

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez.
Creación y puesta en marcha en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui
del Municipio Campo Elías.**

Autor: Br. FERNANDO JOSÉ MOLINA
Tutora: LIC. TAMARA RAMIREZ
Asesor: ESP. FIDEL NAVA

MÉRIDA, JUNIO, 2009

ÍNDICE

	Pág.
INDICE DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I	
EL PLAN GENERAL	
➤ Presentación y Definición.....	4
➤ Escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez.....	10
➤ Justificación.....	11
➤ Objetivo General.....	13
➤ Objetivos Específicos.....	13
➤ Metodología.....	13
CAPÍTULO II	
MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL	
➤ Antecedentes de la investigación.....	15
➤ Deporte.....	19
➤ La Iniciación Deportiva	20
➤ Funciones hacia las que se puede orientar la ➤ iniciación deportiva.....	23
➤ Escuelas Comunitaria.....	24
➤ Fundamentos legales en que se sustenta.....	24
➤ Escuelas Deportivas.....	26
➤ Entrenador Deportivo.....	27
➤ Los Municipios y El Deporte.....	27
➤ Ajedrez.....	28
➤ Ajedrez Infantil.....	30

➤	Objetivos del Ajedrez.....	30
➤	Beneficios del Ajedrez.....	31
➤	Introducción al juego de ajedrez.....	32
➤	Elementos del Tablero de ajedrez.....	34
➤	Otros símbolos.....	37
➤	Piezas del ajedrez.....	38
➤	Valor estimado de las piezas.....	41
➤	Sistema algebraico de las piezas.....	42
➤	Movimiento especiales.....	42
➤	Origen del ajedrez en Venezuela.....	46
➤	El Chaturanga.....	49
➤	Leyenda del ajedrez.....	50
➤	Campeones mundiales del ajedrez.....	53
➤	Bases legales.....	53

CAPÍTULO III

MARCO REFERENCIAL ORGANIZACIONAL

➤	Reseña Histórica de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.....	56
➤	Biografía de MONSEÑOR JAUREGUI.....	58
➤	MISIÓN Y VISIÓN DE LA ESCUELA BÁSICA MONSEÑOR JÁUREGUI.....	59
➤	Personal que conforma la institución.....	60
➤	Participantes Directos de la Escuela Comunitaria.....	62
➤	Participantes Indirectos de la Escuela Comunitaria	62

CAPÍTULO IV

EXAMEN DE LA SITUACIÓN

- Diagnóstico.....63
- Análisis de la situación.....65
- Diagnostico de la Situación.....65
- Recursos humanos.....66
- Medio de los recursos.....66
- Recursos materiales.....66
- Recursos Tecnológicos.....67
- Recursos de planta física.....67
- Recursos económicos.....68

CAPÍTULO V

ESCUELA COMUNITARIA DE INICIACIÓN DEPORTIVA DE AJEDREZ. CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA EN LA ESCUELA BÁSICA MONSEÑOR JÁUREGUI DEL MUNICIPIO CAMPO ELÍAS

- Exposición de motivos.....69
- Justificación e Importancia.....70
- Objetivo General.....70
- Objetivos Específicos.....70
- Contexto Teórico.....71
- Misión y Visión de la Escuela Comunitaria72
- Junta directiva.....73
- Consejo de Honor.....73
- Entrenadores de la escuela.....73
- Organigrama de la Escuela Comunitaria74
- Actividades de La Escuela Comunitaria74
- El Entrenador.....75
- Personal de Mantenimiento.....76
- Programa de Ajedrez Para la Escuela Comunitaria76

➤ Sistema de objetivos.....	77
➤ Objetivos específicos.....	77

CAPÍTULO VI

EVALUACIÓN DEL PROCESO.....	78
-----------------------------	----

CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN DE LA ESCUELA.....	81
-------------------------------	----

CAPÍTULO VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	83
-------------------------------------	----

REFERENCIAS.....	85
------------------	----

ANEXOS.....	88
-------------	----

www.bdigital.ula.ve

INDICE DE FIGURAS

Nº	FIGURAS	p.p
1	Iniciación Deportiva.....	23
2	Tablero de Ajedrez sin piezas.....	34
3	Líneas, columnas y diagonales en un tablero de Ajedrez.....	36
4	Posición Inicial de las piezas.....	36
5	Identificación de todas las casillas.....	37
6	Posición inicial de los reyes.....	39
7	Movimiento y acción del rey.....	40
8	Movimientos posibles del rey.....	40
9	Sistema algebraico.....	42
10	Captura del peón al paso.....	43
11	Organigrama.....	74

DEDICATORIA

- A Dios y al Universo, a los hermanos que día a día nos brindan el conocimiento y lo necesario para hacer de nuestras vidas únicas y maravillosas.
- A mis padres por ser los pilares fundamentales de mi formación como persona y como profesional.
- A Yexirama y Fernandito por apoyarme, quererme y ponerle magia a mi vida. Gracias Dios, gracias, hermanos y Universo por hacer de mi vida el maravilloso universo de la magia.
- A mis amigos quienes de una u otra forma me han ayudado a mi formación como profesional y persona integral.

www.bdigital.ula.ve

AGRADECIMIENTO

- A la Ilustre Universidad de Los Andes, por brindarme la oportunidad de recibir una gran formación académica y deportiva, por vivir compartir y aprender de momentos maravillosos durante el proceso académico.
- A mi tutora la Licenciada Tamara Ramírez, por su gran ayuda y aporte en mi formación como docente.
- A mi Asesor el Licenciado Especialista Fidel Nava por apoyarme siempre, por sus palabras de aliento, consejos y correcciones antes durante y después de la creación y ejecución de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez del Monseñor Jáuregui en el municipio Campo Elías.
- A Richard Lobo, Yosmar Ramírez, Ana de Molina, Señora Ana de Lobo, Moisés Lobo, Yexmary Lobo, Jesús La Cruz, Carmen de Partipilo, Armando Dávila y a mi amigo del alma Douglas Castro por su ayuda y colaboración antes, durante y después de la realización del proyecto y mi formación como persona integral.
- A la Directiva de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui por haberme permitido aportar y crear en la institución la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez.

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez.
Creación y puesta en marcha en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui
del Municipio Campo Elías.**

Autor: Fernando Molina
Tutora: Lic. Tamara Ramírez
Fecha: Junio, 2009

RESUMEN

En el presente proyecto de investigación se realizaron los pasos para la factibilidad de la creación y puesta en marcha de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez en las instalaciones de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui del municipio Campo Elías del Estado Mérida, acondicionando un lugar para la enseñanza del ajedrez dentro de las instalaciones ya mencionadas. En ella, el estudiante desarrolló destrezas y habilidades de pensamiento que le sirvieron para mejorar sus estrategias de juego en el ajedrez como juego recreativo y en los momentos de competencia. En la primera fase se planifica, en la segunda fase se ejecuta y en la tercera fase se evalúan los diferentes procesos y resultados para la creación y puesta en marcha de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui del Municipio Campo Elías. En el período de la enseñanza aprendizaje se pudieron observar cambios notorios en el proceso educacional, desarrollando de tal manera el potencial de los niños y niñas de la comunidad permitiéndoles alcanzar la resolución de problemas, de forma metódica, decidida ordenada e individual por parte del niño, niña y adolescente en diferentes situaciones de juego, competencias escolares, intercambios deportivos y actividades educativas. Se evaluó el proceso aprendizaje de manera individual y colectiva.

Descriptores: ajedrez, escuela, educación, deporte.

INTRODUCCION

La escuela en la actualidad ejerce un papel de institución rectora de información, conocimientos, actitudes y valores básicos para la promoción de individuos con independencia moral y mentalidad propia. Además la escuela promueve el potencial cognitivo individual y la independencia en el desarrollo de la capacidad para elegir por sí mismos. Al mismo tiempo la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva nos va permitir ir introduciendo al niño en el deporte competitivo que en la actualidad ha logrado grandes desarrollos en la evolución de un ser completo que se relaciona con el entrenamiento deportivo escolar. Según Fernández (1965), La institución educadora es la familia dentro de la cual la educación consiste en un proceso de asimilación de las destrezas necesarias para la vida, hasta hacerse del niño un miembro eficiente de la comunidad.

En nuestro país son escasas las escuelas de iniciación y formación deportiva, son las ligas, clubes deportivos y entidades privadas quienes han sido los motores en el desarrollo de las habilidades de niños niñas a tempranas edades, de aquí nace la idea de la creación de una escuela que nos permita presentar avances importantes a futuro en el desarrollo deportivo desde tempranas edades. Al mismo tiempo desarrollar un ser trascendente que sea estimulado en el desarrollo de las habilidades cognitivas tales como: inteligencia, memoria, atención, pensamiento lógico matemático, y todas aquellas capacidades que se necesiten para la evolución del individuo.

En éste sentido, la presente investigación se estructura en ocho capítulos, los cuales contienen los siguientes aspectos: Capítulo I. El Plan General, en él se desarrolla la Presentación y Definición, Justificación, así como los Objetivos del programa de enseñanza y la Metodología.

Capítulo II. Marco Referencial Conceptual, relacionado con los conceptos, definiciones. Capítulo III. Marco Referencial Organizacional,

referido a la presentación, descripción de la institución donde se realizara la escuela de iniciación deportiva de ajedrez. Capítulo IV. El Examen de la Situación, donde se reflejarán los resultados del diagnóstico realizado.

Capitulo V. La escuela, en el se describirá la totalidad del programa de enseñanza. Capítulo VI. La Evaluación del Programa, en el se desarrolla lo relacionado al reporte realizado. Capítulo VII. Evaluación del Proceso, referido al cumplimiento, variaciones, y resultados del plan original. Capítulo VIII. Conclusiones y Recomendaciones, en el cual se hace mención a los logros personales y organizacionales obtenidos.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO I

EL PLAN GENERAL

Presentación

Según Blanco (2007). El ajedrez es un deporte-ciencia-juego de ingenio que simboliza la guerra. Se juega entre dos oponentes, en este juego no interviene para nada el azar, sino la rapidez intelectual de los competidores. Cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el Rey y la Dama); y se desplazan estas piezas por un tablero de 64 casillas blancas y negras alternadas, llamadas escaques. El juego concluye cuando uno de los Reyes es vencido, en la terminología ajedrecística, cuando está en Jaque Mate. El juego de ajedrez es una autentica gimnasia mental que desarrolla la creatividad y las capacidades de concentración, análisis y síntesis. A edades tempranas, el ajedrez ayuda a desarrollar una serie de mecanismos de aprendizaje básicos para su futura etapa como escolar. Las principales capacidades que se desarrollan con el ajedrez son: la capacidad de concentración, la de análisis y la de síntesis. Una de las principales características de este juego es su lógica, potenciando así su capacidad de cálculo. El ajedrez facilita la adquisición de ciertos mecanismos intelectuales porque implica tener que comparar posibilidades, analizarlas y elegir entre distintas posibilidades. Esto, brinda fuerza de carácter y es un buen complemento para materias como la matemática. Al ser un contexto lúdico lo hace divertido y llevadero. Algunas de las exigencias que caracterizan este deporte son la concentración que demanda y el desarrollo de tácticas y estrategias que requiere. El buen jugador de

ajedrez es aquel que sabe diferenciar estos dos últimos recursos y los combina para llevarlos a la práctica. Por técnica se entiende aquellos procedimientos que implican una o unas pocas jugadas en las que el jugador ejecuta una idea sencilla. La estrategia se refiere a planes que realiza el jugador para obtener ventaja en una partida a largo plazo. Fácilmente pueden advertirse otras familiaridades entre el ajedrez y el deporte: ambos contienen dos esencias: la lúdica y la competitiva; ambos se exhiben en grandes mediatizaciones y generan infinidad de publicaciones y comercializaciones; en los dos se sufre un fuerte stress pre-competitivo (especialmente ante eventos de cierto nivel y alcance y según el participante); para ambos se insumen importantes gastos calóricos (según la intensidad y duración en cada disciplina; una partida de torneos oficiales puede extenderse hasta 6 horas o más); en ambos se requieren acciones estratégicas y tácticas, suficientes capacidades condicionales (hace muchos años que los mejores ajedrecistas del mundo les dedican una parte importante de su preparación), concentración, conocimiento del adversario, arbitraje, contextos reglamentarios similares (tiempo de juego, registro de acciones, niveles de iluminación, puntajes, etc.), espíritu de lucha, rituales y protocolos, etc.

Prieto (1994), menciona que en ambos se manifiesta el deporte-práctica y el deporte-espectáculo, además del deporte amateur y el deporte profesional (dos tensiones básicas e interrelacionadas), presentes históricamente; en ambos aparecen permanentemente innovaciones o novedosas actuaciones que por su grado de creatividad e impacto estético rozan lo verdaderamente artístico; además de algunas interesantes ventajas respecto a otros deportes: En el Ajedrez no es necesaria la distinción por género (aunque existan competencias exclusivas femeninas); no influye en forma determinante la edad o la talla (de lo contrario Capablanca ni Fischer podrían haber sido Campeones nacionales antes de los 15 años). Entre las

características del ajedrez se tiene: autocontrol, toma de decisiones planificada, ambiente deportivo, etc. Generan escasa violencia. Y entre las desventajas: un fuerte individualismo, si se exagera el exitismo competitivo; sus producciones científicas y artísticas son poco disfrutables por personas no 'alfabetizadas' en el juego, en algunos casos, tendencias obsesivo-compulsivas, por ejemplo puede provocar dificultades de socialización. Por otro lado, si tomamos algunos análisis del deporte para "jaquear" al Ajedrez en su aspiración como tal, hallamos suficientes puntas de ovillo para la investigación y constatación provisional. No obstante y antes de avanzar en las equiparaciones conviene por razones de método adelantar nuestra hipótesis de que: La configuración deportiva del Ajedrez lo asemeja a situaciones de otros deportes individuales (con acento intelectual) desde lo vivencial y a situaciones de otros deportes colectivos en lo simbólico - estructural.

Según Elías y Dunning (citado en Cavallo, 2007) si sometemos el 'juego ciencia' al enfoque sociológico, que ubica (desde el concepto de dinámica de los deportes) a los juegos como "procesos", es decir, un "patrón fluido y cambiante formado por los participantes interdependientes mientras dura el juego". Dicho patrón está formado por los participantes con "todo su ser" (intelectual, emocional y físicamente) y aquel proceso de juego depende de la tensión entre dos jugadores simultáneamente antagonistas e interdependientes que se mantienen el uno al otro en equilibrio. Y dicho equilibrio de tensiones es conceptualizado por Elías y Dunning (citado en Pavía, 2000) como un 'complejo de polaridades' (oposiciones en tensión durante 'la partida'), de cuyas diez aproximaciones muy pocas parecen inadecuadas al Ajedrez: las referidas a la 'polaridad entre cooperación y competición dentro de cada equipo' (aunque emerge en alguna medida en la modalidad de ajedrez por equipos), al 'placer de agresión' vs. 'restricción del patrón de juego' y a los 'intereses de los jugadores' vs. 'los de los

espectadores' (estas dos últimas se manifiestan minimizados a nuestro juicio en el Ajedrez).

La perspectiva de Parlebas (1986), limita desde la Teoría de la Acción Motriz las posibilidades de parangones entre los demás deportes y el ajedrez, pues analiza el "juego deportivo" como un sistema dentro del cual identifica exclusivamente interacciones motrices. Dentro de una de ellas hace sin embargo referencia a ciertas acciones que trasladadas al plano simbólico del Ajedrez, son perfectamente pertinentes como subyacencia estratégica, cuando dice:

Jugar es estar permanentemente proyectando lo que va a suceder, percibir las acciones de los demás (del rival) y buscar una respuesta. El jugador habrá de tener capacidad de anticipación a la situación. Tiene que hacer hipótesis de hipótesis. El jugador debe aprender a entender las intenciones, a evaluarlas en situación y a conducirse en función de ellas.

Es cierto que estas acciones o comportamientos 'motores' que se corresponden (especialmente en 'expertos') con procesos cognitivos que van desde la descripción verbal y el control kinestésico hasta la automatización según Ruiz (citado en Vogel, 1994) la teoría o modelo de desarrollo motor a la que se adhiera, difieren en su manifestación objetiva de las acciones 'mentales' del Ajedrez. Estas últimas pasan por aquellos procesos cognitivos que van "desde la aptitud mental para el reconocimiento de esquemas o estructuras significativas de un modo relativamente automático y con imposición de sentido a las configuraciones y la organización del propio conocimiento sobre la base de principios de alto nivel de generalidad o abstracción, hasta la capacidad de controlar y regular el propio pensamiento (meta-cognición)", la Inteligencia lógico-matemática y las habilidades de observación, percepción y memoria hasta las de atención, imaginación, deducción, creatividad e inteligencia emocional.

Sin embargo, como sostiene Boscaíni (citado en Lozano, 1992), un correcto estudio de la motricidad no puede limitarse a las aportaciones de la neurología o de las ciencias médico-biológicas, sino que debe hacer también referencia a la neuropsicología y a la psico-dinámica, en cuanto resulta difícil separar en un sujeto estructura psicomotriz, inteligencia, actitud, experiencia y comportamiento, aseveración que permite oponerse a la consolidada tendencia de la aportación biofísica y su relación con la corporeidad, que ha propiciado en las últimas décadas un estudio aislado de las propiedades del control motor, de la condición física y de la imagen estética, entre otros aspectos. En similar dirección apunta Gómez (citado en Lozano, 1992) al definir la psicomotricidad: como la síntesis funcional, original y momentánea, que expresa la interacción como unidad de los componentes afectivo, cognitivo, sensorio motriz y sociocultural en el plano del comportamiento. Las seis constantes adecuadas a la característica simbólica y estratégica del Ajedrez- pueden ser ampliadas en: la iniciativa en lugar de la pelota, el terreno de juego, la meta, el reglamento, las propias fuerzas, las fuerzas adversarias y el (los) adversario (s). Los principios funcionales (que derivan en 'ciclos de juego'), están determinados en el plano simbólico y en la lucha de ideas sobre el tablero de ajedrez por la posesión o no de la ventaja (elemento más abstracto y complejo que la 'pelota'). A partir de dichos principios puede perfilarse el siguiente esquema ilustrativo:

- 1.-Posesión de la Iniciativa Conseguir /conservar la ventaja.
- 2.-Neutralizar/recuperar la ventaja.
- 3.-No posesión de la iniciativa Progresar* en el tablero con las fuerzas evitando la progresión de las fuerzas rivales.
- 4.-Realizar el Jaque Mate.
- 5.-Evitar el Jaque Mate.

