

**EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL
DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES EN LOS NIÑOS
DE 3 AÑOS DEL CEI. RAFAEL NARVÁEZ CADENILLAS, DEL
DISTRITO DE TRUJILLO, AÑO 2012.**



Alumna Sughey Milagros Cabrera Uceda.

Alumna: Thalia Sussani Calderón Mantilla.

Curso de Seminario de tesis 2012

Docente: Aurelio Arroyo Huamanchumo.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad Problemática

La educación es fundamental a la hora de conseguir una serie de hábitos de vida. Desde que somos pequeños la educación tiene un papel importante en nuestra vida, y por ello es necesario que sea la correcta. Al transcurrir los años el proceso educativo ha tenido ciertos cambios los cuales han ido evolucionando de acuerdo a los cambios de la sociedad, se puede mencionar que en el siglo XVII la educación tradicional fue una educación o que tenía como base la idea de que el alumno es un adulto en miniatura, y que por eso la escuela tiene que integrarlo lo más rápido posible al mundo del adulto. Estos métodos pueden resultar abstractos, esquematizados y verbales. Los principios de la didáctica tradicional como la simplicidad, el análisis, la progresividad, el formalismo, la memorización, la autoridad, y la emulación; sus métodos clásicos son el expositivo y el interrogativo, formaban parte de su rutina en la escuela y es así donde el niño memoriza conceptos que no son incorporados a su vivencia ni a su experiencia. Ya en el siglo XXI aparece una nueva propuesta de escuela nueva o escuela activa

donde el alumnos se ve favorecido ya que esta escuela propone para la educación una nueva concepción en donde se concibe al alumno como un ser funcionalmente idéntico al adulto, pero radicalmente diferente en lo que se refiere a su mentalidad. En la escuela se orientará a los niños para que, a través de un proceso natural y continuo, desarrollen con la guía de los profesores, sus actitudes. Los métodos activos parten del supuesto de que el individuo es un ser en desarrollo. Si tomamos como punto de partida al alumno, se busca estimular sus esquemas mentales mediante las experiencias inmediatas y su vivenciación. Al comparar la escuela tradicional con la escuela activa nos damos cuenta que el niño se ve favorecido con esta última ya que la vivenciación y la interacción con su entorno son piezas fundamentales de una buena educación. El alumno no puede memorizar una clase de física sin ponerla en práctica, las experiencias que tenga con la práctica van ayudar a que el aprendizaje que obtuvo se conserve en su mente. Lo mismo que no les podemos indicar al niño cuál es su derecha y su izquierda si antes no vivencia primero con su cuerpo, no podrá tener un concepto claro de direcciones y ubicación en su espacio.

En la actualidad vemos que los centros educativos iniciales su premisa principal es la de que el niño aprenda a través de las experiencias enriquecedoras, pero estos e da mayormente en los centros educativos iniciales particulares, ya que en lo nacionales aun vemos a profesoras que no se adecuan a la nueva escuela y siguen utilizando metodologías que no benefician a los niños y esto se debe a que las docentes que trabajan para el estado son personas mayores de 50 años aproximadamente, las cuales fueron educadas bajo una educación tradicional donde el profesor solo imponía y el alumno solo recepcionaba información, creándose así un círculo vicioso que solo perjudica al educando.

Según Blanco Mayor Carmelo (1992:24)

Cuando la enseñanza denominada tradicional, sale de la rutina memorística, piensa que la necesidad más importante era enseñar a los estudiantes habilidades para el estudio, entendidas estas como habilidades para superar los exámenes, en lugar de ayudar para mejorar el aprendizaje, o enseñar que tienen que pensar los estudiantes y no como pensar.

Hoy día se considera como necesidad fundamental que los estudiantes aprendan como pensar y no que pensar. El contenido es importante, pero solamente se llegará a saber que pensar, si previamente se aprende como pensar

La enseñanza tradicional veía el conocimiento como algo independiente del pensamiento que lo genera, lo organiza y lo aplica, la educación moderna sabe que todo conocimiento o contenido es generado, organizado, analizado y sintetizado por el pensamiento. El conocimiento sin el pensamiento es ininteligible, es significativo. No se puede pensar sin el conocimiento, pero no todo conocimiento es significativo y útil.

