



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE
LOS VALORES EN LA ETAPA PREESCOLAR DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

Tutora:

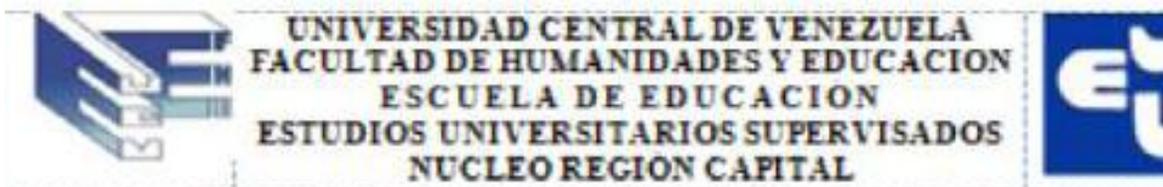
Prof. Villarroel Doris

Autoras:

Ceballos H., Doribell C.I. V-06.348.762

Morffe, Johana C.I. V-13.884.641

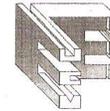
Caracas, Octubre 2015



EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE
LOS VALORES EN LA ETAPA PREESCOLAR DE LA EDUCACIÓN INICIAL

**Trabajo de Grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
para optar al grado de Licenciadas en Educación**

Caracas, Octubre 2015



VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1571 de fecha 10-06-2015 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por DORIBELL CEBALLOS HERNÁNDEZ, C.I. 6.348.762 y JOHANA COROMOTO MORFFE DE MORA, C.I. 13.884.641, bajo el Título: EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LOS VALORES EN LA ETAPA PREESCOLAR DE LA EDUCACIÓN INICIAL para optar el Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 24 de Sep 2015 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: Por el dominio demostrado tanto en el trabajo escrito como en la exposición Oral y la relevancia de la propuesta para el desarrollo de los valores en la Educación Inicial


Prof. MARÍA DE L. SEIJAS


Prof. ENRIQUE SILVA

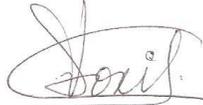

Tutora DORIS VILLARROEL



APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Doris Villarroel, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutora del Trabajo de Grado titulado El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial, realizado por las ciudadanas Doribell Ceballos Hernández C. I. 6.348.762 y Johana Morffè C. I. 13.884.641, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En Caracas a los seis días del mes de octubre del año 2015.


Prof. Doris Villarroel
C.I. 4973820





El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial

Tutora: Prof. Villarroel Doris

Autoras: Ceballos H., Doribell

Morffe, Johana

RESUMEN

La educación se concibe como un factor fundamental en la consolidación de la sociedad, cuyo objetivo primordial es orientar, y promover un continuo proceso de enseñanza – aprendizaje, por ello es pertinente, abordarlo con el reforzamiento de los valores a través del juego del ajedrez, en el caso particular del C.E.I.N. Preescolar José Gregorio Monagas, se ha evidenciado la falta de estrategias lúdicas y pedagógicas en la jornada diaria, omitiendo el gran potencial educativo y formativo. **Objetivo General:** “Diseñar estrategias pedagógicas para implementar el ajedrez como herramienta lúdica para favorecer los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial dirigido a las docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas” y **Objetivos Específicos:** 1) Establecer los conocimientos y la disposición que poseen las docentes sobre el juego del ajedrez. 2) Identificar cuáles son las limitaciones que impiden a las docentes el uso del ajedrez en el aula. 3) Seleccionar diferentes estrategias en ajedrez que pueden implementarse en la práctica de la jornada diaria. 4) Implementar estrategias en ajedrez dirigidas a las docentes. 5) Diseñar una guía sobre diferentes estrategias para fortalecer los valores a través del juego del ajedrez, dirigidas a las docentes. La metodología fue una investigación de campo, descriptiva, bajo la modalidad de proyecto factible, la población conformada por nueve docentes se empleó la técnica del cuestionario, validado por expertos para el diagnóstico de la necesidad del diseño. El producto o aporte del estudio lo constituyó una Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial. Se determinó que el nivel de conocimiento del personal docente sobre el tema del ajedrez como herramienta pedagógica y su implementación como fortalecimiento de los valores es muy bajo, ya que no tienen recursos disponibles, por ello que no lo implementan en su jornada diaria.

Palabras claves: ajedrez, enseñanza, aprendizaje, reforzamiento, valores.



Chess as a Ludic Playful Tool to promote the development of values in the Pre-school Stage of Initial Education

Tutora: Prof. Villarroel Doris

Authors: Ceballos H., Doribell

Morffe, Johana

SUMMARY

Education is conceived as a fundamental factor in the consolidation of society, with the primary objective of orienting and promoting a continuous learning process. Therefore, it is relevant to address it through the reinforcement of values using the chess game. In the specific case of the C.E.I.N. Pre-School José Gregorio Monagas, it has been shown that ludic and pedagogic strategies are absent in the daily routines, which hinders their great educational and formative potential. General objective: “to design pedagogic strategies directed towards the teachers of “Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas” to implement chess as a ludic tool that will foster values in the pre-school stage of the initial education. Specific objectives: 1) To establish the knowledge of the chess game and the disposition of the teachers to play 2) To identify which are the limitations that prevent the teachers the use of chess in the classroom 3) To select different strategies in the game of chess that can be implemented on a daily basis in the class. 4) To implement chess game strategies directed towards the teachers. 5) To design a manual for teachers with different strategies to strengthen values through chess games. The methodology was a field research, descriptive, in the form of a feasible project, the population included nine teachers and the questionnaire technique was used, following validation by experts for the diagnosis of design necessity. The product or final input of the study was a manual of learning strategies to strengthen values through the game of chess in the pre-school stage of initial education. The study showed a low level of knowledge of the teaching staff with regard to chess as a pedagogic tool and its implementation to strengthen values, no resources are available, which limits the incorporation of these tools in their daily routines.

Key words: Chess, education, learning, reinforcement, value

DEDICATORIA

*A mi padre Francisco Ceballos que fue la luz e inspiración para cumplir con
este bello sueño y que desde el cielo me cuida y me protege*

A mi madre Jesucita Hernández, por su paciencia, consentimiento y apoyo

A mis hijos Reiny y Francisco que son mi razón de ser

*A mi esposo Williams Jiménez por su paciencia, comprensión, amor y
perseverancia*

Doribell

DEDICATORIA

En honor a mis seres queridos quienes me aman y aceptan con mis aciertos y equivocaciones, ellos y ellas que demuestran por sus acciones valoran el maravilloso privilegio de conocernos.

Johana Morffe

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida

*A mi Virgencita del Valle y al Doctor José Gregorio Hernández por su
protección*

*A Elegua y mis hermanos espirituales por abrirme los caminos para la
culminación de este proyecto*

*A mi amigo (a)s Marlene Fernández, Diana Barrera, Maritza Calabckis
y José Gregorio Reyes por ser incondicionales y contar con su apoyo y transmitirme
todo esa energía para darme el impulso a no decaer y seguir adelante*

*A la Prof. Doris Villarroel, por su positivismo y apoyo incondicional para la
realización de este logro académico*

Doris

AGRADECIMIENTO

Agradecida a la fuente de la vida aquel que permite y provee un nuevo amanecer, a Jehová.

A mis padres que lucharon día a día por sustentarme así como su apoyo incondicional

A mi amado hijo Xavier galardón de mi ser, fruto del amor que perdurara a través del tiempo.

A mi esposo Jean quien fue ese amor que piensas que durara por siempre y por todo su apoyo en momentos favorables.

A mis amigas (o) quienes son seres especiales, únicos e irrepetibles, leales a sus convicciones y fieles a sus valores, con quienes he vivido el trayecto de éxitos y derrotas.

A la Profesora Doris Villarroel por su guía y asertividad.

Johana Morffe

INDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIAS	i
AGRADECIMIENTOS	iii
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Objetivos de la investigación	7
1.2.1. Objetivo General	7
1.2.2. Objetivos Específicos	7
1.3. Justificación de la investigación	8
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de la investigación	11
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Historia del ajedrez	14
2.2.2. El Ajedrez	14
2.2.3. La importancia del ajedrez	14
2.2.4. Los valores	15
2.2.5. El desarrollo moral	16
2.2.6. Perfil del niño y la niña que egresa de Educación Inicial	17
2.2.6.1. Aprender a conocer	18
2.2.6.2. Aprender a hacer	18
2.2.6.3. Aprender a convivir	19
2.2.7. Características de los niños y las niñas	19
2.2.8. Teorías del Desarrollo	23
2.2.8.1. Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky (1935)	23
2.2.8.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget (1961)	24
2.2.8.3. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1980)	25
2.2.8.4. Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner (1987)	26

2.2.8.5. Teoría del Desarrollo Moral de Laurence Kohlberg (1977)	27
2.2.9. Bases legales	28
2.2.9.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela	28
2.2.9.2.Ley Orgánica de Educación (2009)	28
2.2.9.3 Currículo de la Educación Inicial del año 2005	29
2.2.9.4. Resolución N° 33. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela	29
2.2.9.5. Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (1998)	30
2.2.10. Operacionalización de variables	30
2.2.11. Definición de conceptos básicos	33
CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Nivel de investigación.	36
3.2. Diseño de la investigación	36
3.3. Modalidad de la investigación	37
3.4. Población y muestra	37
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	38
3.7. Validez y Confiabilidad del Instrumento	38
CAPITULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	
4.1. Presentación de los resultados	40
CAPITULO V LA PROPUESTA	
5.1. Fundamentación del Diseño Instruccional	84
5.1.1. Modelo del Diseño Instruccional a utilizar	84
5.2. Orientación Psicopedagógica / Modelo Pedagógico	84
5.3. Objetivos del Diseño Instruccional	85
5.3.1. Objetivo General	85
5.3.2. Objetivos Específicos	85

5.4. Contenido Instruccional	85
5.5. Estrategias del Diseño Instruccional	86
5.6. Medios y/o Recursos Instruccionales del Diseño	87
5.7. Factibilidad del Diseño	87
5.8. Evaluación Instruccional	88
5.9. Instrumentos de evaluación Diseñados	88
5.9.1. Lista de cotejo	88
5.9.2. Cuestionario de opinión	89
5.10 Planificación Instruccional del Diseño	90
5.11. Consideraciones Finales	92
5.12. El juego al éxito – Guía de estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial	93
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	95
6.2. Recomendaciones	95
REFERENCIAS	97
ANEXOS	102
Gaceta Oficial y su Reglamento	104
Carta de aceptación de la institución para dictar el taller a las Docentes	110
Validación de Instrumento	112
Lista de asistencia de las Docentes al taller	122
Evaluación del taller por parte de las Docentes	124
Presentación del taller	137
Evidencias del taller el Juego al Éxito	155

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADROS	
1. Etapa de 3-4	20
2. Etapa de 4 a 5 años	21
3. Etapa de 5 a 6 años	22
4. Operacionalización de las variables	31
5. Acuerdos de convivencia	40
6. Valora el lenguaje (oral, escrito, de señas)	41
7. Facilita expresar libremente hechos, ideas, sentimientos, etc.	42
8. Fortalece la autoestima en los niños y niñas en edad preescolar	43
9. El juego del ajedrez facilita expresar sentimientos, etc.	44
10. Favorece los valores, tales como: comprensión, comunicación y tolerancia	45
11. Atenúa la hiperactividad en los niños y niñas	46
12. Capacidad de participación en los niños y niñas	47
13. Juegos tradicionales en los niños y niñas en edad preescolar	48
14. Los niños y niñas describan las relaciones entre los objetos, personas	49
15. Criterios para agrupar y ordenar objetos considerando sus atributo	50
16. Dramatizaciones basadas en valores y costumbres regionales	51
17. Fomenta experiencias de aprendizajes con el medio físico, social y natural	52
18. Mejora la capacidad de relacionarse con el ambiente	53
19. Facilita la organización de los materiales que emplean los niños y niñas.	54
20. Permite desarrollar en los niños y niñas sentido de responsabilidad	55
21. Estimular el valor de la paciencia ante la espera de su turno al jugar	56
22. Toma de decisiones antes diversas opciones que se le presenten	57
23. Expresen libremente sus sentimientos y emociones	58
24. Poner en práctica los valores tales como el respeto, la solidaridad	59
25. Cumplan las normas, deberes y derechos de interacción social con otros	60
26. Actitudes de valoración por la familia, comunidad, tradiciones, etc.	61

27. Indique su nivel de instrucción	62
28. Indique los años de experiencia docente	63
29. Para usted ¿Qué es el juego del ajedrez?	64
30. ¿Conoce usted cuantas piezas conforman el juego del ajedrez?	65
31. ¿Conoce usted cuantos cuadros o casillas tiene un tablero para jugar ajedrez?	66
32. ¿Sabe usted en cuantas partes está dividido el tablero de ajedrez?	67
33. ¿Ha recibido usted alguna información sobre el juego del ajedrez?	68
34. ¿Estaría dispuesto a recibir un taller sobre nuevas estrategias?	69
35. Guía que le facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje a través del ajedrez?	70
36. ¿Alguna vez ha empleado tiempo para aplicar estrategias de ajedrez que promuevan los valores en el aula?	71
37. ¿Dispone usted de recursos lúdicos dentro del aula de clases?	72
38. ¿Cuenta usted con material pedagógico y lúdico para realizar estrategias?	73
39. ¿Qué tipo de estrategia utiliza usted para el fortalecimiento de los valores?	74
40. ¿Detalle qué tipo de actividades utiliza en pequeños o grandes grupo?	75
41. ¿Cuáles son los diferentes juegos lúdicos que utiliza en su práctica?	77
42. ¿Qué estrategias considera usted importante o las más idónea para fortalecer los valores en el aula?	78
43. ¿Al momento de la planificación de su jornada diaria, considera usted importante implementar el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para fortalecer los valores?	79
44. ¿En qué aspecto considera usted significativo la implementación del juego de ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	80
45. ¿Considera usted importante reforzar los valores?	81
46. Lista de cotejo	88
47. Cuestionario de opinión	89
48. Planificación Instruccional del Diseño	90

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICOS	
1. Acuerdos de convivencia	41
2. Valora el lenguaje (oral, escrito, de señas)	42
3. Facilita expresar libremente hechos, ideas, sentimientos, etc.	43
4. Fortalece la autoestima en los niños y niñas en edad preescolar	44
5. El juego del ajedrez facilita expresar sentimientos, etc.	45
6. Favorece los valores, tales como: comprensión, comunicación y tolerancia	46
7. Atenúa la hiperactividad en los niños y niñas	47
8. Capacidad de participación en los niños y niñas	48
9. Juegos tradicionales en los niños y niñas en edad preescolar	49
10. Los niños y niñas describan las relaciones entre los objetos, personas	50
11. Criterios para agrupar y ordenar objetos considerando sus atributo	51
12. Dramatizaciones basadas en valores y costumbres regionales	52
13. Fomenta experiencias de aprendizajes con el medio físico, social y natural	53
14. Mejora la capacidad de relacionarse con el ambiente	54
15. Facilita la organización de los materiales que emplean los niños y niñas	55
16. Permite desarrollar en los niños y niñas sentido de responsabilidad	56
17. Estimular el valor de la paciencia ante la espera de su turno al jugar	57
18. Toma de decisiones antes diversas opciones que se le presenten	58
19. Expresen libremente sus sentimientos y emociones	59
20. Poner en práctica los valores tales como el respeto, la solidaridad	60
21. Cumplan las normas, deberes y derechos de interacción social con otros	61
22. Actitudes de valoración por la familia, comunidad, tradiciones, etc.	62
23. Indique su nivel de instrucción	63
24. Indique los años de experiencia docente	64
25. Para usted ¿Qué es el juego del ajedrez?	65
26. ¿Conoce usted cuantas piezas conforman el juego del ajedrez?	66
27. ¿Conoce usted cuantos cuadros o casillas tiene un tablero para jugar	

ajedrez?	67
28. ¿Sabe usted en cuantas partes está dividido el tablero de ajedrez?	68
29. ¿Ha recibido usted alguna información sobre el juego del ajedrez?	69
30. ¿Estaría dispuesto a recibir un taller sobre nuevas estrategias	70
31. Guía que le facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje a través del ajedrez?	71
32. ¿Alguna vez ha empleado tiempo para aplicar estrategias de ajedrez que promuevan los valores en el aula?.	72
33. ¿Dispone usted de recursos lúdicos dentro del aula de clases?	73
34. ¿Cuenta usted con material pedagógico y lúdico para realizar estrategias	74
35. Qué tipo de estrategia utiliza usted para el fortalecimiento de los valores	75
36. ¿Detalle qué tipo de actividades utiliza en pequeños o grandes grupo?	76
37. ¿Cuáles son los diferentes juegos lúdicos que utiliza en su práctica?	77
38. ¿Qué estrategias considera usted importante o las más idónea para fortalecer los valores en el aula?	78
39. ¿Al momento de la planificación de su jornada diaria, considera usted importante implementar el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para fortalecer los valores?	79
40. ¿En qué aspecto considera usted significativo la implementación del juego de ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	80
41. ¿Considera usted importante reforzar los valores?	81

INTRODUCCIÓN

En la sociedad de hoy, se puede evidenciar una problemática que se debe tomar en consideración y mucha atención referente a los valores y la violencia que se está viviendo en las aulas de clases, lo cual puede derivarse por diferentes factores, como pueden ser los internos (las costumbres, familiares) y los externos (la televisión e internet, etc.), todo ello conlleva a que las niñas y los niños al llegar al preescolar no tengan una orientación con relación al compartir con sus compañeros, sino que son excluyentes entre ellos mismos, lo que genera un individualismo entre ellos.

Por lo que debemos reflexionar sobre la importancia de retomar y reforzar diferentes valores, los cuales ayudarán en cierta forma a mediar o resolver conflictos, evitando así que se le dificulte la interrelación entre las niñas y los niños con su entorno escolar – social – familiar – cultural.

Es por ello, que en las aulas de clases se deberán aplicar estrategias pedagógicas y lúdicas para abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje con el reforzamiento de los valores.

En este contexto, se podrían implementar estrategias a través del juego, particularmente el ajedrez, ya que se concibe como una disciplina, un arte, un deporte, el cual podría ser una herramienta interactiva donde su objetivo esencial sería académico y didáctico así como afianzar los valores, ya que facilitaría el desarrollo integral de los niñas y niños en las áreas cognitivas, socio – emocional, psicomotora, y de lenguaje.

El ajedrez como juego, estimula la creatividad a su vez desarrolla el pensamiento del individuo como ser integral y social, propicia valores como el respeto al otro, el autoestima, incrementa el coeficiente intelectual, facilita la formación de actitudes positivas. Es por ello, que se considera importante llevar el juego del ajedrez a las aulas de clases particularmente en la educación inicial para educar a través de juegos que le permitiría a los niños y las niñas el reforzamiento de los valores desde la niñez.

A través de este trabajo de investigación, se pretende diseñar una guía de estrategias de aprendizajes para el reforzamiento de valores a través del juego del ajedrez a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector de El Nazareno – Petare.

Con lo anteriormente expuesto, esta investigación quedo estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I: Contempla el planteamiento del problema, los objetivos generales y específicos así como la justificación que incentivo a la realización de esta investigación.

Capítulo II: En el cual se tratan los antecedentes que conllevaron a este proyecto, las bases teóricas y legales que lo sustentan, su validación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III: El Marco Metodológico, en la cual se menciona que tipo de investigación se llevó a cabo, así como la población a ser encuestada y qué tipo de técnicas e instrumentos se decidieron implementar.

Capítulo IV: Corresponde a la recolección, análisis e interpretación de los resultados.

Capítulo V: La propuesta que se pretende impartir a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector de El Nazareno – Petare.

Capítulo VI: Las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La educación se concibe como un factor fundamental en la consolidación de la sociedad, cuyo objetivo primordial es orientar, promover y demandar un continuo proceso de enseñanza – aprendizaje, según el contexto socio-cultural e histórico del entorno del país y como base práctica educativa activa, adaptable y en constante transformación; es decir, estrategias vivenciales y significativas en el individuo respetando en dicho proceso las necesidades e intereses socio - afectiva y cognitiva de los mismos, como lo plantea Vigotsky (1935) en su teoría del aprendizaje significativo, el cual sostiene que: *“el aprendizaje niño reconstruye su conocimiento y la escuela tiene como objetivo desarrollar sus capacidades cognitivas...”* (c.p. Márquez, 2014, pág. 23).

Según el autor, los niños y niñas vienen a su entorno escolar con conocimientos previos que han adquirido a través de sus vivencias en el hogar, al interrelacionarse y retroalimentarse en la escuela, integra lo aprendido con sus nuevos conocimientos reforzando así un individuo social capaz de desenvolverse en las diferentes facetas del diario vivir.

Por ello es pertinente, abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades y competencias con el reforzamiento de los valores en el aula de clase, ya que el ambiente escolar es un factor determinante en dicho proceso, en el cual las niñas y los niños obtienen conocimientos de interrelación en diferentes aéreas (socio-emocional, moral, cognitiva, psicomotor). En la sociedad venezolana se evidencia los cambios o tergiversación de los valores, lo cual puede derivarse por diferentes factores tanto internos (costumbres familiares) y externos (televisión e internet), todo ello conlleva a que los niños y la niñas manifiesten conductas y actitudes inadecuadas entre ellos dificultando así un desenvolvimiento al entorno escolar.

Dentro de este marco de ideas, en Venezuela se ha acentuado la violencia escolar, así como lo expresa la autora Santi (2011) (citado por Perdomo, 2011), la cual menciona: *“la violencia escolar aparece en un ambiente complejo para la sociedad venezolana en el que crece la inseguridad, se deteriora la convivencia y es cada vez mayor la victimización de niños, niñas y adolescentes en hechos violentos”* (Pág. 236).

Para esta autora, dicho aumento en la violencia se manifiesta desde los actos de delincuencia que se vive en las calles, además en el hogar la convivencia es hostil, así como el corto tiempo que la familia comparte, ya que por lo general, ambos padres trabajan en busca del sustento, en consecuencia las aulas de clases no escapan de los efectos de la misma, es por ello la actitud manifestada en los niños y niñas.

De igual manera, según el informe anual año 2010-2011, Centro Comunitario de Aprendizaje (CECODAP), es una organización que orienta la protección de derechos de los niños, niñas y adolescentes (NNA), se monitoreó que: "...la violencia escolar que ocurre en los centros educativos. Se encuentra asociada a las destrucción en las aulas, problemas de disciplina (conflictos entre profesorado y estudiantado), maltrato entre compañeros y compañeras, chalequeo discriminatorio («bullying»), vandalismo y daños materiales..." (Pág. 38).

De acuerdo con el informe presentado, se puede evidenciar un aumento de la violencia escolar en edades tempranas (nivel de educación inicial niños y niñas menores de 6 años), donde se han presentado 117 casos a nivel nacional lo que representa un total de 9%. (*Registro Hemerográfico Cecodap*, (Pág. 53).

Con esta situación descrita, permite sustentar de forma factible en este trabajo de investigación, la importancia de educar en valores a través de juegos principalmente del ajedrez, que permite al niño el reforzamiento de los mismos mediante habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente representa un rol relevante para la consolidación de los valores.

En otro orden de ideas, según la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, número 38.172 del 25 de abril de 2005 en la Resolución del Ministerio de Educación y Deportes establece que el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.

La importancia de este juego educativo, es que ayuda a los niños y niñas a desarrollar las habilidades cognitivas, refuerza la toma de decisiones, y a su vez a estimular y elevar su autoestima consolidando su carácter, confianza en sí mismo, aportando beneficios emocionales al ser humano e incrementa la creatividad, así como la capacidad de ambos hemisferios del cerebro, siendo un elemento generador de cultura desarrollando su pensamiento lógico y la lógica del pensamiento, contribuye con la formación de buenos mejores ciudadanos, consolida la adhesión de valores. (*Enciclopedia Actualidad 2000*).

En este nivel, es fundamental que en las instituciones se implemente en la práctica educativa esta herramienta lúdica la cual permite favorecer los valores en el desarrollo de los niños y niñas en todos los procesos de las áreas socio emocional, cognitiva y psicomotora. Su objetivo esencial es académico y

didáctico, donde el niño y la niña amplían sus destrezas y habilidades a través del juego, emprendiendo así un reto amistoso atrayendo al otro a compartir conocimientos en el cual emergen e intercambian los valores universales del amor, la amistad, el compartir, la tolerancia y el respeto al otro competidor. Considerando que los valores son la base principal de toda sociedad que ayuda al desarrollo de la educación los autores Argibay y Celorio (2005) expresa que:

La Educación para el Desarrollo es una educación activa que promueve la cooperación solidaria, compromete a profesorado y estudiantes en la defensa de los derechos humanos, de la paz, de la dignidad de las personas y de los pueblos, oponiéndose a cualquier tipo de marginación por credo, sexo, clase o etnia (Pág. 15).

Según lo expresado por estos autores, se puede decir que la educación en valores es una forma de encaminarse a la vida, es una manera de orientar a las docentes, niños y niñas en un cambio de actitud, para integrarlos a un proyecto de vida más hermoso y digno, en el cual se rompan paradigmas para afianzar y fortalecer el desarrollo de los individuos en cuanto al respeto, solidaridad, amistad, comprensión y en particular el amor.

Es importante destacar que para Argibay y Celorio (2003):

Los valores sociales e individuales sólidos, condicionan las nuevas actitudes necesarias para impulsar y justificar las distintas formas de participación en acciones para el cambio, relacionados con la solidaridad y la justicia social. Es la enseñanza de la colaboración con los demás, la indignación frente a las injusticias, en suma: la ética de la cooperación (Pág. 101).

Por ello, se hace necesario continuar fomentado los valores, ya que contribuye a unificar el proceso de interacción personal con el entorno social y la comunidad escolar, y a su vez consolida en el niño y la niña en su integración como individuo a la sociedad. En tal sentido, una de esas consolidaciones podría ser una estrategia lúdica con el juego del ajedrez, que se utilizaría como recurso pedagógico, por ser una herramienta interactiva donde su objetivo esencial es académico y didáctico.

En el caso particular del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, se ha evidenciado la falta de estrategias lúdicas y pedagógicas con respecto al juego del ajedrez en el fortalecimiento de valores en la jornada diaria, observando que en la planificación mensual las docentes no lo toman en cuenta en sus prácticas, omitiendo el gran potencial educativo y formativo, porque puede actuar como canalizador de un importante número de aspectos de carácter psicológico, de formación de la personalidad. Ya desde que comienza a mover las piezas el niño casi sin darse cuenta comienza a pensar, a captar ideas y al seguir omitiendo lo anterior mencionado, los niños y niñas desarrollarían todo el potencial que se genera a través del ajedrez.

Por lo antes planteado, se considera oportuno la implementación de estrategias lúdicas en ajedrez para el fortalecimiento de los valores, dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, que las motive como facilitadoras de aprendizajes sobre el uso de las estrategias lúdicas, el cual busca aportar una enseñanza significativa en el desarrollo evolutivo e integral de los niños y las niñas de educación inicial. Partiendo de la problemática surgen las siguientes interrogantes: ¿Qué tipo de conocimiento sobre el ajedrez poseen las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas? ¿Cómo beneficia el juego del ajedrez en el reforzamiento de los valores? ¿Qué tipo de estrategias en ajedrez serían las adecuadas para favorecer los valores en educación inicial?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar estrategias pedagógicas para implementar el ajedrez como herramienta lúdica para fortalecer los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial dirigido a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas.

1.2.2. Objetivos Específicos

* Establecer los conocimientos y la disposición que poseen las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas sobre el juego del ajedrez

* Identificar cuáles son las limitaciones que impiden a las docentes el uso del ajedrez en el aula.

* Seleccionar diferentes estrategias en ajedrez que pueden implementarse en la práctica de la jornada diaria de los grupos del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare Estado Miranda.

* Facilitar estrategias en ajedrez dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare, Estado Miranda.

*Diseñar una guía sobre diferentes estrategias para fortalecer los valores a través del juego del ajedrez, dirigidas a docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare, Estado Miranda.

1.3. Justificación de la investigación

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés de los niños y las niñas.

Una de esas estrategias es el ajedrez como juego que orienta y estimula el desarrollo de habilidades cognitivas, la creatividad y a su vez desarrolla el pensamiento del individuo como ser integral y social, propicia los valores tales como la tolerancia, el amor y el respeto hacia el otro, impone al niño una disciplina atractiva y agradable. El niño descubre su capacidad para resolver por sí mismo una determinada situación en el tablero, adquiere confianza en sus propias fuerzas y habilidades.