Podemos definir dicha progresión en Ajedrez como sucesión de conquistas espaciales cualitativas de cercamiento real (del Rey rival); La

armonía y coordinación de fuerzas en la progresión desde la consecución de la ventaja o iniciativa hasta la realización del Jaque Mate dependerá del grado de percepción, comprensión y anticipación en el juego. En el caso de las constantes mencionadas, Bayer (citado en Lozano, 1992), conviene ahondar en sus aciertos.

a) La iniciativa: (podría postularse 'la ventaja' como primer constante, aunque 'la iniciativa' responde mejor al contexto de proceso e incertidumbre de los juegos-deportes), control de las acciones de un bando, el cual se constituye en bando atacante. En Ajedrez la iniciativa supera momentáneamente a otras ventajas, pudiendo graficarla en los diversos grados de compulsión de los cuales el 'jaque' es el más importante.

b) El terreno de juego: demarcado en ajedrez por las 64 casillas cuadradas de colores opuestos alternados, además de zonas fijas (centro, bandas, esquinas, columnas, filas y diagonales) y variables (casillas reales, líneas abiertas, puntos fuertes, casillas débiles, etc.)

c) La meta: más indefinida y sagaz, radica en conseguir por única vez el "jaque mate" o el abandono del rival por su inminencia (el "mate" es la suma de la inmovilización más amenaza directa del Rey contrario). Aunque a similitud de otros deportes es una larga búsqueda indirecta consistente en la acumulación de ventajas de menor rango que el jaque mate.

d) El reglamento: como en todos los deportes y al decir de Bayer- define a priori la igualdad de posibilidades entre ambos bandos, determinando tanto los aspectos formales como funcionales del juego. En muchos juegos y deportes subyace un sistema axiomático (Euclides, IV-III a.C, método axiomático), considerando que los axiomas constituyen proposiciones de punto de partida y que las reglas lógicas prescriben para efectuar las deducciones (sobre permisos y prohibiciones básicos el Arbitro deduce y demuestra sus interpretaciones en la aplicación).

e) Las propias fuerzas: semejan los desplazamientos y movilizaciones de los jugadores de un mismo equipo, aunque en tiempos diferidos (dos diferencias sustanciales entre los juegos-deportes simbólicos y los deportes de conjunto consisten precisamente en la alternancia reglamentaria de las acciones y la velocidad de ejecución de las mismas). En Ajedrez son un conjunto de piezas de forma, función y potencia diferenciadas y circunscriptas reglamentariamente.

f) Las fuerzas adversarias: en lo formal son equivalentes a las propias fuerzas y cobran vida al manifestar en sus progresivas disposiciones en el tablero las intenciones estratégico-tácticas del adversario.

g) El adversario: aunque mediatizado en el Ajedrez por la acción simbólica de sus fuerzas (piezas), tratamos de jugar no solo contra sus ideas sino de influenciarlo psicológicamente con movimientos, posturas, expresiones y hasta con jugadas secretas.

Definición de La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez

La escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez tiene como propósito y finalidad enseñar a niños y niñas desde primero a sexto grado, permitiendo el contacto directo con el ajedrez a edades tempranas, lo que nos accedería a tener un mejor desarrollo práctico teórico y mental en la mayoría de los niños. Siendo posible la atención a futuro de niños y niñas de la comunidad que no sean alumnos regulares de la escuela Básica Monseñor Jáuregui con edades comprendidas entre los 6 y los 13 años.

La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez debe fijar una meta específica para que sea alcanzada en un cierto periodo de tiempo, para ello es necesario que los especialistas, entrenadores y docentes expertos en el área establezcan una planificación y estrategia que sea efectiva y segura de manera que todo el equipo que valla a trabajar con el

grupo de niños tenga una guía para trabajar al igual que todos lo demás entrenadores, especialistas o docentes encargados, permitiendo esto ir al mismo nivel de enseñanza aprendizaje y entrenamiento, teniendo en cuenta el nivel social en el que el niño se vea involucrado. Consiguiendo con esto calidad y excelencia atlética, como deportista armónico y como persona integral.

Por ello, la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez debe llevar registros de trabajo diarios semanales y mensuales que contribuyan en la valoración y análisis continuo de la reorientación y planificación de actividades presentes en la escuela deportiva, con el objetivo de buscar constantemente la mejora de la Escuela Comunitaria y el aprendizaje significativo de todos los niños y el buen rendimiento como atletas en el ajedrez. Además, la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez desarrolla las habilidades específicas de cada niño para así poder lograr un mayor rendimiento como atleta y poder lograr los objetivos a cumplir dentro de las metas propuestas.

Por lo tanto, verificar lo que consigue cada deportista permite saber a la Escuela Comunitaria si los objetivos que se plantearon fueron cumplidos y si no se han cumplido ver hasta qué punto pudieron llegar los atletas. Esto va a permitir revisar el plan de trabajo de La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez y constatar en qué está fallando para así poder mejorar.

Justificación

El Ajedrez es un juego individual, conocido como el juego ciencia. Simboliza la batalla entre dos ejércitos cuyo potencial y recursos iniciales son idénticos. Según Blanco (2007), el Ajedrez es un continuo de elaboración, propuesta y resolución de problemas, de toma de decisiones y de generación de pensamiento crítico y creativo en situaciones de incertidumbre. El ajedrez,

coloca al individuo a cada instante ante la necesidad de resolver un problema. El tablero representa lo estático y conforma el espacio por donde se desplazan las piezas que representan lo dinámico y constituyen la fuerza o lo material, a medida que se realizan las jugadas ofrecen la oportunidad y alternativa de utilizar lo que se conoce como el tiempo, que es un indispensable factor y componente del juego, ya que en él se sintetizan el espacio y la fuerza. El ajedrez es tomado en nuestros días como una herramienta pedagógica fundamental en el área de la educación física y la recreación, que permite desarrollar habilidades de pensamiento, habilidades lógicas, y también desarrollar habilidades temporo-espaciales. Esto, pone de manifiesto la importancia del ajedrez en todos los ámbitos educativos, pues permite a la sociedad formar individuos con mejores capacidades de razonamiento, seres creativos, analistas y críticos ante las diversas situaciones a las que día a día se ve sometido, proporcionándole herramientas y estrategias que le permitan resolverlas y solucionarlas. En el estado Mérida, en el municipio Campo Elías existen escuelas, centros de entrenamiento, clubes deportivos, centros de formación para las disciplinas más practicadas como fútbol, baloncesto, natación, voleibol, fútbol de sala, ping pong, pero ninguna que se dedique al deporte que nos compete. Es por ello, que surge la idea de crear una Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, lo que daría la oportunidad de masificar el deporte, brindando a los practicantes un programa de ejecución de actividades enfocadas hacia la obtención de una mayor capacidad y velocidad de resolución de problemas. El propósito fundamental de la creación de esta escuela es utilizar el juego y el deporte como una herramienta de tipo formativo, donde el niño y el adolescente encuentren un espacio a la diversión, al desarrollo físico, al desarrollo técnico - táctico deportivo, al autoconocimiento, a la confrontación con su medio social y poder así lograr un desarrollo personal óptimo y favorecer el equilibrio social.

Objetivo General

Crear y poner en marcha la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui del Municipio Campo Elías.

Objetivos Específicos

- Planificar las estrategias para la creación de una escuela comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.
- Ejecutar las actividades planificadas para la creación y puesta en marcha de una escuela comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.
- Evaluar el programa, proceso y producto de la escuela comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.

Metodología

Este proyecto está basado en el eje aplicación, que proporciona una metodología de investigación que permite tomar una realidad determinada, y modificar, transformar y mejorar dicha situación a través de la planificación de actividades y estrategias basadas en la realidad observada, contribuyendo así con la resolución de problemas concretos presentes en la sociedad.

Así mismo, consta de diversas fases: Organización, ejecución y evaluación, y cada una de ellas están conformadas por diversas actividades y estrategias que conllevan al logro de las metas y objetivos propuestos.

Se contó con el apoyo y la permisología requerida por parte de las autoridades de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui, quienes proporcionaron un espacio dentro de sus instalaciones así como algunos muebles y material deportivo requerido para el funcionamiento de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva.

La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez se registró ante la Fundación del Deporte del Estado Mérida (FUNDEMÉR), siguiendo los procedimientos legales pertinentes, lo que al mismo tiempo permitió la adquisición de aproximadamente 10 tableros con sus respectivas piezas, otorgados por la Zona Educativa N° 14 en calidad de donación.

La estructuración de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, está dirigida a los estudiantes regulares de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui y a la comunidad en general.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL

Antecedentes de la Investigación

García Leontxo (2007), realizó el estudio referente al ajedrez y Alzheimer. El citado estudio se elaboró con 120 personas; su edad estaba entre 55 y 87 años, pero el 75% de ellas tenían entre 65 y 79. Se dividieron en dos grupos de 60 personas, casi todas principiantes en ajedrez; uno recibió clases de ajedrez de hora y media semanal durante un año; el otro asistió a otros cursos, pero no de ajedrez; ambos pasaron pruebas psicotécnicas antes, durante y después de los cursos. En el grupo de nuevos ajedrecistas, el 65% vio aumentado su rendimiento cognitivo; en el otro no hubo mejoría. Y hay dos matices importantes: 1) Quienes tenían mayores capacidades espaciales antes de la prueba fueron precisamente quienes menos mejoraron; 2) Lo normal en la vejez es que el rendimiento cerebral baje cada año, y en este caso subió. Estos datos confirman una deducción lógica. El Alzheimer ataca en su primera fase algunas funciones que dependen de la corteza cerebral, como la memoria y la concentración. Ambas se desarrollan mucho con la práctica del ajedrez. Por tanto, la práctica frecuente del ajedrez previene el Alzheimer. Sin embargo, no todo es completamente cierto porque se sabe muy poco sobre el Alzheimer. En consecuencia, un experimento realizado con 120 personas durante un año no es una prueba científica contundente, sólo un indicio. Para que la

conclusión fuera universalmente aceptada se necesitaría estudiar a miles de personas durante más de diez años.

Fuentes y Díaz (2006), trabajaron en relación del ajedrez con el Programa Director de matemática en la unidad geometría en el quinto grado de la enseñanza primaria en la escuela “José de la Luz y Caballero”. Si se emplea en las clases de ajedrez un conjunto de ejercicios relacionado con la unidad geometría de la asignatura Matemática, entonces se contribuirá a la aplicación del Programa Director de Matemática en la asignatura de Ajedrez en el quinto grado de la Enseñanza. Programa Director de Matemática de la Enseñanza Primaria: Documento estatal que ofrece un conjunto de acciones generales para la sistematización y comprensión de la matemática. Aplicación del Programa Director de Matemática: Vinculación del Ajedrez y la Matemática en el conjunto de ejercicios. Dominio de los contenidos y el desarrollo de las habilidades del Programa Director de Matemática a través del ajedrez. Se tomaron como muestra cuarenta estudiantes, por lo que se considero que es una muestra significativa al tomarse todo el universo de estudio, estableciéndose dos grupos, cada uno de 20 estudiantes. El grupo control “A” está constituido por 8 niñas que representan un 40% y 12 varones para un 60% para un total de 20 estudiantes lo que representa el 100% mientras que el grupo experimental “B” está integrado por 11 niñas representando un 55% y 9 varones para un 45% para un total de 20 alumnos lo que representa el 100%. Se tomo como punto de partida la primera prueba efectuada al final del segundo periodo obteniéndose los siguientes resultados. En el grupo control resulto tener un 90% de estudiantes aprobados mientras que el grupo experimental un 85% obteniendo además mejores resultados es cuanto a los alumnos evaluados de excelente y bien. Al introducir los ejercicios al grupo experimental para segundo periodo en las clases de ajedrez los resultados comenzaron a cambiar y ello estaba dado por la dinámica de la motivación al de las clases. Estos ejercicios permitieron

obtener los siguientes efectos en la segunda prueba efectuada al final del tercer periodo donde los resultados comenzaron a mejorar. Mediante el estudio de los programas y orientaciones de la asignatura ajedrez y del programa director de matemática para el quinto grado pudimos encontrar los nexos de la relación Inter materias, al determinarse sus núcleos conceptuales básicos se elaboraron los ejercicios de ajedrez en correspondencia con los objetivos de la geometría en el grado lográndose la aplicación con acciones concretas del programa antes mencionado. La aplicación de estos ejercicios a un grupo de treinta estudiantes de segundo grado constató la efectividad de la propuesta realizada para la aplicación del programa director de matemática a través de la asignatura de ajedrez, los resultados satisfactorios obtenidos en la aplicación de los test de conocimientos confirman lo planteado anteriormente. Se logró una instrumentación de ejercicios para los profesores de Educación Física que no poseían con anterioridad, esto les permitió aplicar adecuadamente el programa director de matemática contribuyendo al desarrollo de las habilidades de estas dos asignaturas.

Fuentes (2006), ejecuto la Enseñanza del Ajedrez a Distancia. Confecciona y aplica un sitio Web para la enseñanza del ajedrez a distancia que contribuye con las clases de ajedrez que reciben los estudiantes que poseen enfermedades crónicas o impedimentos temporales en la Universidad de las Ciencias Informáticas. La informática juega además un importante papel en la educación a distancia, más aún en la contemporaneidad, donde se mezclan los avances tecnológicos con los nuevos métodos utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se elaboro un sitio Web con cuatro conferencias y sus correspondientes evaluaciones el que se aplicó inicialmente desde la computadora de la sala de ajedrez donde se encontraba publicado el sitio con el Appserv, el cual les permitía a los estudiantes no solo tener una evaluación adicional sino que el mismo sitio les iba a seguir evaluando en correspondencia con los resultados

que fueran teniendo en cada ejercicio de evaluación, o sea les daba una evaluación promedio en base a 5 puntos de las respuestas correctas y con un asterisco rojo les señalaba las respuestas negativas. El diseño metodológico utilizado fue el diseño experimental muestra y su representatividad. Para la realización de este trabajo se tomo como muestra el 100% de la matricula de los estudiantes que poseen enfermedades crónicas o impedimentos temporales en la Universidad. Por lo que se considera que es una muestra significativa al tomar el 100 % del universo a investigar. Posteriormente se tuvo la posibilidad de trabajar con sistemas computarizados en la cual se pudieron aplicar más y mejores técnicas de enseñanza así como de controlar su aprendizaje. Por lo que los resultados fueron superiores.

Funde par (citado en Blanco 2007), ejecutó el proyecto de enseñanza del ajedrez en las escuelas públicas estatales, el proyecto pasa por adaptaciones, después de un periodo de aplicación y evaluación. Obtuvieron como resultados que a través de las actividades ajedrecistas los estudiantes tienen una opción más para desarrollar su capacidad de raciocinio a partir de una actividad lúdica.

Según García (2005), en la revista Readers Digest en 1985, los psicólogos de origen ruso, Djakow, Petrowski y Rudik estudiaron los grandes maestros del ajedrez para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico. Estos investigadores comprobaron que los grandes logros obtenidos dentro del ajedrez radicaban en la memoria visual excepcional, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico.

Deporte

Según Vogel (1994), afirma que existen infinitudes de conceptos y definiciones de deporte, tomando en cuenta la perspectiva de cada época cada deporte y de cada atleta. Para un maratonista el concepto de deporte no será el mismo que para un ajedrecista, aunque la definición sea la misma. No resulta fácil definir el concepto de deporte por cuanto no se trata de un término unívoco. Las definiciones del deporte ofrecidas por varios autores nos pueden ayudar a la comprensión de dicho concepto:

Coubertain: "Iniciativa, perseverancia, intensidad, búsqueda del perfeccionamiento, menosprecio del peligro". Esta incluye aspectos como la superación y el riesgo.

Cagigal: "Diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas". En ella aparecen los conceptos de ejercicio físico, lucha y reglas como características del deporte.

Parlebas: "El conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con un carácter institucional."

Sin embargo Vogel (1994), señala que este concepto como toda actividad física o mental, que está sujeta a reglas y se haga de forma planificada puede considerarse como una actividad deportiva, desde el enunciado anterior podemos empezar a definir las distintas clasificaciones del mundo del deporte. Deporte físico y deporte mental. El ajedrez es un deporte mental, la natación un deporte físico. El golf un deporte tanto físico como mental. Por poner algunos ejemplos. El deporte educativo se va iniciando, coincidiendo con la Educación Física y ambos se estructuran

y brotan a partir del movimiento humano, aunque con orígenes culturales bien distintos. Se procura que el deporte sea un medio para la formación de la personalidad y el carácter. El deporte escolar se encuentra más relacionado con las habilidades y destrezas básicas, se suelen desarrollar en un entorno estable y suponen un proceso de control del movimiento autorregulable. Además el deporte escolar puede ser considerado como un medio de educación, siempre y cuando esté pensado, estructurado y organizado en función de las características de la asignatura que lo acoge (Educación Física) y la institución en la cual se practica (la escuela). El deporte constituye uno de los medios de los que dispone la Educación Física para poder proporcionar al individuo una educación integral, para alcanzar dicha educación integral será preciso incidir sobre tres canales educativos:

- **Cognitivo:** alude al aprendizaje intelectual y se dirige a las actitudes intelectuales.
- **Motriz:** hace referencia al aprendizaje de movimientos, simples y complejos, que posibiliten conductas eficaces según el medio; son las denominadas actitudes físicas.
- **Socio-emocional o afectivo:** se centra en el aprendizaje de las reglas éticas y de convivencia que hacen posibles relaciones adecuadas y que estimulan la cooperación entre individuos; son las actitudes volitivas o del carácter.

La Iniciación Deportiva

Según Blázquez 1986 (citado en Molnar, 2002), se conoce con el nombre de iniciación deportiva el período en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes. En este proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno debe evolucionar por una

serie de etapas en las cuales va a ir aprendiendo y desarrollando diversos contenidos (físicos, técnicos, tácticos o psicológicos) adaptados tanto a sus características biológicas como psicológicas. Así, podrá ir progresando en su deporte de una manera racional y pedagógica.

Hace ya bastantes años, se realiza una de las primeras definiciones sobre iniciación deportiva. Para este autor, "el aprendizaje de las rutinas es indispensables para la práctica de cada deporte", y añade que la edad escolar va a representar un buen periodo de aprendizaje que no se debe perder. Sin embargo Villar (1987), apunta que "la iniciación en cualquier deporte debe buscar una variada formación de base sobre la cual poder fundamentar un rendimiento máximo posterior". De forma sencilla Sánchez (1984), entiende que una persona se inicia en un deporte cuando consigue una operatividad básica en el contexto global del juego.