Tradicionalmente un buen estudiante es el que posee un mayor número enciclopédico de datos, el mejor banco de datos. La educación moderna considera un buen estudiante al que posee un mayor recurso de estrategias, de procesos de pensamiento más que un cúmulo de hechos aislados.

La educación tradicional considera que el conocimiento puede ser transmitido de una persona a otra de forma didáctica, diciéndole, contándolo. Modernamente se cree que el conocimiento, la verdad, no pueden ser transmitidos de una persona a otra verbalmente, que un profesor no puede dar a un estudiante directamente lo que él ha aprendido, sino que lo único que puede hacer es facilitar las condiciones necesarias para que los estudiantes aprendan por sí mismos, por medio del descubrimiento o ayudándoles a pensar a sí mismos.

El hombre desde que está en el vientre de su madre requiere de un espacio, el cual es considerado como el espacio anatómicamente perfecto, "una burbuja" en la cual se prepara para salir al mundo. Es por eso que para el hombre, el espacio donde él se va a desarrollar es importante y vital para su desenvolvimiento, el reconocimiento de su espacio lo va adquiriendo a través de las experiencias que el hombre tenga mediante percepción, ya que la noción espacial del ser humano está ligada a la noción de las cosas, es decir cuando el hombre observa a su alrededor se da cuenta que hay un mundo por explorar, y que los objetos, personas, animales, etc. están incluidos en ese mundo, a medida que el ser humano crece se ve en la necesidad de interactuar con su ambiente y con todo lo que hay en él (objetos, personas, animales), y para poder lograrlo es necesario que realice desplazamientos para poder llegar a su objetivo. Además la interacción con su cuerpo es necesaria ya que este será el eje de referencia de las direcciones, es decir hacia donde se dirige. Cabe recalcar que si el hombre no tuviese una noción espacial estable, las observaciones que este haga no serían perfectas ni mucho menos adecuadas, lo cual haría difícil su desarrollo y supervivencia ya que hay objetivos inmediatos y primordiales que se debe satisfacer, como la alimentación que parte del hecho más sencillo y simple, de ubicarse en el espacio para llegar a su objetivo que quizá puede ser una manzana, pero tener una noción de espacio en sí nos ayuda y es base para distintos aprendizajes en distintas disciplinas como en las ciencias, las artísticas, los deportes, siendo este último de gran necesidad. Es por eso que si el hombre no adquiere una noción de espacio entonces estaría perdido ya que es vital para su desarrollo.

Según Da Fonseca Vítor (1998:214)

La importancia de una noción espacial estable es vital en la medida en que es por medio del espacio y de las relaciones espaciales, como observamos las relaciones entre cosas y objetos en nuestro desarrollo. Podemos observar tales relaciones en la medida en que las podemos localizar en el espacio y mantenerlas en esa relación espacial mientras las observamos. Si en vez de un mundo espacial estable tenemos un mundo espacial inestable, las observaciones que hacemos de tales relaciones no son perfectas ni adecuadas, por eso también no podemos hacer comparaciones precisas entre diversos objetos o figuras. La percepción de la forma, de sus estructura, composición y constancia es, por este hecho, igualmente dependiente de la noción espacial estable, noción edificada a partir de estos datos vestibulares, táctilo- kinestésicos y posturales también estables. Sin mantenerse las relaciones estables, las observaciones de los elementos y los detalles, no pueden operarse convenientemente, surgiendo inevitablemente los desórdenes perceptivo- espaciales. Sin la preservación de relaciones no es posible observar semejanzas o diferencias y sin estos datos el desarrollo cognitivo está comprometido.

La capacidad para estructurar y organizar el espacio es esencial para cualquier aprendizaje. Básicamente, implica la elaboración de un concepto a partir de los datos visuales y táctilo Kinestésicos integrados, que constatan nuestra posición en el espacio, que constituye el inmenso contenido de nuestra motricidad.

La educación de la percepción del espacio es primordial para el niño en lo referente a su motricidad, a su desarrollo intelectual y afectivo, y sobre todo en lo referente a la relación con sus aprendizajes escolares (lectura, escritura). Tal educación de la percepción del espacio supone una relación entre el cuerpo y el medio exterior. De esta forma, debemos llegar a la idea de percepción del mundo en su totalidad, una percepción espacial cuyo término de referencia es el cuerpo.