El ajedrez facilita la formación de actitudes positivas, mejora la autoestima, ejercita la habilidad para la gestión del tiempo, ayuda a la planificación, ayuda a enfocar la atención de los niños y muestra que el estudio y el duro trabajo mental conducen a la mejora y al éxito, enseña a ser más preciso en las propias autoevaluaciones y de esta manera les permite controlar sus propios progresos y marcarse metas.

Por otro lado y basado en los diversos puntos que sustentan estas estrategias, podemos mencionar las siguientes fundamentaciones según Blanco (1998):

a) Filosóficas: orienta la formación de un ciudadano en atención al cultivo de los valores morales, sociales y culturales, con el fin de que este puede incorporarse armoniosamente como individuo.

b) Sociológica: se toma en cuenta el conocimiento del hombre y su comportamiento, considerando las siguientes corrientes:

b.1) Conductista: uso de las motivaciones externas y la necesidad de la práctica y refuerzo de habilidades.

b.2) Cognoscitiva: se aplica al estudio sobre el desarrollo humano para una mejor comprensión del individuo.

c) **Humanista:** comprende al proceso educativo como permanente, concibe al educando como una persona con intereses, necesidades, libertad y responsabilidades.

d) **Social:** da importancia al ambiente donde el proceso de comunicación e interacción, facilitando así las relaciones de grupo e integraciones interpersonales independientes de prejuicios establecidos por la sociedad, la cultura y la religión.

e) **Pedagógicas:** establece la esfera cognitiva estimulando el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, de la cual se deriva múltiples beneficios en el desarrollo de habilidades y actitudes, el analizar los problemas, incentiva las capacidades de la creatividad y crea hábitos de estudios.

f) **Social:** esta se concibe como interacción de las necesidades colectivas e individuales y para el mejoramiento y las condiciones del grupo.

Por todo lo antes expuesto, la finalidad de este proyecto de investigación es promover estrategias lúdicas que permitan el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez, dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas en busca de aportar su implementación para el beneficio de las necesidades e intereses de los niños y las niñas por medio del juego, donde la tarea más importante es capacitar al docente de aula en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De igual manera, es preciso lograr establecer una interacción entre las docente y los alumnos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que está supone la formación de individuos integrales ampliándoles el área cognitiva, psicomotora y emocional, así como enfocándolos y guiándolos a desarrollar su personalidad y así puedan saber afrontar problemas que surjan en situaciones de su vida.

CAPÍTULO II
MARCO TEORICO



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Según Arias (2006), los antecedentes: "...se refieren a los estudios previos, trabajos y tesis de grados, trabajos de ascenso, artículos e informes científicos, relacionados con el problema planteado..." (Pág. 106).

En tal sentido, los siguientes aportes forman los antecedentes de la cual se refiere el presente proyecto, basados en investigaciones previas sobre el ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la Educación Inicial.

Marín y Marín (2007), a través de su tesis, El Ajedrez como herramienta facilitadora del aprendizaje para niños y niñas en edad preescolar (3-6 años) dirigido a los docentes del Centro de Educación Inicial "Emilia Mata Vásquez" de Boca del Río, Península de Macanao. El compendio de esta investigación tiene como Objetivo, diseñar una guía sobre el uso del ajedrez como herramienta facilitadora del aprendizaje en niños y niñas en edad preescolar (3 - 6 años) dirigido a los docentes del Centro de Educación Inicial "Emilia Mata Vásquez" de Boca del Río, Península de Macanao, concluyen que el ajedrez al ser un juego, puede ser aplicado como herramienta, estrategia o recurso pedagógico para estimular en los niños y niñas el desarrollo de importantes habilidades cognitivas, tales como la verbal y la numérica, estimuladas adecuadamente, favorecen en ellos la participación en la construcción de su proceso de aprendizaje. La aplicación de este estudio nos facilitará y orientará a establecer el uso de esta herramienta y su repercusión en el aula a fomentar los valores en los niños y niñas de la educación inicial.

Cabe destacar que Quiroga (2008), presentó una propuesta de la Universidad de la Punta (ULP) en Argentina donde recopila una serie de ponencias acerca de cómo se puede implementar el ajedrez en las escuelas y como ejecutarlo o incorporarlo en las distintas aulas de clases a través de las nuevas tecnologías integrando a la sociedad en general. Esta reseña suministrará a este trabajo de investigación aportes y

ventajas que se derivan del uso del ajedrez en las aulas de clases sustentando así los valores universales como base en la educación inicial.

De igual manera Cabrera y Calderón (2012) en el Distrito de Trujillo, Perú, elaboraron una propuesta denominada el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años del CEI. Rafael Narváz Cadenillas, del Distrito de Trujillo, año 2012, en la cual presentaron como objetivo determinar si el uso del ajedrez ayuda a mejorar las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 años del jardín “Rafael Narváz Cadenillas”, aportando las siguientes conclusiones: que las docentes, estudiantes y padres de familia clarifiquen la importancia del desarrollo de las nociones espaciales para su supervivencia, así como le sirva guía a los estudiantes de la carrera de Educación Inicial aplicándolo en sus respectivos centros educativos de una manera adecuada respetando la evolución madurativa de cada niño. Con base a esta propuesta la investigación se sustentara en los beneficios que conlleva la práctica del ajedrez en los procesos de maduración, desarrollo cognitivo y emocional de los niños y las niñas en educación inicial.

Bandres, Landaeta y Molina (2012). Realizaron un trabajo de investigación sobre el "Diseño y validación de un manual instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de educación inicial". Los autores de este trabajo se apoyaron en las teorías de Piaget, Vigotsky y Ausbel. Mencionando el objetivo de diseñar un manual instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica a docentes de educación inicial, caso: CEI Palacio de los Niños, Municipio Diego Bautista Urbaneja- Estado Anzoátegui, los tesisistas consideraron que a pesar de que las docentes tienen conocimientos previos sobre el ajedrez no lo han llevado al aula en su práctica docente; es por ello la necesidad de capacitar al docente de educación inicial en ajedrez ya que facilita al desarrollo integral de los niños y niñas. La revisión de este estudio permitirá un enlace a presente trabajo de investigación en la consolidación de estrategias que el docente aplica en sus respectivas aulas en la formación de individuos integrales y a su vez desarrollando valores para la vida.

Díaz (2012). Diseño de una guía de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para fortalecer el desarrollo integral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora. Valle de la Pascua - Estado Guárico. Teniendo como Objetivo General: Diseñar una guía de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora. Valle de la Pascua - Estado Guárico, finaliza diciendo que el ajedrez más que un juego, constituye una herramienta estratégica para el desarrollo cognoscitivo del individuo. El análisis de

esta guía sustenta la aplicación de estrategias pedagógicas como una herramienta útil y eficaz en el fortalecimiento de los valores por medio del ajedrez al iniciar al niño y la niña en este juego interactivo.

Una vez investigado y analizado los trabajos que anteceden a este proyecto de investigación, se pudiera pensar que no tiene pertinencia, sin embargo al contrastar que en la institución donde se llevaron a cabo dichas investigaciones dieron muy buenos resultados, nos alentó y entusiasmó proponer el presente estudio, ya que nos parece de gran importancia el fortalecimiento de los valores tales como base del ser integral y social los de honestidad, respeto, toma de decisiones, compañerismo entre las mas resaltantes a través del juego específicamente del ajedrez, ya que por todos los beneficios que ofrece permite desarrollar habilidades y destrezas a los niños y las niñas, y así ofrecerle una serie de estrategias lúdicas que le permitan a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional José Gregorio Monagas impartir y promover los conocimientos adquiridos a través de una guía y el dictado de un taller, que les serviría para capacitación y actualización en cuanto al juego.

Por todo lo antes expuesto, se permite sustentar de forma factible en este trabajo de investigación, la importancia de educar en valores a través de juegos principalmente el del ajedrez, que permite al niño el reforzamiento de los mismos mediante habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente representa un rol relevante para la consolidación de los valores.

Por tal motivo, se determinó desarrollar la investigación en otra institución con otro espacio geográfico y con una comunidad de nueve docentes, con una realidad y características diferentes, para así repercutir en un cambio de estrategias en la planificación diaria.

2.2. Bases teóricas

El marco teórico o marco referencial según Arias (2006):

Es el producto de la revisión documental – bibliográfica y consiste en una recopilación de ideas posturas de autores, conceptos y definiciones que sirven de base en la investigación por realizar (Pág. 106).

Dentro de esta perspectiva, cabe señalar que en este trabajo de investigación se considerara diferentes autores con posturas asociadas con el juego del ajedrez así como la vinculación existente entre los valores, aportes y beneficios que contribuyan al aprendizaje de los niños y las niñas en la etapa inicial.

2.2.1. Historia del ajedrez

Según Murray (1913):

El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el valle del Indio, y data del siglo VI d.C. Originalmente conocido como *Chaturanga*, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia. El mundo árabe adoptó el ajedrez como un entusiasmo sin igual: estudiaron y analizaron en profundidad los mecanismos del juego, escribieron numerosos tratados sobre ajedrez y desarrollaron el sistema de notación algebraica (Pág.32-33).

2.2.2. El Ajedrez

El ajedrez puede enfocarse desde varias perspectivas y a su vez se puede denominar como un juego, un arte, un deporte o como herramienta pedagógica y nos da incentivo para afianzar los valores en los niños y niñas.

Así como lo menciona el autor, Blanco (1998): “El ajedrez, en tanto disciplina generadora de valores y actitudes, de dilatada trayectoria histórica y distribución universal” (Pág. 109).

En este sentido podemos afirmar que el ajedrez, es un juego que contribuye a la disciplina de los niños y niñas porque complementa el desarrollo de un ciudadano autónomo, crítico y creador, capaz de desarrollar habilidades mentales como: imaginar, memorizar, prestar atención, tomar decisiones.

2.2.3. La importancia del ajedrez

Como lo menciona Blanco (1998),”El ajedrez de estar clasificado como juego intelectual y de reglas, está ubicado en la categoría de juego pedagógico por su alto nivel educativo científicamente comprobado” (Pág. 63).

Refiere el mencionado autor que el ajedrez mejora la creatividad, el éxito académico, la resolución de problemas, que ayuda al enriquecimiento cultural, que su enseñanza metodológica incrementa el coeficiente intelectual en los niños y niñas de cualquier nivel socioeconómico. Impone al niño una disciplina atractiva y agradable. El niño descubre su capacidad para resolver por sí mismo una determinada situación en el tablero, adquiere un comienzo de confianza en sus propias fuerzas. Lo ayuda a asumir actitudes propias y lo estimula sobremanera para otras tentativas. Enseña a controlar los impulsos, a no tomar decisiones apresuradas, a pensar antes de hacer las cosas. El ajedrez temple el espíritu, hace que el niño llegue a entender que su trabajo es productivo aún cuando pierda. Le ayuda a entender los

conceptos de voluntad y constancia. La competencia del juego se convierte en algo positivo, en un afán de superación personal.

Facilita la formación de actitudes positivas, mejora la autoestima, ejercita la habilidad para la gestión del tiempo, ayuda a la planificación. Ayuda a enfocar la atención de los niños y muestra que el estudio y el duro trabajo mental conducen a la mejora y al éxito. Enseña a ser más preciso en las propias autoevaluaciones y de esta manera les permite controlar sus propios progresos y marcarse metas a través del juego lúdicos tales como el ajedrez las diferencias de enseñanzas de los valores tanto en el hogar, la familia, escuela y comunidad deben integrarse al programa de educación, con el objetivo inherente de lograr mejorar la formación de los valores en consonancia a los aspectos cognitivos y personal de los discentes de la sociedad actual.

Para Groos (citado por Platón) (1901) (Pág. 68) “el juego en el niño es la preparación para la vida adulta” de acuerdo a lo planteado por el filósofo Platón, consideramos el ajedrez como un elemento generador de cultura, que desarrolla la memoria y el pensamiento lógico, aumenta la concentración, sirve para entrenar nuestra inteligencia, estimula la capacidad de atención, disciplina y conocimiento de normas, a su vez contribuye a elevar el autoestima y a consolida actitudes y valores.

2.2.4. Los valores

Se considera los valores, cualidades esenciales y base de una sociedad formando así individuos críticos y reflexivos que se desarrollan de manera plena según su contexto social-cultural que se presenta en una época determinada y como parte de una educación integral en la niñez, como el resultado de cambios y transformaciones a lo largo de la historia.

De tal manera, Codina (2008), menciona lo siguiente:

Los valores son una realidad personal no se trata de enseñar un determinado sistema de valores, sino de facilitar procesos personales de valoración en los niños y las niñas, mediante el proceso de reflexión y discernimiento aquellos valores que desean hacer propio (Pág. 23).

Es evidente según lo que refleja el autor, las niñas y niños hacen propio el modelo de valor de su entorno con el que mejor se identifique.

A su vez, Jiménez (2010), Indica lo siguiente:

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan

a preferir, apreciar y elegir unas cosas en 46 lugares de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. (p. 30).

De acuerdo con el autor, los valores son aquellas cualidades o características que tiene los niños y las niñas desde el hogar el cual se consolida a través de la escuela y tendrán un impacto en la sociedad donde se desenvuelve el individuo, por ello todo lo que es valioso es porque el hombre le ha concedido un sentido de valía sea económico, ético social, moral, religioso entre otros.

Siendo los valores la base principal de toda sociedad que ayuda al desarrollo de la educación los autores Argibay y Celorio (2005) expresan que:

La Educación para el Desarrollo es una educación activa que promueve la cooperación solidaria, compromete a profesorado y estudiantes en la defensa de los derechos humanos, de la paz, de la dignidad de las personas y de los pueblos, oponiéndose a cualquier tipo de marginación por credo, sexo, clase o etnia. (Pág. 15).

Según lo expresado por Argibay y Celorio, se puede decir que la educación en valores es una forma de encaminarse a la vida, es una manera de orientar a los docentes un cambio de actitud, para integrarlos a un proyecto de vida más hermoso y digno, en el cual se rompan paradigmas para afianzar y fortalecer el desarrollo de los individuos en cuanto al respeto, solidaridad, amistad, comprensión y en particular el amor.

Es importante destacar que para Argibay y Celorio (2003):

Los valores sociales e individuales sólidos, condicionan las nuevas actitudes necesarias para impulsar y justificar las distintas formas de participación en acciones para el cambio, relacionados con la solidaridad y la justicia social. Es la enseñanza de la colaboración con los demás, la indignación frente a las injusticias, en suma: la ética de la cooperación (Pág. 101).

Para los autores antes mencionados, es fundamental continuar fomentado los valores, ya que favorece a unificar el proceso de interacción personal con el entorno social y la comunidad escolar, y a su vez consolida en los niños y las niñas en su integración como individuo a la sociedad. En tal sentido, una de esas consolidaciones podría ser una estrategia lúdica con el juego del ajedrez, que se utilizaría como recurso pedagógico, por ser una herramienta interactiva donde su objetivo esencial es académico y didáctico.

2.2.5. El desarrollo moral

Es un aspecto fundamental en el desarrollo educativo, este comprende la adquisición progresiva por parte del niño, la comprensión de las normas de conducta deseable, así como lo refiere:

López y Araujo (2000) c.p. Ávila y Fernández (2005):

Los valores se forman durante los primeros años de vida, se desarrollan lentamente, en un proceso que se da a lo largo de la vida y que tiene que ver con la formación del carácter, entendiéndose este último como aquello que regula el comportamiento moral de la persona. Ávila y Fernández Revista Educere (En línea) v.10 n.32 Mérida mar. 2006

Siguiendo este mismo orden de ideas, Kohlberg (1963) plantea en su teoría del desarrollo moral lo siguiente: “el desarrollo moral no solo surge de la maduración biológica, estando ligada con la interacción con el ambiente” (Pág. 19) lo que conlleva a que existen diferentes factores y disposiciones que influyen en la conducta que van adquiriendo los niños y las niñas en su desarrollo, determinando sus hábitos y actitudes en la interrelación con su entorno social.

Para estas autoras, los valores se obtienen en edades tempranas desde el momento de su nacimiento, entendiéndose de manera progresiva y lenta, a través de patrones de conductas que van formando su carácter, el cual influye directamente en lo que está bien o mal para la sociedad donde se desenvuelve el niño y la niña, ante cualquier situación que se le presente, mediante la práctica de los hábitos que le permite una socialización adecuada, de acuerdo a las ideas expuestas, el desarrollo moral estimula a los niños y las niñas hacer lo bueno, correcto, es decir, aquello que provee bienestar al individuo, por ello es de relevancia para la realización de este trabajo de investigación el cual pretende fortalecer los valores mediante el juego del ajedrez comprendiendo lo vital y fundamental que es el desarrollo moral.

2.2.6. Perfil del niño y la niña de Educación Inicial

En virtud a lo establecido el Currículo Básico Nacional (2005), en la Etapa de Educación Inicial, concretamente define el Perfil del niño y la niña de Educación Inicial como una labor conjunta, interactiva, cooperativa y coordinada que los niños y las niñas deben adquirir al egresar de este nivel educativo.

Los rasgos del perfil del egresado, integra los alcances de los Ejes Transversales; las intenciones educativas globales de las áreas educativas y las capacidades cognitivas-intelectuales; cognitivas motrices y cognitivas afectivas, a objeto de alcanzar una formación integral del los niños y las niñas. El perfil se organiza en torno a los tres aprendizajes fundamentales:

2.2.6.1. Aprender a conocer

- El niño y la niña aprende a reconocerse a sí mismo(a), a integrarse al entorno donde se desenvuelve, a su vez a valorar diferencia y similitudes de género, a demás Adquiere conocimiento a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.

- Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en texto simples de un contexto significativo, también es capaz de comunicarse, de plantearse juicios, de indagar intelectualmente, formularse críticas.

- Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos al Conversar, al cantar, recitar y al narrar cuentos o anécdotas. así como la capacidad de comprensión en acciones y situaciones de texto simple, por ejemplo en cuentos, poemas, adivinanzas, rimas entre otros, e Interpreta y establece las relaciones de causa – efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación, y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

2.2.6.2. Aprender a hacer

- Se expresa creativamente a través de diversas actividades artísticas sea la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.

- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes. También utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales existentes en el medio de su aprendizaje y modificar su entorno.

- Realiza juegos y actividades de aprendizajes con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.

- Aplica procesos de pensamientos, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.

- Practica hábitos relacionado con el trabajo al planificar lo que va hacer, desarrolla su actividad planificada y comenta lo que hizo. A su vez adquiere hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.

- Participa con otras personas en actividades creaciones colectivas en diferentes entornos: La escuela, la familia y la comunidad.

2.2.6.3. Aprender a convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de consciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.

- El niño y la niña establece relaciones sociales e interpersonales abiertas y positivas a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria de forma afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.

- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y cooperación mutua, como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma de decisiones acorde a su edad, también se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.

- Se desarrolla una consciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y su entorno particular, a su vez reconoce sus emociones, aprende a manejarlas y reconocer las demás personas

Por todo lo antes expuesto, se considera pertinente que en edades tan tempranas, es de enmarcada importancia el rol de los adultos que interactúan con los niños y las niñas, los cuales deben hacerse consciente las individualidades de los mismos, para así orientar de manera efectiva el proceso de enseñanza – aprendizaje que este requiere para un pleno desarrollo, incorporando el ajedrez como herramienta lúdica para el fortalecimiento de los valores en la etapa de preescolar de Educación Inicial.

2.2.7. Características de los niños y las niñas

De igual manera, en el Currículo Básico Nacional (2005) y en consonancia con las exigencias del Ministerio del Poder Popular para la Educación, sobre el perfil y las características que deben poseer los niños y las niñas que estudien en la Etapa de Preescolar de Educación Inicial, se hace referencia a la importancia de mencionar las áreas de aprendizaje tales como: Comunicación y Representación, Relación con el Ambiente y Formación Personal y Social, los cuales determinan los elementos que se deben trabajar y profundizar para que las niñas y los niños mejoren en su desarrollo de ser social y en su aprendizaje.

Para tal efecto y considerando de gran sustento en este trabajo de investigación el área de Formación Personal y Social y sus componentes como lo son: Identidad y Género, Autonomía, Autoestima, Cuidado y Seguridad Personal y Expresión de Sentimientos, donde se destaca el derecho que tienen los niños y las niñas de seguridad y confianza en sus capacidades, así como de tomar decisiones de resolver de acuerdo a

su nivel de desarrollo, las cuales se detallan a continuación y basado en lo expresado por Veracochea (2001), sobre las características que poseen los niños y las niñas de edades comprendidas de 3 a 6 años:

Etapas	Área	Características
3 a 4 Años	Área Psicomotora:	<p>Combina la carrera con el salto.</p> <p>Construye torres de 6-7 cubos</p> <p>Al patear, puede utilizar cualquiera de los dos pies.</p> <p>Ubica posiciones en el espacio, arriba-abajo, adelante-atrás, en relación a su cuerpo.</p>
	Área Cognoscitiva:	<p>Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.</p> <p>Hace clasificaciones por un atributo.</p> <p>Representa la figura humana como un monigote.</p> <p>Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.</p>
	Área de Lenguaje:	<p>Entiende más palabras que las que utiliza.</p> <p>Dice su nombre y apellido cuando se le pide.</p> <p>Emplea tiempos pasados de verbos regulares, saltó</p> <p>Tiene tendencia a charlas refiriéndose a sí mismo y por lo general no escucha a un interlocutor.</p>

	Área Socioemocional:	<p>Puede realizar pequeños encargos.</p> <p>Comprende lo que significa esperar turno</p> <p>Le gusta cambiar constantemente de actividad</p> <p>Sigue las reglas de un juego en grupos dirigidos por un adulto</p>
--	-----------------------------	--

Cuadro Nro. 1: Etapa de 3-4

Fuente: Veracoechea (2001)

Etapa	Área	Características
4 a 5 Años	Área Psicomotora:	<p>Su marcha ha adquirido gran firmeza</p> <p>Cambia de dirección al correr</p> <p>Logra hacer el lazo de los zapatos</p> <p>Comienza el aprendizaje de derecha-izquierda en su cuerpo (5 años)</p>
	Área Cognoscitiva:	<p>Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.</p> <p>Repite poemas conocidos por él o ella.</p> <p>Identifica y nombra colores primarios</p> <p>Da nombre a lo que dibuja o construye, y la intención precede a su ejecución.</p>
	Área de Lenguaje:	<p>Sostiene largas y complicadas conversaciones.</p> <p>Emplea oraciones compuestas.</p> <p>Combina la palabra con la acción.</p> <p>Puede aislar una palabra y preguntar su significado.</p>
	Área Socioemocional:	<p>Prefiere los juegos en grupo, que los juegos en solitario.</p>

		<p>Reclama sus derechos y comprende un acto injusto.</p> <p>Hace regresiones con frecuencia: llora, patalea, etc.</p> <p>Acata las normas establecidas en el salón de clase.</p>
--	--	--

Cuadro Nro. 2: Etapa de 4 a 5 años.

Fuente: Veracoechea (2001)

Etapa	Área	Características
5 a 6 Años	Área Psicomotora	<p>Brinca y salta sin dificultad</p> <p>Corre evitando obstáculos</p> <p>Rellena figuras pequeñas sin salirse de los contornos.</p>
	Área Cognoscitiva	<p>Completa un laberinto simple</p> <p>Se interesa por la utilidad y origen de las cosas que le rodean</p> <p>Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos tomando como criterios detalles de dichos objetos.</p> <p>Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos.</p>
	Área de Lenguaje	<p>Se expresa con frases y oraciones competas y bien estructuradas</p> <p>Relata experiencias diarias con claridad.</p> <p>Puede definir palabras</p> <p>Se inicia en el aprendizaje formal de la lectura y escritura, logrando leer y escribir letras, sílabas y palabras.</p>

	<p>Área Socio-emocional:</p>	<p>Puede permanecer mucho tiempo alejado de los padres y del hogar sin demostrar ansiedad.</p> <p>Es capaz de resolver sus conflictos sin agredir ni verbal ni físicamente.</p> <p>Demuestra abiertamente los sentimientos interindividuales: simpatía, antipatía, afectos, entre otros</p>
--	-------------------------------------	---

Cuadro Nro. 3: Etapa de 5 a 6 años Fuente: Veracochea (2001)

2.2.8. Teorías del Desarrollo

2.2.8.1. Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky (1935)

Para el teórico L. Vigotsky, en el aprendizaje de cada individuo influye el contexto social – cultural en que se desarrolla, de esta manera adquiere procesos cognitivos estructurados que estimula y activa los procesos internos.

De acuerdo a lo planteado, el contexto social debe ser considerado en diferentes niveles, así como lo afirma las autoras Bodrova y Leong (2004) (citado por Vigotsky (1935):

En que se puede desarrollar el aprendizaje dentro de los cuales podemos mencionar:
 1) El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. 2) El nivel estructural: formado por las estructuras sociales que influyen en los niños y niñas, tales como la familia y la escuela. 3) El nivel cultural o social general: representado por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología. (Pág. 48).

Debe señalarse que para Vigotsky (1935), el pensamiento del niño se va estructurando de forma progresiva, la maduración influye en que el niño pueda realizar ciertas cosas o no, pero que no necesariamente determina completamente el desarrollo ni su aprendizaje. Dependiendo de la interacción existente entre el niño y su entorno, es por ello debe considerarse que el nivel de progreso del niño continúe propiciándole un mayor desarrollo.

Asimismo menciona Vigotsky (1935) (Soviet Psychology .3) "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Pág. 86-87) como lo afirma el autor, los juegos son el resultado de esa realidad variable los niños y las niñas concentran su atención, memorizan y recuerdan lo que se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad, permitiendo reforzar

los valores del compañerismo y amistad, toma de decisiones al reconocer la existencia del otro y aceptarlo.

Además, expresa que el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil se presentan o destacando dos fases significativas:

1. **Primera fase**, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

1.1. Aprenden de manera lúdica las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

1.2. Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

2. **Segunda fase**: comprendida de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático". En la cual surge el interés por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan. De esta manera, supera su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles.

En el mismo orden de ideas, Vigotsky (1935) afirma en su teoría del aprendizaje significativo, que: "el niño reconstruye su conocimiento y la escuela tiene como objetivo desarrollar sus capacidades cognitivas..." (Pág. 56) se puede concluir, lo mencionado por este autor citado, el niño y la niña va desarrollando su aprendizaje previo por medio de la ayuda y guía de otros que tienen un mejor conocimiento ya su vez influenciado por la cultura y el entorno social donde se desenvuelve.

2.2.8.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo:

El Biólogo Jean Piaget (1961) pone en énfasis los aspectos estructurales internos de los individuos, toma en consideración los factores biológicos, innatos y de maduración, junto a las influencias ambientales, ya sean de carácter físico o social, lo cual supone que todo ello modifica las estructuras cognitivas cualitativamente y están sustentadas por la equilibración y las funciones de asimilación y acomodación, donde el individuo es un estructurador activo de sus experiencias.

En este mismo orden de ideas, Piaget (1961) establece que los juegos se clasifican a partir de tres estructuras; la primera a través del juego de ejercicio, el símbolo y la regla. La característica de los juegos

de ejercicio "...es la de ejercer las conductas por simple placer funcional de tomar conciencia de sus nuevos poderes. (pág.163)". En la segunda el juego simbólico, "...el símbolo implica la representación de un objeto ausente (pág.155)". Esta se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado -el significado-, con el objeto presente –el significante.

Los juegos de reglas son considerados como "...la actividad lúdica del ser socializado. (pág.194)". Son juegos de combinaciones sensorio - motoras e intelectuales

Basados en las autoras Sánchez y Villarroel (2000), para la teoría piagetiana, el proceso de equilibración es el mecanismo por excelencia del desarrollo cognoscitivo, es la búsqueda del balance entre el individuo y el medio, así como el equilibrio al interior del individuo mismo. Procesos progresivo, autoregulado y con frecuencia tiene un carácter motivacional.

Dentro de las funciones se encuentra la de asimilación la cual consiste en utilizar las estructuras existentes en nuevas funciones, es decir, la capacidad de los individuos para lidiar y resolver los problemas que le ofrece el medio utilizando los patrones de conductas o experiencia previas.

La acomodación es la capacidad del individuo para cambiar patrones o esquemas conductuales previos en respuesta a las demandas del ambiente, con la consiguiente modificación de las estructuras cognoscitivas.