Por otro lado, para Pintor (1989), la iniciación deportiva consiste en que el niño adquiera las nociones básicas del deporte, que se familiarice con él y comience a establecer las pautas básicas de su conducta psicomotriz y socio-motriz orientadas de modo muy general hacia las conductas específicas del mismo. Hernández, (2000), interpreta el proceso de iniciación deportiva teniendo en cuenta los objetivos que se pretenden alcanzar, el individuo que aprende, la estructura del deporte y la metodología que se utilice. Por su parte, Romero (2001), define la iniciación deportiva como "la toma de contacto con la habilidad específica (deporte) en cualquier contexto (académico, federativo, etc.), pero respetando las características psicológicas y pedagógicas para el desarrollo global". El momento o edad de iniciación deportiva ha sido analizado ampliamente por distintos autores que generalmente están ligados al campo de la educación física o el entrenamiento infantil. En sus conclusiones se hallan buenos criterios de análisis en defensa del bienestar del niño o joven que va a realizar alguna actividad física o

deportiva. Desde el punto de vista médico, se debe considerar que los juegos y deportes varían en sus características e intensidades de acuerdo con el crecimiento del niño, su desarrollo y maduración. En estas etapas el deporte se consolida con un medio muy eficaz para educar que puede coexistir a su vez con las intenciones lúdicas o recreativas del niño y con las expectativas de rendimiento en la competición, a largo plazo, de los agentes con intereses en el proceso de iniciación deportiva. El niño y la lógica interna del deporte son factores muy importantes a tener en cuenta para guiar el proceso, pero también el contexto, en un amplio sentido, parece ser tan determinante como los anteriores pues a veces son factores circunstanciales, población, clima, instalaciones, material,... pero otras muchas depende de las intenciones de los agentes implicados en la iniciación deportiva. Los factores que influyen en la iniciación deportiva pueden ser: el proceso de enseñanza aprendizaje en la iniciación deportiva debe realizarse en función una serie de factores que afectan y rodean al proceso. Según Hernández. (2000), son el sujeto, el deporte y el contexto. Cada uno de estos factores tiene distintos sub-factores que afectan al proceso de iniciación deportiva de forma aislada o en combinación con otros. A nuestro criterio algunos de los más importantes son estos que mostramos a continuación, en el siguiente gráfico:



Figura. Nº 1. Iniciación Deportiva

Para Hernández (2000), las características del sujeto y de la actividad en la que se va a iniciar son elementos fundamentales y condicionantes básicos, que se ven complementados con el contexto en el que se ubican ambos.

Funciones hacia las que se puede orientar la iniciación deportiva

Solas (1998) se refiere el deporte como:

a) El deporte recreativo. Es decir, aquel que es practicado por placer y diversión, sin ninguna intención de competir o superar a un adversario, únicamente por disfrute o goce.

b) El deporte competitivo. Es decir, aquel que es practicado con la intención de vencer a un adversario o de superarse uno mismo.

c) El deporte educativo. Es decir, aquel cuya pretensión fundamental es colaborar al desarrollo armónico y de potenciar los valores del individuo.

d) El deporte salud. Es decir, aquel cuyo objetivo fundamental es colaborar al desarrollo de una mejor calidad de vida, a través de la promoción de salud.

Escuelas Comunitarias

Camacho (1999), las define como el proceso de descentralización desconcentrada, que fortalece y desarrolla la democracia, la autonomía y la participación protagónica de los autores educativos-comunitarios en lo político, administrativo, gerencial, pedagógico, formativo y comunitario en la escuela, poniendo con ello en práctica una nueva cultura, soberanía política y ejercicio de la democracia directa, es decir, la participación integral de los ciudadanos y las ciudadanas en los asuntos públicos desde su cotidianidad y contexto (aula, escuela y comunidad). Esta nueva gestión está sustentada en la promoción de cambios organizativos a través de una gerencia educativa funcional y horizontal, de acompañamiento integral que permita planificar directamente todo lo atinente al proceso educativo, considerando la escuela como centro del quehacer comunitario, construyendo redes locales para el desarrollo endógeno, partiendo de la socialización de los procesos, las propuestas y la construcción colectiva de proyectos integrales en diferentes áreas (salud, cultura, deporte, economía, entre otros).

Fundamentos Legales en que se Sustentan las Escuelas Comunitarias

Partiendo del **artículo 102** de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en el cual se señala: “La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y

obligatoria”. Tomando en cuenta estas características constitucionales de la educación es que surge la necesidad e importancia de construir una nueva gestión educativa, fundamentada en los principios de democracia directa, participación protagónica, corresponsabilidad, descentralización y autonomía, para la toma de decisiones colectivas en la planificación, ejecución, evaluación y control de la gestión escolar por parte de los autores del hecho educativo (niños, niñas, adolescentes, jóvenes, docentes, madres, padres, representantes, obreros, administrativos, comunidad en general). De igual manera tenemos de la Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescentes la cual expresa en su **artículo 55** el derecho que tienen niños, niñas y adolescentes a participar activamente en el proceso educativo, así como también lo tienen madres, padres, representantes o responsables, para tal fin se señala que el estado debe promover el ejercicio de este derecho, brindando información y formación apropiada a niños, niñas, adolescentes, así como a madres, padres, representantes o responsables. Tomando en cuenta lo contenido en este derecho es necesario darle participación protagónica a estos autores brindándoles espacios para su formación y organización dentro de una estructura flexible y democrática como miembros activos de la comunidad escolar y comunitaria. Participando en los colectivos de formación, asambleas educativas-comunitarias, consejos educativos comunitarios, círculos de estudio, entre otros, aportando ideas, sugerencias, experiencias desde sus saberes y haceres en los debates, discusiones, toma de decisiones y formulación de propuestas de manera individual, colectiva y autónoma, generando con este tipo de gestión la articulación y coherencia de los distintos colectivos para la construcción del proyecto educativo comunitario y la formación de una nueva ciudadanía sustentada en la valoración ética del trabajo.

Escuelas Deportivas

Camacho (1999), define las Escuelas Deportivas como estructuras curriculares de carácter pedagógico y técnico encargadas de contribuir a la formación física, intelectual, afectiva y social de los niños y jóvenes deportistas, propósito que se logra a través de programas sistemáticos que permiten adquirir una disciplina deportiva y de acuerdo con los intereses, elegir el deporte como salud, recreación y/o rendimiento, permitiendo involucrar al niño y la niña en actividades físicas a temprana edad, como también posibilitar a los niños y a las niñas experiencias comunitarias tempranas orientadas a la mejora social. Dicha concepción, permite comprender, explicar y orientar lo que ocurre en la práctica deportiva en relación con lo que pasa en el entorno social al que pertenece dicha destreza deportiva; labor que indudablemente requiere de un enfoque integral e interdisciplinario del fenómeno deportivo. El proceso de las Escuelas Deportivas debe poseer una teoría pedagógica que respalde su que hacer y no se limite únicamente a la técnica y a la táctica deportiva: reglamentos, fundamentos, sistemas de juego, destrezas, etc. Por el contrario, se tiene la certeza que una necesidad apremiante, es el componente educativo, hecho que implica en primera instancia definir una clara concepción de la educación que permita consecuentemente con la misma establecer igualmente una clara concepción de Escuelas Deportivas y dentro de ésta el papel que juega el deporte como estrategia de formación.

La meta que las escuelas deportivas pretenden alcanzar en cuanto a la promoción de la salud, es la implantación de la misma como eje fundamental de su enseñanza. Esta nueva visión de escuela deportiva se fija entre sus objetivos principales contribuir al desarrollo de la salud de los practicantes y al de la comunidad en la que se ubica. Además Gavidia, 2001, (citado en Sierra 2008), esto también es posible mediante la promoción de

actitudes y conductas saludables y la colaboración en las medidas comunitarias que tiendan a conseguir una mejora en el ambiente y un cambio en la consideración social de ciertos comportamientos.

Entrenador Deportivo

Carballo, Hernández y Chiang (2003) mencionan que el entrenador deportivo es uno de los pilares más importantes sobre el que se apoya la formación del jugador. Además es uno de los factores claves para obtener rendimiento en el deporte, por ello debe dominar gran cantidad de campos de actuación en distintas áreas como la didáctica, la psicológica y la social, así como el continuo desarrollo de ellas. El rendimiento excelente sólo puede ser entendido desde una perspectiva holística, donde interaccionen multitud de factores. Una persona para ser considerada entrenador deportivo debe poseer todos estos factores si bien es cierto que se destacará por alguno de ellos. Los factores principales asociados al desarrollo de la pericia de los entrenadores son: el conocimiento específico sobre su campo de actuación (técnico, teórico, práctico y comunicativo), el trabajo deliberado, el compromiso deportivo y la gestión y el liderazgo en las relaciones sociales con todas y cada una de las personas que intervienen dentro y fuera del equipo.

Los Municipios y El Deporte

Vargas (2009), señala que el desarrollo del deporte Venezolano va a depender de lo que haga a nivel local la alcaldía y la dirección de deporte de los municipios, pues son estas entidades las que tienen el verdadero poder para promocionar y sacar adelante los deportes a nivel Municipal, realizando actividades que conduzcan al mejoramiento de todas las disciplinas deportivas en el municipio a nivel humano y estructural, no solo tomando en

cuenta las disciplinas mas practicadas si no también dando importancia a todas las nuevas Escuelas de Iniciación Deportiva. Según Infante (citado por Vargas, 2009), “hablar de la función municipal en deporte es hablar de un poder de autonomía, pues, el municipio se rige como el máximo gestor del deporte en el sector publico”.

Para llevar a cabo la política deportiva, destaca Infante (citado por Vargas, 2009), lo siguiente:

Los municipios disponen se diversas figuras legales, tales como: 105 consorcios, la gestión directa, la fundación pública de servicios, entre otros. La elección de una de ellas estará determinada por la situación interna de cada localidad, en el entendido que todo servicio público tiene por objeto: la promoción deportiva y el desarrollo de las actividades físicas en la población del municipio, la construcción de nuevas instalaciones deportivas, la administración y el uso de las de propiedad municipal, la gestión del posible uso de otras instalaciones públicas o privadas para el cumplimiento de los 105 fines del servicio deportivo, así mismo debe facilitar la utilización de las instalaciones gestionadas a todos los 105 vecinos de la localidad, la contratación de personal técnico, administrativo y de mantenimiento precisos para atender las distintas necesidades. Así mismo los entes municipales deben realizar un plan de acción para proveer y equipar de material deportivo a todas aquellas zonas donde allá mayor déficit.

Ajedrez

Cardona (1996), afirma que el ajedrez es uno de los juegos más populares del mundo. Se considera no sólo un juego, sino un arte, una ciencia y un deporte mental. La actividad física del ajedrez corporal es una herramienta de trabajo generalizada en función del progreso psicomotriz usado ahora en las escuelas de iniciación deportiva como instrumento para el desarrollo del pensamiento lógico. El trabajo consiste en construir desde la base, el aula, el salón, equipos humanos de ajedrez convirtiendo el aula en verdaderos talleres donde se incluye en su participación la familia. Los que

más conocimientos tengan tirarán del desarrollo a sus compañeros despertando motivación e interés lo que se sostiene a través del uso de métodos activos esto último es muy apropiado, dado que se juega a menudo de forma competitiva. La enseñanza del ajedrez puede ser útil como forma de desarrollar el intelecto.

Refiere Duarte (2009), que el ajedrez es un juego milenario que simboliza a la vida, su organización y la resolución de sus conflictos, que tiene adeptos organizados en 150 países y que sirve a la educación para modelar la personalidad del niño y realzar, descubrir o afianzar capacidades intelectuales como el cálculo, el pensamiento lógico, el pensamiento estratégico, la creatividad o la capacidad de previsión o prospectiva, entre otras cosas. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas. El estudiante lo hace de forma libre, agrado por un ambiente de camaradería propio del juego, pero condicionado a un sistema de reglas que el profesor va proponiendo gradualmente. Se regocija porque ve y mide el resultado de lo que hace y comprende que sus mecanismos, en cada nivel que asciende, son valorados por el profesor y por sus compañeros. Por ello crece su autoestima. Es aquí donde se le considera un deporte. El alumno percibe, a través de la comparación con libros, ejercicios, partidas, torneos y problemas que su progreso se enmarca en un orden de ilimitada complejidad en el que puede incluirse cómodamente y verificar su crecimiento. El ajedrez es también una ciencia pues, a través de su práctica, el joven empieza a investigar metodológicamente, a clasificar posibilidades y emplear alternativas con un aporte invaluable para sus desarrollos en la escuela. En tal sentido propiciamos una definición de ajedrez como “Juego Deporte Individual institucionalizado, de estructura simbólica dinámica, cíclica y de oposición”. Contrario a lo que muchos puedan pensar sobre el ajedrez, su estudio y práctica sistemática, sin necesidad del ejercicio profesional,

contribuye a formar una persona más capaz, lógica e inteligente, que la que era antes de dedicarse a él.

Ajedrez Infantil

Si bien el ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, muchos ajedrecistas, en especial muchos grandes ajedrecistas de la historia, han aprendido desde la infancia, así tenemos a José Capablanca que aprendió a los 4 años de edad. Por la naturaleza de un niño, la enseñanza del ajedrez para infantes es un tema particular y distinto a otros en el ajedrez. Un infante es capaz de aprender el movimiento de las piezas y posteriormente ir comprendiendo temas tácticos y superiores paulatinamente. Duarte, (2009), plantea los siguientes objetivos a lograr en el ajedrez infantil: 1) aprender a plantear hipótesis y, con ello a planificar la acción. (Predecir futuros) 2) adquirir hábitos de persistencia y dominio de voluntad. 3) ejercitar distintos tipos de memoria, en especial, la visual. 4) clasificar alternativas y establecer, con ellas secuencias lógicas. 5) liberar procesos de fantasía y creatividad. 6) aceptar la confrontación como medio método de medición de progresos. 7) valorar las actitudes de meditación para la producción intelectual.

Objetivos del Ajedrez

Sembrar en los niños el gusto por la disciplina del ajedrez. Potenciar el desarrollo de la memoria, creatividad y lógica en los niños por medio de la práctica del ajedrez. Además de enseñarles una herramienta que incrementará su seguridad y su capacidad para tomar decisiones mediante el análisis y la evaluación ordenada de situaciones y problemas de la vida diaria. Desarrollar en los niños el conocimiento y habilidad en un deporte sano que los podrá acompañar toda su vida. Enseñar las reglas del ajedrez

así como sus elementos estratégicos y tácticos, desde un punto de vista adecuado los estudiantes. Crear un espíritu deportivo basado en el juego limpio; que contribuya a disfrutar una competencia y no a sufrirla. Desarrollar el sentido de pertenencia a un grupo donde aprenderá a desenvolverse con respeto sin dejar de ser un ambiente recreativo. (Duarte, 2009)

Beneficios del Ajedrez

Fuentes (2006), señala que al ajedrez se le han reconocido múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y de las habilidades de inteligencia emocional. Muchos de esos beneficios han sido probados mediante diversas investigaciones realizadas en varios países en las últimas décadas. Los beneficios de la práctica del ajedrez se han manifestado también como un mejoramiento del coeficiente intelectual y un mejoramiento en el rendimiento escolar de la mayoría de los niños y jóvenes que lo han practicado.

- Crea vínculos con personas de diferentes culturas y generaciones al ser indispensable interactuar con los demás y conciliar su punto de vista con el del otro; ayudando al niño a atenuar y superar su egocentrismo característico.
- Como cualquier otro juego es una actividad competitiva que favorece el desarrollo de la capacidad de lucha en la vida.
- Ética, para jugar se tienen que respetar las reglas, el resultado y los oponentes.
- Frente al tablero, es el niño el que toma las decisiones fortaleciendo su carácter porque aprenden a responsabilizarse por sus decisiones.
- Hace que los niños aprendan a pensar organizadamente favoreciendo la capacidad de prever situaciones aprendiendo a pensar antes de actuar. La regla “pieza tocada es pieza movida” implica que la decisión

es irrevocable y por lo tanto antes de tocar una pieza debe haber meditado con anterioridad.

- Motivan la lucha por superarse y resolver sus problemas.
- Ejercita la memoria y la concentración, al identificar y clasificar la información del entorno que favorece la construcción de modelos, lo cual permite un rápido aprendizaje de conocimientos adquiridos estableciendo relaciones de causa-efecto, elaborando sus propias conclusiones y trabajando para el logro de objetivos personales.
- Favorece la creatividad que es la base para que en el futuro la utilicen en la solución de problemas académicos y de su vida cotidiana.
- Desarrolla la paciencia y la perseverancia.
- Incrementa la atención y la autoestima.
- El ajedrez beneficia el desarrollo de habilidades cognitivas tanto verbales como numéricas que favorecen el proceso de aprendizaje: razonamiento lógico, inteligencia emocional y la intuición.
- Ejercitan la habilidad de mantenerse al tanto de dos o más situaciones en paralelo.
- Motiva hábitos de estudio, lectura e investigación en la rama de la filosofía, matemática e informática.
- Al ser un juego de mesa, puede ser jugado en cualquier lugar.

Introducción al juego del ajedrez

Duarte (2009) cada bando posee 16 piezas con diferentes capacidades de movimiento, El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego racional. El desarrollo del juego es tan complejo que ni aun los mejores jugadores (o los más potentes ordenadores existentes) pueden llegar a considerar todas sus contingencias. Aunque sólo se juega en un tablero con 64 casillas y 32 trebejos al inicio, el número de posibilidades que pueden

lograrse excede el número de átomos en el universo. Se juega por turnos, y comienza el que juega con blancas, lo que le concede una pequeña pero sustancial ventaja cuando se enfrentan dos jugadores con un alto nivel (se ha observado que, el blanco consigue aproximadamente el 55% de los puntos en juego frente a un 45% del negro, en bases de datos que recopilan millones de partidas). Cada jugador intenta obtener ciertas ventajas en su posición, que frecuentemente consisten en la captura de los trebejos del contrario (ganar material). No se debe minimizar la importancia de aventajar al contrario en material. Hay innumerables posiciones, especialmente cuando quedan pocas piezas o peones, en las que un solo peón de ventaja es suficiente para garantizar la victoria con un juego óptimo. La victoria se puede obtener mediante jaque mate, abandono de uno de los jugadores, o con el consumo del tiempo total de la partida, por parte del adversario. Además, desde 2005 el reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez contempla que si a uno de los jugadores le suena su teléfono móvil perderá igualmente su partida. El primer jugador que perdió una partida de esta manera fue el Gran Maestro Ruslan Ponomariov.