La adquisición de la espacialidad debe correr paralela a la maduración corporal y no puede desarrollarse de forma aislada, pues hasta que no conozca las partes esenciales del cuerpo (esquema corporal), no podrán situarse delante, detrás, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, es un proceso por el cual el niño va pasando poco a poco de acuerdo a su maduración. Al inicio El niño percibe el espacio acorde con sus propias dimensiones; La percepción del espacio es tal como la piensa y no como la ve; La lateralización presenta dificultad, teniendo en cuenta que en principio el niño no es capaz de aprehender el espacio en sus dimensiones reales ni en su significación verdadera, no sabe representarlo ni analizarlo. Esta noción de espacio se va desarrollando poco a poco con las experiencias que este tenga, las cuales le van a servir de base para sus demás aprendizajes. Es decir cuando el niño adquiere una noción de espacio estable entonces podrá desempeñarse con éxito no solo en las distintas disciplinas si no también su vida, por ejemplo al leer y escribir sabrá que hay un orden: de izquierda a derecha o al practicar algún deporte o una danza y posteriormente en la educación primaria.

Según Lleixa Arribas Teresa (2004:87)

Al inicio al niño no es capaz de distinguir su cuerpo del entorno, no tiene conciencia de hasta dónde llega el y donde empieza el resto del mundo. Pensemos ahora en el adulto que es capaz de apreciar distancias, de entender perspectivas, de imaginarse un espacio desde un punto de vista distinto a aquel donde se encuentra, de estructurar, en resumen el espacio que lo rodea. Desde nuestro niño hasta nuestro adulto hay un enorme abismo, que el niño deberá superar poco a poco, ayudado por la maduración del sistema nervioso y sobre todo por las experiencias vividas.

En la I.E.N “Alfredo Pinillos” hemos visto que la metodología tradicional hace inadecuado el aprendizaje de las nociones espaciales en los niños de tres años de edad, ya que los niños no gozan de oportunidades que le

permitan vivenciar con su entorno y con su propio cuerpo y no tienen un contacto directo con la realidad dificultándose así que el niño no tenga una noción estable de espacio. Dicho problema se debe a que los niños muestran desinterés, falta de atención y concentración durante la clase de la docente ya que en su metodología no aplica el juego y otros métodos con los cuales captar la atención de los niños; además la docente no les brinda oportunidades necesarias para enriquecer sus experiencias, generalmente su espacio de aprendizaje es solo el salón.

Según el Ministerio De Educación (2000:78)

En todas las actividades de la vida cotidiana y en las relaciones que se establecen con el entorno, desde el inicio de la vida, interviene el “cuerpo”.

A través de la vivencia de su cuerpo, el niño se acerca al conocimiento, es decir él piensa actuando y así va construyendo sus aprendizajes, por eso necesita explorar y vivir situaciones en su entorno que lo lleven a un reconocimiento de su corporalidad y al desarrollo de su autonomía en la medida que pueda tomar decisiones sobre su actuar en el mundo inmediato. El placer de actuar le permite construir una imagen positiva de sí mismo y potenciar los recursos corporales que posee.

1.2. ANTECEDENTES

Luego de haber consultado diferentes fuentes bibliográficas, hemos encontrado los siguientes informes de investigación que a continuación presentamos:

De Juárez Avalos Elva, Yupanqui Guevara Yanet Elizabeth; tesis “Influencia del programa psicomotriz en el aprendizaje de las nociones espacio-temporales en los niños de 4 años de la institución educativa “Mi pequeño

mundo” del distrito de Víctor Larco- Buenos Aires Sur Barrio N° 2 Año 2008”. Establecieron las siguientes conclusiones:

- a) Los educandos de acuerdo al pre test, tuvieron diferencias en el indicador de A VECES en un 47.96% en el conociendo en sus nociones ESPACIO-TEMPORALES
- b) Los educandos según el post test, lograron mejorar significativamente el conocimiento de sus NOCIONES ESPACIO TEMPORALES en casi el 100%

De Castillo Guevara Mónica Desiret, Grijalba Moreno Fanny Verónica, Solano Solano Liliana Margot; tesis Programa de bailes modernos “FAMOLIC” y el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de 5 años del C.E.I Virgen de Fátima del distrito La Esperanza – Trujillo en el año 2001. Establecieron las siguientes conclusiones:

- a) La presente investigación se desarrolló con el propósito de aplicar el programa “FAMOLIC” basado en el baile moderno para mejorar las nociones espaciales en los niños de 5 años del C.E.I. “Virgen de Fátima” del Distrito de la Esperanza – Trujillo.
- b) Existe diferencia significativa entre el promedio obtenido en el pre-test (29.2) con el promedio obtenido en el post-test (50.4) del grupo experimental, lo que nos permite afirmar que la aplicación de un programa de bailes modernos “FAMOLIC”, desarrolla en elevada medida las nociones espaciales de los niños de 5 años del C.E.I “Virgen de Fátima”.