De igual manera, para el autor Blanco (1998): menciona que para Piaget: "el juego constituye una manera específica de funcionamiento de la inteligencia infantil que forma parte de su proceso de adaptación a la realidad" (Pág. 63). Considerando dos aspectos diferentes y asociados con la inteligencia las cuales se modifican con la interacción del ambiente y con la edad.

En este sentido, los juegos crean motivación en los niños y niñas, clarifican conceptos y procesos difíciles, ayudan en el aprendizaje social y a integrar diferentes procesos de capacidad. Los juegos son lo suficientemente flexibles para satisfacer varios objetivos educacionales a la vez.

2.2.8.3. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1980)

Ausubel desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. (Pág. 46).

Consideraba que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

El autor describe tres tipos de aprendizaje significativo: Representaciones Conceptos y Proposiciones.

1) Aprendizaje de Representaciones: “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel 1983, Pág.46).

Por lo cual, es el aprendizaje esencial del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Este consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.

2) Aprendizaje de Conceptos: Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones”. (Pág. 61).

Estos se dan a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis.

3) Aprendizaje de Proposiciones: Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

2.2.8.4. Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner (1987)

Para el psicólogo Bronfenbrenner, en su Teoría Ecológica de Sistema del Ambiente expresa que el desarrollo del individuo se genera por medio de un conjunto de interacciones entre su entorno e influyendo en la conducta, las cuales se encuentran sujetas a relación que abarcan los aspectos afectivos, convivenciales, sociales y políticos del entorno donde se vive. (Citado por Ripoll 1988).

De este modo Bronfenbrenner, conglomerada cuatro niveles los cuales se describen a continuación:

1. Microsistema: Comprende un conjunto de patrones de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado con características físicas y materiales particulares.

2. Mesosistema: Abarca las interrelaciones de dos o más entornos en que los individuos mejora, participa activa y ampliamente en un nuevo entorno.

3. Exosistema: se refiere que el entorno no tiene relación directa en el niño.

4. Macrosistema: es el sistema que encierra lo que esta mas allá del ambiente inmediato con el que el individuo se interrelaciona.

En ese mismo contexto, se considera importante para esta investigación el nivel dos y tres de esta teoría citada (Mesosistema y Exosistema), ya que estas inciden en el desarrollo de los niños y las niñas, en cómo se desenvuelven en las escuela y la influencia de su entorno es decir, considerando los valores que contribuyen a su desarrollo social, intelectual y emocional.

2.2.8.5. Teoría del Desarrollo Moral de Laurence Kohlberg (1977)

Se basa en la perspectiva cognitiva del Biólogo Jean Piaget (1961), concuerda en la creencia que la moral se desarrolla en el individuo por medio de varias fases, estadios o etapas; las cuales coinciden que todos los seres humanos, van creando estructuras para que el individuo avance de una etapa a otra. No obstante, difiere de Piaget que no todas las etapas que se dan en el desarrollo moral, nacen de la maduración biológica del individuo, si no que en las últimas etapas son articuladas por la interacción de las persona con el ambiente. (Pág. 19).

Para Kohlberg el paso de una etapa a otra lo percibe como un proceso de aprendizaje irreversible en el que se obtienen nuevas estructuras de conocimiento, valoración y acción en el sujeto. Estas estructuras van correlacionadas en conjunto y dependen las unas de las otras. Una vez que estas estructuras han sido puestas en funcionamiento, dejan de actuar en un momento determinado, aun así reconoce que se producen ciertos fenómenos inestables en algunos individuos, los cuales hayan adquirido las estructuras propias de cada etapa pero de una manera deficiente. En el caso de que esto aconteciera, las partes incompletas de cada etapa, estructuras inconclusas, podrían seguir actuando pero dando una impresión de retroceso en el desarrollo.

2.2.9. Bases legales

Este aspecto está referido a los soportes y basamentos legales que sustentan la investigación que se realizaron:

2.2.9.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) en su artículo 102 señala lo siguiente:

Con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional (Pág. 102).

El artículo antes citado, expresa la importancia del desarrollo del pensamiento de los niños y niñas basado en la participación activa por medio de la interrelación afectiva escuela-familia, acoplada a las realidades del país con el objetivo de fomentar los valores humanos del ser social que se desea formar de una manera integrada.

2.2.9.2. Ley Orgánica de Educación (2009)

De igual manera, el Capítulo III de la Ley Orgánica de Educación (2009), en su artículo 24 establece que:

El Sistema Educativo es un conjunto orgánico y estructurado, conformado por subsistemas, niveles y modalidades, de acuerdo con las etapas del desarrollo humano. Se basa en los postulados de unidad, corresponsabilidad, interdependencia y flexibilidad. Integra políticas, planteles, servicios y comunidades para garantizar el proceso educativo y la formación permanente de la persona sin distinción de edad, con el respeto a sus capacidades, a la diversidad étnica, lingüística y cultural, atendiendo a las necesidades y potencialidades locales, regionales y nacionales (Pág. 14).

A su vez, el Artículo 25 destaca:

El Sistema Educativo está organizado en: 1. El subsistema de educación básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas entre cero y seis años (Pág. 15).

Según los artículos antes citados, expresan la importancia que tiene la educación inicial en el desarrollo integral de los niños y niñas, de edades comprendidas entre los tres y seis años de edad, donde adquirirán destrezas y habilidades a través de los métodos pedagógicos de enseñanza -aprendizaje para que puedan afrontar con éxito la escolarización de la Educación Básica y continuidad de sus estudios superiores como

ser social y activo en su entorno social facilitando el desarrollo pleno de sus potencialidades atendiendo las necesidades físicas, afectivas, cognitivas, morales.

2.2.9.3. Currículo de la Educación Inicial

En el Currículo de la Educación Inicial del año 2005:

Concibe la educación como un proceso social que comienza desde la gestación hasta cumplir los 6 años de edad, a través de la atención convencional y no convencional con la participación de la familia y comunidad Comprendiendo el nivel maternal y preescolar, este currículo busca la formación de un ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de una sociedad democrática, multiétnica, pluricultural y protagonista en la que vive y se desarrolla (Pág. 18).

Según lo planteado, la educación inicial en estas edades de 0-6 años el niño y la niña adquiere una formación como ser integral de manera afectiva en construcción de un individuo crítico y reflexivo de su interculturalidad, por tal motivo, deseamos aportar estrategias que contribuyan a favorecer los valores de esta población por medio del juego del ajedrez, base para su posterior uso en la vida diaria y en el desarrollo pleno de sus habilidades y destrezas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.9.4. Resolución N° 33. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, Caracas 22 de abril de 2005:

En su Resolución del Ministerio de Educación y Deportes se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje

Considerando:

Que el ajedrez como deporte Intelectual es una valiosa herramienta educativa que contribuye a agudizar la atención, aumentar la concentración, ejercitar la abstracción y formar el carácter del individuo, por tanto resulta indispensable fomentar la práctica de este deporte y juego de estrategia de estrategia en las instituciones Educativas para combinar, simultáneamente los ejercicios de ajedrez con otros de las áreas instrumentales, como lógica o matemática.

Resuelve:

En su Artículo 2: establece incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos del ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre los cero (0) y seis años de edad.

Sobre las bases de las ideas expuestas, el juego del ajedrez contribuye de forma significativa en el aprendizaje, partiendo que es una herramienta educativa y pedagógica donde a través de este juego lúdico, los niños y las niñas fortalecen todas las áreas del desarrollo del pensamiento y sus habilidades por medio de los valores, formando así un individuo integral.

2.2.9.5. Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (1998).

Según la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA), contempla que todo niño, niña y adolescente tienen derechos entre los cuales se plantea en el siguiente artículo:

Artículo 63. Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Este artículo se refiere a que según la constitución de la República Bolivariana de Venezuela y sus Leyes y Reglamentos los niños y niñas tienen derecho a disfrutar del esparcimiento sano y pleno en su desarrollo completo como ser social, en virtud a lo mencionado, se puede destacar que el juego de ajedrez es una estrategia lúdica y en consonancia con la LOPNA permitirá al niño y niña a fortalecer los valores para establecer relaciones sanas y afectivas con su entorno social.

2.2.10. Operacionalización de variables

Una variable es un aspecto o dimensión de un objeto, o una prioridad de estos aspectos o dimensiones que adquiere distintos valores y por lo tanto varía.

Según Arias (2006), una variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad que puede sufrir cambios y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en la investigación. (Pág. 57).

En cuanto a la operacionalización de variables Arias (2006) señala: que se emplea en investigaciones científicas para designar al proceso mediante el cual se transforma la variable de conceptos abstractos a términos concretos, observables y medibles, es decir, dimensiones e indicadores. (Pág. 63).

Para Balestrini (2001),

Esta etapa del proceso de operacionalización de una variable, debe iniciar de una manera precisa el qué, cuándo y cómo de la variable para cada una de las dimensiones, por lo cual las variables van acompañadas de indicadores que permiten el desarrollo de la investigación en el logro de los alcances que se pretende proponer y llegar, actuando como cambiantes y por eso los investigadores metodológicos lo nombran variables. (Pág. 60).

En síntesis, la operacionalización es un proceso que varía de acuerdo con el tipo de investigación y su diseño. No obstante, las variables deben estar claramente definidas y convenientemente operacionalizadas.

Objetivo Específico 1						
Establecer los tipos de conocimiento y disposición que poseen las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas sobre el juego del ajedrez						
Variable	Tipo de Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Fuentes	Ítems
Conocimiento de las docentes	Cualitativa	Formación del las docentes	*Nivel de instrucción académico *Instrucción sobre el uso del ajedrez. *Conocimiento sobre el ajedrez	Cuestionario dirigido a las docentes	Docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas	Parte I 1 al 19 Parte II 1 al 9

Objetivo Específico 2						
Identificar cuáles son las limitaciones que le impiden a las docentes el uso del ajedrez juego del en el aula						
Variable	Tipo de Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Fuentes	Ítems
limitaciones	Cualitativas	Restricción de las docentes	*Factor tiempo * Falta de recursos en el aula *Carencia de estrategias	Cuestionario dirigido a las docentes	docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas	Parte II 10 al 12

Objetivo Específico 3

Seleccionar diferentes estrategias sobre el juego del ajedrez que podrían implementarse en la práctica de la jornada diaria de los grupos del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare, Estado Miranda.

Variable	Tipo de Variable	Dimensiones	Indicadores	instrumentos	Fuentes	ítems
Estrategias a Implementar	Cualitativas	Fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas	Implementar el ajedrez en el aula	Cuestionario dirigido a las docentes	docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas	Parte II 13 al 16

Objetivo Específico 4

Diseñar estrategias en ajedrez dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicadas en el sector Nazareno- Petare, Estado Miranda.

Variable	Tipo de Variable	Dimensiones	Indicadores	instrumentos	Fuentes	ítems
Estrategias Dirigidas a docentes	Cualitativas	Implementación de las estrategias	Actividad pedagógica lúdica	Cuestionario dirigido a las docentes	docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas	Parte II 17 al 19

2.2.12. Definición de conceptos básicos

Alumno: persona que aprende, componente fundamental y agente activo y crítico de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Aprendizaje: es aquel proceso activo que ocasiona un cambio en la capacidad o disposición humana, el cual debe ser retenido o almacenado.

Desarrollo social: Mejora de la calidad de vida y bienestar en la población.

Socialización: proceso de colectivización de los medios de producción y de intercambio. Desde el punto de vista de la psicología se refiere a la conducta social del hombre

Ecosistema: Sistema biológico constituido por una comunidad de seres vivos y el medio natural en que viven.

Educación: es la acción ejercida por la generación adulta sobre la generación joven para facilitar el desarrollo de las herramientas propias de los jóvenes para su desarrollo y por ende mejor adaptación a la sociedad contribuyendo con su perpetuidad y desarrollo.

Individuo: persona cuyo nombre no se conoce o no se quiere descubrir.

Familia: base fundamental de la sociedad humana, porque tiene todos los elementos que se requieran para constituir la.

Convivencia: significa vivir juntos, respetándonos y ayudándonos unos a los otros.

Tolerancia: respeto de los diversos modos de pensar y sus manifestaciones que conviven dentro de una misma sociedad.

Intolerancia: no permitir ni respetar otros modos de pensar, sentir, crecer y opinar.

Comportamiento: conducta, manera de comportarse.

Conducta: es todo aquel comportamiento, acción o respuesta de un organismo que se puede observar o es factible de ser detectable

Sociedad: es un conjunto de instituciones interrelacionadas entre sí de modo equilibrado donde se desarrolla el hombre en su aspecto social e individual.

Proceso cognoscitivo: son las operaciones mentales responsables de la eficiencia del individuo en la adquisición, transformación, retención y evocación de los conocimientos.

Autoestima: es la energía que nos permite aceptarnos tal como somos y asumir una actitud abierta frente a la vida.



CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Nivel de investigación:

De acuerdo al problema y los objetivos planteados, la investigación es de tipo descriptiva cabe citar al respecto a Arias (2006) quien refiere que: “La investigación descriptiva: se propone conocer un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento...” (Pág.24).

En base a lo dicho anteriormente, la investigación se considera tipo descriptiva ya que pretende motivar a las docentes como facilitadoras de aprendizajes, sobre el uso de las estrategias pedagógicas favoreciendo los valores por medio del juego del ajedrez. Asimismo, la información suministrada será de manera directa, con el personal docente que labora en el Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas.

3.2. Diseño de la investigación

De acuerdo con el manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2004) define la investigación de campo como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlo interpretarlo, entender su naturaleza y factores constituyentes explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad en este sentido se tratan de investigaciones a partir de datos primarios (Pág.14).

De acuerdo a la definición anterior, la presente investigación se desarrollará a nivel de campo, donde se utilizará la técnica de la encuesta escrita para la verificación de la información y aportes que permitirán la relación de los mismos, de igual forma, se elaborará como instrumento de recolección de datos el cuestionario mixto, que permitirá al encuestado responder de manera clara y libre para un sustento confiable del trabajo y que el análisis del mismo genere la implementación adecuada de estrategias efectivas para el fortalecimiento de los valores en el nivel de Educación Inicial.

3.3. Modalidad de la investigación

Esta investigación se enmarca en la modalidad de Proyecto Factible, con referencia al manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (2004): “Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (Pág. 21).

Sobre la base de esta idea expuesta, la elaboración de esta propuesta se orienta en proporcionar herramientas pedagógicas para fortalecer los valores a través del juego del ajedrez en la etapa de Educación Inicial.

3.4. Población y muestra

En la investigación se entiende por población a la totalidad del elemento en estudio y por muestra lo establecido según Arias (2006), quien define la muestra: "Es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible" (Pág. 83).

La muestra es la parte tomada para representar a una población que pretende intervenir en una investigación. El objeto de estudio está representado en la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos, en función de nueve (9) docentes del Centro de Educación Inicial Nacional del Preescolar José Gregorio Monagas como población o universo de estudio, tomando una muestra de nueve (9) docentes de ambos turnos, lo que nos representa un 100% de la población. Por ser un estudio de caso único, tomándose en consideración pocos elementos que se asumen como una sola unidad, la institución solo posee tres aulas con una docente asignada en cada turno, en este sentido no se extraerá ninguna muestra ya que la población resulta accesible en su totalidad.

Es de resaltar, la población será compartida en 50% por cada integrante de la presente investigación.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información y utilizadas en la presente investigación.

Al respecto Arias (2006), señala que:

El cuestionario es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario autoadministrado por que debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador (Pág.74).

Este instrumento de recolección de datos está conformado por preguntas mixta donde se combinan preguntas abiertas y cerradas, fueron cuestionarios anónimos donde se trató de obtener la mayor confiabilidad en las respuestas.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para Arias (2006): "...se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulaciones y codificación..." (Pág. 111).

De acuerdo con el autor mencionado, en el presente trabajo se utilizaran técnicas estadísticas como análisis descriptivo, así como registros y tabulaciones donde se evidenciara los resultados de la recopilación de la información obtenida por parte de las docentes entrevistadas.

3.7. Validez y Confiabilidad del Instrumento

Según Hernández Sampieri (1998), "...la validez de un instrumento se evalúa sobre la base de tres tipos de evidencias ante mayor evidencia de validez de contenido, validez de medición; este se acerca más a representar la variable o variables que se pretende medir...". (p. 238).

De acuerdo con Hernández Sampieri, referente a la validez y confiabilidad del instrumento, se procedió a someter a la consideración, análisis y posterior aprobación el mencionado a tres (3) expertos: Una doctora en Ciencias Biológicas, egresada de la Universidad Simón Bolívar, a una Magister en Evaluación en la Educación egresada de la Universidad Central de Venezuela y a un Magister en Ciencias de la Educación, egresado de la Universidad Central de Venezuela, quienes aprobaron la aplicación y ejecución del instrumento a las docentes nueve (9) docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector el Nazareno, Petare Estado Miranda. (Ver anexos, Prof. Calabokis, Prof. Sulbaran y Prof. Olivares)

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS



CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de los resultados:

Con la finalidad de presentar los resultados a través de los instrumentos utilizados, las investigadoras expresarán los datos que se obtuvieron, detallando a través de un análisis descriptivo por cada ítems con gráficos de tortas, derivaciones porcentuales y cuadros estadísticos los cuales proyectaron en el cuestionario aplicado a la población total de nueve (9) docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector el Nazareno, Petare, Estado Miranda.

Seguidamente se presentan los cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos y análisis los cuales facilitaran los resultados de los objetivos planteados del presente trabajo de investigación:

1.- Cuestionario parte I:

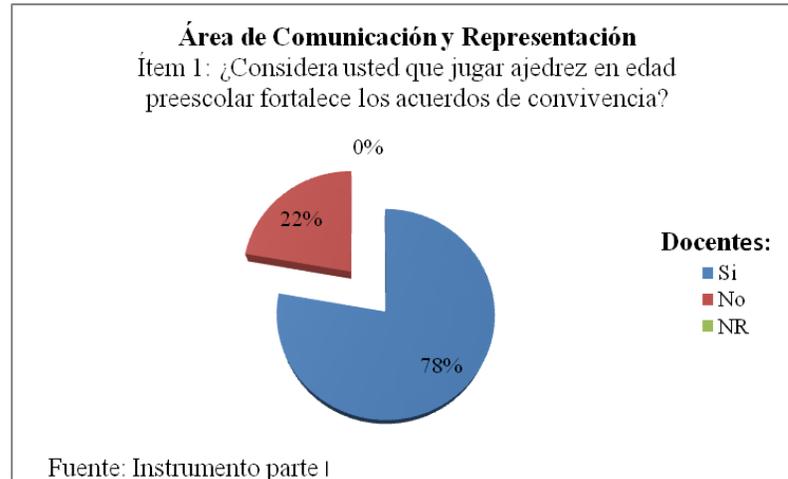
1.1. Área de Comunicación y Representación:

Cuadro Nro. 4:

Item 1: ¿Considera usted que jugar ajedrez en edad preescolar fortalece los acuerdos de convivencia?

Item 1	Docentes	%
Si	7	78
No	2	22
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 1:



Análisis:

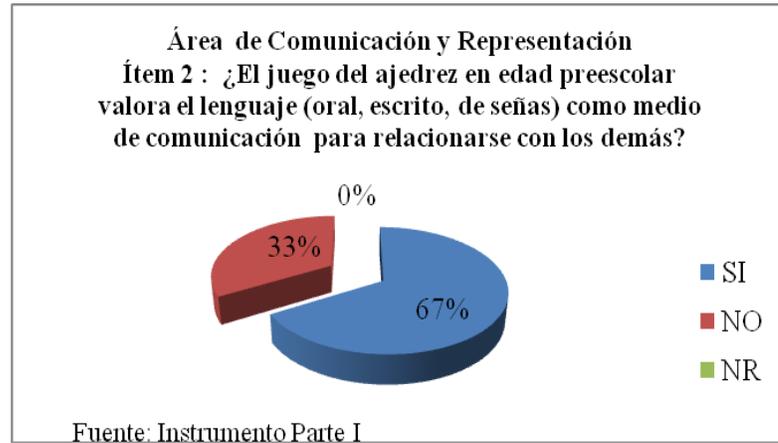
Los resultados obtenidos en el gráfico Nro. 1 nos indican que el 78% de las docentes consideran que jugar ajedrez en edad preescolar fortalece los acuerdos de convivencia, mientras que un 22% de las docentes están en desacuerdo, evidenciando así que practican con los niños y niñas juegos lúdicos en el aula.

Cuadro Nro. 5:

Ítem 2: ¿El juego del ajedrez en edad preescolar valora el lenguaje (oral, escrito, de señas) como medio de comunicación para relacionarse con los demás?

Item 2	Docentes	%
Si	6	67
No	3	33
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 2:



Análisis:

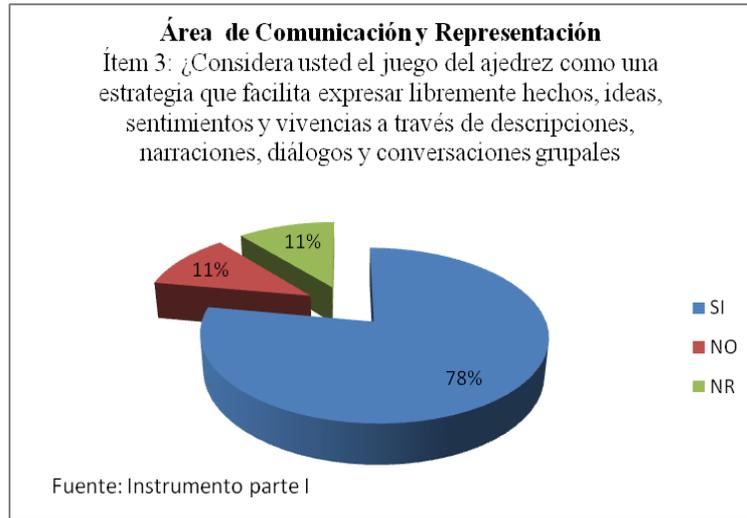
Se observa que un 67% de las docentes consultadas muestran que el juego del ajedrez enriquece el lenguaje como medio de comunicación para las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas, difiriendo un 33% de este planteamiento referente gráfico Nro. 2, por ello es importante tomar en consideración las necesidades de los niños y las niñas en favorecer a través del juego el lenguaje en todas sus expresiones.

Cuadro Nro. 6:

Ítem 3: ¿Considera usted el juego del ajedrez como una estrategia que facilita expresar libremente hechos, ideas, sentimientos y vivencias a través de descripciones, narraciones, diálogos y conversaciones grupales en edad preescolar?

Item 3	Docentes	%
Si	7	78
No	1	11
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 3:



Análisis:

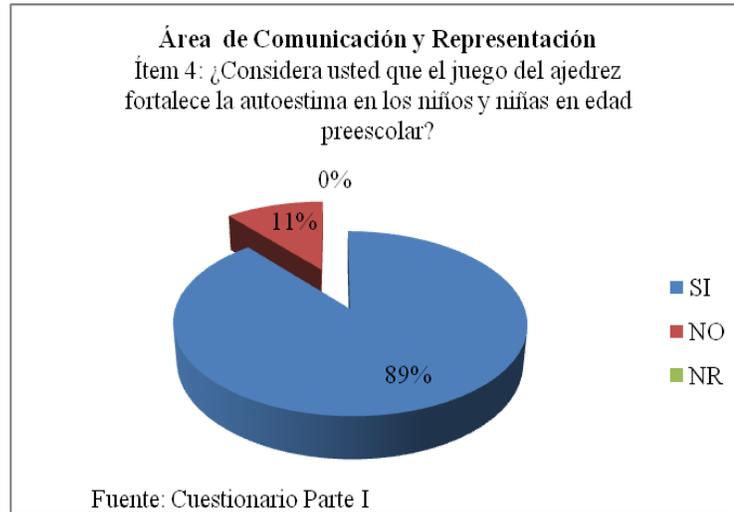
Se muestra en el gráfico Nro 3 que un 78% de las encuestadas manifiestan el beneficio que aporta el juego del ajedrez como estrategia lúdica en el área de comunicación y representación, sin embargo 11% expresan discordancia y el otro 11% omitió su opinión al respecto, lo que muestra que el juego del ajedrez favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Cuadro Nro. 7:

Ítem 4: ¿Considera usted que el juego del ajedrez fortalece la autoestima en los niños y niñas en edad preescolar?

Ítem 4	Docentes	%
Si	6	67
No	2	22
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 4:



Análisis:

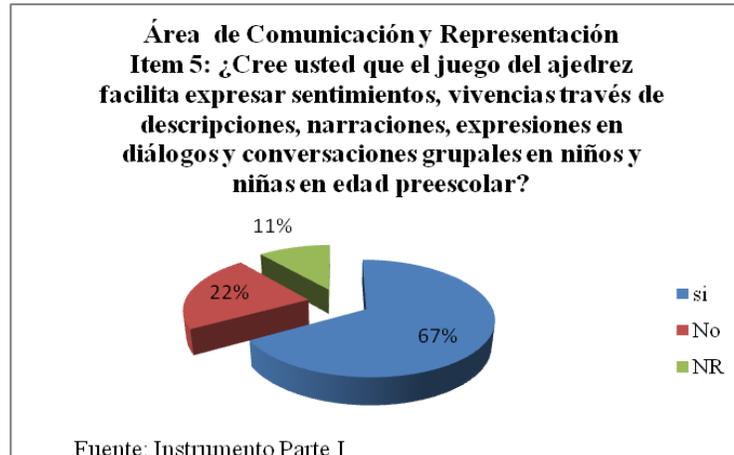
De acuerdo al gráfico Nro 4 el 89% de las docentes expresan que el juego del ajedrez fortalece el autoestima en los niños y las niñas, en cambio un 11% no lo considera importante, en relación con el ítem planteado, mayoría de las maestras reconocen la ventaja que este tipo de juego influye en el área socio-emocional en los niños y las niñas.

Cuadro Nro. 8:

Ítem 5: ¿Cree usted que el juego del ajedrez facilita expresar sentimientos, vivencias través de descripciones, narraciones, expresiones en diálogos y conversaciones grupales en niños y niñas en edad preescolar?

Item 5	Docentes	%
Si	6	67
No	2	22
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 5:



Análisis:

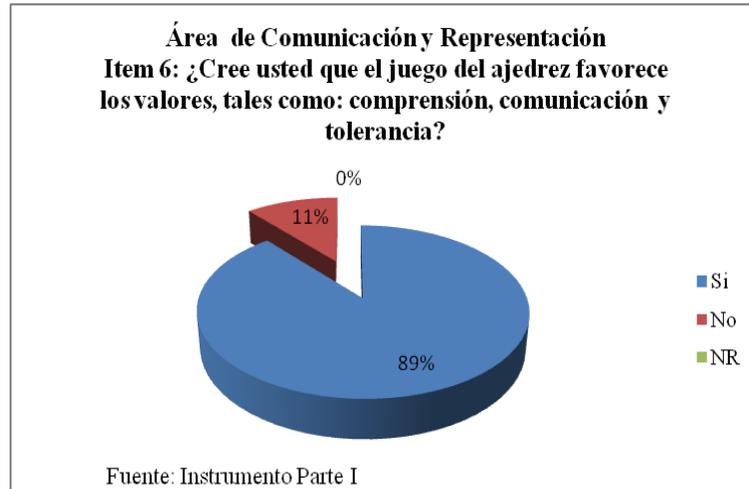
El 67% de las opiniones expresadas en el gráfico Nro. 5 afirman que aporta el juego del ajedrez facilita la comunicación y representación, mientras que el 22% opinan su diferencia y el otro 11% reservó su opinión al respecto, lo que evidencia que el juego del ajedrez incrementa el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas.

Cuadro Nro. 9:

Ítem 6: ¿Cree usted que el juego del ajedrez favorece los valores, tales como: comprensión, comunicación y tolerancia?

Ítem 6	Docentes	%
Si	8	89
No	1	11
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 6



Análisis:

Para el 89 % de las docentes encuestadas el juego del ajedrez si favorece los valores a diferencia del 11% que no lo considera favorable. Tomando en consideración la opinión de la mayoría seria asertivo la implementación de este juego con diferentes estrategias como una herramienta útil en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cuadro Nro. 10

Item 7: ¿Considera usted que el juego del ajedrez atenúa la hiperactividad en los niños y niñas en edad preescolar mejorando su concentración y atención en el seguimiento de instrucciones?