La pérdida por abandono es más frecuente que la pérdida por jaque mate, especialmente entre jugadores avanzados y en torneos. La razón es que es habitual encontrarse en posiciones en las que el mate es inminente o las pérdidas de material son tan importantes que la partida está inexorablemente perdida frente a un jugador suficientemente experto. Por ello, el abandono se considera una muestra de respeto al contrario y, en cambio, forzar el alargamiento innecesario de la partida, hasta que se sufre jaque mate, una muestra de mala educación.

Elementos del Juego de Ajedrez

Tablero de Ajedrez

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Fig. N° 2

Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas para la notación algebraica.

Según Gilmartin (1973) el tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8 x 8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro, de tal manera que los cuatros de los costados de una casilla de un color tocan cuatro casillas del color opuesto, y los cuatro vértices tocan el vértice de cuatro casillas del mismo color (excepto las de la periferia). El tablero se coloca entre dos jugadores contendientes, de manera que uno queda en frente del otro. El tablero ha de ser colocado de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en el rincón de su derecha. En un tablero de ajedrez sólo se pueden hacer tres tipos de movimientos, a lo largo de las líneas, a lo largo de las columnas y a lo largo de las diagonales.

Además Gilmartin (1973) menciona que la geometría del tablero de ajedrez es un poco peculiar. Hay ocho casillas en horizontal, ocho en vertical y ocho en la diagonal más larga de tal manera que un rey tarda lo mismo, colocado en una esquina, en ir hasta la casilla más lejana en horizontal, en vertical y en diagonal. Esta circunstancia especial es el fundamento de la regla del cuadrado. En un tablero dispuesto verticalmente, como los que aparecen en los libros, las revistas o una pantalla, las blancas siempre se colocan abajo y las negras arriba. De esta manera es posible saber en qué dirección van los peones, sin necesidad de advertencias mayores.

Si en el curso de una partida se comprueba que el único error ha sido que el tablero no se colocó con el cuadrado blanco a la derecha, la partida continuará pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

www.bdigital.ula.ve

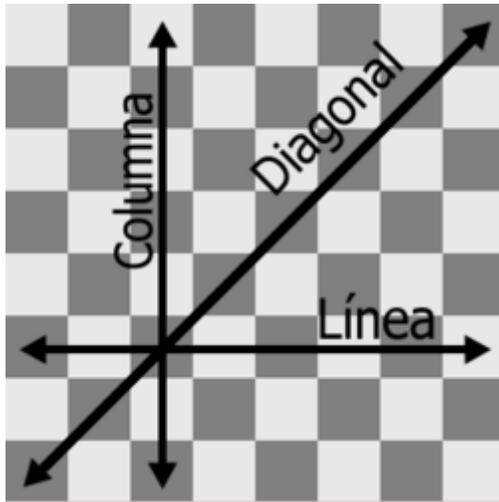


Fig. N° 3
Líneas, columnas y diagonales en un tablero de ajedrez

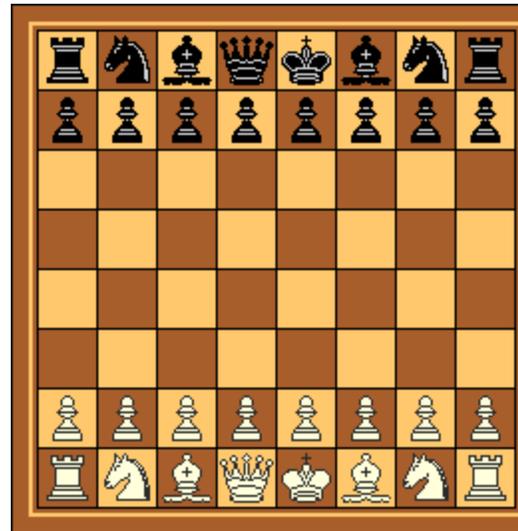


Fig. N° 4
Posición inicial.

Gilmartin (1973) también menciona que para denominar las casillas, se utiliza un sistema de coordenadas, de la siguiente forma: Las ocho columnas son indicadas por las letras minúsculas a, b, c, d, e, f, g y h, comenzando por la columna situada a la izquierda para las blancas y a la derecha para las negras. Las ocho filas están numeradas desde el 1 hasta el 8, comenzando a contar desde el lado más cercano a las blancas (esto es, en la posición inicial, las piezas blancas están situadas en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 8 y 7. De esta forma, cada casilla está representada por una combinación de una letra y un número: a2, f5, h8 (Ver figura 11)

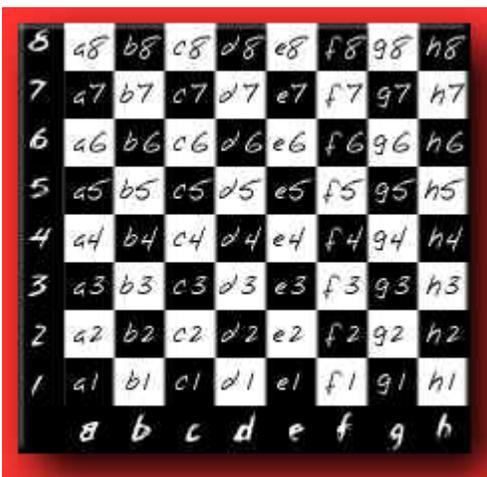


Fig. N° 5. Identificación de todas las casillas

Además Álvarez (2009) expresa que todo movimiento o jugada se representa de la siguiente forma: Por la letra inicial de la pieza movida (ninguna para el peón) seguido por la casilla a donde la pieza se ha movido. Por ejemplo: Cf3 (el caballo se movió a la casilla f3) Tc2 (la torre se movió a la casilla e2) a4 (no lleva inicial significa el Peón se movió a la casilla a4).

Las capturas se representan con "x": Ejemplo: Cxf6 (el caballo capturó una pieza en f6). Si hubiera dos piezas que pueden ir a la misma casilla se especifica la columna de la misma y si fuera la misma se especifica la línea: Ejemplo: Cbd2 (El caballo que está en la columna "b" se mueve a la casilla b2), T2b5 (la torre que está en la línea "2" se mueve a b5)

Otros símbolos.

La captura al paso se anota "a.p " por ejemplo: cxb6 a.p, el enroque corto se anota "0-0" y el enroque largo "0-0-0", Jaque "+" o "j",

Jaque Mate: "++" o "#" o "mate", Cuando se promociona un peón se indica el movimiento y la pieza: Ejemplo: "a8D " o "a8=D", el ofrecimiento de tablas se anota: "=" para ambos jugadores.

En el resultado final se pone: 1 - 0 (si gana el blanco), 0 - 1 (si gana el negro), 1/2 - 1/2 (si fue tablas). También si un jugador abandona se puede anotar blancas abandonan o negras abandonan. (Gilmartin 1973)

Piezas de ajedrez

Gilmartin (1973) describe las piezas del ajedrez: el Peón simboliza un soldado de infantería: el mote significa "(soldado) que va a pie". Es la pieza de menos valor y es una figura que representa una persona estilizada, de estatura pequeña. Cuando "corona" (cuando un peón llega hasta la última línea del tablero) el peón puede transformarse en la pieza que uno desee, exceptuando al rey.

La Torre simboliza una fortificación, aunque más probablemente debía referirse a una torre de asalto móvil de las que usaban para asaltar las murallas o al que en la Edad Media (y todavía hoy en la procesión de corpus de Valencia) se llamaba una "roca": un carro de guerra (en la procesión, un carro triunfal). De hecho, estos motes provienen del árabe "roc", que significa "carro". El trebejo es una figura que representa una torre almenada. Antiguamente se la denominaba «Roque», palabra de la que proceden enroque y enrocar.

El Caballo simboliza el arma de caballería y el trebejo es una figura que representa el cuello y la cabeza de un caballo.

El Alfil simboliza un oficial del ejército o un funcionario medio, por eso en algunas lenguas se llama «el obispo». Originariamente era un elefante (cosa que hace pensar que Aníbal no debió ser el único que dio un uso militar a este proboscideo); de hecho el nombre castellano proviene del árabe

"alfil", el elefante (marfil significa hueso de elefante). El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura media, normalmente con mitra o yelmo.

La Dama simboliza el primer ministro o un alto funcionario, por eso se llama el «emir» en el mundo árabe, convertido aquí en la mujer del rey. El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con diadema. Antiguamente recibía el nombre de «alferza».

El Rey simboliza la cabeza del ejército, es decir, el mismo jugador. El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con turbante o corona que culmina en una cruz.

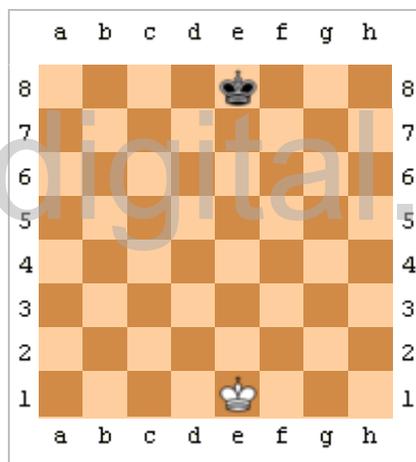


Fig. N° 6
Posición inicial de los reyes

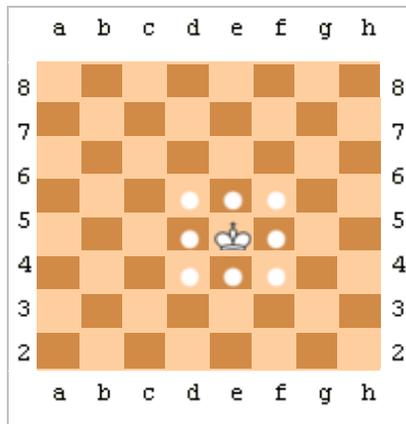


Fig. N° 7
Movimiento y acción del rey

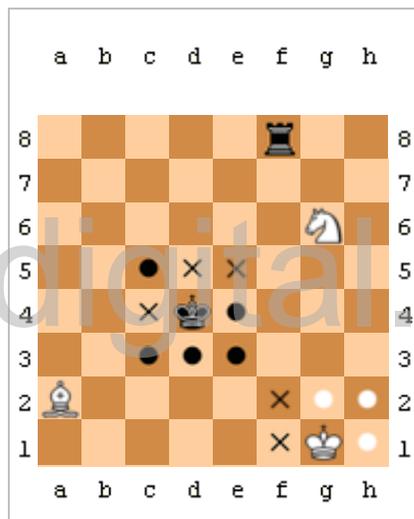


Fig. N° 8
Movimientos posibles del rey cuando está limitado por la acción de otras piezas.

El rey: negro no puede moverse a las casillas atacadas por el alfil blanco o alfil negro, y el rey negro no puede moverse a las casillas atacadas por la torre negra. En un juego convencional de ajedrez, el blanco empieza el juego con el rey en la primera fila junto a la dama. El negro inicia con el rey justo al frente. En sistema algebraico de notación, el rey blanco se ubica en e1 y el negro en e8. El rey se mueve en cualquier dirección (horizontal,

vertical o diagonal), aunque sólo se puede desplazar una casilla en cada movimiento, a excepción de la jugada especial llamada enroque. El rey no puede moverse a una casilla que esté amenazada por una pieza enemiga, o una que esté ocupada por una pieza del mismo bando. Como resultado, los reyes nunca pueden ocupar casillas adyacentes.

Valor estimado de las piezas

Gilmartin (1973) señala que es muy importante saber qué valor tiene cada pieza, en función de la potencia de ataque en el juego. Aunque hay variaciones en los valores que considera cada uno y en la práctica hay muchos más factores que considerar al material (posición, actividad de la pieza en el ataque/defensa...). Se toma como unidad el peón.

* Peón: 1

* Caballo: 3

* Alfil: 3,5

* Torre: 5

* Dama: 9

* Rey: El rey tiene todos los valores en el juego de ajedrez, motivo por el cual es la pieza más importante

Los alfiles tienen mayor valor en posiciones abiertas que en las cerradas, debido a que tienen mayor libertad de movimientos. En posiciones cerradas, tienen más valor los caballos. El valor del rey es infinito puesto que si se pierde, la partida termina. En los finales su valor oscila entre 2 y 3 puntos.

Sistema Algebraico de las piezas

Según Álvarez (2009) el sistema algebraico de cada pieza es indicada por la primera letra, en mayúscula:

R=Rey
D=Dama
T=Torre
C=Caballo
A = Alfil.

Fig. N° 9. Sistema algebraico

Esto se aplica a todas las piezas, pero no a los peones.

Movimientos Especiales

Jugadas de Ajedrez

www.bdigital.ula.ve

Captura al paso del peón

Si un peón se encuentra en la quinta fila y un peón adversario de una columna adyacente mueve dos casillas en su primer movimiento, es posible tomar al paso como si el peón adversario hubiese movido sólo una casilla. Este movimiento al paso especial sólo se puede realizar en la jugada siguiente a la que el peón adversario movió dos casillas. (Giménez, 2002)

En el ajedrez antiguo el peón siempre adelantaba sólo una casilla cada jugada. Para agilizar el juego se decidió, en un determinado momento, que la primera vez que se juega un peón, hay la posibilidad de adelantar dos casillas. Este hecho, empero, comportaba que se pudiera burlar la capacidad defensiva de un peón contrario. Para evitarlo, se estableció entonces esta jugada especial: la captura al paso del peón. (Giménez, 2002)

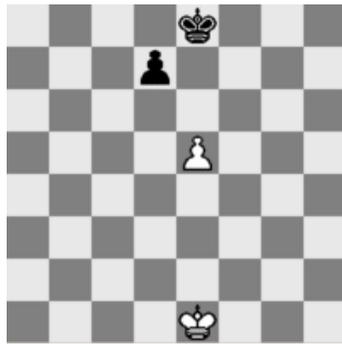


Fig. Nº 10
Captura del peón al paso

Posición: Puede hacer esta jugada el jugador que tiene un peón en la fila 5, la 4 para la negras, y su adversario tiene un peón a la fila de origen, la 7 para las negras y la 2 para las blancas, en una columna contigua a la del peón. Esta jugada permite con la posición mencionada, que el adversario adelante dos casillas su peón, cosa que puede hacer, puesto que lo tiene a la casilla de origen del peón. Los dos peones quedarán lado por lado, es decir, en la misma fila y en columnas contiguas. Su mecanismo consiste en capturar el peón negro, pero el blanco no ocupará la casilla que deja vacía el negro (puesto que esto implicaría hacer un movimiento que el peón tiene prohibido): la casilla que ocupará el peón blanco es la contigua al vértice anterior del lado del peón negro capturado, es decir, la misma que habría ocupado si el peón negro sólo hubiera adelantado una casilla y nosotros lo hubiéramos capturado en esta posición. Cómo es obvio, las negras también pueden matar al paso en una posición simétrica a la explicada para las blancas. La captura al paso del peón sólo se puede hacer inmediatamente, es decir, en el turno siguiente al avance de dos casillas por parte del peón adversario. Si no se hace inmediatamente, después ya no se puede hacer.

Enroque

Giménez (2002) indica que si se dan las condiciones necesarias, un rey y una torre se pueden mover simultáneamente en un movimiento de enroque. Las condiciones son las siguientes:

- El rey que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida.
- La torre que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida
- El rey no se encuentra en jaque
- El rey se mueve a una casilla en la que no puede ser atacado por ninguna pieza enemiga; por ejemplo, cuando enrocas, no debe haber ninguna pieza que se pueda mover (diagonalmente, en el caso de los peones) a la casilla a la que se va a mover el rey. Es decir, no puedes hacer enroque para que te hagan jaque.
- El rey se mueve a una casilla en la que pueda ser atacado por una pieza enemiga; por ejemplo, no debes finalizar el enroque con tu rey en jaque.
- Todas las casillas entre la torre y el rey antes de enroque deben estar vacías.
- Cuando se hace enroque, el rey se mueve dos casillas hacia la torre, y la torre se coloca en la siguiente casilla del rey, saltando por encima de él; Un ejemplo: el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla a1 se mueve: el rey a la c1 y la torre a la d1 (enroque largo); el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla h1 se mueve el rey a g1 y la torre a f1 (enroque corto): El movimiento similar para las negras.

Coronación, transformar o entrar reina

Giménez (2002) explica cómo se realiza la coronación de los peones:

- Cuando uno o varios peones logran entrar en una casilla de la octava línea del bando contrario, tiene derecho a pedir cualquier pieza, a excepción de otro peón; y elegirá la que más le convenga, que siempre será la mejor se adapte a las contingencias momentáneas del juego. El efecto es inmediato y permanente.
- Fin del juego
- Ganando
- Gana la partida el jugador
- que haya conseguido hacer jaque mate al rey de su oponente.
- que su oponente se haya rendido.

Tablas

También Giménez (2002) señala las maneras de conseguir tablas o empates.

- Se dice que la partida está en tablas cuando el rey del jugador al que le toca mover no se encuentra en jaque, y este jugador no puede realizar ningún movimiento permitido. Entonces se dice que el rey del jugador está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente el juego.
- La partida se halla en tablas si los dos jugadores así lo han acordado de mutuo acuerdo.
- La partida se halla en tablas cuando se presenta alguno de los siguientes finales:
 - rey contra rey;
 - rey contra rey con solo un alfil o un caballo;
 - el rey y un alfil contra el rey y un alfil, con los alfines en diagonales del mismo color.
- Perdiendo

- La partida la pierde al jugador que no haya ordenado el número de movimientos en el tiempo permitido, a menos que su oponente posea en único rey restante, en cuyo caso el juego finaliza en tablas.