De Castillo Johanson Sheila Anna Karina, Garrido Ruiz Ana Betsy; tesis Programa “SHAANA”, basado en Actividades Lúdicas para mejorar las

nociones espaciales en niños y niñas de 5 años del C.E. “Gustavo Eiffel”.
Establecieron las siguientes conclusiones:

- a) La presente investigación se desarrolló con el propósito de aplicar el programa “SHAANAA”, basado en actividades lúdicas para mejorar las nociones espaciales en los niños y niñas de 5 años del C.E.I.P “Gustavo Eiffel” de la ciudad de Trujillo.
- b) Existe diferencias significativa entre el promedio obtenido en el Pre- test (19.1) con el promedio obtenido en el post test (29.75) del grupo experimental lo que nos permite afirmar que la aplicación del programa “SHAANA” desarrolla en elevada.

1.3. JUSTIFICACIÓN

- ✓ El presente trabajo de investigación se justifica porque en las prácticas profesionales encontramos que las docentes no aplican o desarrollan las nociones espaciales de una manera eficiente y dinámica.
- ✓ Para que los niños y niñas de 3 años de este centro educativo inicial “Alfredo Pinillos” mejoren las dificultades que presentan en los siguientes aspectos:
 - Tienen dificultad para establecer relaciones espaciales propias de su entorno, tales como: Direcciones: delante de – detrás de, Posición: dentro de – fuera de, Distancia: cerca de – lejos de.
 - Presenta dificultad en comunicar las relaciones espaciales propias en su entorno tales como: Direcciones: delante de – detrás de, Posición: dentro de – fuera de, Distancia: cerca de – lejos de.
 - Presenta dificultad en reconocer la importancia que implica orientarse en el espacio

- ✓ Con el presente trabajo de investigación pretendemos que las docentes, estudiantes y padres de familia clarifiquen la importancia del desarrollo de las nociones espaciales para su supervivencia.
- ✓ Esperamos que con el presente trabajo de investigación les sirva como guía a los docentes, padres de familia y estudiantes de la carrera de Educación Inicial aplicándolo en sus respectivos centros educativos de una manera adecuada respetando la evolución madurativa de cada niño.

1.4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿En qué medida el uso del juego del ajedrez ayuda a mejorar las nociones espaciales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Rafael Narváez Cadenillas?

1.5. HIPÓTESIS

H_A= Al aplicar el uso del juego del ajedrez como herramienta pedagógica mejorará significativamente las nociones espaciales de los niños y niñas de 3 años de edad del CEP. Rafael Narváez Cadenillas.

H₀= Al aplicar el uso del juego del ajedrez como herramienta pedagógica no mejorará significativamente las nociones espaciales de los niños y niñas de 3 años de edad del CEP. Rafael Narváez Cadenillas.

1.6. OBJETIVOS

A. Objetivos Generales:

Determinar si el uso del ajedrez ayuda a mejorar las nociones espaciales en los niños y niñas de 3 años del jardín “Rafael Narváez Cadenillas”

B. Objetivos Específicos:

1. Determinar cuál es el nivel de conocimiento que tiene en las nociones espaciales los educandos de 3 años de la I.E.P Rafael Narváez Cadenillas antes de aplicar la investigación.
2. Demostrar que la aplicación del juego de ajedrez mejora el conocimiento de las nociones espaciales de los niños de 3 años de la I.E.P Rafael Narváez Cadenillas.
3. Proporcionar información didáctica a los docentes, estudiantes de formación magisterial, padres de familia e interesado que el juego del ajedrez ayuda a mejorar las nociones espaciales de los niños y niñas de educación inicial.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. PLANTEAMIENTO TEÓRICO DEL AJEDREZ

1.1.1. Definición de ajedrez:

Según Segura Johan (2006:17) nos explica: Presenta una lucha de ideas una batalla intelectual entre dos bandos, que pueden crear con sus jugadas verdaderas obras de arte.