Item 7	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 7:



Análisis:

A este respecto el 100% de la población manifiesta que el juego del ajedrez maximiza la concentración de los niños y niñas, en el logro de sus actividades.

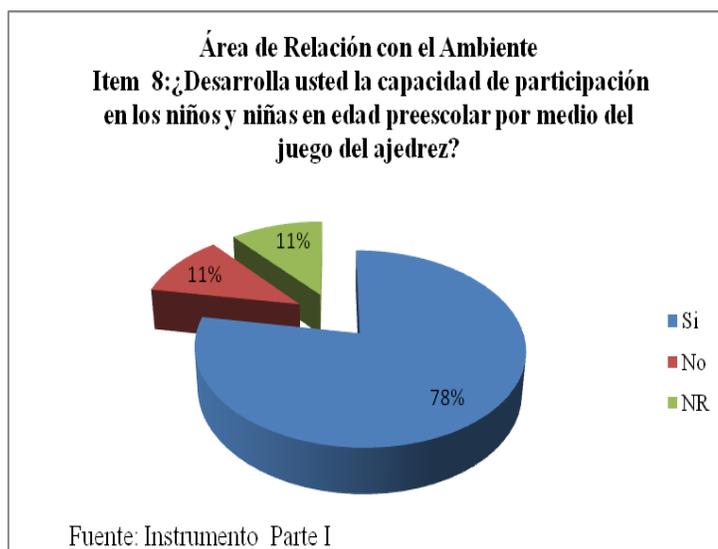
1.2.- Área de Relación con el Ambiente

Item 8: ¿Desarrolla usted la capacidad de participación en los niños y niñas en edad preescolar por medio del juego del ajedrez?

Cuadro Nro. 11:

Item 8	Docentes	%
Si	7	78
No	1	11
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 8



Análisis:

Se observa por medio de los resultados que un 78% de las docentes expresan que ponen en práctica esta estrategia lúdica para incentivar una participación activa de los niños y las niñas lo cual genera autonomía, confianza y seguridad en las interacciones con el grupo, otro 11% manifestó estar desacuerdo y el otro 11% no respondió.

Cuadro Nro. 12

Item 9: ¿Promueve Ud. los juegos tradicionales en los niños y niñas en edad preescolar?

Item 9	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 9



Análisis:

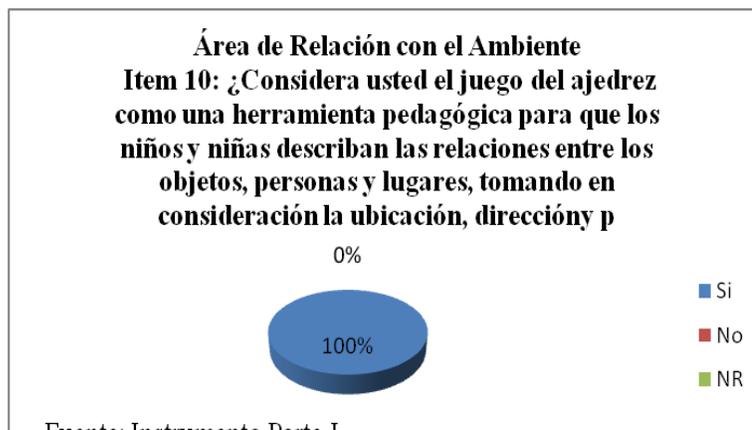
En relación con esta área de aprendizaje el 100% de las docentes manifestaron promover los juegos tradicionales en concordancia con el currículo básico de educación inicial par fortalecer la cultura propia de su entorno.

Cuadro Nro. 13

Item 10: ¿Considera usted el juego del ajedrez como una herramienta pedagógica para que los niños y niñas describan las relaciones entre los objetos, personas y lugares, tomando en consideración la ubicación, dirección y posición de los mismos: arriba – abajo - al lado de, adelante - atrás, dentro - fuera, cerca - lejos, lleno - vacío?

Item 10	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 10:



Análisis:

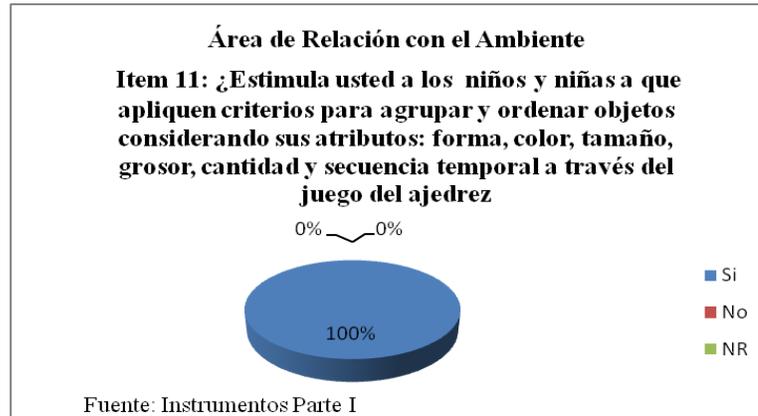
A partir de esta referencia el 100% la totalidad de la población opinaron que el juego del ajedrez es útil para que los niños y niñas representen las relaciones espaciales de acuerdo a los componentes de aprendizajes.

Cuadro Nro. 14:

Item 11: ¿Estimula usted a los niños y niñas a que apliquen criterios para agrupar y ordenar objetos considerando sus atributos: forma, color, tamaño, grosor, cantidad y secuencia temporal a través del juego del ajedrez?

Item 11	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 11



Análisis:

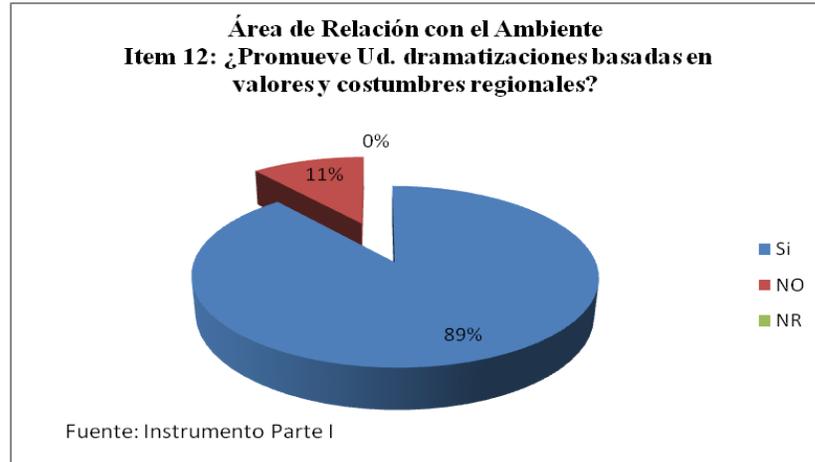
Resulta interesante observar que el 100% de las entrevistadas consideran beneficioso el juego del ajedrez para la aplicación de criterios de agrupación así como de atributos de objetos siendo este necesario para las nociones numéricas.

Cuadro Nro. 15

Item 12: ¿Promueve Ud. dramatizaciones basadas en valores y costumbres regionales?

Item 12	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 12



Análisis:

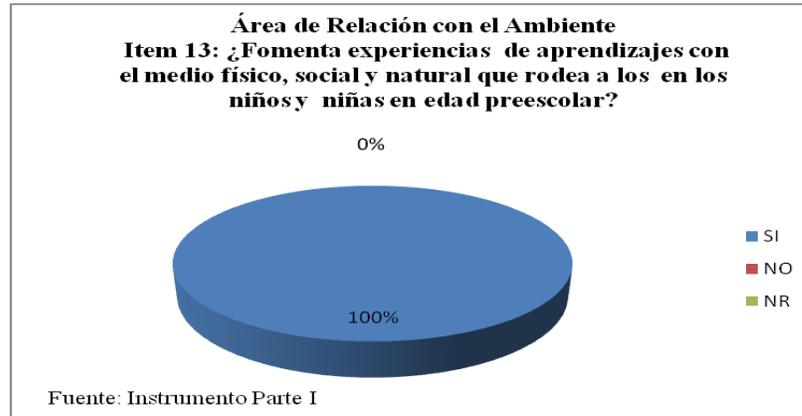
De conformidad el 89% de las docentes contribuyen a iniciar a los niños y niñas en representaciones basados en valores, el 11% señala no hacerlo, lo cual implica una práctica adecuada a la formación de un ser integral.

Cuadro Nro. 16

Item 13: ¿Fomenta experiencias de aprendizajes con el medio físico, social y natural que rodea a los en los niños y niñas en edad preescolar?

Item 13	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 13



Análisis:

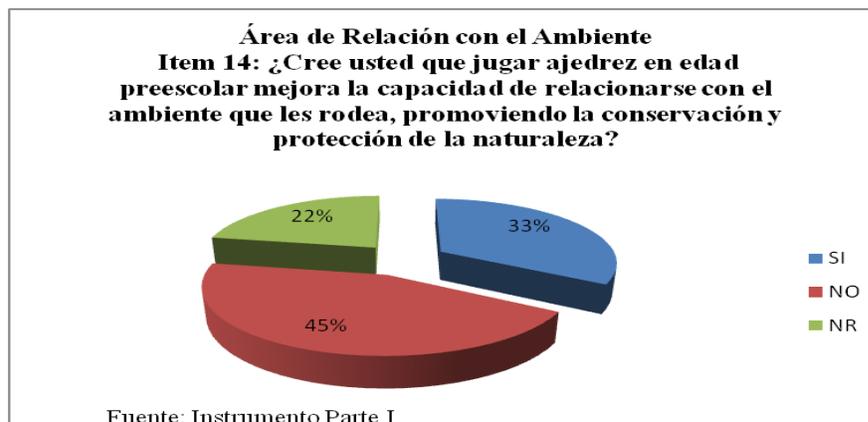
El 100% de las encuestadas manifestaron que el juego del ajedrez fomenta las experiencias de aprendizaje en su entorno socio – cultural – familiar, reforzándole los valores de convivencia y compañerismo.

Cuadro Nro. 17

Item 14: ¿Cree usted que jugar ajedrez en edad preescolar mejora la capacidad de relacionarse con el ambiente que les rodea, promoviendo la conservación y protección de la naturaleza?

Item 14	Docentes	%
Si	3	33
No	4	45
No Respondió	2	22
Totales	9	100

Gráfico Nro. 14:



Análisis:

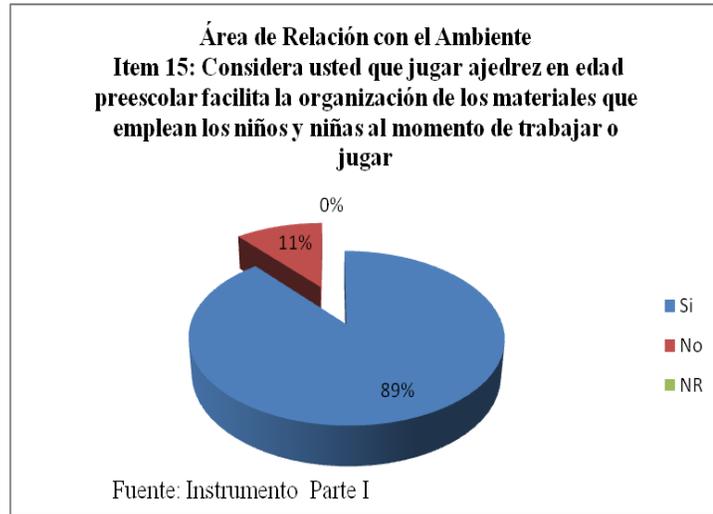
Se puede observar que el 45% de las docentes opinó desfavorablemente con este ítem, mientras que un 33% de las encuestadas respondió afirmativamente y un 22% omitió la pregunta, lo que existen opiniones en controversia con relación al juego de ajedrez mejora la capacidad de interrelación con el entorno ambiental.

Cuadro Nro. 18

Item 15: Considera usted que jugar ajedrez en edad preescolar facilita la organización de los materiales que emplean los niños y niñas al momento de trabajar o jugar

Ítem 15	Docentes	%
Si	8	89
No	1	11
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 15



Análisis:

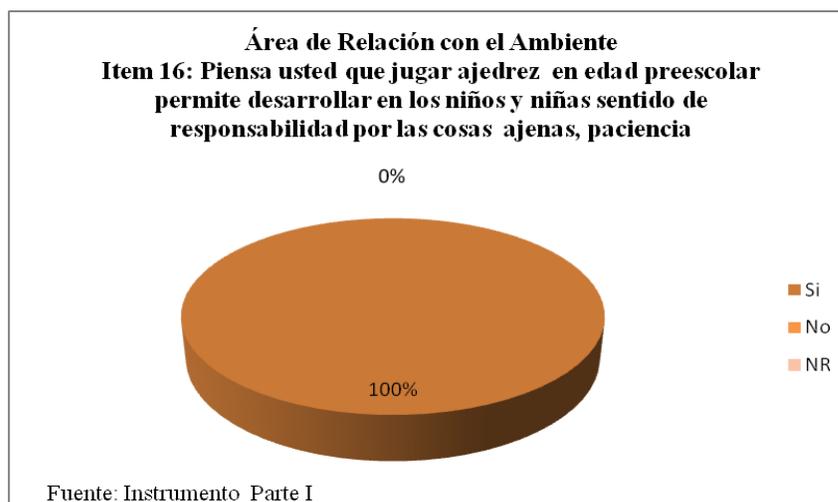
Se evidencia que un 89% de la población expresó que jugar ajedrez en edad preescolar si facilita la organización de los materiales que se emplean al momento de trabajar o jugar, mientras que un 11% respondió negativamente, lo que se concluye que este juego lúdico refuerza los valores de organizar, limpieza y orden al momento de sus actividades en el aula.

Cuadro Nro. 19

Item 16: Piensa usted que jugar ajedrez en edad preescolar permite desarrollar en los niños y niñas sentido de responsabilidad por las cosas ajenas, paciencia

Item 16	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 16:



Análisis:

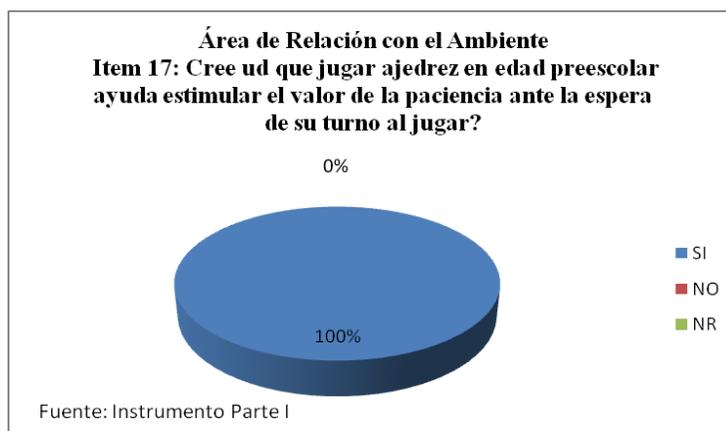
Sin duda que el juego del ajedrez permite un desarrollo intelectual del pensamiento de los niños y las niñas y a su vez permite reforzar los valores de la responsabilidad y la honestidad, como los demuestran el gráfico Nro. 16, donde el 100% opinó que si se implementaría este tipo de estrategias se fortalecen los valores.

Cuadro Nro. 20

Item 17: ¿Cree usted que jugar ajedrez en edad preescolar ayuda estimular el valor de la paciencia ante la espera de su turno al jugar?

Item 17	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 17:



Análisis:

El total de la población encuestada expresó que el juego del ajedrez fortalece y estimula los valores de paciencia ante la espera al turno, ya que al momento de establecer el juego cada niño o niña debe esperar su oportunidad de jugar.

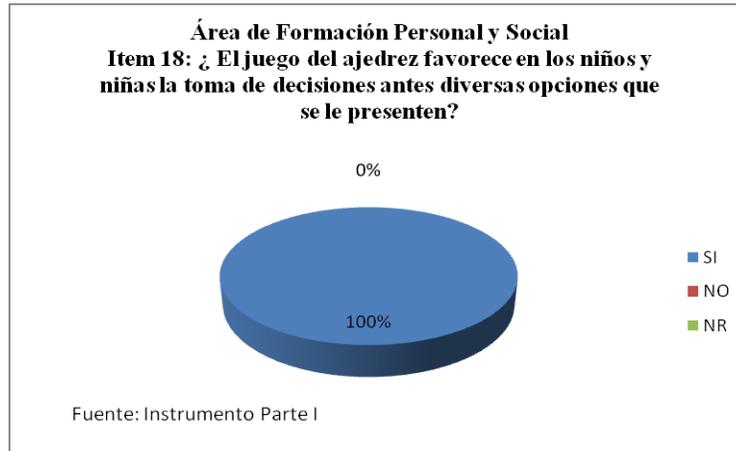
1.3.- Área de Formación Personal y Social:

Item 18: ¿El juego del ajedrez favorece en los niños y niñas la toma de decisiones antes diversas opciones que se le presenten?

Cuadro Nro. 21

Item 18	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 18



Análisis:

El 100% de las docentes opinó que el juego del ajedrez favorece la toma de decisiones ante diversas opciones que se le presenten; ya que al pensar qué pieza moverán los niños y las niñas sabrán cuál posición tomará al enfrentarse al otro jugador.

Cuadro Nro. 22

Item 19: ¿El juego del ajedrez permite que la mayoría de los niños y niñas expresen libremente sus sentimientos y emociones?

Item 19	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 19



Análisis:

Como lo expresa el 100% de la población encuestada, los niños y las niñas de edad preescolar tienen la facilidad de expresar libremente sus sentimientos y emociones, lo que al aplicar el juego del ajedrez como herramienta lúdica reforzaría el área socio-emocional, y así se le canalizaría la socialización con su entorno social.

Cuadro Nro. 23

Item 20: ¿Aplica actividades en los niños y las niñas para poner en práctica los valores tales como: el respeto, la solidaridad, tolerancia, cooperación, responsabilidad al relacionarse con otros/as?

Item 20	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 20



Análisis:

El 100% de las docentes utilizan en sus actividades dentro del aula de clases, estrategias para el reforzamiento y fortalecimiento de los valores tales como la soliradidad, respeto, tolerancia, cooperación, responsabilidad, etc, y si tomarán en consideración el juego del ajedrez les facilitaría mayormente esas habilidades.

Cuadro Nro. 24

Item 21: ¿Establece acuerdo con los niños y niñas para que cumplan las normas, deberes y derechos de interacción social con otros/as?

Item 21	Docentes	%
Si	9	100
No	0	0
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 21



Análisis:

En su totalidad porcentual como lo demuestra el gráfico Nro. 21 las docentes realizan acuerdos dentro del aula para ejecutar actividades y reforzarle las normas, deberes y derechos que tiene todo ciudadano dentro de la sociedad, instituciones y organismos educativos, lo que demuestra que siguiendo con el Curriculum Básico Nacional y el Ministerio de Educación, se le debe garantizar los deberes y derechos a los niños y las niñas y velar que se cumplan.

Cuadro Nro. 25

Item 22: ¿Propicia usted actividades y estrategias para que los niños y las niñas manifiesten actitudes de valoración por la familia, comunidad, tradiciones, cultura y símbolos que representan su país?

Item 22	Docentes	%
Si	8	89
No	0	0
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 22



Análisis:

El 89% de las docentes les propician a los niños y las niñas de Educación Inicial actividades y estrategias que valoren la familia, su comunidad entre otras, mientras que un 11% no las atenúa, lo que evidencia que la mayoría está de acuerdo con implementar estrategias que desarrollen en ellos el valor familiar así como el de su entorno social – cultural en el que se desenvuelven.

2. Cuestionario Parte II

2.1. Tipos de conocimiento que poseen las docentes del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas sobre el juego del ajedrez

Cuadro Nro. 26

Ítem 1: Indique su nivel de instrucción:

Ítem 1	Docentes	%
Bachiller	0	0
TSU Educación	1	11
Lic. Educación	4	45
Otros	3	33
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 23



Con relación al nivel de instrucción que posee el personal académico, se observó que un 45% son bachiller, un 33% son TSU en Educación, otro se encuentra reflejado en un 11% que eson Lic. en Educación y otro 11% expresó que poseen otro tipo de estudio. Lo que se demuestra, que en la institución debería incentivar a su personal para mejorar su nivel profesional e incentivarlas a seguir su actualización académica y así cumplir con las normas del Ministerio del Poder Popular para la Educación que exige que todo docente en ejercicio debe tener un nivel académico acorde a sus funciones.

Cuadro Nro. 27:

Item 2: Indique los años de experiencia docente:

Item 2	Docentes	%
0-5 años	0	0
0-6 años	3	34
11-15 años	2	22
16 o más	3	33
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 24



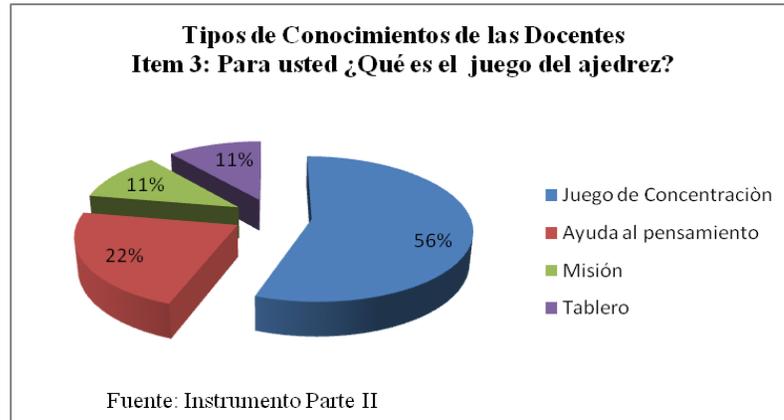
El el item sobre los años de experiencia de las docente se determinó que un 34% de los tiene entre 0 y 5 años, un 22% se posee 6 y 10 años, mientras que otro 33% se encuentra en el rango de 11 y 15 años y el otro 11% de 16 a más años. Lo que evidencia, que en la institución debería incentivar a su personal para mejorar su nivel profesional y actualización académica, lo que sería muy beneficioso porque contribuiría con su desarrollo integral y así darle una mayor capacitación a los niños y las niñas.

Cuadro Nro. 28

Item 3: Para usted ¿Qué es el juego del ajedrez?

Item 3	Docentes	%
Juego de Concentración	5	56
Ayuda al pensamiento	2	22
Misión	1	11
Tablero	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 25



Análisis:

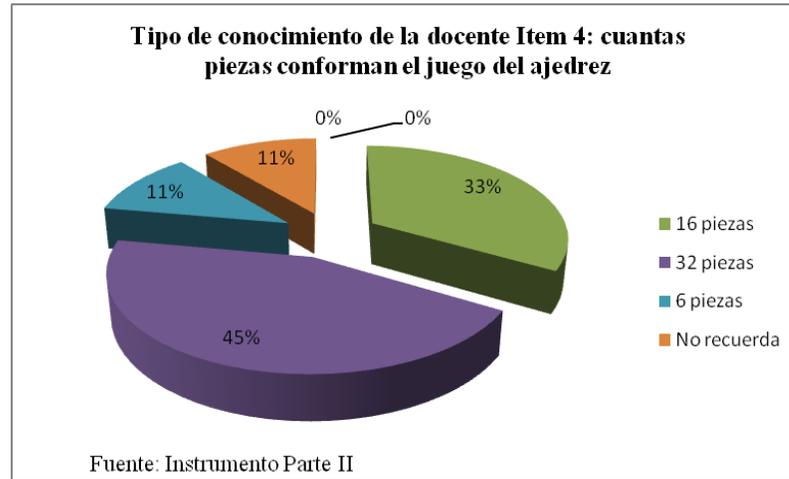
Se observa que un 56% piensa que el juego del ajedrez es un juego de concentración, para el 22% ayuda al pensamiento, un 11% opina que es una misión, mientras que el otro 11% expresan que es un tablero. Con respecto a los diferentes conceptos que manejan las docentes en cuanto a la definición del ajedrez, no tienen un conocimiento claro lo que significa y la institución debería reforzarle este tipo de conocimiento a través de actualización académica.

Cuadro Nro. 29

Item 4: ¿Conoce usted cuantas piezas conforman el juego del ajedrez?

Item 4	Docentes	%
16 piezas	3	33
32 piezas	4	45
6 piezas	1	11
No recuerda	1	11
Total	9	100

Gráfico Nro. 26



Análisis:

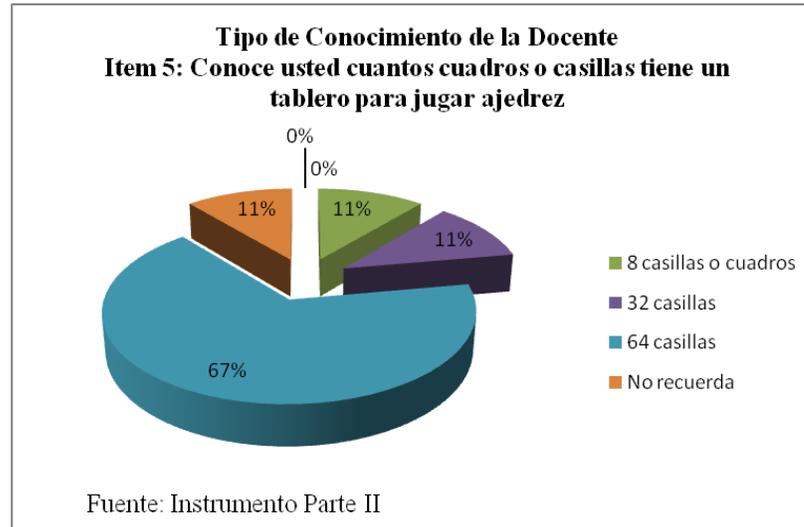
33% opinaron que el juego del ajedrez consta de 16 piezas, 45% concidió que poseen 32 piezas, un 11% manifestó que consta de 6 pieza y otro 11% que no recuerda. Lo que se concluye que aunque la mayoría de las docentes tienen conocimiento de cuantas piezas está constituida.

Cuadro Nro. 30

Item 5: ¿Conoce usted cuántos cuadros o casillas tiene un tablero para jugar ajedrez?

Item 5	Docentes	%
8 casillas o cuadros	1	11
32 casillas	1	11
64 casillas	6	67
No recuerda	1	11
Total	9	100

Gráfico Nro. 27



Análisis:

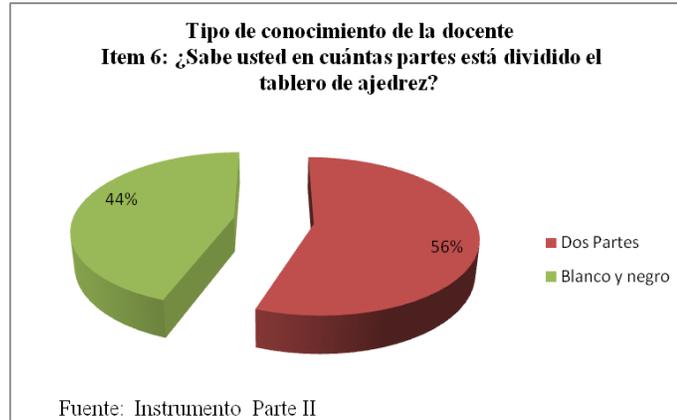
Un 67% de las encuestadas expresaron que el juego del ajedrez tiene 32 cuadros o casillas, otro 11% opinó que poseen 8 casillas o cuadros, un 11% respondió que consta de 8 piezas y 11% que no recuerda. Lo que se concluye que aunque la mayoría de las docentes conocen cuántas piezas posee el juego del ajedrez no necesariamente lo saben jugar lo que la institución debería proponer talleres de actualización al respecto.

Cuadro Nro. 31

Item 6: ¿Sabe usted en cuántas partes está dividido el tablero de ajedrez?