Origen del Ajedrez

En Venezuela

Según Sloan (1985) en Venezuela, las informaciones más antiguas sobre el Ajedrez datan de 1891. Las crónicas narran que en un botiquín de La Guaira era jugado por el Sr. Casper Perret Gentil quien invitaba a los jugadores que llegaban de paso por el puerto a interesantes partidas del Juego-ciencia. Su hijo, Carlos Perret Gentil inició una intensa actividad junto al Dr. Rafael Ruiz, quienes pueden ser considerados como pioneros de esta disciplina en nuestro país. En 1893 Rafael Ruiz gana el campeonato nacional disputado contra Rafael Pittaluga. Dos años más tarde se enfrentan Ruiz y Carlos Perret Gentil, ganando otra vez el primero. Este campeonato terminó con la amistad de estos grandes jugadores. Ambos se dedicaron a escribir sobre la materia, Perret Gentil lo hacía en El Pregonero, periódico de la época y en la revista El Cojo Ilustrado, antes de la ruptura de su amistad con Perret Gentil, y Ruiz publicó una revista de muy corta duración llamada El Tablero. En 1902, llega a Caracas el primer maestro de ajedrez, el holandés J. F. S. Esser, quien ofreció una serie de exhibiciones y simultáneas en Caracas y La Guaira. En 1906 llega a La Guaira el ajedrecista inglés Frank Lee quien también demuestra una serie de exhibiciones, donde surge un joven de 16 años, Martin Ayala, considerado por muchos como el mejor jugador de su tiempo. Ayala, en 1908 participó y ganó el campeonato del Chess Manhattan Club en Nueva York, donde tuvo la oportunidad de conocer al famoso cubano José Raúl Capablanca, quien lo

menciona en uno de sus libros como el jugador que le enseñó una jugada en la defensa francesa.

Cuenta Sloan (1985) que en 1909 se realiza, en nuestro país, el primer match por telégrafo entre La Guaira y Valencia. En 1911 se realiza el primer match telegráfico internacional, disputado entre Caracas y Bogotá, torneo ganado por Caracas. Estos torneos se jugaban entre equipos de cinco miembros cada uno y se daba un tiempo de 24 horas para responder a las jugadas. El equipo venezolano estaba formado por: Martín Ayala, Rafael Ruiz, Rafael Pittaluga, Simón Soubllette y otros. Entre los contendores del equipo colombiano estaba Carlos Restrepo, José Manuel Caro y Antonio Caro. La actividad del Juego-ciencia criollo disminuyó sensiblemente entre los años de 1911 al 1928, cuando llega por segunda vez a Venezuela el holandés Esser, quien esta vez hace exhibiciones en Caracas, Puerto Cabello y La Guaira. En 1930 se intenta otro match Caracas-Bogotá. Se jugó una partida pero no se concluyó. En el quinquenio del 30 al 35 se realizaron unas series de campeonatos tanto nacionales como internacionales. Nacionalmente, se jugaron entre otros, torneos entre Río Chico y Naiguatá, Barcelona y Tumeremo, y Maracaibo vs. Caracas. Dentro de los torneos internacionales que se disputaron podemos mencionar los realizados entre Maracaibo-Cúcuta, Maracaibo-Barranquillas, Caracas-Barranquillas, Caracas-Lima, Puerto Rico-La Guaira, y Curazao-Maracay. En el año 44, se jugó otro torneo por radio entre Maracaibo y Curazao, ganando este último.

El 8 de Diciembre de 1935 se funda la Federación Venezolana de Ajedrez. En ese entonces no existían Asociaciones, sino Clubs en sitios tan diversos como La Guaira, Barcelona, Altagracia de Orituco, Los Teques, Maracaibo y Caracas. Su primer presidente fue el zuliano Carlos Alberto Jugo. Entre otros presidentes podemos mencionar a Manuel Acosta Silva, Irwing Perret, Neptalí Morillo Pàrraga, Rafael Tudela, Alberto Caro, Pedro Galarraga, Cleren Chirinos, Johnny Agudelo y Amado Dounia. Las

Asociaciones comienzan a surgir hacia el año 50 y actualmente están afiliadas a la Federación 16 Asociaciones, ubicadas en los principales estados del país, a saber: Anzoátegui, Aragua, Barinas, Carabobo, Delta Amacuro, Falcón, Guárico, Lara, Miranda, Monagas, Nueva Esparta, Portuguesa, Sucre, Trujillo, Yaracuy y Zulia.

En el año de 1939 visita a Caracas Alejandro Alekhine, quien aprovecha la coyuntura del comienzo de la Segunda Guerra Mundial para visitar Brasil, Bogotá, Caracas y Curazao, desde donde regresa a Europa. En la década del 40 al 50, visitan nuestro país varios jugadores, entre otros podemos mencionar a René Prat de México, quien durante varios años ofreció exhibiciones y simultáneas en Caracas y en las principales ciudades del país. Su fin, aunque era netamente comercial, ya que el juego era su modo de ganarse la vida, contribuyó en mucho, sin duda a la divulgación del Juego-ciencia en Venezuela. Vino también el español Arturo Pomar, el holandés L. Prins, el ex-campeón mundial holandés Max Euwe, quien luego fuera presidente de la F. I. D. E., Federación Internacional de Ajedrez. En la década del 50 al 60, el maestro internacional español Antonio Medina, permaneció en nuestro país casi diez años y durante este tiempo publicó una sección de ajedrez en El Nacional. Muchos ajedrecistas venezolanos deben su formación a este ilustre maestro quien dedicó parte de su vida a la enseñanza de tan interesante juego. También, visitaron Venezuela Bobby Fischer, en ese entonces un niño, y el argentino Miguel Najdorf. Casi todos vinieron invitados por la Hermandad Gallega, para aquel entonces denominada Lar Gallego. En la década del 70-80, arribaron el brasileño Enrique Mecking, los soviéticos Mark Taimanov y Anatole Karpov y los españoles Ricardo Calvo y Antonio Medina, quien varias veces se consagrara campeón nacional. En esta misma década llegan a Caracas, Herman Pilnick y Julio Bolbochan quienes mantuvieron secciones de ajedrez, el primero en El Universal y el segundo en El Nacional. Pilnick muere en

Caracas en el año 81, y Bolbochan aún dicta clases a nivel universitario. (Sloan1985).

El Chaturanga

Carrillo (1998) señala que este es el juego del que deriva el ajedrez, son muy parecidos en muchas cosas, pero muy diferentes en alguna de sus características. La palabra Chaturanga está formada por *chatur*: cuatro, y *anga*: temas, relacionado con los 4 jugadores (con sus 4 ejércitos), uno en cada esquina del tablero. El bando de color negro es aliado del bando de color blanco y luchan contra los bandos rojo y verde, que también son aliados. El primero en mover es el ejército verde. Las fichas son parecidas a las de la leyenda anterior, para cada uno de los 4 ejércitos hay 8 fichas:

- Rajá : tiene el mismo movimiento que el Rey que conocemos
- Elefante de guerra : podía moverse en todas direcciones
- Barco : se movía como el alfil
- Caballo : igual al que conocemos
- 4 peones : igual a los que conocemos, con el mismo movimiento

Carrillo (1998) refiere las capturas de cada pieza y sus movimientos se realizaban con el lanzamiento de los dados, si en los dados salía un 1 ó un 5 había que mover el rajá o un peón, si salía un 2 había que mover el barco, si salía un 3 se movía el caballo y si salía un 4 ó un 6 se movía el elefante. Además tenía una regla muy curiosa, si el Rey llegaba hasta la octava fila (territorio enemigo) tomaba el mando del ejército al que perteneciese esa 8ª fila y de este modo el jugador dispondría de dos ejércitos: el suyo y el recién conquistado. Los peones al llegar a la octava fila no se transforman en la ficha que elija el jugador, se transforman en la ficha que estuviese en esa

casilla de la 8ª fila al principio de la partida. Además solo podrá convertirse en esa pieza si el jugador ya la ha perdido a lo largo de la partida. Más adelante el juego evolucionó a dos jugadores y cuando comenzó a expandirse al resto del Mundo fue cambiando varias de sus reglas (primero pasó a su vecina Persia y de ahí al resto de países). Apareció la figura del Visir o Alferza (Dama) y pasó a jugarse con 16 piezas por bando.

Leyenda del Ajedrez

Piñeyro (2006) describe que la invención del ajedrez se ha atribuido a los hindúes, árabes, persas, egipcios, babilonios, chinos, griegos, romanos, judíos, araucanos, castellanos, irlandeses, italianos y galos, entre otros. Las lagunas históricas acerca de su origen contribuyeron al florecimiento de diversas leyendas, y entre ellas, podemos destacar la del joven Lahur Sissa. Este personaje era un pobre y modesto brahmán (miembro de una casta sacerdotal hindú que reconoce a Brahma como su Dios) que vivió hace muchos siglos en la provincia de Taligana, al norte de la India, en el continente asiático. En aquellas lejanas tierras gobernaba un magnánimo Rey llamado Ladava. Cierta día las huestes del aventurero Varangul invadieron el reino, desatándose una feroz guerra. Ladava, que era un excelente estratega, derrotó a sus enemigos en los campos de Dacsina, y en el fragor de la lucha perdió a su hijo, el príncipe Adjamir. Este incidente lo abatió profundamente y se pasó los días subsiguientes encerrado en el palacio reproduciendo, en una gran caja de arena, las alternativas del combate donde perdió al único heredero de la dinastía; Los sacerdotes elevaban sus plegarias y de todas partes llegaban obsequios y diversiones para tratar de sacar al rey de su aflicción; mas todo parecía en vano. Algún tiempo después, un inesperado visitante llegó al palacio solicitando una audiencia con el rey. Al interrogársele sobre el motivo de su petición, el joven

se identificó como Lahur Sissa y había viajado durante treinta días desde la aldea de namir, para entregarle a su majestad un modesto presente que lo sacaría de su tristeza, le brindaría distracción y abriría en su corazón grandes alegrías. Ladava al enterarse de las intenciones del desconocido ordenó que lo hicieran pasar de inmediato. Sissa presentó al Monarca un gran tablero dividido en 64 casillas o cuadritos y sobre estos colocó dos colecciones de diferentes piezas. Le enseñó pacientemente al rey, los ministros y los cortesanos de la corte la índole del juego y las reglas fundamentales: Cada uno de los jugadores dispone de ocho piezas pequeñas, llamadas peones. Representan la infantería que avanza sobre el enemigo para dispersarlo. Secundando la acción de los peones vienen los elefantes de guerra (las torres), representados por piezas mayores y más poderosas; la caballería, indispensable en el combate, aparece igualmente en el juego, simbolizada por dos piezas que pueden saltar como dos corceles sobre las otras, y para intensificar el ataque se incluyen -representando a los guerreros nobles y de prestigio- los dos visires (alfiles) del rey. Otra pieza dotada de amplios movimientos, más eficiente y poderosa que las demás, representará el espíritu patriótico del pueblo y será llamada la reina (La dama). Completa la colección una pieza que aislada poco vale, pero que amparada por las otras se torna muy fuerte: es el rey. En pocas horas el soberano comenzó a jugar fascinado por el nuevo pasatiempo, consiguiendo derrotar a varios miembros de su corte en partidas que se desenvolvían impecablemente sobre el tablero. En determinado momento el rey hizo notar, con gran sorpresa, que la posición de las piezas, por las combinaciones resultantes de diversos lances, parecía reproducir exactamente la batalla de Dacsina. Intervino entonces sissa para decirle: Piensa que para el triunfo es imprescindible que sacrifiques a este visir (alfil), pero te has empeñado inútilmente, señor, en defenderlo y conservarlo. Con esta aguda observación el monarca comprendió que en ciertas circunstancias, la muerte de un príncipe es una

fatalidad que puede conducir a la libertad y la paz de un pueblo. Quiero recompensarte por este magnífico obsequio dijo el Rey. Mi mayor premio es haber recobrado la felicidad de vuestra majestad respondió Sissa me asombra tu humildad y el desprecio por las cosas materiales, pero exijo que selecciones, sin demora, una retribución digna de tan valioso regalo. ¿Quieres una bolsa llena de oro?, ¿Deseas un arca llena de joyas?, ¿Pensaste en poseer un Palacio?, ¿Aspiras a la administración de una provincia? Aguardo tu respuesta, ya que mi palabra está ligada a una promesa. Aprecio vuestra generosidad, majestad, y como obediente súbdito me veo en la obligación de escoger; pero no deseo joyas, ni tierras, ni palacios. Deseo que me recompenses con granos de trigo, los cuales deberán ser colocados en el tablero, de la siguiente forma: un grano por la primera casilla, dos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta y así duplicando sucesivamente hasta la última casilla. Ladava, al oír el extraño e ínfimo pedido del joven, lanzó una sonora carcajada y, tras burlarse de su modestia, ordenó que se le diera lo que había solicitado. Al cabo de algunas horas los algebristas más hábiles del reino le informaron al Soberano que se necesitarían:

18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo

Asimismo Piñeyro (2006) concluye que los algebristas y geómetras más sabios, que la cantidad de trigo que debe entregarse a Lahur Sissa equivalía a una montaña que teniendo como base la ciudad de Taligana, fuese 100 veces más alta que el Himalaya. La India entera, sembrados todos sus campos y destruidas todas sus ciudades, no bastaría para producir durante un siglo la cantidad de granos calculada. El Rey y su Corte quedaron estupefactos ante los cálculos estimados. Por primera vez el Soberano de Taligana se veía en la imposibilidad de cumplir una promesa. Acto seguido, sissa renunció públicamente a su pedido y llamó la atención del monarca con

estas palabras: Los hombres más precavidos eluden, no sólo la apariencia engañosa de los números, sino también la falsa modestia de los ambiciosos. Infeliz de aquel que toma sobre sus hombros los compromisos de honor por una deuda cuya magnitud no puede valorar por sus propios medios. Más previsor es el que mucho pondera y poco promete. Estas inesperadas y sabias palabras quedaron profundamente grabadas en el espíritu del Rey. Olvidando la montaña de trigo que, sin querer, prometiera al joven brahmán, lo nombró su Primer ministro. Cuenta la leyenda que sissa orientó a su rey con sabios y prudentes consejos y, distrayéndolo con ingeniosas partidas de ajedrez, prestó los más grandes servicios a su pueblo.

Campeones Mundiales del Ajedrez

Alexander Alekhine, Viswanathan Anand, Adolf Anderssen, Mijaíl Botvínnik, José Raúl Capablanca, Maia Chiburdanidze, Max Euwe, Bobby Fischer, Nona Gaprindachvili, Aleksandr Jálifman, Anatoli Kárpov, Rustam Kasimdzhanov, Gari Kaspárov, Aleksandra Kosteniuk, Vladímir Krámnik, Emanuel Lasker, Paul Morphy, Tigran Petrosian, Ruslán Ponomariov, Vasili Smyslov, Borís Spaski, Antoaneta Stefanova, Wilhelm Steinitz, Mijaíl Tal, Veselin Topalov, Zhu Chen.

Bases Legales

Las cuales se fundamentan en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de Educación y por Gaceta Oficial del Ministerio del Poder Popular para la Educación.

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en su **artículo 102** define: La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El estado la asumirá

como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, 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, cociente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de *identidad* nacional, y con una visión latina americana y universal. El estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos en esta constitución y en la ley.

Artículo 111. Todas las personas tienen el derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación Integral de la niñez y la adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley. La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país. La Ley Orgánica de Educación (1980), en su **artículo 12** puntualiza: Se declaran obligatorios la educación física y el de deporte en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. El ejecutivo nacional

promoverá su difusión y practica en todas las comunidades de la nación y establecerá las peculiaridades y excepciones relativas a los sujetos de la educación especial y de adultos.

Se establece el estudio y la práctica del ajedrez en todos los planteles educativos oficiales y privados, como una nueva estrategia de aprendizaje según Gaceta Oficial Número 38.172, de fa República Bolivariana de Venezuela (2005).

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO III

MARCO REFERENCIAL ORGANIZACIONAL

El presente capítulo se presenta con la finalidad de dar a conocer la historia de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui, lugar que sirve de sede a la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez,

Reseña Histórica de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui

Según Ordoñez (2007), en la ciudad de Ejido, capital del distrito Campo Elías, el 10 de febrero de 1925, se inició la Escuela Federal Graduada “Monseñor Jáuregui” nombrándose como director del plantel y maestro N°2 al procurador Rafael Antonio Godoy y al Bachiller Amador Fonseca como N°, quienes atendían al primero y segundo grado, ya que eran los niveles con que contaba la escuela para aquel entonces.

En los años siguientes el número de alumnos continuó aumentando, en 1942 con el 6to grado de educación primaria. Entre los docentes que se desempeñaron como educadores se pueden mencionar a: Rafael Antonio Godoy, Amador Fonseca, Julián Contreras, Leticia Tirado Gil, Oliva de Picón, Héctor Terah, Ramón Alberto Peña, Eladio Rojas, Gustavo Amador López, Lucia Sánchez Berti, Edelmira Quintero de Lobo, Luz Carnevali de Rodríguez, Pausolino Cañas y otros.

La Escuela Federal Graduada “Monseñor Jáuregui” tuvo varias sedes, la primera en la calle Fernández Peña, luego se mudó a la Justo Briceño, en la casa de Don Tomás Rojas y finalmente antes de ocupar su definitiva sede propia, en la casa adyacente al polideportivo de Ejido.

Para el 01 de junio de 1972 la escuela es mudada donde actualmente está ubicada, luego de haber estado funcionando en diversas casas de alquiler.

Su nombre “Monseñor Jáuregui” proviene del insigne Monseñor Doctor Jesús Manuel Jáuregui Moreno; quien fue hombre irreductible, maestro, matemático, historiador, literato, abogado, politólogo, filósofo, teólogo, demócrata, patriota, y andino de corazón.

Actualmente la institución cuenta con una matrícula de 1307 estudiantes y 150 personas en las que se cuentan personal directivos, docentes, administrativos y obreros. Cabe destacar, el contar con los espacios internos del plantel: biblioteca, computación, aula integrada, cantina escolar, el servicio de Proyecto de Alimentación Escolar (P.A.E).

El lunes 26 de marzo del 2007 se inauguraron las instalaciones del CBIT en donde se iniciaron actividades con cursos de capacitación tecnológica dirigida a todo el personal directivo, docente, administrativo y personal de servicio para luego continuar con la atención de los estudiantes. Este cuenta además, con la disponibilidad de espacios alternos que permitirán a los estudiantes vivir diferentes experiencias significativas a fin de reforzar los proyectos, entre estos: visitas al Jardín Acuario, a la Venezuela de Antier, el centro de ciencia y tecnología, al parque Zoológico Chorros de Milla, el Pico Bolívar y otros centros de interés.

Hoy por hoy, el plantel abre sus puertas a una gran cantidad de estudiantes en formación de las diferentes instituciones de Educación Superior, entre las que cita: MISION SUCRE, UNA, UPEL, ULA, IUDE, así como estudiantes de los liceos quienes toman la escuela para sus Proyectos Sociales.