Por su carácter lúdico y formativo el ajedrez es un juego muy recomendable para niños de edad preescolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos.

El ajedrez también desarrolla la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además gracias a su poder pedagógico favorece su razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa el análisis y la toma de decisiones.

1.1.2. **Objetivo del juego de ajedrez : Según Guevara Estanislao M. (2006:8) :** Consiste en “rendir al rey enemigo”, lo que en el ajedrez se denomina “jaque mate”. Para lograrlo, todas las piezas se moverán sobre el tablero atacando a las piezas enemigas o defendiendo a las propias con el único objetivo de acorralar al rey del bando contrario y darle jaque mate.

Quien logre dar jaque mate al rey enemigo es el ganador de la partida

1.1.3. **Elementos para el juego de ajedrez**

El tablero de Ajedrez: Según Segura Johan (2006:19)

En el campo de batalla el tablero de ajedrez es el campo de batalla donde se desarrolla la lucha entre los dos contrincantes. La representación gráfica de tablero se llama diagrama.

El tablero es un cuadrado dividido en sesenta y cuatro cuadros llamados casillas. La mitad de esas casillas son claras y se llaman casillas blancas y la otra mitad de color oscuro y en lenguaje ajedrecístico se dice que son casillas negras.

a) La colocación del tablero

Una partida de ajedrez la disputan dos contrincantes o jugadores que se colocan uno delante del otro, cada uno situado en cada lado del tablero, de tal manera que la casilla de la esquina inferior derecha tiene que ser blanca.

b) Características de un tablero de ajedrez:

Según Kidder Harvey (2005:16)

➤ **Las filas:** Se llaman filas a las ocho líneas que van de un lado al otro dentro del tablero en sentido horizontal.

- **Las columnas:** Las líneas de casillas verticales mirando el tablero desde el punto de vista de los jugadores reciben el nombre de columnas, en total hay ocho columnas.
- **Las diagonales:** Son las líneas de casillas del mismo color que se encuentran unidas por sus vértices. Existen, pues, diagonales de casillas blancas y diagonales de casillas negras.
- **El flanco de rey y el flanco de dama:** Es interesante hacer una última división del tablero en dos alas o flancos (el rey y el de la dama).

Las fichas de ajedrez

- a) **Características de las fichas del ajedrez: Según Kidder Harvey (2005:22)** La conforman las piezas y los peones. Ambos bandos, es decir, tanto las blancas como las negras. Tienen un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.
- **Peones:** Son los siervos, los jornaleros, los pobres. Hay ocho peones. También pueden hacer presión en el ataque, infligir pérdidas aplastantes, e incluso pueden finalizar el combate capturando al rey.
 - **Torre:** Es la fortaleza, el refugio, el hogar, se identifica con facilidad porque se ve exactamente como una torre. Hay dos torres.
 - **El caballo:** Representa al único soldado profesional. Hay dos caballos
 - **Alfil:** La parte superior de la pieza se parece al sombrero usado por los dignatarios episcopales y que se llama mitra. Hay dos alfiles.
 - **Dama:** Es evidentemente toda una señora, tiene la combinación más poderosa en el tablero por lo mismo solo hay una dama.
 - **El rey:** La realeza, la autoridad indiscutible y, lógicamente la pieza más alta en el tablero,

El rey está bien defendido por sus súbditos, ya que su captura significa la pérdida de su reina.

1.1.4. **Desarrollo del juego del Ajedrez: Según Soutullo Miguel (2000:21)** Básicamente la partida de ajedrez se divide en tres partes: la apertura, el medio juego y el final. Si bien están unidas y no es fácil diferenciar cuándo termina una y empieza a la otra, tienen ciertas características que lo hacen particulares.

La apertura: Es la primera parte de la partida, al cual ambos adversarios desarrollan sus piezas disponiéndolas para el ataque y la defensa. Lo que nos interesa es que el docente maneje dos conceptos fundamentales que se manifiesten en la apertura y que son:

Desarrollo: Consiste en el uso de las piezas para ponerlas en acción. En otras palabras, sacarlas de su casilla original y ubicarlas en otras que les permitan atacar o defender según sea la intención del jugador.

La centralización : El otro es el dominio del centro uso de las piezas como objetivo dominar más espacio que el adversario. Y aún más importante dominar el centro del tablero: sea el pequeño centro (las casillas d4, d5, e4, e5) como el ampliado (incluye las casillas adyacentes). El dominio del centro puede ser:

Ocuparlo con peones (Ejem: d4ye4) cuyo avance haga retroceder a las piezas del rival.