Item 6	Docentes	%
Dos Parte	5	56
Blanco y Negro	4	44
Total	9	100

Gráfico Nro. 28



Análisis:

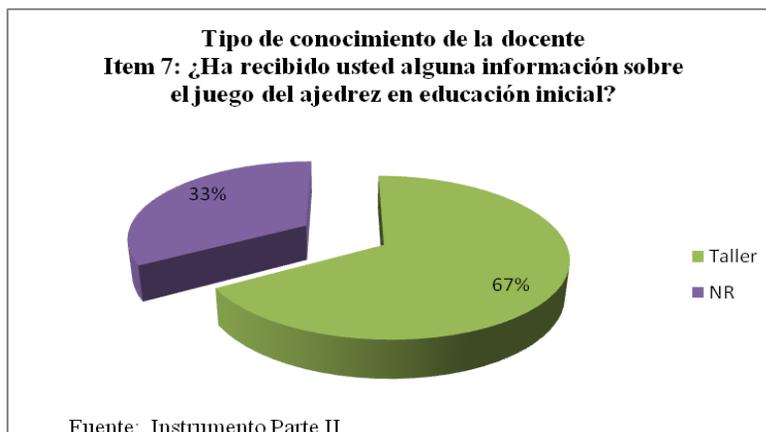
Se evidencia que un 56% de las docentes respondieron que el tablero de ajedrez esta dividido en dos partes, mientras que el 44% opina que esta comprendido en blanco y negro. Lo que se demuestra que las encuestadas si poseen conocimiento de las partes del tablero.

Cuadro Nro. 32

Item 7: ¿Ha recibido usted alguna información sobre el juego del ajedrez en Educación Inicial?

Item 7	Docentes	%
Taller	6	67
No Respondió	3	33
Totales	9	100

Gráfico Nro. 29



Análisis:

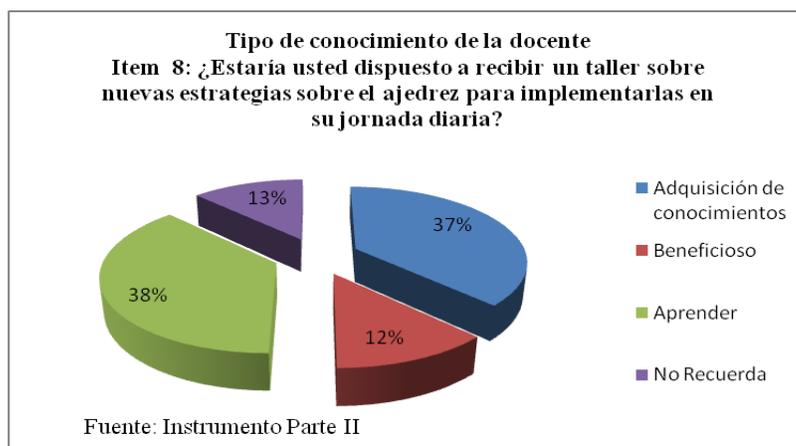
De acuerdo con las opiniones suministradas por las docentes el 67% ha recibido actualización a través de talleres sobre el ajedrez y cómo aplicarlo como estrategia en las aulas de clases, mientras un 33% no respondió.

Cuadro 33

Item 8: ¿Estaría dispuesto a recibir un taller sobre nuevas estrategias sobre el ajedrez para implementarlas en su jornada diaria? ¿Por qué?

Item 8	Docentes	%
Adquisición de conocimientos	3	37
Beneficioso	2	12
Aprender	3	38
No Recuerda	1	13
Totales	9	100

Gráfico Nro. 30



Análisis:

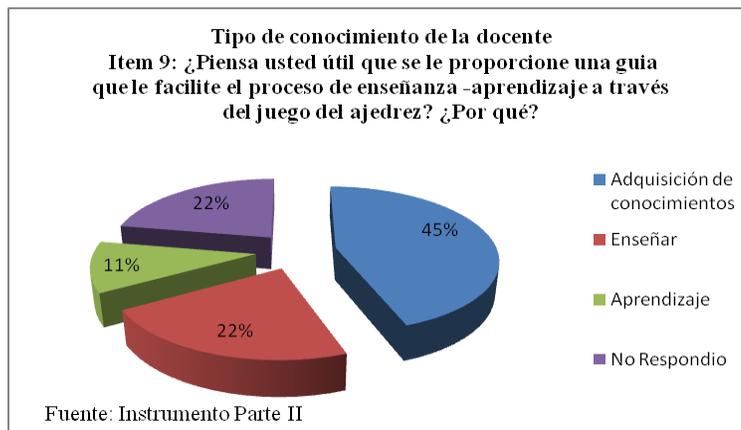
Con relación al ítem 8 el 37% si estaría dispuesta a recibir un taller sobre las nuevas estrategias del ajedrez para implementarlos en su jornada diaria y que le serviría como adquisición de conocimiento, un 12% respondieron favorablemente y que le sería beneficioso, otro 38% expresó que le servirían para aprender a jugarlo, en cambio un 11% omitieron la pregunta

Cuadro Nro. 34

Item 9: ¿Piensa usted útil que se le proporcione una guía que le facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje a través del ajedrez? ¿Por qué?

Item 9	Docentes	%
Adquisición de conocimientos	4	45
Enseñar	2	22
Aprendizaje	1	11
No Respondió	2	22
Totales	9	100

Gráfico Nro. 31



Análisis:

El 45% respondió favorable y estaría dispuesta a que se proporcione una guía que le facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje a través del juego del ajedrez, así le ampliaría sus conocimientos en cuanto a este juego, el 22% expresó que si le gustaría obtenerla ya que le enseñaría nuevas estrategias, un 11% mencionó que le ampliaría su aprendizaje, mientras que un 22% no respondió, lo que la propuesta le serviría de mucho apoyo académico implementarlo en aula.

2.2. Limitaciones que impiden a las docentes el uso del ajedrez en el aula.

Cuadro Nro. 35

Item 10: ¿Alguna vez ha empleado tiempo para aplicar estrategias de ajedrez que promuevan los valores en el aula?

Item 10	Docentes	%
Si	3	33
No	4	45
Pocas veces	1	11
No respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 32



Análisis:

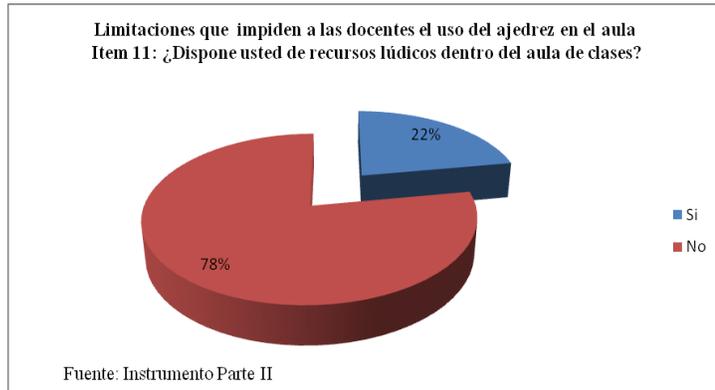
El 45% respondió desfavorable ya que no emplea tiempo para aplicar estrategias de ajedrez que promuevan los valores en el aula, en cambio, un 33% expresó que si lo ha empleado, mientras que un 11% lo ha realizado pocas veces y otro 11% no respondió, lo que al dictarles el taller se trabajará la disposición de las docentes para incluirlo en su planificación.

Cuadro 36

Ítem 11: ¿Dispone usted de recursos lúdicos dentro del aula de clases?

Item 11	Docentes	%
Si	2	22
No	7	78
Totales	9	100

Gráfico Nro. 33



Análisis:

Un 78% expresó que no dispone de juegos lúdicos en el aula de clases, mientras un 22% afirma que sí posee, lo que se evidencia una falla de la institución al no brindarle recursos lúdicos a las docentes para implementarlos en el aula de clases.

Cuadro Nro. 37

Item 12: ¿Cuenta usted con material pedagógico y lúdico para realizar estrategias y actividades empleando el juego del ajedrez en el aula para fortalecer los valores?

Ítem 12	Docentes	%
Si	1	11
No	7	78
No Respondió	1	11
Totales	8	89

Gráfico Nro. 34



Análisis:

78% de las docentes no cuenta con material pedagógico y lúdicos particularmente el juego del ajedrez, el 11% si posee y otro 11% omitio la pregunta, lo que demuestra que la institución se encuentra en una situación muy particular que las docentes tienen que buscar otras alternativas para implementar las estrategias lúdicas y allí sería factible incluir el juego del ajedrez como una opción para reforzar los valores.

2.3. Diseñar diferentes estrategias que podrían implementarse en la jornada diaria

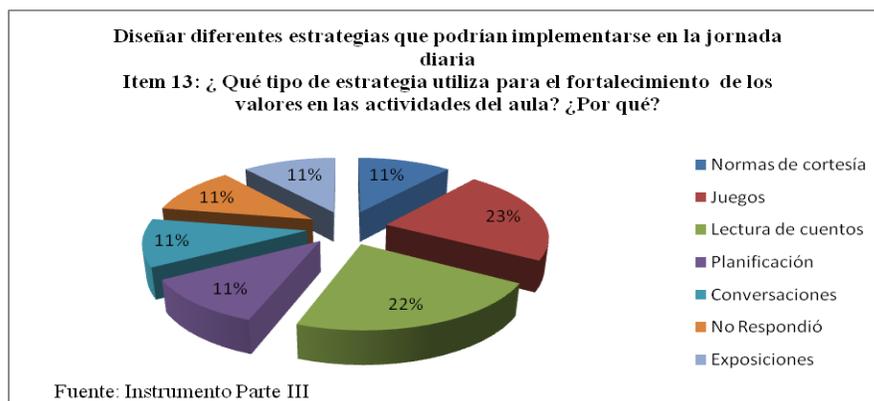
Cuadro Nro. 38

Item 13: ¿Qué tipo de estrategia utiliza usted para el fortalecimiento de los valores en las actividades del aula? ¿Por qué?

Item 13	Docentes	%
Normas de cortesía	1	11
Juegos	2	23
Lectura de cuentos	2	22
Planificación	1	11
Conversaciones	1	11

No Respondió	1	11
Exposiciones	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 35



Análisis:

Al realizar la consulta a las docentes el 11% lo utiliza normas de cortesía, un 23% implementa los juegos, el 22% lo aplica en lecturas de cuentos, 11% en conversaciones, otros 11% no respondió y por último un 11% lo emplea en exposiciones, es importante resaltar que existe una gran variedad de estrategias que utilizan las docentes para el fortalecimiento de los valores en el aula de clases.

Cuadro Nro. 39

Item 14: ¿Detalle qué tipo de actividades utiliza en pequeños o grandes grupos para el fortalecimiento de los valores?

Item 14	Docentes	%
Canciones y juegos	1	11
Dibujos, cuentos y juegos	4	45

Conversaciones	1	11
Exposiciones	3	33
No Respondió	0	0
Totales	9	100

Gráfico Nro. 36



Análisis:

El 45% de las docentes emplea canciones y juegos, un 11% usa dibujos, cuentos y juegos, 33% lo aplica conversaciones, otro 11% no respondió y por último un 11% utiliza en exposiciones, es importante resaltar que existe una gran variedad de estrategias que utilizan las docentes para el fortalecimiento de los valores en el aula de clases al trabajar con pequeños o grandes grupos

Cuadro Nro. 40

Item 15: ¿Cuáles son los diferentes juegos lúdicos que utiliza en su práctica de enseñanza – aprendizaje?

Item 15	Docentes	%
Juegos Didácticos	4	45
Canciones, cuentos y juegos	3	33
No Posee Juegos	1	11
No Respondió	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 37



Análisis:

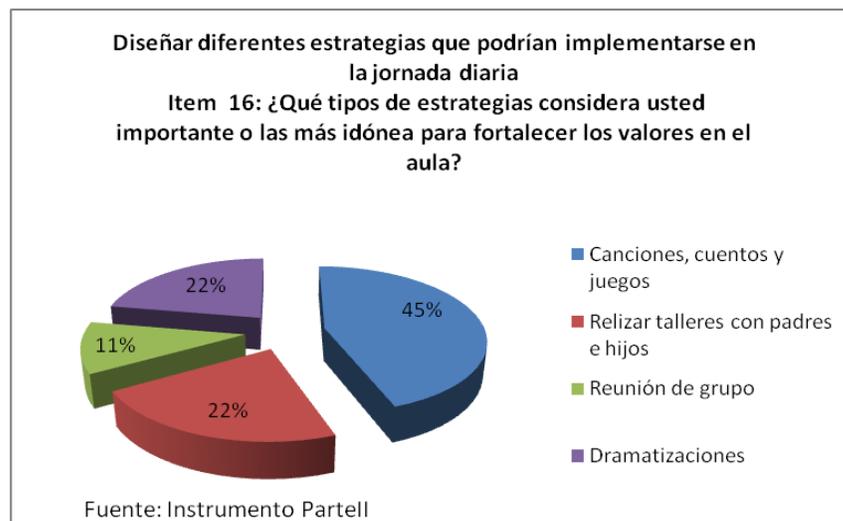
Se puede observar que el 45% de las docentes aplica juegos didácticos en el aula de clases en su práctica de enseñanza – aprendizaje, un 33% en dibujos, cuentos y juegos, 11% no posee juegos y otro 11% no respondió.

Cuadro Nro. 41

Item 16: ¿Qué tipos de estrategias considera usted importante o las más idónea para fortalecer los valores en el aula?

Item 16	Docentes	%
Canciones, cuentos y juegos	4	45
Realizar talleres con padres e hijos	2	22
Reunión de grupo	1	11
Dramatizaciones	2	22
Totales	9	100

Gráfico Nro. 38



Análisis:

45% de las docentes considera que las canciones, cuentos y juegos son importantes o idóneas para fortalecer los valores en el aula, el 22% respondió que realizar talleres con padres e hijos, 11% reuniones de grupo, y el otro 22% aplicará dramatizaciones lo que al implementarlas en el salón de clases se estaría cumpliendo con el reforzamiento de los valores dentro de la institución

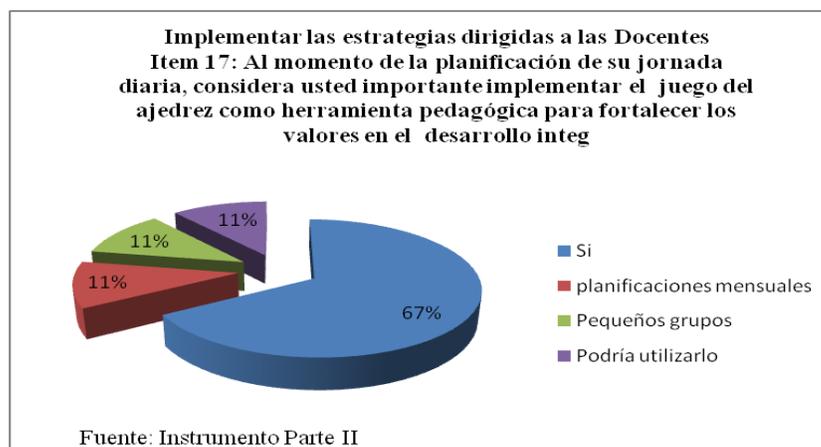
2.4 Implementar las estrategias dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare Estado Miranda.

Cuadro Nro. 42

Ítem 17: ¿Al momento de la planificación de su jornada diaria, considera usted importante implementar el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para fortalecer los valores en el desarrollo integral de las niñas y niños? ¿Por qué?

Item 17	Docentes	%
Si	6	67
planificaciones mensuales	1	11
Pequeños grupos	1	11
Podría utilizarlo	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 39



Análisis:

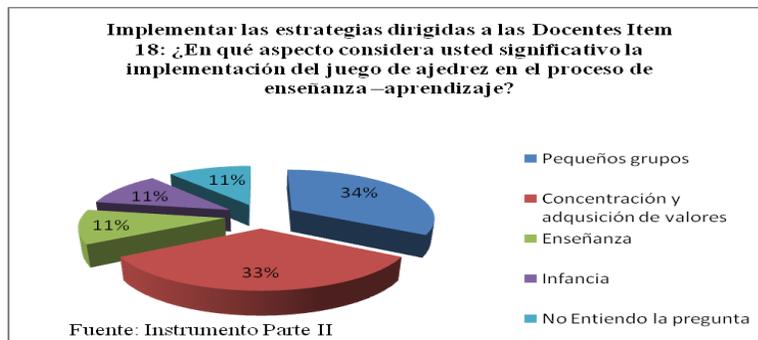
La docentes en un 67% si considera importante incluir en su jornada diaria el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para fortalecer los valores, 11% utilizará como planificación mensual, otro 11% a través de pequeños grupos y el otro 11% estará dispuesta a utilizarla, lo que se concluye que las maestras estarían dispuestas a utilizar este ripo de estrategia ya que le parecen muy positivo para el reforzamiento de los valores.

Cuadro Nro. 43

Item 18: ¿En qué aspecto considera usted significativo la implementación del juego de ajedrez en el proceso de enseñanza –aprendizaje?

Item 18	Docentes	%
Pequeños grupos	3	34
Concentración y adquisición de valores	3	33
Enseñanza	1	11
Infancia	1	11
No Entiendo la pregunta	1	11
Totales	9	100

Gráfico Nro. 40



Análisis:

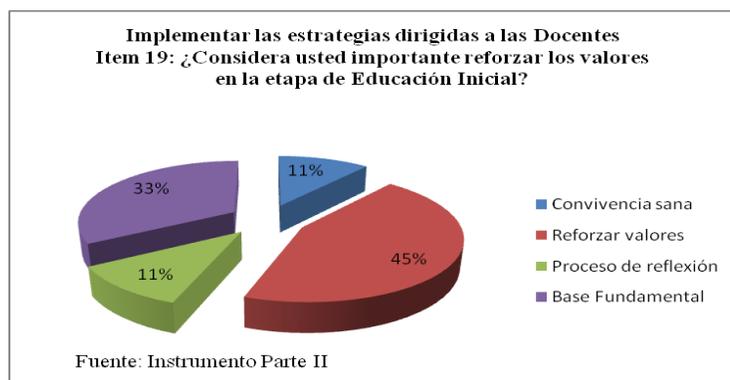
Para el 34% opina que implementarlo con pequeños grupos sería significativo aplicar el juego del ajedrez en el aula de clases, en cambio otro 33% en concentración y adquisición de valores, para un 11% en enseñanza y el otro 11% sería útil para la infancia y por último 11% no entendió la pregunta, considerando las opiniones a la mayoría de las docentes les sería significativo impartirlo en las aulas de clases ya que favorece los valores.

Cuadro Nro. 44

Item 19: ¿Considera usted importante reforzar los valores en la etapa de Educación Inicial?

Item 19	Docentes	%
Convivencia sana	1	11
Reforzar valores	4	45
Proceso de reflexión	1	11
Base Fundamental	3	33
Totales	9	100

Gráfico Nro. 41



Análisis:

45% expresa que con una convivencia sana se pueden reforzar los valores dentro de las aulas de clases, el 11% coinciden en reforzar los valores, un 33% respondió que serviría como proceso de reflexión y un 11% como base fundamental de toda sociedad, lo que es de suma importancia tomar en consideración el fortalecimiento de los valores en todas las planificaciones que se lleven a cabo en la institución, para así formar mejores ciudadanos y niños integrales.

CAPÍTULO V
LA PROPUESTA



CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.1.- Fundamentación del diseño instruccional

5.1.1. Modelo del Diseño Instruccional a Utilizar

Para la elaboración del Diseño Instruccional “**El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial**”, se fundamentará según el modelo del Diseño Instruccional del Medio que nos mencionan las autoras Dorrego y García (1991) en “Dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales”.

Este diseño está estructurado en cinco fases, las cuales contemplan lo siguiente:

Fase 1: Formulación del objetivo terminal, que serán alcanzado con el uso de materiales respectivos.

Fase2: Está comprendida por un análisis estructural que tendría como finalidad desarrollar habilidades a ser alcanzadas por las docente de la institución del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas con el propósito de lograr el objetivo terminal.

Fase 3: Descripción de Objetivos específicos.

Fase 4: La determinación de las estrategias instruccionales tales como: la selección del contenido a ser impartido, los medios y recursos instruccionales aplicadas por las instructoras del taller a las docentes de la institución del Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas.

Fase 5: Evaluación formativa de los logros alcanzados al aplicar las diferentes estrategias del juego de ajedrez para el fortalecimiento de los valores.

5.2. Orientación Psicopedagógica / Modelo Pedagógico

Según Flores (2000):

La perspectiva pedagógica cognitiva (constructivista) en la corriente social – cognitiva, basa los éxitos de la enseñanza en la interacción y de la comunicación de los alumnos y en el debate y la crítica argumentativa del grupo para lograr resultados cognitivos y éticos colectivos (Pág. 36).

Para el autor, ésta perspectiva trabaja en ambiente de aprendizaje que supone varios momentos o etapas para la realización de las actividades. Momentos en la realidad de ciertos valores y que extienden el tiempo útil para la actividad, exigiendo el empleo de diversas habilidades y destrezas, con particular énfasis en las destrezas comunicativas (lectura, escritura, expresión oral y corporal, manualidades, etc.).

5.3. Objetivos del Diseño Instruccional:

5.3.1. Objetivo General

Reconocer que el juego del ajedrez facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en el fortalecimiento de los valores.

5.3.2. Objetivos Específicos

- ❖ Determinar la importancia del juego del ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje para fortalecer los valores
- ❖ Proponer diversas estrategias que promuevan el uso del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.
- ❖ Evaluar los logros alcanzados en la inducción del taller del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.

5.4. Contenido Instruccional

Para este diseño instruccional se desarrollarán los siguientes contenidos:

- ❖ La historia del juego del ajedrez
- ❖ ¿Qué es el juego del ajedrez?
- ❖ La importancia del juego del ajedrez
- ❖ ¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?
- ❖ El ajedrez y las áreas de desarrollo en el niño y la niña de preescolar

❖ Las piezas del juego del ajedrez

❖ ¿Qué son los valores?

❖ Escaleras de los valores

❖ Las estrategias lúdicas

5.5. Estrategias del Diseño Instruccional:

Para el proceso de instrucción que se desea desarrollar, se tomará como referencia a Arriola, Sánchez, Romero y Ortega (2007):

Las técnicas instruccionales, o técnicas didácticas, son procedimientos que se emplean para organizar la actividad del instructor y del grupo de participantes en una sesión de capacitación. Consiste en una serie de pasos y actividades desarrollados por el instructor y los participantes, organizados de tal forma que facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje (Pág. 34).

Para estos autores esta técnica permite desarrollar de una manera más eficiente el taller y transmitirles a las docentes estrategias adecuadas y vivenciales para así incentivarlas en la disposición de la aplicación de las mismas.

Se utilizarán las siguientes técnicas:

1.- **Charla Introductoria (docente):** Los facilitadoras una vez que reciben a los participantes y se identifican con su nombre y ocupación, se les dará una charla sobre el motivo de abordar la temática del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.

2.- **Actividad lúdica de integración y concentración:** las facilitadoras del taller realizarán junto a las docentes ejercicios de gimnasia cerebral para lograr romper el hielo, es decir armonizar el desarrollo, participación e interrelación.

3.- **Lluvias de ideas (docente):** las facilitadoras inician el taller y de esa manera motiva a los participantes a interactuar sobre los conocimientos previos según el objetivo general.

4.- **Mesas de trabajo:** es para que las docentes a través de diversos materiales se unan en la creación de nuevas estrategias relacionadas con el juego del ajedrez para fortalecer los valores.

5.- **Discusiones generales de los resultados de cada mesa de trabajo:** Para conocer, motivar, reforzar, reflexionar y analizar cómo aplicar el juego del ajedrez para fortalecer los valores en el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus niños y las niñas.

5.- **Intercambio de las experiencias vividas durante el taller:** Permite considerar los beneficios obtenidos y a la vez ponerlos en práctica.

5.6. Medios y/o recursos instruccionales del diseño:

Tratan de todos aquellos implementos, ayudas que se puedan utilizar para lograr que la actividad de aprendizaje se logre de la manera más eficiente.

Para el taller se utilizarán los siguientes recursos:

- ❖ Videobeam
- ❖ Laptop
- ❖ Hojas sueltas
- ❖ Colores
- ❖ Cartulina
- ❖ Lápices
- ❖ Pega
- ❖ Pizarrón
- ❖ Marcadores
- ❖ Material impreso didáctico
- ❖ Video

5.7. Factibilidad del Diseño:

Esta propuesta se considera factible por la existencia de la problemática en estudio, además crear una guía de actividades que sirvan como estrategias a las docentes, ya que es necesario. Así como también, por la existencia de recursos humanos y materiales para llevar a cabo el mismo. Con respecto a la ejecución el

taller, se ejecutará en un lapso de tiempo de 1 día de 8 horas, la guía elaborada contará con la aprobación y colaboración de los docentes y directivo del preescolar.

5.8. Evaluación Instruccional:

Es el proceso que permite determinar en qué medida, el participante, ha logrado el cambio de conducta esperado.

Para Dorrego y García (1991), La evaluación formativa de materiales instruccionales, es un proceso sistemático de prueba de materiales instruccionales que debe realizarse durante diferentes fases de su desarrollo y tiene como propósito recoger información sobre las posibles fallas de material, con el propósito de mejorarlas tomando en consideración las opiniones de las encuestadas y así tomar las acciones pertinentes para ofrecer una mejor calidad en el dictado del taller.

En base a lo anteriormente expresado por Dorrego (1997) y siguiendo las características del taller se utilizaran los siguientes instrumentos:

- Lista de cotejo**
- Cuestionario de Opinión**

5.9.1. Instrumentos de evaluación Diseñados:

5.9.1. Lista de Cotejo:

Asistencia y participación en el taller

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Nº	Participante	Si	No	Observaciones
1				
2				
3				
4				

5.9.2. Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: _____ **Hora:** _____ **Fecha:** _____

Facilitador: _____ **Lugar:** _____

• **A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.**

• **La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.**

• **Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión:**

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:					
2.- La disposición del Facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:					
3.- La actividad desarrollada por las facilitadoras a lo largo del taller fueron:					
1.- El conocimiento del tema demostrado por las facilitadoras puede catalogarse de:					
EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- El contenido programático del taller le pareció:					
2.- En el desarrollo del taller se					

<p>cumplieron los objetivos de manera:</p> <p>3.- Las herramientas adquiridas en este taller satisfacen sus necesidades de manera:</p> <p>4.- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:</p>					
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- La organización del taller fue:					

5.10. Planificación del Diseño Instruccional:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía para el Fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Duración: 8 Horas

Sesión: Un (1) Día

Objetivo General: Reconocer que el juego del ajedrez facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en el fortalecimiento de los valores.

Objetivos Específicos	Contenido	Estrategias y/o Técnicas Instruccionales	Medios y/o Recursos	Evaluación	Tiempo
<p>❖ Determinar la importancia del juego del ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje para fortalecer los valores</p>	<p>La historia del juego del ajedrez</p> <p>¿Qué es el juego del ajedrez?</p> <p>La importancia del juego del ajedrez</p>	<p>Charla introductoria</p> <p>Actividad lúdica de integración y concentración</p>	<p>Videobeam</p> <p>Laptop</p> <p>Hojas sueltas</p> <p>Colores</p> <p>Cartulina</p>	<p>Lista de Cotejo</p> <p>Cuestionario de opinión</p>	<p>30 min</p> <p>20 min</p>

	<p>¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?</p> <p>El ajedrez y las áreas de desarrollo en el niño y la niña de preescolar</p> <p>Beneficios que aporta el ajedrez a nuestro cerebro</p> <p>Las piezas del juego del ajedrez</p> <p>¿Qué son los valores?</p> <p>Escaleras de los valores</p>	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Mesas de trabajo</p> <p>Discusiones generales de los resultados de cada mesa de trabajo</p> <p>Intercambio de las experiencias vividas durante el taller</p> <p>Video de cierre</p> <p>Entrega de certificado de asistencia al taller</p>	<p>Lápices</p> <p>Pega</p> <p>Pizarrón</p> <p>Marcadores</p> <p>Material impreso didáctico</p>	<p>10 min</p> <p>2:00 horas</p> <p>Receso de 30 Min</p> <p>Hora del almuerzo</p> <p>30 min</p> <p>30 min</p> <p>30 min.</p> <p>30 min</p>
<p>❖Proponer diversas estrategias que promuevan el uso del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.</p> <p>❖Evaluar los logros alcanzados en la inducción del taller del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.</p>	<p>Las estrategias lúdicas</p>			

5.11. Consideraciones Finales

El diseño instruccional es un proceso que comprende la concepción, planificación, preparación y puesta en marcha de las acciones dirigidas a crear ambientes que faciliten el proceso de aprendizaje.

Su función en la inducción, es tener en mente los objetivos que han de ser cubiertos y la secuencia de los mismos, así como la integración y el fortalecimiento de aprendizajes en forma secuencial y progresiva sobre el juego del ajedrez para promover los valores en las docentes de Educación Inicial.