Biografía de Monseñor Jáuregui

El 27 de agosto de 1818 nació el ilustrísimo Señor Jesús Manuel Jáuregui Moreno en Niquitao antigua Provincia de Trujillo, sus padres, personas honestas de humilde origen, fueron Don Mateo Jáuregui y Doña Carmen de la Natividad Moreno. Pocos años tenía el niño cuando aquellos fijaron su residencia en Mucuchíes, pueblo de la Provincia de Mérida, donde inició sus estudios el después educador insigne. El cura del lugar le dio las primeras lecciones del latín y advirtiendo en el niño una despejada inteligencia lo trajo a Mérida, donde le puso a la sombra del eminente Obispo Doctor Juan Hilario Bosset, quien lo inscribió en el Seminario Conciliar y le dio años después el Presbiterato.

Ordenado de Sacerdote, el Señor Bosset le nombró Cura Párroco de la Parroquia de Milla. De aquí fue trasladado a Mucuchíes, donde edificó la iglesia, abrió caminos, fundó escuelas y continuó sus estudios para perfeccionar sus conocimientos. Su fama le abrió campo hacia las políticas y fue nombrado Diputado a la Legislatura de Mérida y luego al Congreso Nacional.

En 1883 fue nombrado Cura y Vicario de la Grita, hoy Estado Táchira donde el 1º de enero de 1884 abrió el “Colegio del Sagrado Corazón de Jesús” que pronto tuvo fama nacional y donde ensayó con éxito una organización de tipo Europeo. Luego creó un Colegio para niñas. Fundó el Hospital y un asilo de huérfanos. Su obra puede equipararse a la realizada en Caracas por Feliciano Montenegro Colón; y por José Vicente de Unda, en Guanare. En unión del ilustrísimo Señor Doctor Román Lovera, Obispo de Mérida, viajó a Europa y allí profundizó su cultura literaria y científica. Al regresar a la Grita puso a favor de su Colegio todo el acerbo de conocimientos de su viaje . Reconstruyó el templo, hasta hacerlo uno de los

más bellos de Venezuela y reunió en las aulas del instituto la mayor cantidad de estudiantes pobres.

En vista de los adelantos del colegio, el Congreso Nacional de 1886 le autorizó para leer el trienio de fisiología y conferir el grado de bachiller. Fue castizo escritor, poeta de gran inspiración y orador extraordinario. Los conocimientos políticos de 1899 le obligaron a salir camino del destierro y se dirigió a Roma. En esta dolorosa peregrinación fue predicador escogido por un grupo numeroso de Sacerdotes y Obispos mexicanos, que se dirigía a Tierra Santa. Volvió a Roma y a Paris, donde fundó una Congregación de Sacerdotes que se denominó El Buen Pastor. Regreso luego a México, donde fue rector del Seminario de la Diócesis Oaxaca y provisor y vicario general. Viajó de nuevo a Roma en 1904, donde la Santísima de León XIII le nombró Presbítero Apostólico y le confirió el título de XXX en Sagrada Teología. Fue miembro honorario de varias instituciones científicas culturales de Europa y América.

Entre sus obras publicadas se pueden mencionar: Tratado de Filosofía, Biografía del Ilustrísimo Sr. Tomas Serpa, tuvo un gran aporte en La Sultana del Zulia y en el Tratado de Urbanidad para el Seminario.

Misión y Visión de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui

Visión

Escuela Básica Monseñor Jáuregui La Visión Estratégica del plantel consensuado se formuló de la siguiente manera.

"Ser un plantel modelado por el trabajo planificado, desconcentrado y participativo en la que se asume con responsabilidad y compromiso el Proyecto Institucional en un clima organizacional que favorezca el

crecimiento humano y cultural de sus miembros, usuarios y entorno comunitario".

Misión

La misión institucional construida para la institución es la siguiente:

"Propender a la formación integral y permanente del niño y la comunidad en sus dimensiones humanísticas, científicas y tecnológicas. Haciendo de ellos personas de elevado nivel académico, cultural, laboral, líderes de la dinámica social, con ética, sentido crítico y capacidad investigativa para que contribuyan al mejoramiento de la sociedad, teniendo como prioridad el desarrollo de su entorno socio -Comunitario, de igual manera que se oriente en el desarrollo de una verdadera practica pedagógica que conforme a los niños y niñas como unas personas solidarias y productivas en el crecimiento educativo en los distintos campos del saber".

Marco axiológico que promueve a La Escuela Básica Monseñor Jáuregui Nuestra institución y cada una de las personas que hacemos vida en ella nos fundamentamos en los siguientes valores que constituyen nuestro marco axiológico básico a desarrollar: Respeto a la diversidad, Responsabilidad, Solidaridad, Sentido crítico, Honestidad, Justicia.

Personal que conforma la Institución

La Escuela Básica Monseñor Jáuregui está conformada por un personal de planta distribuido de acuerdo al desempeño de los mismos, a continuación se especifica:

01 Directora

02 Sub- directoras

Estos cargos son ocupados por los docentes de aula en calidad de encargadurías.

39 Docentes en el turno de la Mañana

39 Docentes en el turno de la Tarde

04 Docentes en Aula Integrada.

04 profesores de Música

09 profesores de Educación Física

04 Docentes de Computación

01 Coordinador de PAE

01 Coordinador de cultura

03 Docentes de Cultura

03 Docentes en Comisión de servicio

03 Secretarías titulares de cargo.

04 Secretarías contratadas de Cargos

02 Secretarías de control de Estadísticas

04 Asistentes de Biblioteca

01 Coordinador de Salud

01 Médico

01 Supervisor de servicios y Mantenimiento

30 Aseadores titulares de cargo: 15 en el turno de la mañana y 15 en el turno de la tarde.

4 Jardineros:

02 operadores de Máquina

01 vigilante

La Asociación civil de la Escuela Básica "Monseñor Jáuregui es integrada de acuerdo a la asamblea de padres y representante.

**Participantes Directos de la Escuela Comunitaria de Iniciación
Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui
Municipio Campo Elías del Estado Mérida.**

Esta escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez cuenta con un equipo multidisciplinario que integra la estructura organizacional de la institución:

- Nueve docentes especialistas de Educación Física
- Una coordinación de salud
- Un médico general
- Un asesor legal
- Dos Entrenadores
- 2 Psicólogos

**Participantes Indirectos de la Escuela Comunitaria de Iniciación
Deportiva de Ajedrez**

Para la institución tenemos entidades que proporcionan ayuda para el funcionamiento de la misma como son:

- La zona educativa N° 14
- La división de deporte de la zona educativa
- La alcaldía
- Distrito N° 3 de Ejido
- I.A.M.D.E (Instituto Autónomo Municipal de Deporte)
- Fundemer

CAPITULO IV

EL EXAMEN DE LA SITUACIÓN

En nuestro Municipio Campo Elías surge la necesidad de un cambio radical o drástico en el ambiente deportivo del ajedrez, ya que en dicho municipio son pocos los centros de formación o centros de entrenamiento que permiten el desarrollo de los atletas. Y todos aquellos donde se practican son escuelas donde el docente de educación física con sus conocimientos empíricos ayuda a la formación integral de los ajedrecistas en lo que puede. Por lo tanto nos encontramos en la situación de establecer un plan donde se crea y se pone en marcha una Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de ajedrez orientada y dirigida a niños, niñas y adolescentes referentes a la comunidad de la parroquia Montalbán en el municipio campo elías.

Esta escuela deportiva es de suma importancia para la comunidad, contribuyendo al desarrollo de la enseñanza aprendizaje e integral de los seres de dicha comunidad.

En el momento de realizar el diagnostico en la Escuela Básica Monseñor Jáuregui, lugar donde se puso en Marcha y se Creó la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez se observó el desconocimiento del ajedrez como disciplina deportiva. La práctica del mismo (Ajedrez) se realizaba a través del juego lúdico, muchas veces sin reglas, sin orientación solo de forma recreativa. El desarrollo del juego de mesa era muy simple y en la mayoría de los casos se debía a la falta de un lugar para su práctica y también a la falta de material, (tableros y piezas) por esto los estudiantes se veían en la necesidad de jugar en unos tableros pintados en los alrededores de la institución sin piezas. El juego para los niños parecía

aburrido y simple por el solo hecho de tener que jugar con piezas de papel, piedras, chapas, etc., la falta de atención, concientización y preparación del personal de la institución en el área del ajedrez permitía que un juego intelectual se volviera algo muy sencillo.

De igual manera se observó en la comunidad que rodea a la Escuela la inexistencia de lugares donde realizar la práctica de juegos de ajedrez, como también juegos de mesa donde los integrantes de la comunidad se sienten a jugar, compartir, socializar y al mismo tiempo practicar uno de los juegos de mesa más interesantes, en el mundo. Tomamos en cuenta que la Escuela colinda con varias instituciones educativas tanto escolares como de estudios Universitarios como lo son; el Liceo Bolivariano Ejido, el Liceo Bolivariano Enrique Arias, el IUTE, el Ancianato, la cancha de usos múltiples del Campo Abierto donde se practica el béisbol, fútbol, kickingball, atletismo, caminatas, y un polideportivo donde se practica: natación, voleibol, frontón, futbol de sala, y baloncesto.

Cabe referir que el hecho de que la escuela colinde y funcione con todas estas áreas a su alrededor permite que la mayoría de los niños de esta institución sean atletas en las diferentes disciplinas.

Es importante destacar que la Escuela básica Monseñor Jáuregui posee una muy buena estructura y equipamiento. Entre sus fortalezas podemos mencionar: existencia de una muy buena estructura física, existencia de espacios suficientes para construcción de aulas anexas ante una eventual elevación del plantel, comedor escolar, espacios para cocina escolar y cantina, integración del personal docente directivo administrativo obrero niñas niños y representantes, propicia el establecimiento de normas conservacionistas disciplinarias alusiva a la preservación del ambiente, personal directivo completo.

Entre sus Debilidades podemos señalar: falta de control y seguimiento en el cumplimiento de los recesos dirigidos por parte de los docentes,

incumplimiento de algunas metas por la falta de recursos económico presupuestario, falta de pintura en la fachada y estacionamiento, carencia de un espacio de usos múltiples más amplio y un auditorium techado, falta de pintura iluminación y ventilación en algunas aulas, falta de mantenimiento en la cancha deportiva, y falta de mantenimiento eléctrico. En las oportunidades podemos indicar: la integración de la comunidad, desarrollo del proyecto escolar integral comunitario (PEIC) con el aporte de la comunidad educativa, factibilidad de convertirse en una Escuela Bolivariana. Entre las amenazas mencionamos: la inseguridad, falta de personal preparado para cubrir algunas áreas, insuficiente aporte para cubrir las necesidades, incumplimiento de algunas normas sociales.

Análisis de la situación

Punto de Partida

Este tipo de estudio representa el medio actual para poder hacer efectivos los procedimientos y propósitos tomando en cuenta lo existente para mejorarlo por medio de las medidas adecuadas para el funcionamiento de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez del Monseñor Jáuregui.

Diagnostico de la situación. La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez cuenta con un total de 30 atletas entre niños, niñas y adolescentes inscritos, esto cambiara al pasar el periodo de tiempo, siendo un número demostrativo para iniciar.

Se cuenta con nueve docentes especialistas en Educación Física Deporte y Recreación, quienes aportaran sus conocimientos de forma voluntaria. Además se cuenta con la participación continua de dos

especialistas en ajedrez quienes dan charlas de capacitación a los docentes de Educación Física.

Recursos Humanos. En la actualidad se cuenta con un gran conjunto o grupo de trabajo formado por los especialistas del departamento de Educación Física de la institución así como por especialistas en otras áreas que son afines por el deporte como lo son: los Licenciados en Educación Física Deporte y recreación, Entrenadores, Médicos General, la Coordinación de salud, el Asesor Legal, los docentes especialistas en Cultura, Música son parte de la estructura organizativa de la institución.

Medios de los Recursos. Estos son de gran provecho y beneficio para la Escuela Comunitaria debido que por intermedio de técnicas procedimientos y estrategias se lograran los objetivos planteados por la propuesta.

Recursos materiales. Actualmente la Escuela Comunitaria cuenta con:

- 13 mesas de computadoras que se usan para colocar los tableros de ajedrez
- 1 mesa pequeña
- 1 mesa grande
- 20 tableros de ajedrez 17 en buen estado y 3 regulares
- 3 parabanos de color blanco que se usan para delimitar el área del ajedrez
- 3 piezas grandes de ajedrez de adorno
- 1 cuadro con piezas de ajedrez
- 20 sillas

- 1 colección de libros de ajedrez de Uvencio blanco donados por la zona educativa
- 4 tableros de ajedrez de pared imantados
- 4 metros de cuerda.

Recursos Tecnológicos. En el presente se cuenta con dos laboratorios de computación e informática estos permiten la preparación de ejercicios avanzados conducentes a los distintos niveles competitivos que poseen los ajedrecistas de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, también cuenta con Un video been que permite dar clases estratégicas y mostrar videos de jugadas para el mejor desarrollo del programa.

Recursos de planta Física. Se cuenta con un salón múltiple pequeño el cual pertenece a la escuela básica Monseñor Jáuregui, al mismo tiempo se acondiciono un lugar o área donde se realiza la praxis exclusiva del ajedrez, como también se cuenta con un salón de computación y un C.E.B.I.T que permite la exploración y conocimientos en el área del ajedrez y al mismo tiempo la organización de entrenamientos con computadoras que permiten el desarrollo tecnológicos de los ajedrecistas. La institución cuenta con un patio en el frente donde los docentes mantienen los vehículos, un patio en la parte posterior donde se realizan los recesos y recreos de los alumnos y también cuenta con espacios laterales para las actividades extras a realizar por partes de los estudiantes, cuenta con una cancha techada que en horarios diurnos es de la escuelas pero en horarios nocturnos pertenece a la comunidad, también posee un patio central techado donde se realizan los actos culturales y actividades extracurriculares, actividades recreativas, bailes, obras de teatro, festivales, congresos etc.

Recursos Económicos. Actualmente los recursos de la escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez del Monseñor Jáuregui se gestionan a través de donaciones realizadas por empresas externas a la institución como lo son la Clínica Ejido, Tintorería Maracaibo, entre otras. Como también aportes económicos y materiales que hace la asociación de padres y representantes, la alcaldía y el Instituto Autónomo Municipal de Deporte. Otras actividades realizadas para recoger fondos para la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez son a través de vendimias, rifas, actividades recreativas y caminatas.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO V

ESCUELA COMUNITARIA DE INICIACIÓN DEPORTIVA DE AJEDREZ. CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA EN LA ESCUELA BÁSICA MONSEÑOR JÁUREGUI DEL MUNICIPIO CAMPO ELÍAS

Exposición de motivos

La creación de la Escuela de Ajedrez para la Escuela Básica Monseñor Jáuregui del municipio Campo Elías del estado Mérida, es el resultado de la situación estudiada a nivel de la disciplina deportiva de ajedrez en dicho municipio, donde se ve la realidad y la necesidad de establecer alternativas, existen escuelas y clubes deportivos de la mayoría de las disciplinas, es por ello que se evidencia la necesidad de crear escuelas deportivas y así fomentar el ajedrez en los niños, niñas y jóvenes de la escuela básica Monseñor Jáuregui y a posteriori la comunidad. En esta estructura se propone una organización que permitirá planificar actividades deportivas para atender a un grupo de niños, niñas y jóvenes que practican esta disciplina deportiva, así como el establecimiento de acciones para elevar la práctica deportiva del ajedrez en dicho municipio.

De igual forma se establece la definición de la misión y visión a seguir para la escuela deportiva, los objetivos y estrategias para mejorar la formación de los niños dentro de la escuela deportiva de ajedrez, creando una serie de estrategias que permitan dar respuesta a los requerimientos deportivos del municipio Campo Elías a nivel de ajedrez.

Justificación e Importancia

La escuela de iniciación deportiva fue creada en la sede de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui y surge con la intención de fomentar el deporte tanto en la Escuela como en la comunidad, siguiendo así los lineamientos del Ministerio de Educación y contribuyendo al mismo tiempo con la formación integral de los niños y niñas que habitan en la comunidad de la Parroquia Fernández Peña.

La Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez se sustenta en la presentación y definición de la escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez y en el diagnóstico realizado en la escuela básica Monseñor Jáuregui del municipio Campo Elías. Los resultados que arrojó el estudio evidencian la necesidad de crear un modelo de escuela que permita mejorar la práctica del ajedrez a través de un programa que funcione en base a estrategias para mejorar la agilidad mental, habilidad matemática y formación integral en el niño y mejorar así la calidad deportiva de todos los integrantes de la escuela deportiva.

Objetivo General

Fomentar la disciplina del Ajedrez a los niños y niñas estudiantes de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui creación y puesta en marcha.

Objetivos Específicos

- Presentar la misión y visión de la escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez.

- Definir los objetivos, estrategias para el funcionamiento de la escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez.
- Establecer un programa para la formación y práctica del ajedrez del los niños, niñas y jóvenes de la escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez.
- Organigrama de la institución.

Contexto Teórico

Para la creación y puesta en marcha de la escuela comunitaria de iniciación deportiva de ajedrez se hace necesario emplear una serie de elementos teóricos que permitan su orientación y puesta en ejecución, entre estos se hace oportuno conocer la disciplina del ajedrez, la cual tiene como características principales a el conocimiento de la historia, de donde deriva el juego del ajedrez, quienes lo jugaban, conocimiento del tablero, conocimiento de las piezas, cuantas son y como se llaman, y la comprensión de las jugadas básicas del ajedrez, para lo cual existen programas, métodos y técnicas de enseñanza específicos para el aprendizaje integral de los estudiantes reflejados en capítulo II.

Se aborda el tema de escuelas deportivas porque estas son organizaciones que desarrollan la iniciación en los deportes, tomando en cuenta que es en la escuela donde el niño tiene por primera vez contacto directo con el deporte. Y los procesos de enseñanza y aprendizaje son encaminados por profesionales aptos, capacitados para ejecutar actividades y manejar equipos deportivos en un ambiente armónico con las necesidades a desarrollar, a fin de producir un eco en el perfil integral del joven deportista.