Ocuparlo con piezas (caballos o alfiles) que se movilicen rápido hacia el lugar del ataque. Esto suele ser poco estable ya que las piezas pueden ser desalojadas con facilidad por el enemigo.

Controlar el centro con peones (Ejem: en c3) o con piezas alejadas (Ejem: un alfil en g2 domina e4 y d5)

Final : Última faz de la partida, que se produce cuando, no obteniendo decisión en el medio juego, se llega a una posición simplificada (con pocas piezas).

2.2.PLANTEAMIENTO TEÓRICO DE NOCIONES ESPACIALES

2.2.1. Definición de nociones espaciales

Cuerpo de Maestro (2003:87) nos dice: El desarrollo de las nociones espaciales comienza con la construcción de una multiplicidad de espacios (bucal, visual, táctil), los cuales están centrados en los movimientos y actividades propias, y son, por tanto, solidarios con la construcción de los objetos. Al final del primer año se configura un espacio general que comprende a todas las demás nociones espaciales y que caracteriza las relaciones de los objetos entre sí, incluyendo el propio cuerpo. Desde las nociones espaciales más elementales (arriba/abajo, delante/detrás) hasta las más complejas (izquierda/derecha) el niño tiene que ir representando su cuerpo en el espacio circundante donde transcurre su vida y, progresivamente, es capaz de organizar su acción de función de nociones topológicas (cerca/lejos, dentro/fuera). Puede decirse que el espacio se denomina antes en el terreno de la acción que en el de la representación.

La culminación de la construcción espacial suele darse al final de las operaciones concretas con la coordinación de movimientos propios respecto a objetos en movimiento y de éstos entre sí (lo cual implica el dominio de relaciones métricas y proyectivas).

2.2.2. Requisitos para desarrollar una buena noción de espacio:

Según Conde J. (2001:75)

Orientación Espacial : Nos sirve para saber cómo está localizado nuestro cuerpo con respecto a la posición de los objetos, como para localizar esos objetos, como para localizar esos objetos en función de donde estamos situados nosotros.

Estructuración Espacial: Permite saber cómo está estructurado del espacio a partir de diversas categorías de relaciones espaciales que nos dan la percepción de vecindad, separación, orden, sucesión, entre objetos, relación topológica permitiendo situar los objetos o los elementos de un mismo objeto con relación a los demás, coordinar los objetos entre sí, en relación con un sistema o unas coordenadas de referencia, implicando poner en juego medidas de longitud, volumen y superficie.

Organización espacial: Permite al niño organizar el espacio permitiendo de la orientación y estructuración espacial y se basa en la vivencia motriz y perceptiva inmediata que el niño posee del espacio sus edades iniciales (0 y 7 años) y en su capacidad de analizar estos datos perceptivos inmediatos con profundidad, elaborando relaciones espaciales de mayor complejidad (7 años en adelante)

III. MATERIALES Y MÉTODOS:

3.1. MATERIAL:

a. **Prueba:** La prueba que se utilizó para evaluar nociones espaciales en los niños de 3 años de edad, estuvo estructurada de la siguiente manera:

Consta de doce ítems los cuales evaluará las siguientes nociones espaciales debajo de, delante de, detrás de, dentro de, fuera de, cerca de, arriba de, un lado, lejos de, encima de, fuera de, dentro de, centro de teniendo cada ítem un valor de 2 puntos.

Nos servirá como pre test para conocer cuál es la noción de espacio que presentan los niños, materia de nuestra investigación.

Como post test servirá para conocer si la aplicación del juego del Ajedrez ha mejorado las nociones espaciales de los niños.

Siendo el puntaje total de esta prueba 24 puntos.

b. Programa basado en el juego de ajedrez para el desarrollo de nociones espaciales:

El juego de ajedrez e estará basado para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 3 años de edad, se ejecutará en un periodo de 3 meses, el cual se realizará a través de 20 sesiones de aprendizaje.

Las nociones espaciales se consideran como una de las condiciones humanas importantes, ya que permite que el hombre se ubique en el espacio, se puede decir que las nociones espaciales reflejan sensaciones corporales y estados emocionales. Las elecciones al representar responden a una forma de sentir y de vincularse con los elementos, las personas y con el propio cuerpo.

A medida que el niño crece, surge la necesidad de establecer un orden y vínculos espaciales en sus representaciones.

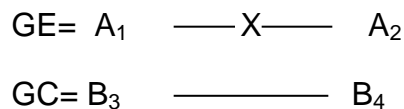
Si el niño no presenta una noción estable de espacio este no tendrá la capacidad para estructurar y organizar el mismo y por lo tanto el grado de dificultad para adquirir cualquier aprendizaje será más complicado.

3.2. MÉTODO

a. Tipo de investigación: Aplicada

b. Diseño de la investigación: Cuasi experimental

Con grupo control y grupo experimental con pre y post test cuyo diseño es:



Donde:

G=Grupo experimental

A₁=Grupo experimental a quien se le aplica el pre test antes de realizar la investigación.

X= Estimulo que se aplica en la investigación.

A₂= Grupo experimental a quien se aplica el pos test después de aplicar el estimulo.

GC= Grupo central

B₃= Grupo central a quien se aplica el pre test.

B₄= Grupo central a quien se aplica el post test sin haber aplicado el estimulo.

- c. Población Muestral: La población muestral estará constituida por las secciones "A y B", siendo la sección "A" con 17 siendo 9 varones y 8 mujeres; dichos alumnos de esta sección será el grupo experimental y la sección "B" con 15 alumnos varones será el grupo central.

Institución Educativa	Hombres	Mujeres	Total
Rafael Narváez Cadenillas	9	8	17

d. Variables de estudio :

Variable Independiente: Juego de Ajedrez

Indicadores:

- Juega a desplazar los peones, trasladándolos delante de él y detrás de él mismo.
- Relaciona las piezas de ajedrez con las siluetas agrupándolas
- Nombra las piezas del ajedrez señalándolas.
- Traslada las piezas de ajedrez y las ubica en el tablero de masa.

Variable Dependiente: Desarrollo del Lenguaje Oral

Indicadores

- Reconoce su espacio que le corresponde en el tablero colocándose en la casilla que se le indica
- Salta alrededor del tablero y se coloca dentro de él cuando se le indica.
- Salta dentro del tablero y se coloca fuera de él cuando se le indica.
- Corre dentro del tablero y se coloca cerca de la pieza que se le indica
- Corre dentro del tablero y se coloca lejos de la pieza que se le indica
- Desplaza los peones, trasladándolos delante de él mismo
- Desplaza los peones, trasladándolos detrás de él mismo

e. Procesamiento de la información: Para procesar los datos obtenidos en la presente investigación se hará uso de la estadística descriptiva la cual nos permitirá:

- Establecer los porcentajes de los datos obtenidos.
- Elaborar cuadros estadísticos.
- Elaborar gráficos.
- Establecer perfiles.

Para determinar el análisis de significancia se usará la prueba estadística la T de Student, la cual permitirá aceptar o rechazar

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALERO, M. (2003) "Educar jugando", Perú, Ed. San Marcos
- DELGADO, I. (2011) El juego infantil y su metodología, España, Edit. Paraninfo.
- DÍAZ, N. (2006) Fantasía del movimiento, Edit. Limusa
- FARRENY, T. (1997) El descubrimiento de sí mismo, España, Edit. Grao.
- FERLAND, F. (2005) ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años, España, Ediciones Narcea.
- FONT, R. (2006). Educación Física, España, Edit. Inde.
- GUIL, R. (2004) Ajedrez Práctico, México

HERNÁNDEZ, X. (2007) Didáctica de las ciencias sociales, España, Edit. Grao.

KIDDER, H. (2005) Ajedrez Infantil, México

MAESTROS (2006) Cuerpo de Temario común, España, Edit. Mad.

MESONERO, A. (1994) Psicología de la Educación Psicomotriz, España.

MOOR, P. (1981) El juego en la educación, España.

NAVARRO, V. (2002) El afán de jugar-Teoría y práctica de los juego motores, España, Edit. Inde

SASSANO, M.(2003) Cuerpo, tiempo y espacio, principios básicos de la psicomotricidad, Argentina, Edit. Stadium.

SEGURA, J. (2006) Iniciación al Ajedrez, España, Edit. Paidotribo.

SOUTULLO, M. (2000) El ajedrez en la escuela, Argentina. Edic. Novedades Educativas.