Asimismo, sirve de guía organizadora, donde se establecen las secuencias de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje en una sesión de clase y la formulación específica de objetivos, estrategias y recursos que constituyen el proceso de adiestramiento, así como diseña actividades y ejercicios que se aplicarán para cada uno de los contenidos que se dictarán en el taller.

Establecer un ambiente de confianza y participación, que favorece la responsabilidad motiva del estudiante, y así propicia su aprendizaje permitiéndole al estudiante actuar como cogestor de su aprendizaje, se estimula para formar parte del proceso motivado hacia el logro, persiguiendo sus expectativas y alcanzando sus metas.



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Educación

El juego al éxito

Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial



Facilitadoras:

Doribell Ceballos

Johana Morffe

ÍNDICE

I.	Portada	
II.	Índice General	2
III.	Requisitos y/o condiciones de los participantes	3
IV.	Planificación Instruccional	4
V.	Contenido Programático	6
VI.	Tema 1: El Ajedrez:	7
VII.	Historia del ajedrez	7
VIII.	¿Qué es el ajedrez?	7
IX.	Importancia del ajedrez	7
X.	¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?	8
XI.	El ajedrez y las aéreas de desarrollo en el niño y la niña de preescolar	9
XII.	Las piezas y movimientos del juego del ajedrez	9
XIII.	Tema 2: Los valores:	
XIV.	Los valores	15
XV.	La escalera de valores	16
XVI.	Diferentes estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez	17
XVII.	Referencias	36

Requisitos y condiciones de las participantes:

El taller: **El juego al éxito – Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial**, va dirigido a Docentes de Educación Inicial

Condiciones:

- 1.Asistencia puntual a las sesiones.
- 2.Prestar la debida atención a las explicaciones de las facilitadoras
- 3.Participar activamente en las actividades propuestos.

Planificación Instruccional:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial,

Duración: 8 Horas

Sesión: Un (1) Día

Objetivo General: Reconocer que el juego del ajedrez facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en el fortalecimiento de los valores.

Objetivos Específicos	Contenido	Estrategias y/o Técnicas Instruccionales	Medios y/o Recursos	Evaluación	Tiempo
❖Determinar la importancia del juego del ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje para fortalecer los valores	La historia del juego del ajedrez	Charla introductoria	Videobeam Laptop	Lista de Cotejo	30 min
	¿Qué es el juego del ajedrez?	Actividad lúdica de integración y concentración	Hojas sueltas	Cuestionario de opinión	20 min
	La importancia del juego del ajedrez		Colores Cartulina		10 min
	¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?	Lluvia de ideas	Lápices Pega		
	El ajedrez y las áreas de desarrollo en el niño y la niña de preescolar	Mesas de trabajo	Pizarrón		2:00 horas
	Beneficios que aporta el ajedrez a nuestro cerebro		Marcadores		Receso de
	Las piezas del juego del ajedrez		Material impreso didáctico		30 Min
					Hora del almuerzo

<p>❖Proponer diversas estrategias que promuevan el uso del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.</p> <p>❖Evaluar los logros alcanzados en la inducción del taller del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores.</p>	<p>¿Qué son los valores?</p> <p>Escaleras de los valores</p> <p>Las estrategias lúdicas</p>	<p>Discusiones generales de los resultados de cada mesa de trabajo</p> <p>Intercambio de las experiencias vividas durante el taller</p> <p>Video de cierre</p> <p>Entrega de certificado de asistencia al taller</p>			<p>30 min</p> <p>30 min</p> <p>30 min.</p> <p>30 min</p>
---	---	--	--	--	--



Tema 1: El Ajedrez

1.1. Historia del ajedrez:

El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el valle del Indio, y data del siglo VI d.C. Originalmente conocido como *Chaturanga*, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia. El mundo árabe adoptó el ajedrez como un entusiasmo sin igual: estudiaron y analizaron en profundidad los mecanismos del juego, escribieron numerosos tratados sobre ajedrez y desarrollaron el sistema de notación algebraica

1.2 ¿Qué es el ajedrez?

Para el autor, Blanco U. (1998): “El ajedrez, en tanto disciplina generadora de valores y actitudes, de dilatada trayectoria histórica y distribución universal”

El ajedrez puede enfocarse desde varias perspectivas y a su vez se puede denominar como un juego, un arte, un deporte o como herramienta pedagógica y nos da incentivo para afianzar los valores en los niños y niñas.

1.3. Importancia del ajedrez

Como lo menciona (Blanco, 1998) ”El ajedrez de estar clasificado como juego intelectual y de reglas, está ubicado en la categoría de juego pedagógico por su alto nivel educativo científicamente comprobado”. (Pág. 63).

Refiere el mencionado que el ajedrez mejora la creatividad, el éxito académico, la resolución de problemas, que ayuda al enriquecimiento cultural, que su enseñanza metodológica incrementa el coeficiente intelectual en los niños y niñas de cualquier nivel socioeconómico. Impone al niño una disciplina atractiva y agradable. El niño descubre su capacidad para resolver por sí mismo una determinada situación en el tablero, adquiere un comienzo de confianza en sus propias fuerzas. Lo ayuda a asumir actitudes propias y lo estimula sobremanera para otras tentativas. Enseña a controlar los impulsos, a no tomar decisiones apresuradas, a pensar antes de hacer las cosas. El ajedrez temple el espíritu, hace que el niño llegue a entender que su trabajo es productivo aún cuando pierda. Le ayuda a entender los conceptos de voluntad y constancia. La competencia del juego se convierte en algo positivo, en un afán de superación personal.

Facilita la formación de actitudes positivas, mejora la autoestima, ejercita la habilidad para la gestión del tiempo, ayuda a la planificación. Ayuda a enfocar la atención de los niños y muestra que el estudio y el duro trabajo mental conducen a la mejora y al éxito. Enseña a ser más preciso en las propias autoevaluaciones y de esta manera les permite controlar sus propios progresos y marcarse metas a través del juego lúdicos tales como el ajedrez las diferencias de enseñanzas de los valores tanto en el hogar, la familia, escuela y comunidad deben integrarse al programa de educación, con el objetivo inherente de lograr mejorar la formación de los valores en consonancia a los aspectos cognitivos y personal de los discentes de la sociedad actual.

1.4. ¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?

Esta actividad desarrolla las habilidades cognitivas, estimula la autoestima, se adquiere buenas bases para la matemáticas, pautas ética para la adquisición de valores (competencia, respeto, esperar turno), contribuye a la formación de mejores ciudadanos.

1.5. El ajedrez y las áreas de desarrollo en el niño y la niña de preescolar

Área cognitiva:

❖ La atención y la memoria: genera en los jugadores de mayor nivel de atención y concentración en las jugadas.

❖ El lógico matemático (conocimiento y pensamiento): desarrolla el conocimiento físico con sus formas, colores, piezas, nombres, posiciones.

❖ En clasificación y seriación: se conforma por 64 casillas, 32 claras y 32 oscuras colocan juntas las piezas por forma o colores

❖ Concepto de números: Donde se trabaja progresivo- regresivo, avanzar – retroceder, así como la posición espacial: atrás, arriba, al lado, abajo, diagonal, horizontal, vertical, es decir todas las direcciones.

Área Psicomotora:

❖ Se trabaja la lateralidad.

❖ La motricidad fina: al tomar las piezas movilizarlas y en la motricidad gruesa,

Área socio-emocional:

❖ Desarrolla la autoestima, la confianza en sí mismo, la toma de decisiones, los valores, como el respeto mutuo, autonomía, autocrítica, trabajo, orden, amistad y creatividad.

Área del Lenguaje:

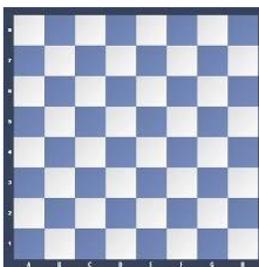
❖ Desarrollo del lenguaje: el ajedrez permite una mayor extensión del vocabulario con pronunciación y comunicación.

1.6. Las piezas y los movimientos del ajedrez:

El juego del ajedrez está compuesto por treinta y dos (32) piezas en total, divididas en dos colores: dieciséis (16) claras y dieciséis (16) oscuras.

1.6.1 . El tablero

El espacio designado para jugar ajedrez es un cuadrado formado por columnas y filas de ocho (8) cuadros de colores claros y ocho (8) cuadros oscuros alternadamente que se llaman escaques o casillas o simplemente cuadros, en ese espacio se realizarán los movimientos de las piezas (Vertical, Horizontal, Diagonal y en forma de ele (L) o dos cuadros más uno).



1.6.2 Colocación de las piezas

Existen dos (2) formas de colocar las piezas sobre el tablero al inicio de la cada partida.

a) Las claras y las oscuras.

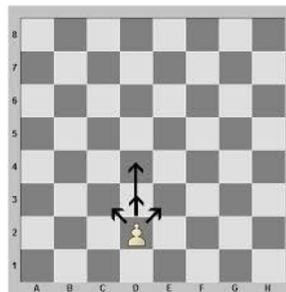
b) La dama debe situarse al lado del rey siempre en una casilla de su mismo color.

- c) La dama clara ira en una casilla blanca
- d) La dama negra ira en una casilla oscura
- e) Durante la partida no se debe tocar más que la pieza que se juega cada vez, por eso se dice: **PIEZA TOCADA, PIEZA JUGADA.**



1.6.3. El Peón:

Cuando un peón se mueve por primera vez puede adelantar dos (2) casillas si así lo quiere el jugador. Sólo puede avanzar, pero nunca retroceder, se desplaza sólo una casilla y siempre sobre la misma columna que se encuentra, es decir hacia delante y en forma diagonal



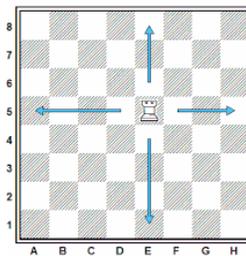
1.6.3.1: Captura del Peón:

El peón puede apoderarse de cualquier pieza, incluso de la dama, pero no puede hacerlo en su movimiento normal. Debe capturar en diagonal, es decir, sobre cualquiera de las dos (2) columnas inmediatas a la suya, a la pieza que esta colocada en la casilla que corresponde a la línea delantera a la que ocupa.



1.6.4.: La torre:

Las torres se mueven en dos (2) sentidos: horizontalmente (hacia ambos lados) y verticalmente (arriba y abajo); por lo tanto siempre se desplazara a través de líneas o columnas. En su desplazamiento no podrá saltar sobre otra pieza, debe detenerse siempre antes de llegar a ellas.



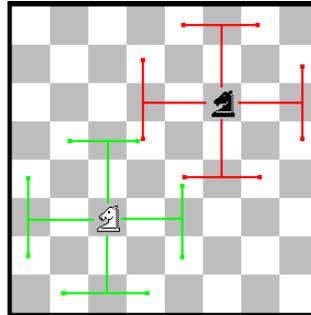
1.6.4.1. Captura de la torre:

La torre debe ocupar la casilla en donde está la pieza que se va a capturar, por lo que no debe encontrar obstáculo en el camino entre la torre y esa pieza.



1.6.5. El caballo

Dos (2) y una (1), así es su movimiento, hacia las cuatro (4) direcciones: izquierda - derecha, derecha - izquierda, arriba - abajo, abajo - arriba, siempre en dos (2) casillas en línea recta y una lateral a la derecha o a la izquierda. El Caballo salta de una casilla clara a una oscura y viceversa, pero nunca a una del mismo color.



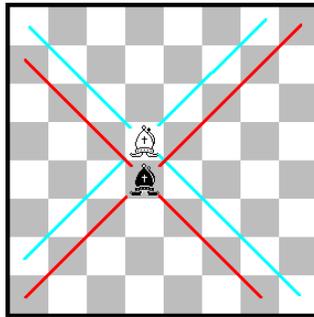
1.6.5.1: Captura del caballo:

El caballo captura en la misma forma que se mueve, tomando la casilla de la pieza capturada, cuando un caballo ocupa una casilla oscura, amenaza a las ocho (8) casillas claras que le rodean y viceversa.



1.6.6. El alfil:

Se mueve diagonal. en cualquier sentido, avanzando o retrocediendo, sobre todo el tablero, no puede saltar sobre ninguna pieza, deteniéndose antes o capturando si lo desea.



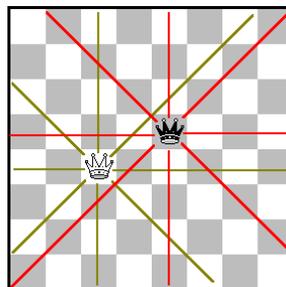
1.6.6.1. Captura del alfil:

El alfil lo hace moviéndose en el mismo sentido que lo caracteriza y ocupando la casilla de la pieza capturada, se mueve por las casillas oscuras y solo puede capturar piezas que se encuentren en casillas del mismo color.



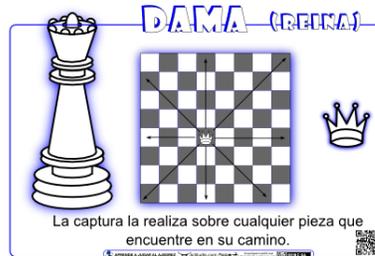
1.6.7. La dama:

La dama se mueve como el alfil y la torre a la vez, es decir, arriba y abajo, de izquierda a derecha y en diagonal en todos los sentidos, no puede saltar por encima de otras piezas, al llegar a ellas debe detenerse o capturas según su conveniencia.



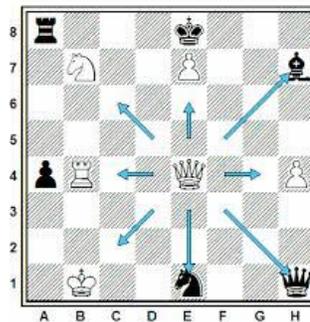
1.6.7.1. Captura de la dama:

Para capturar a la dama se mueve de la manera usual y ocupa el lugar de la pieza capturada.



1.6.8. El rey:

El rey puede moverse en todas las direcciones, pero solo una casilla al mismo tiempo.



1.6.8.1. Captura del rey:

El rey captura a cualquier pieza que se encuentre en una casilla inmediata a él.



1.6.9. El Jaque:

Cuando es atacado un Rey por una pieza de color contrario, se debe informar con la palabra **JAQUE**, para que, el que esté jugando con esas piezas de ese color, soluciones obligatoriamente ese el ataque.

1.6.10. Enroque

Es una jugada condicionada, porque se realiza entre el rey y la torre siempre y cuando no se hayan movido ninguna de las dos, que el Rey no pase por una casilla amenazada lo cual se considera jaque y que no quede en esta situación y no debe de existir ninguna interferencias de las piezas, en otras palabras el Alfil y el Caballo deben haber salido para el enroque corto y la Dama, el Caballo y el Alfil para el enroque largo.

Tema 2: Los valores:

2.1. Los valores

Se considera los valores, cualidades esenciales y base de una sociedad formando así individuos críticos y reflexivos que se desarrollan de manera plena según su contexto social-cultural que se presenta en una época determinada y como parte de una educación integral en la niñez, como el resultado de cambios y transformaciones a lo largo de la historia.

Siendo los valores la base principal de toda sociedad que ayuda al desarrollo de la educación el autor Argibay y Celorio (2005) expresa que:

La Educación para el Desarrollo es una educación activa que promueve la cooperación solidaria, compromete a profesorado y estudiantes en la defensa de los derechos humanos, de la paz, de la dignidad de las personas y de los pueblos, oponiéndose a cualquier tipo de marginación por credo, sexo, clase o etnia (Pág. 15).

Según lo expresado por este autor, se puede decir que la educación en valores es una forma de encaminarse a la vida, es una manera de orientar a los docentes un cambio de actitud, para integrarlos a un proyecto de vida más hermoso y digno, en el cual se rompan paradigmas para afianzar y fortalecer el desarrollo de los individuos en cuanto al respeto, solidaridad, amistad, comprensión y en particular el amor.

Es fundamental continuar fomentado los valores, ya que favorece a unificar el proceso de interacción personal con el entorno social y la comunidad escolar, y a su vez consolida en los niños y las niñas en su integración como individuo a la sociedad. En tal sentido, una de esas consolidaciones podría ser una estrategia lúdica con el juego del ajedrez, que se utilizaría como recurso pedagógico, por ser una herramienta interactiva donde su objetivo esencial es académico y didáctico.

2.2. Escalera de valores:

Para conformar la escalera de valores se proponen los siguientes criterios:

- 1) Toda escalera de valores deben tener un valor supremo o fundamental que va a caracterizar la acción de la persona.
- 2) Los valores de la escala deben ser simples y por lo mismo aplicables.
- 3) Los valores elegidos deben dejarlos satisfechos al vivirlos.
- 4) Los valores se organizan por orden de importancia.
- 5) Los valores principales deben ser superior a todos los demás.

El primer valor que coloques debe ser el principal, así sucesivamente hasta llegar al valor que poco utilices. Recuerda los valores que coloques deben aplicarse en tu vida.



Tema 3: Estrategias Lúdicas Pedagógicas:



3.1 Estrategia Nro. 1

CRUCIGRAMA

Objetivo:

Asociar y reconocer las figuras, palabras y vocales relacionadas con el ajedrez y los valores.

Contenido a trabajar:

Reconocimiento y asociación de lateralidad vertical y horizontal, izquierda _derecha, arriba-abajo.

Acciones mediadoras:

- 1- La docente suministra hojas impresas a cada grupo de seis niños y niñas en el ambiente de expresar y crear.
- 2- Ofrecerá instrucciones de forma amena, divertida y participativa.
- 3- Formulara preguntas divergentes como por ejemplo: ¿Quienes conocen las figuras? ¿saben que vocales faltan en cada cuadro? que les permita asociar las figuras y palabras en cada recuadro e indicar en cada casilla la vocal que le corresponde.

Recurso a utilizar:

- 1-Hoja impresa con dibujos alusivos al ajedrez y a los valores
- 2- lápices.

											
							T				
valora	V		L		R						
							B				
							L				
											
							R		R		Y
	T		R	R							
							S				
								P		Z	
							T				

3.2. Estrategia Nro. 2 Escritura Silábica

Objetivo:

Conocer e Identificar las piezas del ajedrez a través de la escritura silábica.

Contenido a trabajar:

Reconocimiento de las vocales como elemento de la escritura

Reconocimiento visual espacial.

Acciones mediadoras:

1- La docente reunirá pequeños grupos de niñas y niños donde le mostrara las piezas del ajedrez para que identifiquen y asocien las mismas.

Recurso a utilizar:

1- Hoja impresa con dibujos alusivos al ajedrez

2- Lápices.

MI NOMBRE ES: _____



T _ RR _



R _ Y



D _ M _



C _ B _ LL _



P _ _ N



_ LF _ L

3.3. Estrategia Nro. 3 El caballito de la honestidad

Objetivo

Fortalecer los valores de la honestidad y el compañerismo.

Contenido a trabajar.

Incentivar a los niños y niñas a potenciar el resguardo de los objetos ajenos, fomentando la confianza entre ellos y ellas.

Acciones mediadoras:

1- La docente les solicita a los niños y niñas traer material reciclado, para la elaboración de una caja con la figura de un caballo, colocaran los objetos que observen en el aula y que no sean de su pertenencia.

Recurso a utilizar

1- Cartón 2- Retazos de foamy 3. Periódico o revistas 4- Pega 5- Tijeras

6- Pinta dedos o pintura al frio.



3.4. Estrategia Nro. 4 El teatrillo de los valores

Objetivo:

Fomentar los valores en el aula para mejorar las relaciones interpersonales, a través de las piezas del ajedrez

Contenido a trabajar:

Fortalecimiento de los valores y la convivencia de los niños y las niñas en el juego de roles, canalizando emociones, posibilidades de exploración y juegos a través de acciones y situaciones en las que utilice la imaginación, la expresión creativa, la fantasía y la interacción con otras personas.

Acciones mediadoras:

1- La docente desde el inicio de su proyecto de aula, planifica la integración de padres y representantes a la elaboración del teatrillo y sus trajes para realizar una dramatización de los valores con las piezas del juego del ajedrez a fin de fortalecer los mismos.

Recurso a utilizar:

Cartón, retazos de foamy, periódico o revistas, pega, tijeras, pinta dedos o pintura al frio, telas, estambres, fieltro.



3.5 Estrategia Nro. 5 Dramatización del juego del ajedrez

Objetivo:

Fortalecer los valores en el aula para mejorar las relaciones interpersonales, a través de las piezas del ajedrez

Contenido a trabajar:

Fortalecimiento de los valores a través de la canción y la dramatización de la misma.

Acciones mediadoras:

1- La docente a través de su proyecto de aula, incentiva a los niños y las niñas por medio de la canción planifica la integración de padres y representantes a la elaboración del teatrillo y sus trajes para realizar una dramatización de los valores con las piezas del juego del ajedrez a fin de fortalecer los mismos.

Recurso a utilizar:

Música, trajes alusivos a las piezas del ajedrez.

El juego al éxito

Coro

Vamos a jugar

El juego del éxito

Moviendo las piecitas

Para obtener respeto.

Escena I

Es el juego del ajedrez
Que nos enseña a proteger
A nuestra familia
Así como tú lo puedes ver.

Escena II

Allí viene el peón
Valeroso y triunfador
Dando un pasito a la vez
Demostrando ser un campeón.

Escena III

Ahora se asoma el alfil
Con cortesía y amor
Deslizándose de forma vertical
y derribando Al opositor.

Escena IV

Aparece Saltando
el caballito Luchador
resaltando la estima
de cada jugador.

Escena V

Continuamos el juego que deseamos aprender

En el tablero del ajedrez

Donde la dama y el rey giran y giran danzando

En unión y amor

Escena VI

La torre me llamo yo

Con firmeza armo mi defensa

Resguardando con fortaleza

Moviéndose entre las piezas.

3.6. Estrategia Nro. 6 Coloreando y contando

Objetivo:

Asociar y reconocer las figuras y palabras relacionadas con el ajedrez

Contenido a trabajar:

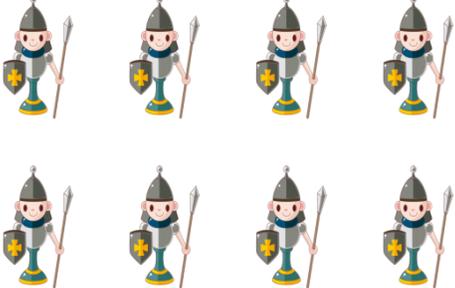
Reconocimiento de las piezas de ajedrez y conteo consecutivo de las mismas.

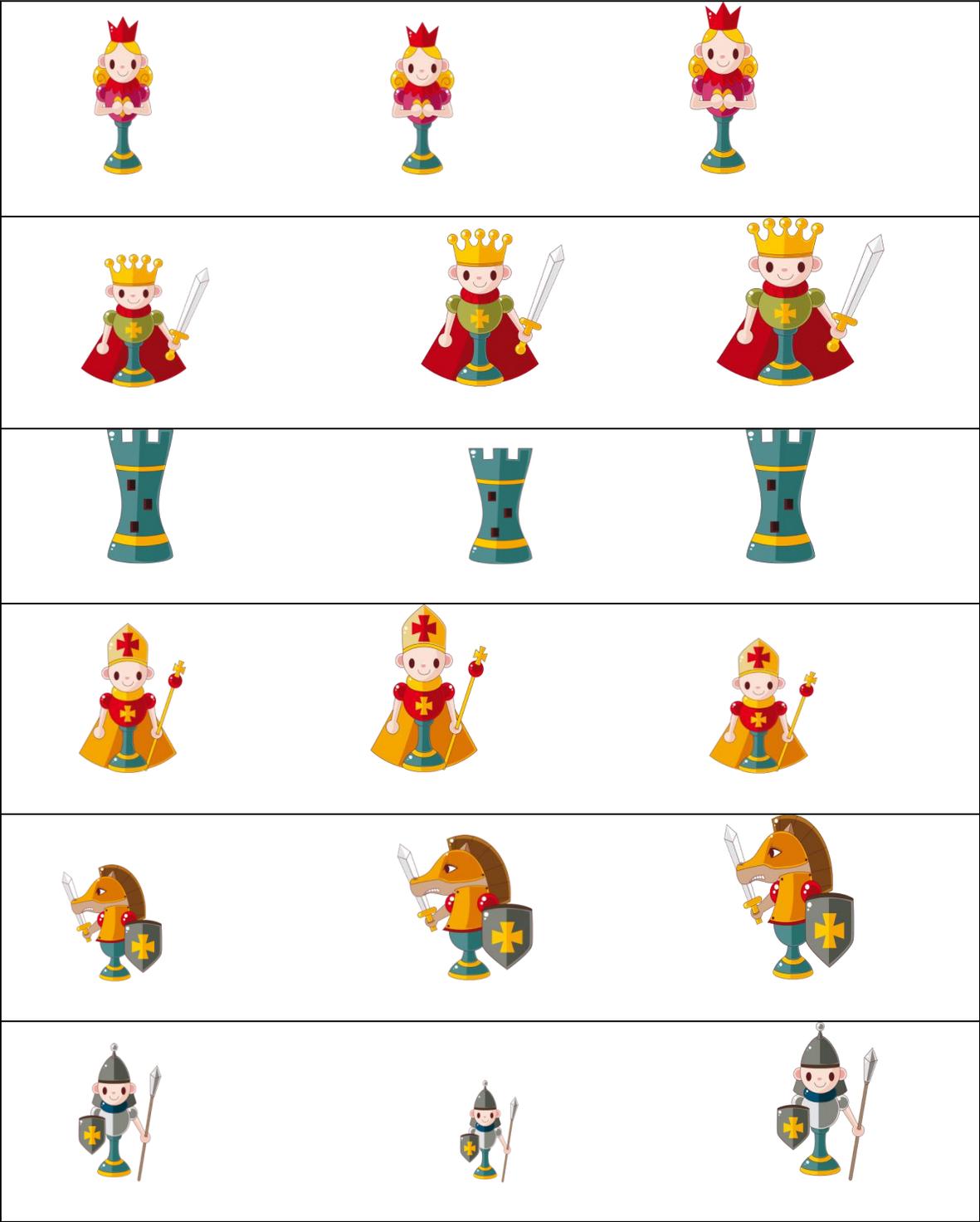
Acciones mediadoras:

- 1- La docente suministrara hojas impresas a cada grupo de seis niños y niñas en el ambiente de expresar y crear.
- 2- Ofrecerá instrucciones para colorear las letras y realizar el conteo de las piezas de ajedrez.

Recurso a utilizar:

- 1- Hoja impresa con dibujos alusivos al ajedrez
- 2- Lápices y creyones.

	<p>Dama</p>	
	<p>Rey</p>	
	<p>Torre</p>	
	<p>Alfíl</p>	
	<p>Caballo</p>	
	<p>Peón</p>	



3.8. Estrategia Nro. 8 Rincón de los valores

Objetivo:

Identificar y asociar las vocales con los valores.

Contenido a trabajar:

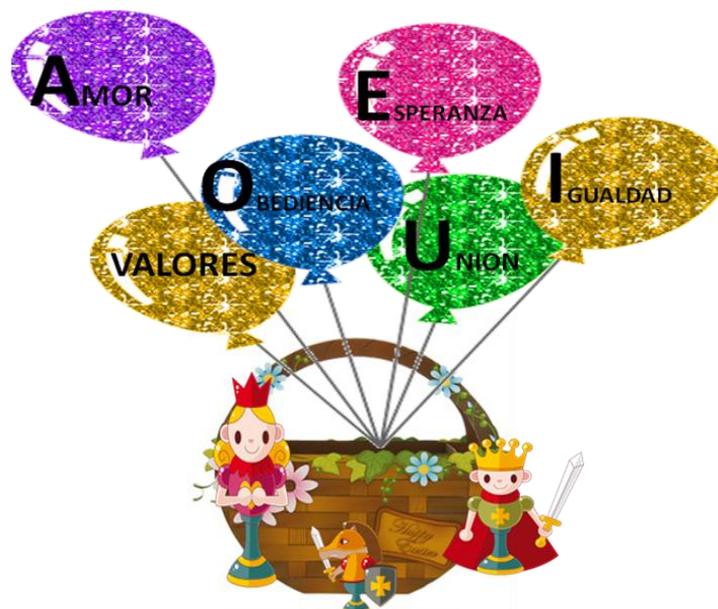
Reconocimiento de las vocales

Acciones mediadoras:

1- La docente realizara un recurso didáctico con diferentes materiales y fichas alusivas con los valores donde resaltara las primeras letras asociadas a las vocales.