Misión y Visión de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez

Misión

Desarrollar actividades que conlleven a la formación integral y fundamentación teórica, recreativa y cultural de los niños, niñas y jóvenes de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui del municipio Campo Elías del estado Mérida, mediante la práctica del ajedrez como disciplina deportiva, procurando en todo momento satisfacer las necesidades deportivas de la Escuela y de la comunidad en general, empleando programas de enseñanza, deportivos y recreativos de ajedrez, concentrando para ello profesionales, técnicos, y docentes capacitados en esta disciplina deportiva.

Visión

Ser una escuela deportiva modelo que fomente el desarrollo del ajedrez a través de la formación integral y fundamentación teórica de los niños, niñas y jóvenes, mejorando la calidad de vida y aportando jóvenes talentos que representen de buena manera a la escuela de iniciación deportiva y al Municipio Campo Elías, en cualquier competencia de ajedrez en la que participen; estatal, regional, nacional e internacional.

Junta Directiva

Presidente:	Richard Javier Lobo Rivas	C.I. N° V.- 8.049.709
Sec. General:	Yosmar Ramírez de Escalona	C.I. N° V.-11.953.085
Tesorero:	Rosalba Izarra Acosta	C.I. N° V.- 8.088.321
Vocal I:	Carmen Aida Rondón de Vielma	C.I. N° V.-8.027.692
Vocal II:	Elida del Carmen Morillo Monsalve	C.I. N° V.-5.199.856

Consejo de Honor

Principal:	Nélida Materano de Duran	C.I. N° V.- 9.029.612
Principal:	Mariela Dolores Vidal Contreras	C.I. N° V.-8.028.517
Principal:	Amabiles Antonio Noguera Contreras	C.I. N° V.-15.175.294

Entrenadores de la escuela

Fernando molina	Rosalba Izarra
Yexirama lobo	Jimmi Sosa
Pedro Villasmil	Antonio davila
José Ramírez	Elza Rangel
Jonathan Quintero	

Organigrama de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez

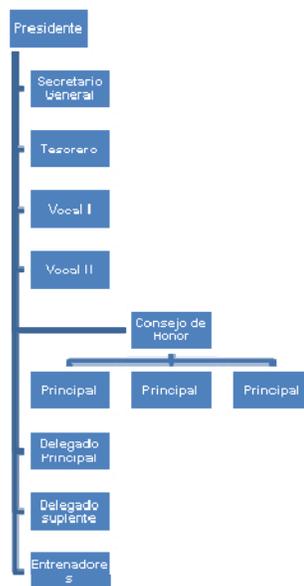


Fig. N° 11

Actividades de La Escuela Comunitaria de iniciación deportiva en Ajedrez

Horario Turno de la Mañana

Lunes	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo 10:25 a 11:35 am Nivel: III
Martes	Enseñanza Inicial de 10:45 a 11:35 am Nivel: I
Miércoles	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo 10:25 a 11:35 am Nivel: IV
Jueves	Enseñanza Avanzado 10:45 a 11:30 am Nivel: II
Viernes	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo 10:45a 11:35 am

Horario Turno de la Tarde

Lunes	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo de 3:35 a 5:30 pm Nivel: III
Martes	Enseñanza Inicial de 4:45 a 5:30 pm Nivel: I
Miércoles	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo de 3:35 a 5:30 pm Nivel: IV
Jueves	Enseñanza Avanzado de 4:45 a 5:30 pm Nivel: II
Viernes	Desarrollo de Entrenamiento Deportivo de 4:45 a 5:30 pm

El Entrenador

Funciones Básica y Específica

Duarte (2009) menciona que el término "entrenador" hace clara referencia al entrenamiento, fase en la que el deportista se prepara y adecua para disputar una prueba. A priori es lógico pensar que un deportista puede prepararse solo; sin embargo, el entrenamiento exige numerosos conocimientos que van más allá de la propia aptitud y adecuación físicas. Dado que esta preparación puede referirse a una única prueba o a una temporada donde se disputan varias de esas pruebas, en cuyo caso se deberán dosificar las sesiones y plantear distintos tipos de entrenamiento en función a las necesidades, la presencia del entrenador facilita, e incluso asegura, un nivel de competitividad óptimo. Además de la propia preparación física y técnica, el entrenador puede ejercer una labor psicológica, aportando un apoyo importante al deportista, sobre todo en competiciones de gran desgaste anímico. A nivel de equipos, un entrenador tiene, además, de las

funciones anteriores, el deber de elegir las estrategias y metodologías a determinar para que sus deportistas deban desarrollar la siguiente prueba deportiva, a fin de explotar sus mejores virtudes y reforzar sus defectos, así como, en su caso, contrarrestar al rival. Otras funciones, son las de observar y estudiar a los rivales, contratar y descartar deportistas o desarrollar entrenamientos específicos.

Personal de Mantenimiento

Son todas aquellas personas que día a día con su actividad humana garantiza la existencia de un servicio dentro de una institución por medio de una calidad esperada.

Obrero

Es aquel personal que realiza las actividades diarias de limpieza y orden dentro de las instituciones para garantizar la buena manutención de las mismas.

Programa de Ajedrez Para la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de la Escuela Monseñor Jáuregui

Duarte (2009) define el programa como una serie de instrucciones que indican cuáles son las tareas que se tienen que realizar para lograr un fin específico. Debe tener una estructura y organización determinadas, y quien lo ejecuta tiene que seguir una secuencia de acciones para que el resultado sea el deseado.

Sistema de Objetivos

Radica en conocer y aplicar los cuatro niveles de ajedrez como lo son: I, II, III, IV.

Objetivos Específicos

Niveles I Ajedrez Inicial:

Conocer y enseñar sobre los elementos del ajedrez; Elementos del tablero y las piezas. Columnas, filas, diagonales en el tablero, zonas del tablero, posición Inicial, movimientos de las piezas, capturas, el jaque, tipos de jaque.

Niveles II Ajedrez Básico:

Aplicar los principios y fundamentos básicos en el ajedrez. Las tres fases de una partida, reglas elementales, estructura de peones.

Niveles III Ajedrez Medio:

Ejecutar técnicas para el dominio y conocimiento del ajedrez en las situaciones de juego, utilizar el buen manejo del sistema algebraico, utilizar la teoría en la apertura y el final del juego, la capacidad para desarrollar estrategias y tácticas educadas en el medio juego. Reglamento del Ajedrez, el reloj, celadas, La iniciativa, estrategia y táctica.

Niveles IV Ajedrez Avanzado:

Adquirir conocimientos avanzados en ajedrez, por medio de la resolución de ejercicios de diferente índole y magnitud, concentración, aperturas, estrategias, tácticas. (Duarte 2009)

CAPITULO VI

LA EVALUACIÓN DEL PROCESO

Todo el proceso de creación y puesta en marcha de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez se desarrolló siguiendo las fases de planificación, ejecución y evaluación.

La primera fase empezó con la planificación de las actividades y estrategias a seguir durante el proceso de creación y puesta en marcha de la ECID, todo lo relacionado con el registro de la escuela ante FUNDEMER, su junta directiva, consejo de honor, entrenadores, atletas, la ubicación de la sede, la obtención de recursos materiales y deportivos, inauguración.

En la fase de Ejecución se procedió en primer lugar, a gestionar el espacio que serviría de sede para la ECID, presentando el proyecto a los directivos de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui, quienes consideraron apoyar el proyecto y ceder un espacio dentro de las instalaciones del Plantel para instalar la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez. Luego se comenzó con la organización de su Junta Directiva y Consejo de Honor, para lo que se realizó una asamblea el día 26 de Enero de 2009.

El siguiente paso fue el de seleccionar los estudiantes que integrarían la ECID, pues para efectos del registro de la escuela ante FUNDEMER, deben estar reflejados un mínimo de 15 atletas por club, aunque se debe recordar que la ECID brinda sus servicios a toda la población estudiantil de la Institución.

Posteriormente, se adquirieron diversos muebles como, mesas, sillas y parabanes para el acondicionamiento del Rincón del Ajedrez, y se diseñaron afiches, pancartas y figuras alusivas al deporte, para decorar.

El miércoles 26 de Noviembre del 2008 se inauguró la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, con un acto cultural, en donde se le hizo extensiva la invitación al Lic. Fidel Naval, asesor del proyecto, a la Lic. Elsi Dugarte y al Lic. Richard Lobo Coordinadores de Actividades y Juegos de la Mente de la Zona Educativa N° 14. Esta inauguración estuvo organizada según el siguiente programa:

- Himno de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.
- Himno de Venezuela.
- Palabras a cargo de la Directora del plantel Gregoria Escorches.
- Palabras a cargo de los coordinadores de actividades y juegos de la mente de la zona educativa N°14, Elsi Dugarte y Richard Lobo.
- Palabras del organizador, Fernando Molina.
- Baile Tradicional: La Burriquita.
- La Danza de los Aros.
- Inicio del torneo de Ajedrez.
- Premiación.

Al culminar el evento, se dio inicio al Torneo Inaugural de Ajedrez donde se contó con la participación de 62 jugadores provenientes de la Escuela Básica Teresa de la Parra, Escuela Básica Pozo Hondo, Escuela Básica Santa Eduvigis, Unidad Educativa Liceo Bolivariano El Salado, Escuela Básica 19 de Abril, Escuela Básica Los Guáimaras, y por supuesto la Escuela Básica Monseñor Jáuregui.

Dentro de la planificación elaborada se tenía pautado comenzar el torneo con la presentación del Ajedrez Viviente de la Unidad Educativa Liceo Bolivariano El Salado y con una exhibición de Esgrima, sin embargo, por diversas razones de causa mayor se suspendieron ambos eventos y se comenzó directamente con el torneo a las 10:00 am., culminando a las 3:00

de la tarde, resultando ganadores: en el 6to lugar Emmanuel Rivas de la Escuela Básica El Salado, en 5to lugar Hugo Rafael Quintero de la Escuela Básica Pozo Hondo, en 4to lugar Elimar Rojas también de la escuela básica Pozo Hondo, en 3er lugar Robinson Pérez de la Escuela Básica Los Guáimaros, en 2do William Uzcategui de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui y en 1er lugar Yonaiker Altuve.

Dentro de la logística del evento se contó con el aporte de diversas empresas privadas como la Clínica Ejido y Clínica Andina Mérida, quienes donaron franelas con el logo de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, las cuales fueron otorgadas a cada uno de los niños participantes en el torneo, Tintorería Maracaibo donó la premiación y la impresión de los certificados de participación, los Talleres Gráficos de la ULA, donaron 500 cartulinas para la elaboración de los certificados de participación para los niños, Jugos Montarulli aportó 150 refrigerios, y la Escuela Básica Monseñor Jáuregui colaboró con 150 almuerzos.

En cuanto al personal técnico, estuvo encabezado por el Profesor Franklin Vásquez, Presidente de la Asociación de Ajedrez del Estado Mérida y el Profesor Fernando Molina Organizador y Responsable del Evento.

Al finalizar el torneo, luego de haber realizado la entrega de medallas, certificados y franelas a los jugadores, el Coordinador de Actividades y Juegos de la Mente Lic. Richard Lobo, hizo una dotación de 10 tableros con sus respectivas piezas, 2 tableros murales y una colección de libros de Uvencio Blanco a la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui y las personas asistentes al evento, manifestaron su conformidad con el desenvolvimiento del mismo, pues se procuró brindar la mejor atención posible, tanto a los jugadores como a los docentes y al personal técnico participante.

CAPITULO VII

EVALUACIÓN DE LA ESCUELA DE AJEDREZ

Luego de haber realizado el diagnóstico en la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez (Creación y Puesta en Marcha en el Municipio Campo Elías) se participo con los atletas en los I juegos de Docentes del distrito N°3, en los juegos escolares en su fase municipal, en una simultanea organizada por la asociación de ajedrez del estado Mérida, y culminando con otra simultanea organizada por la zona educativa N°14 actividad realizada en el polideportivo del palmo donde participaron todos los integrantes de la selección de Mérida el día 28 de abril del presente año, se debe realizar una evaluación de grupo y del proceso, con el objeto de dar a conocer las fortalezas logradas y observar los errores cometidos, lo que nos permite conocer la percepción y expectativa que tuvieron los alumnos sobre las actividades realizadas, su rendimiento y resultados obtenidos durante el desarrollo deportivo.

Los métodos utilizados en la Creación de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez, permitió a los estudiantes con mas desarrollo en la disciplina brindar ayuda a los compañeros que se iniciaban en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que permitía al grupo relacionarse entre sí obteniendo un mejor desarrollo social colectivo, adquiriendo de manera individual y conjunta herramientas para desenvolverse en torneos, partidas amistosas individuales, y simultaneas.

Así mismo, se obtuvo una participación activa en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje consiguiendo mejorar metas personales y

académicas, a través de sus aportes, obteniendo resultados positivos a nivel individual.

De igual manera, es importante referir que la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez permitió demostrar las mejoras y los resultados obtenidos por los atletas en forma general, ya que también se realizaban actividades grupales que finalmente condujeron al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los atletas.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de haber creado y puesto en marcha la Escuela de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui se puede concluir que la creación permitió la masificación del ajedrez en el plantel, pues se logró observar el dominio e interés de los jóvenes al practicar la disciplina. Sin embargo para algunos al principio fue difícil y lento el proceso de enseñanza aprendizaje pero al final la gran mayoría consolido los objetivos establecidos en la ECID.

Al mismo tiempo, se debe destacar que los objetivos presentados por la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui fueron alcanzados, pues los educandos lograron desarrollar destrezas y habilidades de pensamiento, habilidades lógico matemáticas, lograron divertirse al jugar, jugaron con la técnica y reglamento indicados en cada torneo en el que se participó, lo que contribuyó con su preparación como atleta e individuo en formación.

Por otro lado, a parte de los entrenamientos deportivos que tuvieron los estudiantes, se deben mencionar las sesiones teóricas que se realizaron, en las que se analizaron los errores cometidos en los campeonatos jugados en las partidas jugadas entre compañeros y con atletas de otras instituciones.

La creación y puesta en marcha de la Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva de Ajedrez ofreció a los estudiantes la oportunidad de participar en una disciplina totalmente nueva y diferente ofreciendo oportunidades de desarrollo para los futuros atletas.

Además cabe destacar que en algunas competencias se logró realizar una grabación de las partidas y al final del torneo cada atleta podía analizar las jugadas y los errores cometidos. Cada atleta tenía la oportunidad de aportar ideas o realizar comentarios en las partidas analizadas.

Luego de haber desarrollado el proyecto es necesario señalar las siguientes recomendaciones:

- Ubicación de un espacio propio y delimitado para la ECID.
- Impartir talleres de capacitación para el personal de la ECID
- Incorporar en las sesiones actividades propuestas por los estudiantes, logrando una participación activa de todos los atletas.
- Planificar variedad de actividades físicas y lúdicas para evitar la monotonía en cada entrenamiento o desarrollo deportivo.
- Organizar mas actividades dirigidas al ajedrez donde se involucren niños, niñas, adolescentes, docentes, padres y representantes.

www.bdigital.ula.ve

REFERENCIAS

Álvarez, M. (2009). Sistema algebraico para la notación de partidas. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.oni.escuelas.edu.ar>. [Consulta: 2008, Febrero 10]

Blanco, U. (2007). ¿Por qué el ajedrez en las escuelas?. Venezuela: Zona Educativa

Blanco, U. (2004). Preajedrez. Venezuela: Zona Educativa

Blanco, U. (1999). Arbitraje del Ajedrez para docentes. Venezuela: Zona Educativa

Blázquez, D. (1986). La Inicialización Deportiva. [Documento en línea]. Disponible: <http://portal.educ.ar>. [Consulta: 2008, Febrero 17]

Cavallo, C. (2007). El 'juego ciencia' y enfoque sociológico. [Documento en línea]. Disponible: <http://portal.educ.ar>. [Consulta: 2008, Febrero 15]

Cardona, F (1996) Mitología del ajedrez. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com> [Consulta: 2008, Febrero 15]

Carrillo, A (1998). El maravilloso mundo del *ajedrez*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ajedrezdeataque.com> [Consulta: 2008, Febrero 17]

Carrillo, A (1998). El maravilloso mundo del *ajedrez*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ajedrezdeataque.com> [Consulta: 2008, Febrero 17]

Duarte, A. (2009). Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez, Creación y Puesta en marcha en la Escuela Básica Andrés Bello del Municipio Alberto Adriani del estado Mérida. Universidad de Los Andes

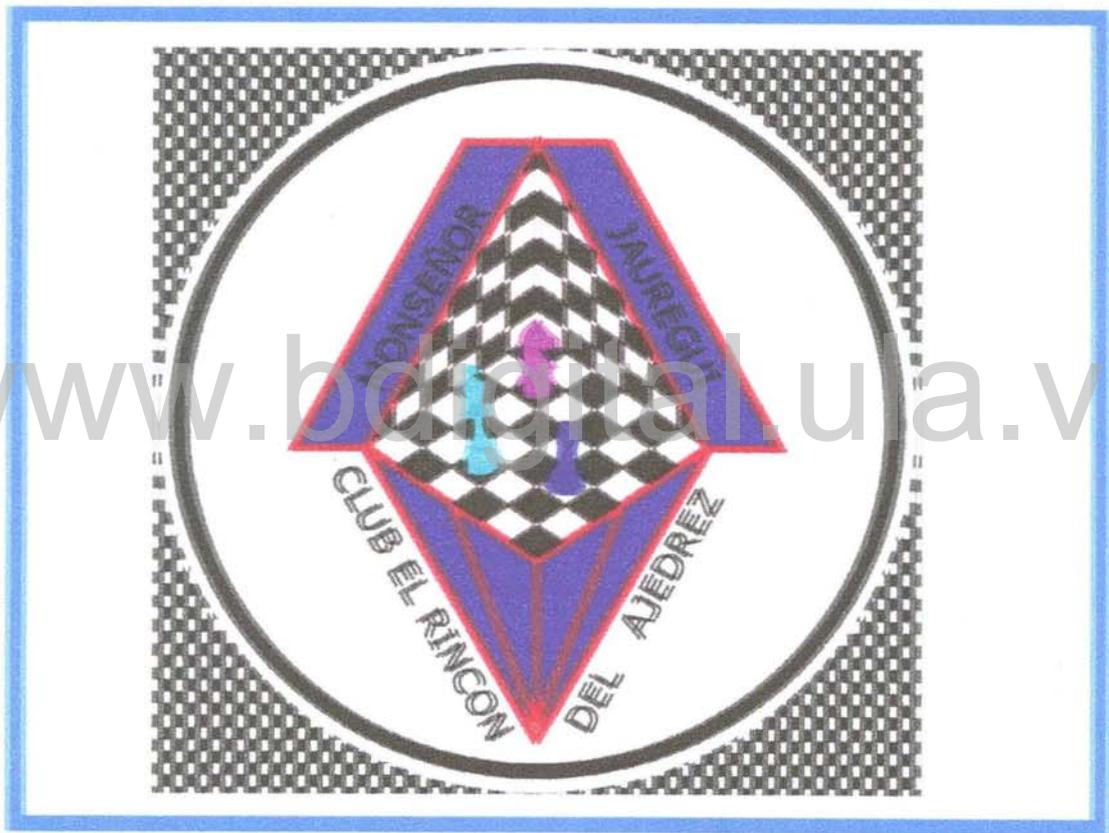
El Deporte Historia y Reglamentos Técnicos Tomo I. (1983) [Página Web en línea]. Disponible: http://www.Gobiernoenlinea.ve/Venezuela_depore3 [Consulta: 2009, Junio 21] páginas web sin autor.

