusiones que se exponen de acuerdo al orden de los objetivos específicos, objetivo general e hipótesis planteadas al inicio de esta investigación.

Primer objetivo: Identificar el nivel de habilidad verbal que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no lo practican.

- Respecto a los datos generales, la habilidad verbal de los niños que practican habitualmente el ajedrez se encuentran en el nivel normal alto o brillante, lo cual supone altas puntuaciones en los sub test de Información general, comprensión general, aritmética, analogías, vocabulario y retención de dígitos. Así mismo, estas sub pruebas muestran de manera específica, que este grupo de niños posee un conocimiento respecto a hechos o datos aislados, comprende situaciones dadas y la presentación de respuestas a problemas concretos, es decir, esta característica implica una capacidad para utilizar los hechos de modo pertinente, significativo y apropiado en términos emocionales.

Así también, los resultados expresan que el grupo de niños que no practican el ajedrez, la mayor parte de estos se encuentra el nivel Promedio, es decir, desarrollan de forma moderada la capacidad de razonar contenidos verbales,

estableciendo entre ellos principios de clasificación, ordenación, relación y significados; es decir, la habilidad verbal.

- Dentro de esta misma área, se realizó la evaluación de cada una de las sub áreas que la componen, las cuales son: información, comprensión, aritmética, analogías y vocabulario. Los datos alcanzados mostraron que, los niños que practican ajedrez se destacan en todos los sub test de las pruebas aplicadas, lo cual señala, que los niños mientras más practican ajedrez, se desarrollan más las capacidades verbales, lo cual implica tener mayor facilidad para resolver operaciones aritméticas, elaboración de conceptos, analogías entre objetos y conceptos, ordenación, clasificación, abstracción, entre otras. Todo esto demuestra que tienen mayores ventajas para desenvolverse convenientemente en el ámbito escolar.

Segundo objetivo: Determinar el nivel de ejecución que presentan los niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican.

- Los resultados obtenidos dentro del área de ejecución muestran que los niños que practican el ajedrez obtuvieron importantes calificaciones en las pruebas evaluadas, lo cual los ubicó en los niveles promedio, alto y superior. Esto muestra que la práctica de este juego lúdico trae a los niños grandes ventajas en la capacidad intelectual de los mismos, sólo para citar algunos de estos beneficios se puede mencionar, el mejoramiento en la atención y concentración, mayor capacidad de análisis antes de realizar una determinada acción, buena memoria, mayor capacidad para tomar decisiones bajo presión, mayor creatividad e imaginación, entre muchas otras.
- Los niños que no practican el ajedrez, presentaron los mayores porcentajes en el nivel Promedio, esto alude a que los mismos desarrollan de manera moderada esta área importante en su desarrollo intelectual.

- Los datos específicos de las sub áreas (completamiento de figuras, ordenamiento de historias, construcción con cubos, composición de objetos y claves) dentro del área de ejecución, revelaron los niños que practican y no practican el ajedrez, se ubican sus mayores datos en los niveles medio y alto, lo cual indica que su desarrollo es normal, sin embargo, la diferencia se muestra en que los niños del primer grupo obtienen mayores porcentajes en el nivel alto, es decir son más eficientes en la ejecución de estas sub áreas.

Tercer objetivo: Establecer el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican ajedrez en relación a los niños que no practican.

- De forma general la comparación de los niveles de autoestima en niños que practican y no practican ajedrez los resultados muestran que existe una aparente similitud en estos dos grupos de estudio, ya que ambos se ubican en el nivel medio. Sin embargo, revisando los demás resultados se puede notar que existe una inherente diferencia en los niveles alto y bajo. Entonces se podría inferir que la práctica de este juego ayuda en alguna forma a desarrollar una mejor autoestima en los que lo practican.

Objetivo general: Determinar mediante un estudio comparativo el cociente intelectual y el nivel de autoestima en niños de 7 a 9 años que practican ajedrez y no practican en la ciudad de Tarija.

- La comparación general del cociente intelectual, de los niños que practican y los que no practican el juego de ajedrez, muestra que los niños que practican ajedrez se encuentran en los niveles promedio y alto, mientras que los niños que no practican el ajedrez se ubican en el nivel promedio limítrofe y nivel normal bajo. Esto indica que los niños que practican este juego tienen mayores ventajas en el desarrollo de su capacidad intelectual. Con este estudio, como muchos otros estudios y experiencias en función del juego de

ajedrez, se corrobora la importancia del mismo en el ámbito educativo por sus características lúdicas en el desarrollo de habilidades mentales y cognitivas, que no solo le sirven al niño en esta edad propia de aprendizaje, sino que también le ayuda a sobresalir en cualquier situación que implique uso de habilidades cognitivas.

- El nivel de autoestima, de acuerdo a los resultados obtenidos, no está influenciado por la práctica de este juego, ya que se nota pequeñas diferencias en los niveles alcanzados en ambos grupos de niños objetos de este estudio.

Hipótesis: Los niños que practican ajedrez evidencian tener un cociente intelectual normal alto o brillante con un nivel de autoestima alta, en contraposición los niños que no practican ajedrez revelan tener un cociente intelectual promedio y un nivel de autoestima baja.

- De manera general se concluye que la hipótesis planteada al inicio de esta investigación, es aceptada parcialmente; tomando en cuenta el cociente intelectual, se afirma con los resultados la influencia positiva en los niños que practican el ajedrez. Sin embargo, tomando en cuenta los resultados de los niveles de autoestima, la hipótesis es negada, ya que los resultados no reflejan que esta práctica sea relevante para obtener una adecuada percepción de sí mismos en los niños.

6.2 RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones y resultados evidenciados, se realiza las siguientes recomendaciones:

A las instituciones educativas

- Teniendo en cuenta que la práctica del ajedrez tiene varios beneficios tanto en la capacidad intelectual como en el desarrollo positivo de la autoestima en los niños, iniciar programas de difusión y alentar a que los estudiantes se involucren en este tipo de disciplinas, ya sea dentro de sus establecimientos a través de competencias programadas dentro de su plan operativo anual o implementarla como una práctica habitual en las materias técnicas.
- Incluir el ajedrez como un curso optativo en los colegios adaptándolo a su currículum de acuerdo a sus propias necesidades, este puede impartirse por medio de talleres con una duración de no más de tres meses al inicio de la experiencia. Así mismo, que se formen talleres avocados al desarrollo de la autoestima de los niños.
- Realizar convenios con entidades municipales y gubernamentales para que los niños y niñas tengan varios ambientes adecuados fuera de sus unidades educativas, en donde puedan aprender y practicar el juego de ajedrez.

A los padres de familia y educadores

- Explicar al niño las ventajas que tiene la práctica continua de este tipo de disciplinas e incentivarlos a que participen en las clases de forma continua para así ver los resultados que pueden alcanzar con la práctica de este juego.
- A los padres que tienen a sus hijos, ya en la práctica del ajedrez, continuar apoyándolos y motivarlos a que no renuncien a este tipo de actividades, se

sugiere además, que los acompañen a todas sus presentaciones públicas y compartir sus logros con todos los miembros de la familia.

A futuros investigadores

- Continuar el estudio de esta temática en otro tipo de poblaciones, o realizar estudios transversales, para así ampliar el conocimiento que se tiene de las ventajas que proporciona la práctica del ajedrez.
- Estudiar otro tipo de características de los ajedrecistas habituales, como ser rasgos de personalidad, estudios comparativos por sexo, beneficios en el mejoramiento del déficit atencional, entre otros.