Recurso a utilizar:

Foamy o cartulina de su preferencia, marcadores, pega, tijera.



3.9. Estrategia Nro. 9 Juego de memoria

Identificar y asociar las piezas del ajedrez con los valores.

Objetivo:

Identificación de las figuras del ajedrez y los valores.

Contenido a trabajar:

Reconocimiento de las imágenes alusivas a las piezas del ajedrez e imágenes de los valores.

Acciones mediadoras:

1- La docente invitara a los niños y niñas a jugar con el juego de memoria que la misma elaboro en el ambiente

Recurso a utilizar:

Fichas alusivas a las piezas del ajedrez e imágenes de los valores.

3.10 Estrategia Nro. 10 Sopa de letras

Identificar y asociar las letras.

Objetivo:

Identificación de palabras.

Contenido a trabajar:

Reconocimiento de las imágenes alusivas a las piezas del ajedrez e imágenes de los valores.

Acciones mediadoras:

1- La docente invitara a los niños y niñas a buscar en la hoja impresa el nombre de cada pieza del ajedrez y de los valores.

Recurso a utilizar:

hojas impresas con las diversas letras en mayúscula.

R	E	S	P	E	T	O	W	D
E	W	Y	A	L	F	Í	L	A
Y	X	T	Z	A	M	O	R	M
K	P	E	Ó	N	Ñ	U	V	A
X	C	A	B	A	L	L	O	P
T	O	R	E	G	X	L	C	B

* ALFÍL

* AMOR

* CABALLO

* DAMA

* TORRE

* RESPETO

* REY

* PAZ

REFERENCIAS:

- Codina, A (2008). *Los valores como herramientas gerenciales*. Gerencia y negocio de Venezuela Documento en línea disponible en <http://www.degerencia.com/articulos.phpPortid:644> De la Cuesta, M (2002). *Investigación Ética en Empresas Socialmente Responsables*. UNED. Madrid.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5453, marzo 3, 2000.
- Díaz A. (2012). *Diseño de una guía de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para fortalecer el desarrollo integral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora*. Tesis de Maestría en Educación Inicial Universidad Latinoamericana y del Caribe. Valle de la Pascua - Estado Guárico.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Editorial: Mc Graw Hill. Interamericana. México
- Dorrego, E. y García Ana (1991). *Dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales*. Fondo Editorial de Humanidades y Educación – Caracas - UCV.
- Dorrego, E. (1997): *Diseño Instruccional de los medios y estrategias cognitivas*. Universidad de Carabobo. Valencia. Comunicar. 8: 149-155.
- Educere 2006v.10 n.32 Mérida marzo.
- Enciclopedia Actualidad 2000. *El ABC del ajedrez*. Editorial ACTUALIDAD 2000. Caracas – Venezuela.
- Blanco, Uvencio (1998). *¿Por qué el ajedrez en las escuelas?* Uvencio J., Blanco H. 1era. Edición en español 1998. Instituto Municipal de Publicaciones Alcaldía de Caracas – Caracas D.F.
- Blanco, Uvencio (2005) *Preajedrez* (2004). Ediciones del Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Caracas – Venezuela.

Bodrova D, Leong E. (2004). *Herramientas de la mente: El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. Editorial Pearson. Educación. Primera edición, México, 2004 ISBN: 970-26-0576-8. Disponible en: http://issuu.com/hansmejiaguerrero/docs/herramientas_de_la_mente

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

Como resultado del presente trabajo de investigación y en concordancias a los objetivos planteados se evidenció que las docentes de Centro de Educación Inicial Nacional Preescolar José Gregorio Monagas:

En cuanto a su nivel profesional es acorde a lo exigido por las instancias del Ministerio del Poder Popular para la Educación, pero en la gran mayoría de las docentes se observó poseen muy poco conocimiento en cuanto al juego del ajedrez y como implementarlo como estrategia lúdica en las aulas ya que desconocen cómo jugarlo y no lo asumen como una valiosa herramienta para favorecer los valores

La institución debería tomar acciones ante los entes públicos, que las doten de juegos lúdicos ya que carecen de los mismos así como de otros recursos didácticos.

A través del taller que se impartió en la institución las docentes se sintieron motivadas y tomaron la iniciativa de incluir estas estrategias en su planificación de posibles proyectos de aulas.

En virtud de la realización del diagnóstico previo y recolección de datos aportados por las docentes se diseñó una guía de estrategias lúdicas de aprendizajes para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez.

5.2 Recomendaciones:

Con respecto a la práctica docente es de vital importancia recordar constantemente la formación docente en la actualización de conocimientos para un mayor impacto positivo en el ser integral con el cual intercambiamos y construimos aprendizajes para la vida.

Sugerir a las docentes tener presente al momento de la planificación incluir estrategias relacionadas con el refuerzo y fortalecimiento de los valores, así como incluir el juego del ajedrez como habilidad en el

proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es de suma importancia para el desarrollo cognitivo, psicomotora, socio – emocional de los niños y las niñas.

La institución estimule la práctica del ajedrez dentro del Centro de Educación Inicial.

REFERENCIAS:

- Arias G. Fideas (2006). *El Proyecto de investigación, introducción a la metodología científica*, 5ta. Edición, Editorial Epistemía, C.A. – Caracas - Venezuela
- Argibay, Miguel y Celorio Gema (2003): *La educación para el desarrollo*. Biblioteca Hegoa. 1ª ed. – Vitoria-Gasteiz : Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia = Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2005
- Arriola M. M. A., Sánchez B. G. y Romero S. M. del C. (2007). *Desarrollo de Competencias en el Proceso de instrucción*. Editorial Trillas. México.
- Ausubel D.(1980): *Psicología Educativa*. Editorial Trillas. México.
- Ávila y Fernández (2006). *Educación en valores desde el nivel inicial: reto ante la realidad actual*. Universidad del Zulia y Universidad Católica Maracaibo – Venezuela. Educere II. Versión impresa ISSN 1316-4910.
- Balestrini Acuña, Mirian (2001). *Como se Elabora el Proyecto de Investigación. 5ta. edición*. Editorial: BL Consultores Asociados Servicio. Caracas – Venezuela.
- Baquero, R. (1997) *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires. Editorial: Aique S.A. 1997.
- Bandres, S. Landaeta, L. y Molina, E. (2012). *Diseño y validación de un manual instruccional para el uso del ajedrez como herramienta didáctica dirigido a docentes de Educación Inicial*. Trabajo Especial de Grado Universidad Central de Venezuela Estudios Universitarios Supervisados-Núcleo Barcelona. Municipio Diego Bautista Urbaneja, Estado Anzoátegui.
- Blanco, Uvencio (1998). *¿Por qué el ajedrez en las escuelas?* Uvencio J., Blanco H. 1era. Edición en español 1998. Instituto Municipal de Publicaciones Alcaldía de Caracas – Caracas D.F.
- Blanco, Uvencio (2005) *Preajedrez* (2004). Ediciones del Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Caracas – Venezuela.

- Bodrova D, Leong E. (2004). *Herramientas de la mente: El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. Editorial Pearson. Educación. Primera edición, México, 2004 ISBN: 970-26-0576-8. Disponible en: http://issuu.com/hansmejiaguerrero/docs/herramientas_de_la_mente
- Bronferbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano*. Edición en castellano 1987. Paidós.- Barcelona. Disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Urie_Bronfenbrenner
- Cabrera S., Calderón T. (2012). *El juego del ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años del CEI. Rafael Narváez Cadenillas*. Curso de Seminario de tesis 2012. Distrito de Trujillo. Perú. Disponible en: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/239/249>
- Caillois, R. (1958). *“Teoría de los juegos”*. Editorial: Seix Barral, S.A., Barcelona, España.
- Centro Comunitario de Aprendizaje (CECODAP). **Somos Noticias**. *Informe Anual. Octubre 2010 - Septiembre 2011. Un panorama sobre las diferentes formas de violencia contra los niños, niñas y adolescentes. Ediciones El Papagayo © Cecodap. Caracas – Venezuela 2010.*
- Codina, A (2008). *Los valores como herramientas gerenciales*. Gerencia y negocio de Venezuela Documento en línea disponible en <http://www.degerencia.com/articulos.phpPortid:644> De la Cuesta, M (2002). *Investigación Ética en Empresas Socialmente Responsables*. UNED. Madrid.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5453, marzo 3, 2000.
- Díaz A. (2012). *Diseño de una guía de ajedrez como estrategia pedagógica del docente para fortalecer el desarrollo integral en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Ezequiel Zamora*. Tesis de Maestría en Educación Inicial Universidad Latinoamericana y del Caribe. Valle de la Pascua - Estado Guárico.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Editorial: Mc Graw Hill. Interamericana. México
- Dorrego, E. y García Ana (1991). *Dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales*. Fondo Editorial de Humanidades y Educación – Caracas - UCV.
- Dorrego, E. (1997): *Diseño Instruccional de los medios y estrategias cognitivas*. Universidad de Carabobo. Valencia. Comunicar. 8: 149-155.

Educere 2006v.10 n.32 Mérida marzo.

Enciclopedia Actualidad 2000. *El ABC del ajedrez*. Editorial ACTUALIDAD 2000. Caracas – Venezuela.

Flores Ochoa, Rafael. (2000). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Santa Fe de Bogotá: Editorial McGraw-Hill Interamericana.

García, Cedeño y otros. *Los valores en el deporte en América Latina*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 138 - Noviembre de 2009

Groos, Karl (1902). *Les Jeux des animaux*. Editorial Félix Alcan. París.

Hernández Sampieri, Roberto (2010). *Metodología de la Investigación, 5ta. Edición*, Editorial McGraw-Hill Interamericana.

Jiménez, Juan Carlos (2010). *El valor de los valores en las organizaciones*. 3era. edición. Editorial Cograf. Disponible en: <http://www.degerencia.com/articulos.phpPortid:644>

Cuesta, M (2002). Investigación Ética en Empresas Socialmente Responsables. UNED. Madrid – España.

Kohlberg Lawrence (1958). *Teoría del Desarrollo Moral*. Disponible en: <http://biopsicosalud4.webnode.com.ve/psicologia/enfoque-cognoscitivista/lawrence-kohlberg>

Larios B. & Rodríguez E. (2006), *Teorías del Aprendizaje. Del conductismo radical a la teoría de los Campos Conceptuales*. Colombia. Editorial Cooperativa Editorial Magisterio. ISBN: 9582006692 v. 1 págs. 87-96. Disponible en: http://personales.ya.com/fvillar/principal/pdf/proyecto/c_ap_05_piaget.pdf

Ley Orgánica de Educación y su Reglamento General Año 2009. Gaceta Oficial de la República de Venezuela (Extraordinaria), N° 5.929, 15 de Agosto, 2009. Disponible en: http://www.superior.consejos.usb.ve/sites/default/files/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_LOE_2009_GACETA_OFICIAL.pdf

Ley Orgánica para La Protección del Niño y el Adolescente. (1998). Gaceta Oficial de la República de Venezuela (Extraordinaria), N° 5266, 2 de Octubre, 1998.

Marín y Marín (2007). *El Ajedrez como herramienta facilitadora del aprendizaje para niños y niñas de edad preescolar (3-6 años) dirigido a las docentes del Centro de Educación Inicial “Emilia Mata Vásquez”* Trabajo Especial de Grado. Universidad Experimental Simón Rodríguez. Boca del Río Península de Macanao, Isla de Margarita, Estado Nueva Esparta.

- Ministerio de Educación. Bases Curriculares de la Educación Inicial. Febrero 2005. Editorial Noriega. Caracas - Venezuela
- Ministerio de Educación y Deporte (2005). Currículo Básico Nacional 2005. Ediciones del Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación y Deporte (2005). Currículo de Educación Inicial. 2005. Disponible en: <http://educacioninicialvenezuela.blogspot.com/2008/09/curriculo-subsistema-educacin-inicial.html>
- Ministerio de Educación. 1986. *Título: Guía práctica de actividades para niños preescolares*, Tomo I. Editorial: VENEZUELA. Caracas – Venezuela.
- Murray, H.J.R. (1913). *A History of Chess*. Benjamin Press (originalmente publicado por Oxford University Press). Disponible en: [ISBN 0-936317-01-9](https://www.isbn.org/9780936317019). OCLC 13472872.
- Sabino, Carlos (2006). *Cómo hacer una tesis y elaboración todo tipo de escritos*. Editorial PANACO. Año: 2007.
- Sánchez, L., Villarroel G. (2000). *Psicología del Aprendizaje para estudiantes de educación*. Ediciones de la imprenta universitaria de la UCV. Caracas – Venezuela.
- Perdomo, Gloria (2011). *Violencia en las Escuelas*. Centro Gumilla, Universidad Católica Andrés Bello. Revista N° 48. Temas de Formación Sociopolítica, Caracas – Venezuela.
- Platón: 1999. *Título: “Las Leyes”*, Editorial Gredos (Biblioteca Clásica Gredos 265). Madrid – España.
- Quiroga, Sergio (2008). *Manual de Ajedrez Escolar Inicial (AEI)* Universidad de la Punta. Ciudad de la Punta- Argentina. Disponible en: http://www.edu.xunta.es/centros/cfrvigo/aulavirtual/file.php/387/Manual_AEI_Argentina.pdf
- Ramírez, T., (1999). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Editorial Panao. Caracas – Venezuela.
- Resolución N° 33. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, de fecha 22 de abril de 2005. Caracas - Venezuela.
- Ripoll, A. (1988). *Psicólogo en los servicios sociales de atención a la familia. II Jornadas de psicología de la intervención social. Un enfoque multidisciplinario*. Ediciones del Colegio oficial de Psicólogos Ministerio de asuntos Sociales. Madrid – España.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2004), *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Ediciones de la UPEL. Caracas – Venezuela.

Zavala Trias, Sylvia, (2015). *Guía a la redacción en el estilo APA, 6 Edición*.

Veracoechea T, Gladys, (2001). *La Evaluación del niño preescolar*. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO.

Vygotsky, Lev (1935). *La Formación Social de la Mente*. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.

Wallon, Harrys. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación*

ANEXOS

Gaceta Oficial y Reglamento

Altamira, 17 de Enero de 2006

Ciudadano (a):

Director (a):

Presente.-

Reciba un cordial saludo, sirva la presente para recordarle la vigencia de lo establecido en la Resolución N° 33 del 22 de abril de 2005 y publicada en la Gaceta Oficial N° 38.172, de fecha 25 de abril del año en curso, en donde el Ministerio de Educación y Deportes resuelve, en sus artículos 1 y 2, lo siguiente:

- Artículo 1: "Se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados como una nueva estrategia de aprendizaje".
- Artículo 2: "Incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos del ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre los cero (0) y seis años de edad".

Esta iniciativa está orientada a beneficiar a nuestra población infantil, por lo que se hace de suma importancia resaltar la conformación en la Institución que tan dignamente Usted dirige, del Club Monodeportivo de Ajedrez, el cual deberá estar estructurado antes del 24 de febrero de 2006, por lo que se le agradece de

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y DEPORTES

VICEMINISTERIO DE ASUNTOS EDUCATIVOS

ZONA EDUCATIVA



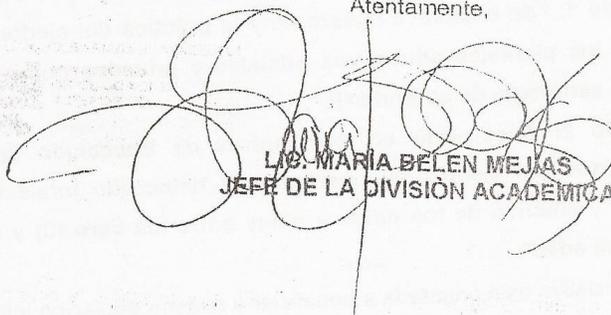
ESTADO MIRANDA

antemano el empeño y la disposición para el establecimiento del mismo, creando a su vez la vía para la dotación del material que se requiere para este espacio.

En atención a lo antes expuesto sírvase divulgar y hacer seguimiento a lo emanado por el Ministerio de Educación y Deportes.

Agradeciendo toda la atención al respecto, se despide a sus gratas órdenes.

Atentamente,



LIC. MARIA BELEN MEJIAS
JEFE DE LA DIVISION ACADEMICA



Venezuela
AHORA ES DE TODOS

Torre Británica, Pisos 1, 9 y 10, Av. José Félix Sosa
Altamira Sur, Chacao, Estado Miranda
Teléfono: 0212-284.81.67. Fax: 267.61.54
Email: zonaeducativamiranda@cantv.net

GACETA OFICIAL

DE LA REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

AÑO CXXXII — MES VII.

Caracas, lunes 25 de abril de 2005

Número 38.172

SUMARIO

- Asamblea Nacional**
Resolución por la cual se designa a la ciudadana **Katuska Fernanda Rivero**, Coordinadora de Recursos Humanos y de Gestión Tecnológica.
- Resolución por la cual se designa a la ciudadana **Elsa Beatriz Díaz Lara**, Directora de Recursos Humanos.
- Presidencia de la República**
Decreto N° 3.604, mediante el cual se acuerda un Crédito Adicional al Presupuesto de Gasto vigente del Ministerio de Salud y Desarrollo Social.
- Decreto N° 3.605, mediante el cual se declara una insubsistencia al Presupuesto de Gastos para el ejercicio fiscal 2005 del Ministerio de Finanzas.
- Decreto N° 3.606, mediante el cual se acuerda un Crédito Adicional al Presupuesto de Gastos vigente del Ministerio de Alimentación.
- Decreto N° 3.607, mediante el cual se ordena la reestructuración funcional, estructural, organizacional y administrativa del Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (FONACIT).
- Ministerio de Finanzas**
Seniat
Providencia por la cual se designa a la ciudadana **Mariela Martínez**, Jefe de la División de Supervisión y Control de la Intendencia Nacional de Aduanas.
- Ministerio de Industrias Ligeras y Comercio**
Resolución por la cual se designa al ciudadano **Renny de la Trinidad Vergara Bautza**, Director de la Oficina de Planificación y Tecnología del Servicio Nacional de Contrataciones.
- Resolución por la cual se designa al ciudadano **Milton Ladera Jiménez**, para que integre la Comisión en la Licitación Selectiva que en ella se señala.
- Resolución por la cual se designa a la ciudadana **Elduvine Salazar**, Directora General de la Oficina de Seguimiento y Evaluación de Política y Fúbricas. (Se reimprima por error material del ente emisor).
- Ministerio de Agricultura y Tierras**
Resolución por la cual se hace entrega para su ocupación, guarda y custodia, los bienes que conformaban los extintos antes descentralizados funcionalmente que en ella se mencionan.
- Resolución por la cual se instruye a la Directora General de la Oficina de Administración y Servicios de este Ministerio, para que realice las actuaciones y demás trámites legales que en ella se indican.
- Ministerio de Educación y Deportes**
Resolución por la cual se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.
- Ministerio de Salud y Desarrollo Social**
Resolución por la cual se tiene como oficial el tomo del Anuario de Mortalidad correspondiente al año 2004.
- Ministerio de la Cultura**
Resolución por la cual se designa a la ciudadana **Carmen Eloina Díaz** como Directora de Finanzas.
- Comisión de Funcionamiento y Reestructuración del Sistema Judicial**
Sentencias dictadas por esta Comisión. (Dra. Ofelia Russián Corti y Janeth Colina Peña).
- Poder Ciudadano**
Consejo Moral Republicano
Resolución por la cual se autoriza a la ciudadana **María José Marciano Bermúdez**, a suscribir la correspondencia que en ella se menciona.
- Resolución por la cual se establece como emblema distintivo del Consejo Moral Republicano, la identificación visual que en ella se señala.

ASAMBLEA NACIONAL

República Bolivariana de Venezuela
Asamblea Nacional
Presidencia
Caracas - Venezuela
17-0024-05

ASAMBLEA NACIONAL

El Presidente de la Asamblea Nacional, en uso de las atribuciones que le confiere el artículo 28, numeral 8, del Reglamento Interior y de Debates de la Asamblea Nacional;

RESUELVE

Artículo 1.

Se designa a la ciudadana **KATUSKA FERNANDA RIVERO**, titular de la cédula de identidad N° V-10.346.064, como Coordinadora de Recursos Humanos y de Gestión Tecnológica, a partir del 28 de enero de 2005.

Artículo 2.

Se ordena la publicación de la presente Resolución en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela.

Dada, firmada y sellada en el Palacio Federal Legislativo, sede de la Asamblea Nacional, en Caracas a los quince días del mes de abril del año dos mil cinco. Año 194° de la Independencia y 146° de la Federación.

Comuníquese y publíquese.

NICOLAS MADURO MOROS
Presidente de la Asamblea Nacional

República Bolivariana de Venezuela
Asamblea Nacional
Presidencia
Caracas - Venezuela
17-0024-05

ASAMBLEA NACIONAL

El Presidente de la Asamblea Nacional, en uso de las atribuciones que le confiere el artículo 28, numeral 8, del Reglamento Interior y de Debates de la Asamblea Nacional;

RESUELVE

Artículo 1.

Se designa a la ciudadana **KATUSKA FERNANDA RIVERO**, titular de la cédula de identidad N° V-8.790.130, como Coordinadora de Recursos Humanos, a partir del 1° de marzo de 2005.

RESOLUCION

Artículo 1º. Se instruye a la Directora General de la Oficina de Administración y Servicios de este Ministerio, para que realice las actuaciones y demás trámites legales, para el registro de los bienes...

Artículo 2º. La presente Resolución entrará en vigencia a partir de la fecha de su publicación en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela.

Comuníquese y Publíquese. Por el Ejecutivo Nacional,

ANTONIO ALBARRAN MORENO Ministro de Agricultura y Tierras

MINISTERIO DE EDUCACION Y DEPORTES

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA MINISTERIO DE EDUCACION, CULTURA Y DEPORTES

Resolución N° 33 Caracas, 22 de ABRIL de 2005 Años 194° y 145°

En conformidad con lo previsto en el artículo 107 de la Ley Orgánica de Educación,

CONSIDERANDO

Que la educación venezolana se fundamenta en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano...

CONSIDERANDO

Que el deporte cumple un papel fundamental en la formación integral de la niñez y la adolescencia, principalmente aquel que contribuye a desarrollar mecanismos mentales de análisis, reacción y estrategia...

CONSIDERANDO

Que el ajedrez como deporte intelectual es una valiosa herramienta educativa que contribuye a agudizar la atención, aumentar la concentración, ejercitar la abstracción y formar el carácter del individuo...

CONSIDERANDO

Que el Ministerio de Educación y Deportes es el órgano del Ejecutivo Nacional para todo cuanto se refiere al sistema educativo, en tal virtud le corresponde planificar, orientar, dirigir, ejecutar, coordinar, supervisar y evaluar el sistema educativo.

RESUELVE

Artículo 1. Se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje.

Artículo 2. Incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos del ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre los cero (0) y seis años de edad.

Artículo 3. Se insta a las organizaciones vinculadas con este Deporte colaborar con las instituciones adscritas a este Ministerio para incorporar esta valiosa herramienta al sistema educativo venezolano...

Artículo 4. La presente Resolución entrará en vigencia a partir del año escolar 2005-2006.

Artículo 5. Los Viceministros de Asuntos Educativos y del Deporte quedan encargados de la ejecución de la presente Resolución.

Comuníquese y Publíquese

ARISTOBULO ESTURIZ Ministro de Educación y Deportes

MINISTERIO DE SALUD Y DESARROLLO SOCIAL

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

MINISTERIO DE SALUD Y DESARROLLO SOCIAL

NUMERO 164 22 DE ABR. DE 2005 194° y 146°

RESOLUCION

En ejercicio de las atribuciones que me confiere el Decreto N° 3.263 de fecha 20 de Noviembre de 2004 publicado en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 38.070 de fecha 22 de Noviembre del mismo año...

RESUELVE

Artículo Único: Téngase como oficial el tomo del Anuario de Mortalidad correspondiente al año 2004, edición realizada por la Dirección de Información Social y Estadísticas...

Comuníquese y publíquese,

FRANCISCO ARMADA Ministro de Salud y Desarrollo Social

MINISTERIO DE LA CULTURA

REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA MINISTERIO DE LA CULTURA DESPACHO DEL MINISTERIO 104° y 146°

N° 14

Caracas, 22 de abril del 2005.

RESOLUCION

En ejercicio de las atribuciones que me confiere el Decreto N° 3.493 de fecha 10 de febrero de 2003, publicado en Gaceta N° 33.126, de fecha 14 de febrero de 2003, de conformidad con lo dispuesto en el Artículo 73 numerales 2 y 13 de la Ley Orgánica de la Administración Pública...

RESUELVE

Artículo 1.- Designar a la ciudadana CARMEN ELOINA DIAZ GARCIA, titular de la cédula de Identidad N°. 6.427.821, como DIRECTORA DE FINANZAS, adscrita a la Oficina de Administración y Servicios, de este Ministerio.

Artículo 2.- La presente Resolución entrará en vigencia a partir del 01 de mayo de 2005.

Comuníquese y publíquese,

FRANCISCO DE ASIS SESTO NOVAS Ministro de la Cultura

Altamira, 9 de mayo 2005

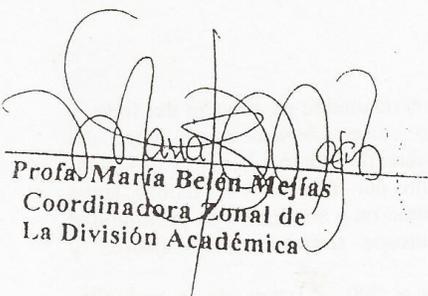
Ciudadana:
Prof. (a)
Presente

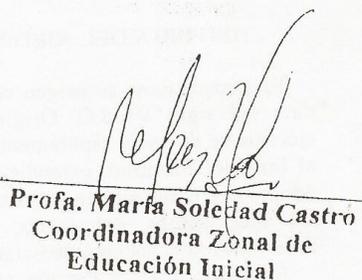
Reciba un cordial saludo, deseándole el mayor de los éxitos

Por medio de la presente nos dirigimos a usted, con la finalidad de informarle la importancia que tiene el ajedrez en Educación Inicial, por ello el Ministerio de Educación y Deportes a través de la Resolución N° 33 del 22 de abril de 2005 y publicada en la Gaceta Oficial N 38.172 del 25 de abril del año en curso, Resuelve Artículo 2 " Incorporar en los Centros de Educación Inicial elementos de ajedrez que permitan el desarrollo intelectual, lúdico y afectivo de los niños y niñas entre cero (0) y seis años de edad ", los cuales están orientados a beneficiar a la población infantil

En atención a lo antes expuesto sírvase divulgar y hacer seguimiento a lo emanado del ministerio

Sin otro particular, se despide de usted,
Atentamente,


Profa. María Bejón Mejías
Coordinadora Zonal de
La División Académica


Profa. María Soledad Castro
Coordinadora Zonal de
Educación Inicial

Carta de aceptación
de la institución para
dictar el taller a las
Docente

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN
C.E.I.N "JOSÉ GREGORIO MONAGAS"
PETARE- EDO MIRANDA
MUNICIPIO ESCOLAR N°5
RIF: J-30540191-8

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN

Quien suscribe, Betty Espinoza, Directora (E) del C.E.I.N " JOSÉ GREGORIO MONAGAS", ubicado entre la calle el Colegio con la calle Bolívar del Barrio Nazareno de Petare, por medio de la presente, hace constar que acepta a las Ciudadanas Doribell Ceballos titular de la Cédula de identidad 6.348.762, Johana Morffe titular de la Cédula de Identidad 13.884.641 para que realicen un taller a las docentes de ese Centro Preescolar el titulado: **El Juego al éxito- Estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez**, con una duración de ocho (8) horas. Es un requisito solicitado por la Universidad Central de Venezuela para optar al título de Licenciado en Educación.

Constancia que se expide en Petare, a los 15 días del mes de Julio de Dos Mil Quince.



Validación de Instrumento

El siguiente cuestionario es aplicado por estudiantes de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela con la finalidad de recabar información necesaria para la investigación titulada: “**El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial**”. Todo lo registrado en este instrumento será de uso confidencial por parte de los investigadores.

Instrucciones

1. Lea cuidadosamente.
2. No deje ninguna pregunta sin responder. No existen respuestas buenas ni malas, lo importante es su opinión sincera.
3. Disponga del tiempo suficiente para dar respuesta a los diferentes ítems que se formulan.
4. Cualquier duda consulte a los encuestadores.

Cuestionario Parte I Sección I necesidades de enseñanza

ÍTEMS	CRITERIOS	
	SI	NO
Área de Comunicación y Representación		
1.¿Considera usted que jugar ajedrez en edad preescolar fortalece los acuerdos de convivencia?		
2. ¿El juego del ajedrez en edad preescolar valora el lenguaje (oral, escrito, de señas) como medio de comunicación para relacionarse con los demás?		
3.¿Considera usted el juego del ajedrez como una estrategia que facilita expresar libremente hechos, ideas, sentimientos y vivencias a través de descripciones, narraciones, diálogos y conversaciones grupales en edad preescolar?		
4.¿Considera usted que el juego del ajedrez fortalece la autoestima en los niños y niñas en edad preescolar?		
5.¿Cree usted que el juego del ajedrez facilita expresar sentimientos, vivencias través de descripciones, narraciones, expresiones en diálogos y conversaciones grupales en niños y niñas en edad preescolar?		
6.¿Cree usted que el juego del ajedrez favorece los valores, tales como: comprensión, comunicación y tolerancia?		
7.¿Considera usted que el juego del ajedrez atenúa la hiperactividad en los niños y niñas en edad preescolar mejorando su concentración y atención en el seguimiento de instrucciones?		
Área de Relación con el Ambiente		
8.¿Desarrolla usted la capacidad de participación en los niños y niñas en edad preescolar por medio del juego del ajedrez?		
9.¿Promueve Ud. los juegos tradicionales en los niños y niñas en edad preescolar?		

10.¿Considera usted el juego del ajedrez como una herramienta pedagógica para que los niños y niñas describan las relaciones entre los objetos, personas y lugares, tomando en consideración la ubicación, dirección y posición de los mismos: arriba – abajo - al lado de, adelante - atrás, dentro - fuera, cerca - lejos, lleno - vacío?		
11.¿Estimula usted a los niños y niñas a que apliquen criterios para agrupar y ordenar objetos considerando sus atributos: forma, color, tamaño, grosor, cantidad y secuencia temporal a través del juego del ajedrez?		
12.¿Promueve Ud. dramatizaciones basadas en valores y costumbres regionales?		
13.¿Fomenta experiencias de aprendizajes con el medio físico, social y natural que rodea a los niños y niñas en edad preescolar?		
14.¿Cree usted que jugar ajedrez en edad preescolar mejora la capacidad de relacionarse con el ambiente que les rodea, promoviendo la conservación y protección de la naturaleza?		
15.¿Considera usted que jugar ajedrez en edad preescolar facilita la organización de los materiales que emplean los niños y niñas al momento de trabajar o jugar?		
16.¿Piensa usted que jugar ajedrez en edad preescolar permite desarrollar en los niños y niñas sentido de responsabilidad por las cosas ajenas, paciencia?		
17.¿Cree usted que jugar ajedrez en edad preescolar ayuda a estimular el valor de la paciencia ante la espera de su turno al jugar?		
Área de Formación Personal y Social		
18.¿El juego del ajedrez favorece en los niños y niñas la toma de decisiones ante diversas opciones que se le presenten?		
19.¿El juego del ajedrez permite que la mayoría de los niños y niñas expresen libremente sus sentimientos y emociones?		
20.¿Aplica actividades en los niños y las niñas para poner en práctica los valores tales como: el respeto, la solidaridad, tolerancia, cooperación, responsabilidad al relacionarse con otros/as?		
21.¿Establece acuerdos con los niños y niñas para que cumplan las normas, deberes y derechos de interacción social con otros/as?		
22.¿Propicia usted actividades y estrategias para que los niños y las niñas manifiesten actitudes de valoración por la familia, comunidad, tradiciones, cultura y símbolos que representan su país?		

Cuestionario Parte II

[Sección II Instrumento para medir conocimiento a las docentes sobre el juego del ajedrez]

El siguiente cuestionario es aplicado por estudiantes de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela con la finalidad de recabar información necesaria para la investigación titulada: “**El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial**”. Todo lo registrado en este instrumento será de uso confidencial por parte de los investigadores.

Instrucciones

1. Lea cuidadosamente.
2. No deje ninguna pregunta sin responder. No existen respuestas buenas ni malas, lo importante es su opinión sincera.
3. Disponga del tiempo suficiente para dar respuesta a los diferentes ítems que se formulan.
4. Cualquier duda consulte a los encuestadores.



PARTE I: Tipos de conocimiento que poseen las docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas sobre el juego del ajedrez

1. Indique su nivel de instrucción:

- a) Bachiller. _____
- b) TSU en Educación _____ Mención: _____
- c) Lcdo. (a). Educación _____ Mención: _____
- d) Otro: _____

2. Indique los años de experiencia docente:

- a) De 0 año a 5 años _____
- b) De 6 años a 10 años _____
- c) De 11 años a 15 años _____
- d) De 16 años a más años _____

3. Para usted ¿Qué es el juego del ajedrez?

4. ¿Conoce usted cuantas piezas conforman el juego del ajedrez?

Si ____ No ____

En caso de responder afirmativamente indique cuantas piezas conforman el juego de ajedrez _____

5. ¿Conoce usted cuantos cuadros o casillas tiene un tablero para jugar ajedrez?

Si ____ No ____

En caso de responder afirmativamente indique las casillas correspondientes _____

6. ¿Sabe usted en cuantas partes está dividido el tablero de ajedrez?

Si ____ No ____

En caso de responder afirmativamente indique las casillas correspondientes _____

7. ¿Ha recibido usted alguna información sobre el juego del ajedrez en Educación Inicial?

Si ____ No ____

En caso de responder afirmativamente indique las casillas correspondientes

8. ¿Estaría dispuesto a recibir un taller sobre nuevas estrategias sobre el ajedrez para implementarlas en su jornada diaria? ¿Por qué?

9. ¿Piensa usted útil que se le proporcione una guía que le facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje a través del ajedrez? ¿Por qué?



PARTE II: Limitaciones que impiden a las docentes el uso del ajedrez en el aula.

10.¿Alguna vez ha empleado tiempo para aplicar estrategias de ajedrez que promuevan los valores en el aula?

11.¿Dispone usted de recursos lúdicos dentro del aula de clases?

Si ____ No _____ en caso de responder afirmativamente indique cuales

12.¿Cuenta usted con material pedagógico y lúdico para realizar estrategias y actividades empleando el juego del ajedrez en el aula para fortalecer los valores?



PARTE III: Diseñar diferentes estrategias que podrían implementarse en la jornada diaria

13.¿Qué tipo de estrategia utiliza usted para el fortalecimiento de los valores en las actividades del aula? ¿Por qué?

14.¿Detalle qué tipo de actividades utiliza en pequeños o grandes grupos para el fortalecimiento de los valores?

15.¿Cuáles son los diferentes juegos lúdicos que utiliza en su práctica de enseñanza – aprendizaje?

16.¿Qué tipos de estrategias considera usted importante o las más idónea para fortalecer los valores en el aula?



PARTE IV: Implementar las estrategias dirigidas a las docentes del Centro de Educación Inicial Preescolar José Gregorio Monagas, ubicado en el sector Nazareno- Petare Estado Miranda.

**17.¿Al momento de la planificación de su jornada diaria, considera usted importante implementar el juego del ajedrez como herramienta pedagógica para fortalecer los valores en el desarrollo integral de las niñas y niños?
¿Por qué?**

18.¿En qué aspecto considera usted significativo la implementación del juego de ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

19.¿Considera usted importante reforzar los valores en la etapa de Educación inicial?

¿Por qué?

Acta de validación

Yo Iraida M. Sulbarán titular de la C.I.: 6.004694

En mi condición de experto, hago constar que revise el instrumento denominado Cuestionario para determinar necesidades de enseñanza para favorecer el uso del ajedrez para favorecer el desarrollo de Presentado por Deribell Ceballos y Johana Meriño, correspondiente al trabajo de investigación válidos en titulado: El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa Preescolar inicial, considerando que reúne ^{case} todos los requisitos en función de los objetivos de investigación y operacionalización de variables, por lo tanto autorizo su aplicación en el contexto de la investigación.

Datos del experto:

Apellidos y Nombres Iraida M. Sulbarán C
C.I. 6004694
Título Lic. en Educación Msc. Evaluación Educativa
Lugar de trabajo UCV
Cargo que desempeña Profesor

Firma



Acta de validación

Yo Mariela Calabokis Pineda titular de la C.E. Co. 520.611

En mi condición de experto, hago constar que revise el instrumento denominado El Ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial Presentado por Doribel Ceballos y Johana Morffe, correspondiente al trabajo de investigación titulado: El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial, considerando que reúne todos los requisitos en función de los objetivos de investigación y operacionalización de variables, por lo tanto autorizo su aplicación en el contexto de la investigación.

Datos del experto:

Apellidos y Nombres MARITZA CALABOKIS PINEDA

C.I. Co. 520.611

Título Dr. PHD Biología

Lugar de trabajo U.S.B.

Cargo que desempeña Prof. Asesoría Exclusiva Dpto. Biología U.S.B.

Firma Mariela Calabokis Pineda

Acta de validación

Yo Asdrubal A. Olivares G. titular de la C.I.: 8305225

En mi condición de experto, hago constar que revise el instrumento denominado Cuestionario N.º 1

Presentado por Doribell Ceballos y Johana Morffe, correspondiente al trabajo de investigación titulado: **El ajedrez como herramienta lúdica para favorecer el desarrollo de los valores en la etapa preescolar de la Educación Inicial**, considerando que reúne todos los requisitos en función de los objetivos de investigación y operacionalización de variables, por lo tanto autorizo su aplicación en el contexto de la investigación.

Datos del experto:

Apellidos y Nombres Asdrubal Alejandro Olivares González
C.I. 8305225
Título Mg. Ciencias de la Educación
Lugar de trabajo UCV
Cargo que desempeña Profesor, adscrito a la Cátedra de Curriculo

Firma



Lista de Asistencia de las Docentes al taller

Instrumentos de evaluación Diseñados:

Lista de Cotejo:

Titulo del Taller: El Juego al Éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Nº	Participante	Si	No	Observaciones
1	Mariana Blanes	✓		
2	Sorely Pérez	✓		
3	Maris del Rosario	✓		
4	Almudete Martínez	✓		
5	Yolanda Álvarez	✓		
6	Gilda Trujante	✓		
7				
8				
9				

Evaluación del taller por parte de las Docentes

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: Taller Juegos al éxito **Hora:** 8:00 **Fecha:** 20/2/15

Facilitador: Deribell Ceballos **Lugar:** Nayarca

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:	✓				
3.- La disposición del Facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:		✓			
4.- La actividad desarrollada por los facilitadores a lo largo del taller fueron:		✓			
5.- El conocimiento del tema demostrado por los facilitadores puede catalogarse de:	✓				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- El contenido programático del taller le pareció:					
2- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:					
3- Las herramientas adquiridas en este taller satisficieron sus necesidades de manera:					
4- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:					
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- La organización del taller fue:					

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: Taller, juego al éxito **Hora:** 8:00 **Fecha:** 29-07-2015

Facilitador: Josely Peñón **Lugar:** Nazareno

Dorbell Carbales, Shirley M. Ruff

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:		X			
3.- La disposición del Facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:	X				
4.- La actividad desarrollada por las facilitadoras a lo largo del taller fueron:	X				
1.- El conocimiento del tema demostrado por las facilitadoras puede catalogarse de:	X				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- El contenido programático del taller le pareció:		X			
2.- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:		X			
3.- Los herramientas adquiridos en este taller satisficen sus necesidades de manera:	X				
4.- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:	X				
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- La organización del taller fue:	X				

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: Taller Hora: 9:00am Fecha: 20-7-15

Facilitador: Johana Morffe
Deribell Ceballos Lugar: Naguanabo

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:	✓				
3.- La disposición del facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:	✓				
4.- La actividad desarrollada por las facilitadoras a lo largo del taller fueron:	✓				
1.- El conocimiento del tema demostrado por las facilitadoras puede categorarse de:	✓				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1 - El contenido programático del taller le pareció:	✓				
2 - En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:	✓				
3 - Las herramientas adquiridas en este taller satisficieron sus necesidades de manera:	✓				
4 - Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:	✓				
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1 - La organización del taller fue:	✓				

INDICADOR	ALCANCE	EFECTOS	VALOR	INDICADOR	ALCANCE	EFECTOS	VALOR

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: _____ **Hora:** 8:00 **Fecha:** 20/07/2015

Facilitador: _____ **Lugar:** Zapareno, Petare

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:	X				
3- La disposición del Facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:	X				
4- La actividad desarrollada por los facilitadores a lo largo del taller fueron:		X			
1- El conocimiento del tema demostrado por los facilitadores puede catalogarse de:	X				

EVALUACIÓN DEL TALLER	DEI	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- El contenido programático del taller le pareció:			/			
2- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:			X			
3- Las herramientas adquiridas en este taller satisficieron sus necesidades de manera:		X				
4- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:		X				
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	DEI	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- La organización del taller fue:		X				
		X				

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: El Juego al Éxito **Hora:** 8:00 am **Fecha:** 20-7-2015

Facilitador: Jehová Cortés
Jehová Cortés **Lugar:** Jazanero - Pelare
C.E.I.A. José Gregorio Hernández

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:	X				
3.- La disposición del facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:	X				
4.- La actividad desarrollada por los facilitadores a lo largo del taller fueron:	X				
1.- El conocimiento del tema demostrado por los facilitadores puede catalogarse de:	X				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- El contenido programático del taller le pareció:	X				
2- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:	X				
3- Las herramientas adquiridas en este taller satisfacen sus necesidades de manera:		X			
4- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:	X				
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1- La organización del taller fue:	X				

DEPARTAMENTO	ENCUESTADO	FECHA	VALORACIÓN	RECOMENDACIONES

Cuestionario de Opinión:

Título del Taller: El Juego al éxito - Guía de estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez en la etapa Preescolar de la Educación Inicial

Curso: El Juego al éxito **Hora:** 8:00 **Fecha:** 20/07/2015

Facilitador: Shirley Mercedes **Lugar:** El Nayarero

- A fin de asegurar la privacidad de sus opiniones, este cuestionario es anónimo. Conteste con la mayor objetividad y franqueza.
- La información que usted nos proporcione será de gran utilidad para validar y mejorar este taller.
- Al responder, marque la casilla que corresponde a su opinión, de acuerdo a la siguiente clave:

EVALUACIÓN DEL FACILITADOR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
2.- La capacidad del facilitador para despertar interés por el tema entre los participantes es:		X			
3.- La disposición del Facilitador para contestar preguntas y atender consultas de los participantes es:		X			
4.- Las actividades desarrolladas por los facilitadores a lo largo del taller fueron:		X			
5.- El conocimiento del tema demostrado por los facilitadores puede catalogarse de:	X				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- El contenido programático del taller le pareció:	X				
2.- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:	X				
3.- Las herramientas adquiridas en este taller satisficen sus necesidades de manera:	X				
4.- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:		X			
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- La organización del taller fue:	X				

EVALUACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- El contenido programático del taller le pareció:	X				
2.- En el desarrollo del taller se cumplieron los objetivos de manera:	X				
3.- Las herramientas adquiridas en este taller satisficen sus necesidades de manera:	X				
4.- Las herramientas adquiridas en este taller son aplicables a su trabajo de manera:		X			
EVALUACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TALLER	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
1.- La organización del taller fue:	X				

Presentación del taller



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
El Juego al éxito

Estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento de los valores a través del juego del ajedrez



Facilitadoras:

Doribell Ceballos

Johana Morffe

Actividades de Inicio:



¿Qué tienen en común?



Oscar de León



Gustavo Dudamel



Simón Díaz



Andrés Galarraga



Arango



Bob Abreu



Carolina Herrera



Milka Duno



Edgar Ramírez



Chino & Nacho



José Antonio Abreu

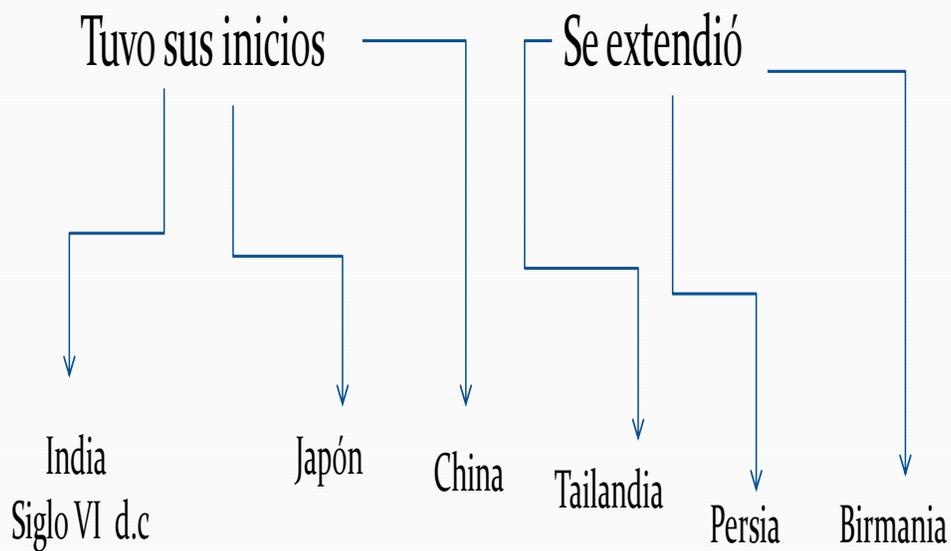
Objetivo General:

Reconocer que el juego del ajedrez facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en el fortalecimiento de los valores.

Objetivos Específicos :

- Determinar la importancia del juego del ajedrez en el proceso de enseñanza – aprendizaje para fortalecer los valores
- Proponer diversas estrategias que promuevan el uso del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores
- Evaluar los logros alcanzados en la inducción del taller del juego del ajedrez para el fortalecimiento de los valores

La historia del ajedrez:



¿Qué es el ajedrez?

Puede enfocarse desde varias perspectivas y a su vez se puede denominar como un juego, un arte, un deporte o como herramienta pedagógica y nos da incentivo para afianzar los valores en los niños y niñas.

Importancia del ajedrez



¿Por qué enseñar el ajedrez en las escuelas?



Desarrolla las habilidades en las áreas:

Cognitiva

En esta área el niño empieza a comprender su entorno a través de estructuras, mediante una interacción con el entorno. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.



Área Psicomotora

Es la madurez psicológica y muscular que tiene un niño, estas son las variables que constituyen la conducta o la actitud, ayuda a desarrollar la capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos



Socio-Emocional

Constituye la base para el desarrollo integral de los niños y las niñas donde la socialización es un proceso mediante el cual los individuos aprenden reglas, principios y roles que regulen y modifiquen su conducta, se refiere a como aprenden su lenguaje, los roles sexuales y los principios éticos.

El ajedrez actúa como ente modificador ya que le permite a los niños y niñas desarrollar la espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

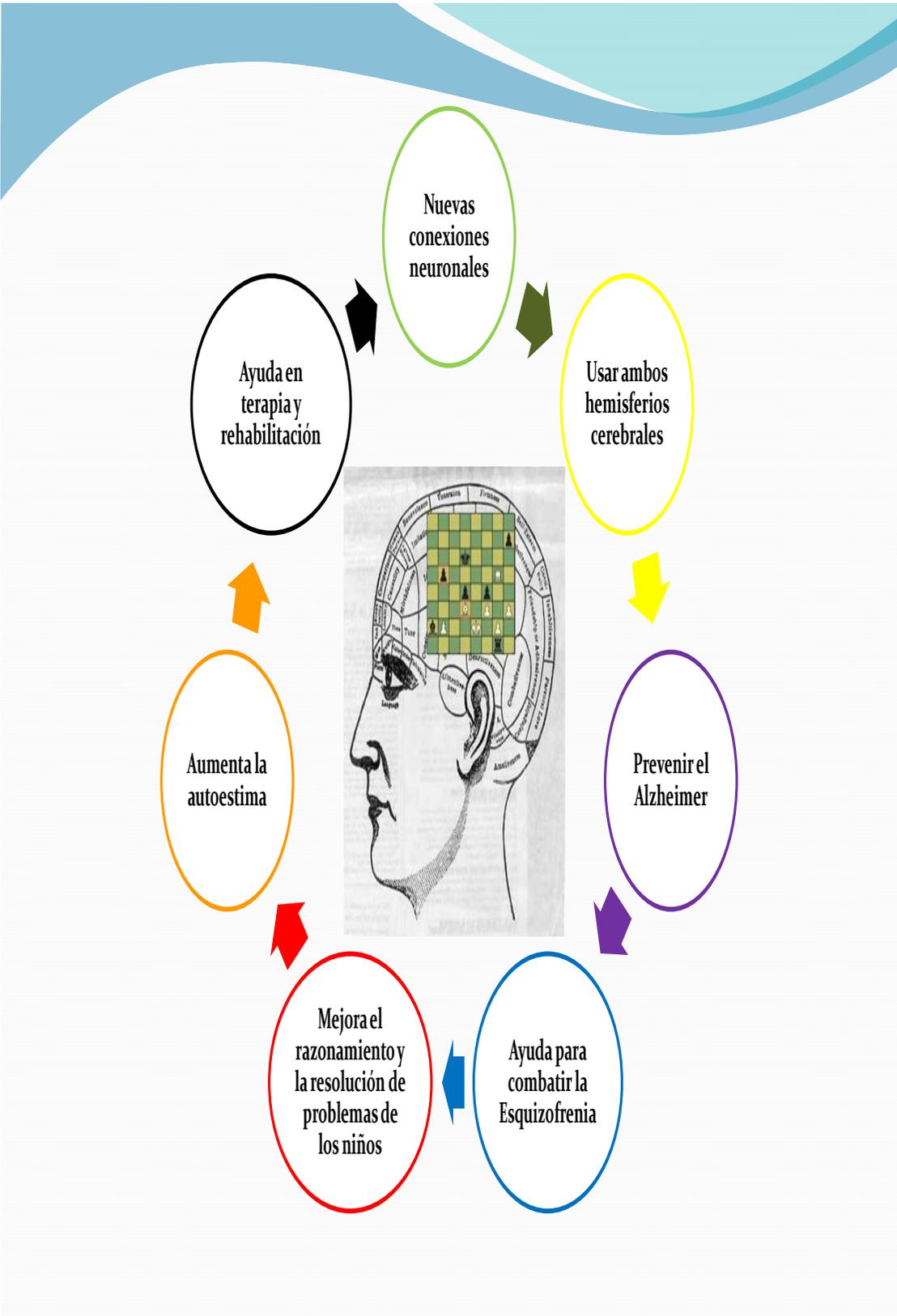


Lenguaje

El desarrollo del lenguaje está enmarcado dentro del proceso de desarrollo evolutivo de las personas. Por lo tanto, está dentro de unas etapas que caracterizan los periodos evolutivos y presentan, con las lógicas variaciones individuales, unas características generales.

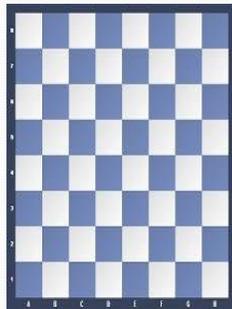
Es importante resaltar que el ajedrez imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.





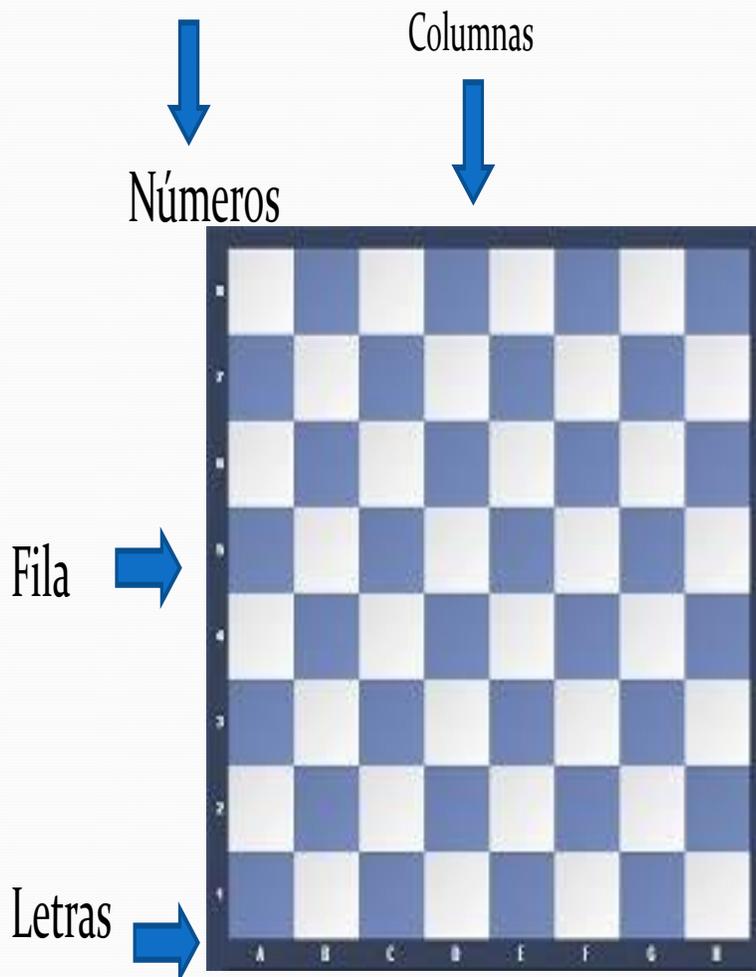


Las piezas y movimientos del ajedrez



El tablero

Es un cuadrado formado por columnas y filas de ocho (8) cuadros de colores claros y ocho (8) cuadros oscuros alternadamente que se llaman escaques , casillas o cuadros, en ese espacio se realizarán los movimientos de las piezas (Vertical, Horizontal, Diagonal y en forma de ele (L) o dos cuadros más uno).

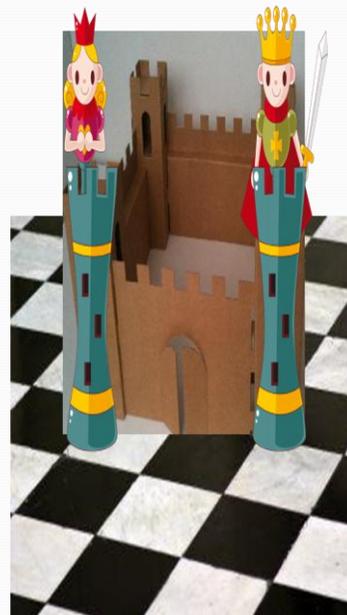


El Peón:

Cuando un peón se mueve por primera vez puede adelantar dos (2) casillas si así lo quiere el jugador. Sólo puede avanzar, pero nunca retroceder, se desplaza sólo una casilla y siempre sobre la misma columna que se encuentra, es decir hacia delante y en forma diagonal.



Estrategias



Reflexiones

Aprendemos grandes cosas por pequeñas experiencias

Bram Stoker

Es porque somos diferentes que cada uno de nosotros es especial

Mirla

El amor es lo único que crece cuando se reparte

Antoine de saint

El talento gana partidos, pero el trabajo en equipo y la inteligencia ganan campeonatos

Michel Jordan

Lo que somos depende de nosotros, porque en nosotros esta el escoger el objetivo que debe dar un sentido a nuestra vida

Maurice Blondel

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo

Benjamin Franklin



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
 ESCUELA DE EDUCACIÓN
 Estudios Universitarios Supervisados (EUS)

CERTIFICAN QUE:

Betty Espinoza



Asistió al taller:
 El Juego al éxito
 Estrategias de aprendizaje para el
 fortalecimiento de los valores a través
 del juego del ajedrez

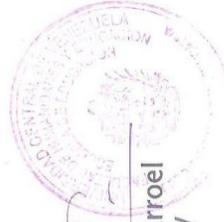
Duración: 8 horas

Caracas, julio de 2015



Prof. Betty Espinoza
 Directora del CEPEM

Doris y Doribell Ceballos H.
 Doribell Ceballos H.
 Facilitadora



Prof. Doris Villarroel
 Tutora UCV

Johana Morffe
 Johana Morffe
 Facilitadora

Evidencias del

Taller:

El Juego al Éxito

(jornada completa

con el personal de la

institución)