- Fernández, J. (1965). La institución educadora. [Documento en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve>. [Consulta: 2009, Marzo 18]
- Fuentes, B. (2006). Enseñanza del ajedrez a distancia. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ilustrados.com/publicaciones> [Consulta: 2009, junio 15]
- Gareth, W. (1994). Jaque Mate. El ajedrez historia e iconografía de una pasión. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.ilustrados.com/publicaciones/ajedrez> [Consulta: 2009, junio 11]
- García, L. (2007). Ajedrez y Alzheimer. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.chessbase.com> [Consulta: 2009, junio 19]
- Guzmán, C. (1996). Tendencias innovadoras en educación Lógica Iberoamericana de Educación. La Ciencia y la Cultura. Colombia: Editorial Popular.
- Gaceta Oficial Número (2005). 38.172, de la República Bolivariana de Venezuela. Abril de 2005.
- García, G. (2005). Ajedrez y Psicología. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.periodicodome.com.ar> [Consulta: 2008, Junio 22]
- Giménez (2002). Ajedrez y movimientos especiales. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com.ar> [Consulta: 2009, abril 11]
- Gilmartin, S. (1973). A simulation of memory for chess positions. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.es.wikipedia.org/eltableroajedrez> [Consulta: 2008, Junio 22]
- Historia del Ajedrez en Venezuela. (1999). [Página Web en línea]. Disponible: www.sectormatematica.cl/ajedrez. [Consulta: 2008, Noviembre 19]
- Hernández, M. (2000). (1999). Iniciación deportiva [Página Web en línea]. Disponible: www.efdeportes.com/cl/ajedrez. [Consulta: 2008, Noviembre 19]
- Litwin, J. (1965). Evaluación y estadísticas aplicadas a la educación física y el deporte. [Documento en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve/books=fernandez> [Consulta: 2009, mayo 7]

- Lozano, J. (1992). Psicomotricidad. [Documento en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve>. [Consulta: 2009, Marzo 18]
- Ley Orgánica de Educación, (1980). Gaceta oficial N° 2635 extraordinario. Caracas: Ediciones Dabosan, C.A.
- Ordoñez, E. (2007). Reseña Histórica de la Escuela Básica Monseñor Jáuregui. Trabajo no publicado.
- Ponce, L. (1993). Tratado y práctica del ajedrez. [Documento en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve>. [Consulta: 2009, Marzo 18]
- Piñeyro, V. (2006). La verdadera historia sobre el origen del ajedrez. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.scribd.com.ve>. [Consulta: 2009, junio19]
- Pavia, V. (2000). Investigación y juego, reflexiones desde una práctica. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com/m>. [Consulta: 2009, mayo 5]
- Parlebas, P. (1986). Teoría de la acción motriz. [Documento en línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve>. [Consulta: 2008, Abril 23]
- Prieto, J. (1994). Dimensión social del deporte. [Documento en línea]. Disponible: <http://portal.educ.ar>. [Consulta: 2008, Junio 12]
- Sánchez, B (2002). El tratamiento de la iniciación deportiva en la revista 'Lecturas: Educación Física y Deportes. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd44/inic> [Consulta: 2009, junio 20]
- Solas, J. (1998). Iniciación deportiva, funciones hacia donde se puede orientar. En la revista 'Lecturas: Educación Física y Deportes. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.todonatacion.com/> [Consulta: 2009, junio 15]
- Vargas, F. (2009). Creación y puesta en marcha de una Escuela Comunitaria de Iniciación Deportiva en natación para el Municipio Andrés Bello. Universidad de Los Andes.
- Vogel, E. (1994). Deporte y Aprendizaje. [Documento en línea]. Disponible: <http://portal.educ.ar>. [Consulta: 2008, Junio 12]

ANEXOS

www.bodigitalula.ve



www.bolstal.ua.ve

**ESCUELA DE INICIACION
DEPORTIVA COMUNITARIA
DE AJEDREZ**

**AJEDREZ INICIAL
ÁREA: DEPORTIVA**

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
<p>CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES.</p> <p>AJEDREZ INICIAL</p>	<p>ELEMENTOS</p>	<p>EL TABLERO Y LAS PIEZAS: El tablero de ajedrez es bien conocido. Contiene 64 cuadros o casillas, alternativamente claras y oscuras (blancas y negras) formando un cuadrado de 8 casillas por lado.</p> <p>COLUMNAS: Se nombran con letras minúsculas de la (a) a la (h), comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.</p> <p>FILAS: Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.</p> <p>DIAGONALES: Una característica especial de las diagonales es que, a diferencia de las filas y columnas, están siempre formadas por casillas del mismo color.</p> <p>ZONAS DEL TABLERO:</p> <p>Centro. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales.</p> <p>Esquinas. Cada uno de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.</p> <p>Bordes. Las dos columnas y filas situadas el lado de las letras y números de notación.</p> <p>SITUACIONES PRÁCTICAS REALES: CON TABLEROS DE JUEGO.</p>	<p>REGISTRO DE PARTICIPACIÓN</p> <p>SEMANA-1</p>
<p>CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES.</p> <p>AJEDREZ INICIAL</p>	<p>POSICION INICIAL MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS</p>	<p>Las piezas son, como hemos dicho, los componentes del ejército de cada bando, y son de distinto color para cada uno de los dos jugadores: normalmente son blancas y negras.</p>	<p>SEMANA-2</p>
<p>CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES.</p> <p>AJEDREZ INICIAL</p>	<p>JAJUÉ AJEDREZ Y COMPUTADORAS</p>	<p>Se dice en tal caso que el Rey está en jaque (amenazado).</p> <p>Mi pequeño Fizt I</p>	<p>SEMANA-2</p>

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

ESCUELA DE INICIACION
DEPORTIVA COMUNITARIA
DE AJEDREZ

AJEDREZ BASICO
ÁREA: DEPORTIVA

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	OBJETIVO DEL JUEGO JAJUE MATE.	Capturar al rey del otro jugador. El principal objetivo en el ajedrez es hacer jaque mate al rey del oponente. Si se dan las condiciones necesarias, un rey y una torre se pueden mover simultáneamente en un movimiento de entoque. Algunas condiciones. Se dice que la partida esta en tablas cuando el rey del jugador al que le toca mover no se encuentra en jaque, y este jugador no puede realizar ningún movimiento permitido	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-3,4
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	ENFOQUE TABLAS. TABLAS POR ABOGALDO.		SEMANA-4,5
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	VALOR DE LAS PIEZAS. NOMBRE DE LAS PIEZAS	Es muy importante conocer el valor equivalente de las piezas, pues de este modo el jugador combinará mejor sus planes <ul style="list-style-type: none"> ↓ Rey = R ↓ Dama = D ↓ Torre = T ↓ Caballo = C ↓ Alfil = A Peón = No Tiene Letra.	SEMANA-4,5

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	ANALISIS ALGEBRAICA AJEDREZ Y COMPUTADORAS	Su principal objeto es divulgar y comentar las partidas de los grandes maestros; pero esto requiere lenguaje propio. Esto se ha conseguido con la adaptación de una nomenclatura, que puede ser algebraica. Mi pequeño Fritz II	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-6
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	DEFINICION DEL AJEDREZ. LEYENDA DEL AJEDREZ	LEYENDA DE SISSA Según se puede leer en antiquísimos documentos orientales, hace ya varios milenios reino sobre un vasto territorio de la india uno de los soberanos más ricos y generosos de su tiempo, el rey LADAVA.	SEMANA-7
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	ETAPAS DEL AJEDREZ	La fase inicial que puede comprender los primeros 10 o 15 movimientos. La fase intermedia del juego comienza cuando la mayoría de las piezas han abandonado su posición original. El final , en donde quedan pocas piezas y peones	SEMANA-7
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	REALIZACION DE LAS JUGADAS	La jugada es el movimiento de una pieza que realiza el jugador cuando es su turno. Dicha jugada debe ser conforme al reglamento, es decir debe ceñirse al movimiento de la pieza en cuestión, y no debe dar lugar a una situación donde el propio rey pueda ser capturado (es decir, dejar el propio rey en jaque).	SEMANA-7
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ BASICO	COMBINACION	Un tipo particular de maniobra táctica se conoce como combinación en donde uno de los bandos, muchas veces sacrificando material, fuerza al otro a realizar una serie de jugadas que depende de perder la partida.	SEMANA-7

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

ESCUELA DE INICIACION
DEPORTIVA COMUNITARIA
DE AJEDREZ

AJEDREZ MEDIO
ÁREA: DEPORTIVA

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>Maniobra Posicional: jugada o serie de jugadas que consiguen un objetivo inmediato recurriendo a mínimos grados de compulsión.</p> <p>Maniobra Forzada: jugada o serie de jugadas que consiguen un objetivo inmediato recurriendo a mayores grados de compulsión sin sacrificios.</p> <p>Juego Posicional: segmentos de partida en el que predominan las maniobras posicionales, caracterizado por una lenta acumulación, mantenimiento y transformación de mínimas ventajas.</p> <p>Juego Combinatorio: momentos de la partida en los que predominan las maniobras forzadas y las combinaciones, caracterizado por complejas escaramuzas y apremiantes desenlaces.</p> <p>Recursos Tácticos: relacionados con los grados de compulsión, representan las acciones primarias del juego y permiten la construcción dialógica básica de la partida (jugada, amenaza, cambio, sacrificio, jaque, amenaza de mate).</p> <p>Elementos Tácticos: acciones, interrelaciones y/o figuras típicas y especiales de cada pieza, o de un tandem de piezas, que multiplican su valor relativo o disminuyen el de las piezas rivales (ataque doble, clavada, figuras de mate y ahogado, coronación, entre otros).</p> <p>Motivos Posicionales: vislumbres de la situación sobre el tablero que sugieren maniobras posicionales y orientan los planes de acción.</p>	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-8
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>La estrategia es uno de los fenómenos que no solo se circunscribe a la guerra, la economía y el deporte, sino que se manifiesta constantemente en cualquier contexto social.</p> <p>Consideramos <i>estrategia</i> en ajedrez la planificación y consecución secundaria de los objetivos generales de una partida.</p>	SEMANA-8,9
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>La táctica es el conjunto de componentes que se integran para satisfacer toda una serie de situaciones durante los enfrentamientos.</p>	SEMANA-8,9

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>Típica formación del erizo</p> <p>El Gambito Volga es un tipo de apertura jugada con negras</p> <p>La súper estudiada Apertura Italiana</p> <p>La Apertura Española</p> <p>El sistema Coile</p>	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-9,10
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>La Defensa Clásica</p> <p>La Defensa Siciliana</p> <p>La Defensa Pirc</p> <p>La Defensa India de Rey</p>	SEMANA-9,10
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>Se emplea un reloj de ajedrez normal para limitar la duración de la partida.</p> <p>El reloj de ajedrez consiste en un doble cronómetro que mide el tiempo que cada jugador tarda en pensar sus jugadas.</p>	SEMANA-10
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>Se conoce como Partida blitz o relámpago</p> <p>Se conoce como Partida rápida (o erróneamente llamada semi-rápida)</p> <p>Se conoce como Partida lenta:</p>	SEMANA-10
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO		<p>Peones Encadenados, Peones Doblados, Peones Colgantes, Peón Aislado, Libre, Pasado, Alejado, Bala, Retrasado, Bloqueado.</p>	SEMANA-11

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	TEORÍA DEL FINAL	reyes y peones peón –torre Alfil vs. caballo Rey vs. Rey y peón. (Casillas decisivas).	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-11
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	TORRES. DOBELADAS	Torre en 7ma.-mejor torre.	SEMANA-11
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	JACQUE MATE AJEDREZ Y COMPUTADORAS.	Mate con 2 alfiles Mate de alfil y caballo. Jugadas magistrales.	SEMANA-12
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	REGLAMENTACIÓN DEL AJEDREZ.	Las Leyes del Ajedrez de la FIDE legislan el juego sobre el tablero. El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez las cuales fueron adoptadas en el 71º Congreso de FIDE en Estambul (Turquía) en Noviembre del 2000 y que entrarán en vigencia a partir del 1º de Julio de 2001 hasta el 30 de Junio del 2005.	SEMANA-12
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	ATAQUE AL REY LA PARTIDA TERMINADA	Rey en el Centro Gana la partida el jugador que da jaque mate al rey rival con una jugada legal. Esto termina inmediatamente la partida, con tal que el movimiento que ha producido la situación de jaque mate haya sido legal. Gana la partida el jugador cuyo rival declara que abandona. Esto termina inmediatamente la partida.	SEMANA-12,13

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

ESCUELA DE INICIACION
DEPORTIVA COMUNITARIA
DE AJEDREZ

AJEDREZ AVANZADO
ÁREA: DEPORTIVA

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	CELADAS	Una celada, en ajedrez es por definición, una estrategema o trampa tendida con sutileza y disimulo.	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-14
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	CELADAS EN LAS APERTURAS	En esta entrada veremos lo grave que puede ser para el conductor de piezas negras jugar a "espejo"	SEMANA-14
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	EL PROCESO DE RAZONAMIENTO EN AJEDREZ (CONCENTRACION)	Debemos crear en los seleccionados las siguientes disciplinas de razonamiento. Después de la jugada de su oponente, deben preguntarse a sí mismos: ¿Qué jugaría si tuviera el turno de nuevo? ¿Por qué hizo su última jugada? ¿Cuáles son todas las jugadas que él puede hacer que antes no podía?	SEMANA-14
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	TIPOS DE CENTROS	I) El centro ortodoxo II) El centro ortodoxo contra el fianchetto III) El Centro Yugoslavo contra el Fianchetto	SEMANA-15
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	EL CENTRO BLOQUEADO Y LOS ENROQUES HOMOGÉNEOS	La presencia del bloqueo del centro y de los enroques homogéneos hace intuir que la partida podría desarrollarse según un esquema de ataque y contra-ataque	SEMANA-15

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	VALOR RELATIVO DE LOS TREBEJOS	Antes de entrar en el detalle de la táctica y estrategia ajedrecísticas, se debe comprender el valor de cada una de los trebejos. El potencial de un jugador depende en principio de la relación del material, las piezas y peones, que posee, y las que posee su contrario.	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-15
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	TEORÍA DE LA APEFTURA	Clasificación de Aperturas Enciclopedia e Informador.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	SACRIFICIO	Considerar los factores positivos del sacrificio y la forma de explotarlos.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	DEFENSA PASIVA Y ACTIVA	El Contra Ataque.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	TEORÍA DE FINALES	Con piezas menores.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	FINALES DE TORRES. ERRORES PSICOLÓGICOS.	Finales de Torres. Errores Psicológicos.	SEMANA-17

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez

Contenidos	Estrategias	Actividades	Instrumentos TIEMPO
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	VALOR RELATIVO DE LOS TREBEJOS	Antes de entrar en el detalle de la táctica y estrategia ajedrecísticas, se debe comprender el valor de cada una de los trebejos. El potencial de un jugador depende en principio de la relación del material, las piezas y peones, que posee, y las que posee su contrario.	REGISTRO DE PARTICIPACIÓN. SEMANA-15
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ MEDIO	TEORÍA DE LA APEFTURA	Clasificación de Aperturas Enciclopedia e Informador.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	SACRIFICIO	Considerar los factores positivos del sacrificio y la forma de explotarlos.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	DEFENSA PASIVA Y ACTIVA	El Contra Ataque.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	TEORÍA DE FINALES	Con piezas menores.	SEMANA-16
CONTROL Y DOMINIO DE DISTINTAS ACCIONES. AJEDREZ AVANZADO	FINALES DE TORRES. ERRORES PSICOLÓGICOS.	Finales de Torres. Errores Psicológicos.	SEMANA-17

Fuente: Duarte, A (2009) Escuela de Iniciación Deportiva Comunitaria de Ajedrez



www.bdigital.ula.ve



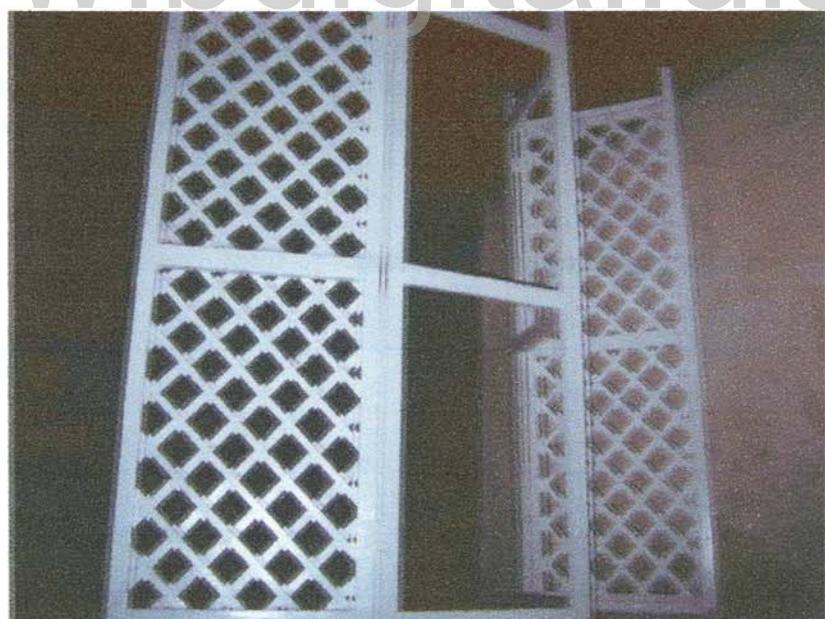
Reconocimiento-No comercial-Compartir igual



www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve