



SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN EL COLEGIO ISABEL II JORNADA
MAÑANA AJEDREZ

ZANDRA LIZETH RODRIGUEZ ZARAMA

Trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Matemáticas

Directora:

Profesora María Nubia Soler Álvarez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS

2024

Agradecimientos

A mis padres José y Zandra por ser mi apoyo incondicional y ejemplo
Mi pareja y mi hija por ser mi motor.

Tabla de contenido

<i>Agradecimientos</i>	2
<i>Introducción</i>	4
<i>Punto de partida</i>	6
Trayectoria personal	6
Vínculo con la Universidad	¡Error! Marcador no definido.
<i>Plan de sistematización</i>	13
Tabla 1.	14
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos	22
<i>La recuperación del proceso vivido</i>	24
<i>Reflexiones de fondo</i>	46
<i>Puntos de llegada</i>	55
Conclusiones	55
Recomendaciones	56
<i>Bibliografía</i>	59

Introducción

En el ámbito educativo, los proyectos extracurriculares como el ajedrez juegan un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes. Este trabajo de grado consiste en la sistematización de una experiencia para documentar y analizar los aprendizajes docentes y resultados obtenidos al desarrollar un proyecto extracurricular de ajedrez. Esta experiencia corresponde a un semillero de ajedrez en el Colegio Isabel II. La sistematización centra la atención en el desempeño de los estudiantes durante la participación del semillero y busca identificar habilidades y niveles de juego, comprender motivaciones e intereses, fomentar la participación y el compromiso, desarrollar habilidades sociales y emocionales.

La metodología de este trabajo de grado corresponde al planteamiento de Oscar Jara sobre la Sistematización de una experiencia (Jara,2018). Para este autor la sistematización de experiencias es crucial porque transforma las vivencias en conocimiento útil y aplicable, permitiendo identificar fortalezas y debilidades en las prácticas. Este proceso nos facilitara la comunicación y el intercambio de aprendizajes, promueve una reflexión crítica sobre las acciones realizadas y orienta futuras intervenciones con una perspectiva transformadora. La sistematización no solo mejora la práctica, sino que también enriquece el conocimiento colectivo y fomenta el desarrollo continuo.

Sistematizar el proyecto del semillero de ajedrez en el colegio Isabel II es importante porque optimiza la enseñanza, asegura la continuidad del programa y mide su impacto. Esta organización permite estructurar de manera eficiente las actividades, facilitando la capacitación de nuevos instructores y garantizando que el proyecto siga siendo funcional, independientemente

de los cambios en el personal o los estudiantes. Además, facilita el seguimiento del progreso de los estudiantes y la evaluación de los resultados, lo que posibilita ajustar las estrategias de enseñanza. También proporciona una base sólida para documentar experiencias, fomentar la participación de la comunidad y sustentar la obtención de recursos.

Para Jara (2018) la sistematización de una experiencia debe incluir cinco etapas: punto de partida, formulación de un plan de sistematización, recuperación de un proceso vivido, reflexiones de fondo y puntos de llegada. Este trabajo sigue cuidadosamente cada una de estas etapas, las cuales corresponden a cada uno de los capítulos. El punto de partida que se presenta en el primer capítulo corresponde a la trayectoria personal de la autora de este trabajo con el ajedrez, la experiencia de los practicantes en el colegio Isabel II apoyando proyectos de ajedrez y la oportunidad de realizar la práctica de Contextos Diversos a través de un semillero de ajedrez.

El segundo capítulo, correspondiente a la etapa formulación de un plan de sistematización, describe ampliamente la experiencia del semillero de ajedrez, la cual se va a sistematizar; adicionalmente, se proponen los objetivos de sistematización. La recuperación del proceso vivido se presenta en el tercer capítulo. En este se describe detalladamente la experiencia y se ordenan y clasifican los datos derivados de esta para facilitar su análisis. En el cuarto capítulo se presentan las reflexiones de fondo. Analizando e interpretando la experiencia e identificando los aprendizajes docentes derivados de la práctica. Finalmente, el quinto capítulo corresponde al punto de llegada en el proceso de sistematización; en este se presentan conclusiones, recomendaciones y proyecciones.

Punto de partida

En este capítulo presento la primera fase del proceso de sistematización de la experiencia del semillero de ajedrez en el colegio Isabel II (Jara, 2018). Narro los acontecimientos que llevaron al surgimiento de la experiencia y a la necesidad de sistematizarla.

Trayectoria personal

Desde muy pequeña conocí el ajedrez gracias a mi padre Alejandro, quien me enseñó los primeros movimientos. En mi pueblo, Guatavita, existen escuelas de formación como la del ajedrez, en las que se puede participar de manera gratuita. Mi padre quería que jugara este deporte ciencia y me llevó a la primera clase con el entrenador Helbert Castillo. Empecé a entrenar con él durante unos meses, luego de un tiempo, el profesor mencionó que había un torneo pero que no podía asistir porque no tenía la suficiente experiencia. Pese a lo anterior, yo fui al torneo debido a que la buseta que los transportaba era de mi papá, entonces me colé. Cuando fuimos a ese torneo mi papá me inscribió y jugué por primera vez en un torneo, allí gané una medalla y el profesor me felicitó. Vio en mí talento.

Él me empezó a dedicar más tiempo y comenzó a entrenarme de manera personalizada, llevándome a varios torneos donde obtenía buenos resultados. Hace 16 años llegó un torneo importante para mí, mis padres y para mi entrenador. El Nacional realizado en el municipio de Bogotá. Llegué a este campeonato ganando regionales y departamentales. En este torneo obtuve mi primer título de campeona nacional Sub-10. No lo podía creer, gané en dos modalidades que son Blitz y Clásico. En la modalidad Activo obtuve el segundo lugar.

Ya obteniendo el título de campeona nacional, llegó el campeonato panamericano, que se realizó en la ciudad de Medellín, allí participaron, alrededor, de 150 jugadores en mi categoría (Sub-10) y ocupé el noveno lugar. Durante varios años participé en campeonatos regionales y departamentales ganando en las diferentes categorías como, Sub-12, Sub-14, Sub-16 hasta llegar a la categoría Mayores. Podía practicar al ajedrez, ya que estaba en el colegio y no tenía tantas ocupaciones.

En el 2018 estuve como entrenadora de ajedrez en el municipio de Mesitas del Colegio, llegué a este pueblo, porque entre 2016 y 2017 trabajaba en la banda sinfónica de Cundinamarca y a la vez estaba estudiando en la Universidad Nacional la carrera de Música, otra de mis pasiones; cuando volvieron hacer la convocatoria para la Banda me presenté, pero no pasé. Me quedé sin trabajo, fue lo que pensé. Por eso decidí trasladarme a Mesitas del Colegio y aplazar mi carrera de música. En Mesitas, dicté clases en los diferentes colegios del municipio y en las inspecciones.

Creé una escuela de formación y el primer torneo en el que participamos se realizó en el municipio de Guatavita. Duré un año como entrenadora y regresé a mi pueblo para ver que alternativas buscaba. Tenía mucho acercamiento con mi entrenador Helbert, quien durante una conversación mencionó que un profesor de matemáticas era muy solicitado y que además se relacionaba mucho con la música, que buscara presentarme a la Pedagógica y así fue. Pasé a la Universidad Pedagógica Nacional a estudiar Licenciatura en matemáticas. En el cuarto semestre no quería seguir estudiando más, el profe Helberth me motivó y decía que muchas de las

personas desisten en estos semestres, que son los más difíciles, pero me dijo que siguiera ya que estaba a mitad de carrera y solo me faltaba poco.

Durante esos semestres conocí al profesor Andrés, quien dictaba la electiva de ajedrez en la Universidad. Le pregunté cómo podía unirme al equipo y me dio una hoja para inscribirme. De ahí empecé a asistir algunas de sus clases y a participar en torneos como ASCUN (juego de universidades) y Cerros. En el 2022 en el municipio de Guasca pasé la hoja de vida para ser instructora de ajedrez la cual fue aceptada. Allí, de nuevo, hice un proceso de formación con los jugadores y creamos un club llamado SIECHESS. Salimos a participar a los circuitos realizados por la Liga de Cundinamarca obteniendo buenos resultados algunos de mis alumnos. En ese entonces dictaba clase los lunes, miércoles y viernes de 2 a 6 pm. Allí dividía los grupos en dos: iniciación, fundamentación y avanzados.

En el primer proceso (iniciación y fundamentación) iban aproximadamente 10 niños, a los cuales les enseñaba el movimiento de piezas, jaque y jaque mate, aperturas, entre otros, y en el segundo proceso (avanzados) observábamos y analizábamos partidas, veíamos aperturas, finales de peones, y otras, en este proceso tenía de 4 a 6 chicos quienes aprovechaban al máximo las clases impartidas. Luego, salí del municipio de Guasca porque no disponía del tiempo suficiente para asistir a las actividades dispuestas por la alcaldía.

Como lo mencioné antes, durante el tiempo en la Universidad jugué ajedrez en ASCUN (torneo de universidades), donde en el 2020 obtuve el segundo lugar, pero al pasar el tiempo me dediqué al estudio y dejé a un lado el ajedrez. Durante el octavo y noveno semestre, empecé a pensar en cómo podría relacionar mi trabajo de grado con el ajedrez y las matemáticas. Fue

entonces cuando surgió una iniciativa de la profesora Nubia, quien me invitó a vincularme con el Colegio Isabel II, ya que estaban muy interesados en un proyecto de ajedrez. Además, otros estudiantes de la Universidad ya habían realizado diferentes jornadas, como simultáneas y torneo en horas de descanso. Además, escuché comentarios de algunos profesores de práctica, quienes mencionaban que tres compañeros de la Licenciatura, Angie, Daniela y Juan Pablo estaban trabajando con el ajedrez en el colegio Isabel II, lo cual me llamó mucho la atención.

Tuve la oportunidad de dialogar con mis compañeras Daniela y Angie. Ellas me contaron sobre el torneo que realizaron durante su práctica en el Colegio Isabel II IED. Aunque les pareció agotador debido a su falta de experiencia en el ajedrez, lograron sacarlo adelante aprendiendo cosas nuevas sobre el juego. Siempre mostraron disposición, pero llegaron a la conclusión de que se necesitaban personas con más conocimiento del ajedrez para evitar que el torneo se extendiera tanto en el tiempo, como sucedió en el caso de ellas. Los tutores que estaban a cargo las apoyaron hasta el final y querían participar en las actividades que ellas organizaron. Gracias a esto, obtuvieron la aprobación para realizar un proyecto más amplio y continuar implementándolo en la institución.

Sabiendo que existía una trayectoria con el ajedrez entre el colegio y la Universidad a través de la práctica educativa, dado que la asesora conocía mi trayectoria con el ajedrez y debido a las dificultades del desarrollo del torneo por parte de las practicantes, por su poco conocimiento sobre el juego, me invitaron a una reunión en el colegio para pensar en un proyecto de mayor alcance al que se había realizado. En dicha reunión, las profesoras del Colegio Isabel II IED me indicaron que tenían un grupo de estudiantes a quienes les gustaba y apasionaba este

deporte. Querían fomentarlo en la institución a través de un semillero y de campeonatos internos. También estaban interesadas en incluir temas relacionados con este deporte en el plan de estudios de matemáticas. A partir de esto, nació una propuesta para presentar al colegio.

Debido a que yo no había realizado la práctica en Contextos Diversos, a través de esta vi la oportunidad de realizar un proyecto como lo esperaban las profesoras. Para lo anterior, en primer lugar, se tenía que presentar una solicitud a la Universidad para vincular esta práctica con el colegio Isabel II. Es importante mencionar que la Práctica en Contextos Diversos corresponde a un espacio de Práctica de Inmersión Total donde el futuro educador matemático tiene la oportunidad de diseñar actividades y elaborar proyectos. Según el documento de prácticas de la Universidad Pedagógica Nacional, “los futuros educadores pueden trabajar en proyectos que integren matemáticas con otras disciplinas, como ciencias naturales, tecnología, o incluso artes. Esto permite una formación docente más integral” (Universidad Pedagógica Nacional, 2023). La práctica incluye la participación en proyectos de extensión y proyección social, donde los futuros educadores trabajen junto a comunidades locales para abordar problemas educativos y sociales. En este caso, la comunidad de docentes del área matemáticas tenía la necesidad de realizar un proyecto de ajedrez.

Para terminar, asumiendo la vinculación de la práctica con el colegio Isabel II, en el marco de la Práctica en Contextos Diversos, se presentó un anteproyecto al Colegio Isabel II, el cual fue aprobado con algunas modificaciones. Este proyecto se centró en la creación de un semillero de ajedrez donde los estudiantes del colegio pudieran aprender y practicar este juego, desarrollando habilidades cognitivas y sociales. Con esto se respondería a la necesidad de la

institución y se aprovecharía las oportunidades que brinda la práctica en Contextos Diversos para vincularme como docente en actividades fuera del aula y pertinentes para la institución. En este orden de ideas, la implementación de este semillero de ajedrez se alinea perfectamente con los objetivos de la práctica.

La importancia de aprender a jugar ajedrez reside en su capacidad para fomentar el pensamiento crítico, la concentración y la resolución de problemas, habilidades esenciales tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana (Blanch, 2022). Según Ferguson (1986) el ajedrez desarrolla el pensamiento crítico y creativo, mostrando un aumento significativo en estas habilidades entre los estudiantes que practican el juego. Además, se ha demostrado que el ajedrez mejora la concentración y la memoria, habilidades que son transferibles a otras áreas académicas Bart, William M (2014). La capacidad del ajedrez para enseñar a los estudiantes a planificar y tomar decisiones también ha sido destacada como un beneficio clave en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas Aciego, García y Betancourt (2012). La enseñanza del ajedrez en diferentes niveles de complejidad permite un desarrollo progresivo de habilidades cognitivas y académicas. Sala y Gobet (2016) destacan que la instrucción en ajedrez mejora significativamente las habilidades matemáticas y de resolución de problemas.

En este trabajo de grado, es importante sistematizar la experiencia del ajedrez en el colegio Isabel II porque siempre ha existido un interés genuino por parte de las profesoras de matemáticas en promover esta actividad como herramienta pedagógica. Su compromiso ha sido un pilar fundamental para el éxito del proyecto, y esta sistematización puede fortalecer su continuidad, al proporcionar una base sólida que inspire a que sigan apoyándolo y mejorándolo

en el futuro. Además, puede ser una experiencia modelo para implementar otros proyectos educativos en el colegio, mostrando cómo vincular actividades extracurriculares con los objetivos pedagógicos. La sistematización es crucial porque permite documentar y analizar detalladamente el proceso, los resultados y las lecciones aprendidas, proporcionando una base sólida para futuras iniciativas educativas. Además, la sistematización del proyecto ofrece una oportunidad para reflexionar sobre las prácticas pedagógicas implementadas, identificar áreas de mejora y compartir conocimientos con la comunidad educativa.

Plan de sistematización

En este capítulo se presenta la segunda fase del proceso de sistematización de la experiencia del semillero de ajedrez en el colegio Isabel II, la cual consiste en describir la experiencia y plantear unos propósitos de sistematización.

Experiencia a sistematizar

El proyecto se llevó a cabo en el colegio Isabel II, jornada mañana, ubicado en la ciudad de Bogotá, desde el 21 de marzo hasta el 27 de septiembre de 2024. La convocatoria se realizó a través de Classroom. Con la ayuda de estudiantes de la institución y de la universidad que ya habían participado en procesos anteriores durante sus prácticas, se visitaron los diferentes salones para invitar a nuevos jóvenes interesados en el proceso a inscribirse en el semillero de ajedrez. El 27 de febrero se realizó la primera reunión con 23 estudiantes, desde quinto hasta grado once. Durante la sesión, les expliqué cómo sería el horario y las clases durante el semestre.

Teniendo presente los aprendizajes de ajedrez que logré con los entrenadores a lo largo de mi trayectoria en este deporte y la experiencia que consolidé creando escuelas y gestionando torneos, a lo largo del semestre establecí dos niveles formativos en ajedrez: iniciación y fundamentación-perfeccionamiento. En las clases de iniciación, se enseñaron las bases del ajedrez, asegurando una comprensión sólida de las reglas básicas. Esto es esencial para que los estudiantes tengan un fundamento claro antes de avanzar a conceptos más complejos. Luego, se abordaron tácticas como clavadas, horquillas y mates elementales, y se revisaron algunos finales. Estas actividades permiten a los estudiantes aplicar las reglas básicas en situaciones más

estratégicas. Con los estudiantes del nivel de fundamentación-perfeccionamiento, se enseña a relacionar la apertura con el medio juego, los mates en 1, 2 y 3 jugadas, y se estudiaron diferentes variantes en algunas aperturas seleccionadas. Esta metodología permite un aprendizaje escalonado y adaptado a las capacidades de los estudiantes, lo que facilita la adquisición de habilidades complejas de manera gradual y efectiva.

Estas actividades están diseñadas para desarrollar habilidades específicas de manera progresiva, asegurando que los estudiantes adquieran una comprensión profunda y completa del ajedrez. La secuenciación lógica y la selección cuidadosa de actividades permiten que los estudiantes construyan sobre sus conocimientos previos, desarrollen nuevas habilidades y apliquen lo aprendido en contextos más complejos.

En la Tabla 1 se presenta un listado de cada una de las clases realizadas y los temas tratados en ellas.

Tabla 1.

Cronograma de actividades

Fecha	Actividad	Participantes (Nombres de estudiantes y cursos)	Objetivo
5/03/24	Caballos	Dos niveles	Organizar el número máximo de caballos que se pueden poner en un tablero de manera que ningún caballo ataque a otro
19/03/24	Pierde sale	Dos niveles	Ofrecer una experiencia competitiva y divertida, fomentar la resiliencia y el aprendizaje a través de la derrota, y promover la participación activa

			de los estudiantes en actividades extracurriculares
21/03/24	Conocimiento del tablero y piezas	Nivel iniciación	Reconocer cada casilla (columna y letra-fila y número)
21/03/24	Conocimiento del tablero y piezas	Nivel fundamentación y perfeccionamiento	Explorar el tablero a través del proceso de visualización
09/04/24	Mates	Tres niveles	Realizar jaque mate en 1 y 2.
18/04/24	Categoría de piezas	Tres niveles	Ordenar y clasificar las piezas como lo consideren
25/04/24	Numeración	Nivel iniciación	Identificar cuantos juegos pueden armarse y expresar mínimo y máximo según su valor.
14/05/24	Ataque en las esquinas	Tres niveles	Establecer cuales piezas corresponden a cada esquina
23/05/24	Camino más corto	Nivel iniciación	Encontrar el camino más corto
23/05/24	16 cuadrados	Nivel fundamentación y perfeccionamiento	Dividir el tablero de ajedrez en 16 cuadrados, no importa el tamaño
24/09/24	Divulgación simultánea y torneo	Los que quisieran participar	Promover y difundir la realización de una simultánea y torneo de ajedrez en el Colegio Isabel II, con el fin de incentivar la participación de la comunidad educativa y fortalecer el interés por el ajedrez como herramienta educativa y de desarrollo personal.
25/09/24	Simultánea	Llegaron 13 estudiantes	Fomentar el interés y la participación en el ajedrez entre los estudiantes, promover el desarrollo de habilidades cognitivas y estratégicas, y fortalecer el sentido de comunidad y colaboración entre los participantes.
26/09/24	Torneo	Llegaron 33 estudiantes	Fomentar el interés y la participación en el ajedrez entre los estudiantes, promover el desarrollo de habilidades cognitivas y estratégicas, y fortalecer el sentido de comunidad y colaboración entre los participantes.

27/09/24	Torneo	Llegaron 33 estudiantes	Fomentar el interés y la participación en el ajedrez entre los estudiantes, promover el desarrollo de habilidades cognitivas y estratégicas, y fortalecer el sentido de comunidad y colaboración entre los participantes.
----------	--------	-------------------------	---

Organicé esta secuencia de actividades por las siguientes razones:

1. Quise empezar con la actividad de los Caballos porque en mi experiencia es un ejercicio viable para los diferentes niveles de ajedrez, permite explorar el tablero y genera cercanía hacia los estudiantes, lo que permite conocer las habilidades que ya poseen.
2. Continué con un ejercicio divertido de Pierde sale debido a que esta me permitiría conocer que aperturas manejaban los estudiantes, saber si tenían conocimientos de los movimientos de las piezas y la actitud que tomaban frente a una derrota.
3. Ya viendo como los estudiantes juegan y experimentan en las anteriores actividades iniciaría con el conocimiento del tablero y de las piezas que me ayuda a que ellos entiendan la estructura del tablero y cómo se mueven las piezas.
4. La actividad de mates fue seleccionada como la siguiente porque permite a los estudiantes comprender el objetivo final del ajedrez: dar jaque mate al rey contrario. Esta actividad es clave para que los estudiantes puedan aplicar los conceptos aprendidos de manera práctica.
5. Categorizar las piezas de ajedrez complementa y refuerza las actividades previas, como el conocimiento del tablero, las piezas y los mates. Al clasificar las piezas

según su valor (por ejemplo, la dama como la más valiosa y los peones como los menos valiosos) o su rol en el juego (ataque, defensa, control del tablero), los estudiantes adquieren una comprensión más profunda de cómo y cuándo utilizarlas para apoyar los mates.

6. La numeración en el proceso de iniciación refuerza el conocimiento del tablero y las piezas. Permite verificar si los estudiantes logran organizar correctamente el tablero y ubicar cada una de las piezas en su posición correspondiente.
7. Consideré la actividad de ataque en las esquinas como el siguiente paso para ayudar a los estudiantes a visualizar cómo cada pieza puede atacar, una vez que ya han comprendido los movimientos básicos de cada una.
8. Continué con la actividad del camino más corto en el nivel de iniciación para enseñar a los estudiantes a llevar al oponente a una posición de jaque mate o victoria de la manera más eficiente posible, minimizando los movimientos innecesarios.
9. La actividad de los 16 cuadrados la coloqué en esta etapa para dar un pequeño descanso a los estudiantes del movimiento de las piezas. Esto les permite enfocarse en analizar una parte específica del tablero, facilitando la comprensión de cómo las piezas interactúan en un área limitada antes de enfrentarse al tablero completo. La simultánea y el torneo me parecen actividades adecuadas para cerrar el ciclo, porque combina aprendizaje, diversión y evaluación de lo aprendido. La simultánea permite a los jugadores enfrentarse a un oponente más fuerte, consolidando estrategias y motivándolos al experimentar un desafío práctico. Por otro lado, el torneo ofrece un espacio competitivo donde los participantes pueden aplicar lo aprendido, medir su

progreso y desarrollar habilidades como la toma de decisiones bajo presión. Juntas, estas actividades no solo refuerzan el interés por el ajedrez, sino que también fomentan la interacción social, el espíritu deportivo y el sentido de logro, dejando una experiencia positiva y significativa para todos los involucrados.

Actividades específicas como organizar el número máximo de caballos en un tablero sin que se ataquen entre sí fomentan el pensamiento crítico y la planificación estratégica. "Pierde Sale" ofrece una experiencia competitiva y divertida, fomentando la resiliencia y el aprendizaje a través de la derrota, promoviendo la participación activa. Conocer el tablero y las piezas, reconocer cada casilla y explorar el tablero a través del proceso de visualización es fundamental para la comprensión espacial y la memoria visual. Realizar jaque mate en 1 y 2 jugadas desarrolla habilidades tácticas y de resolución de problemas. Ordenar y clasificar las piezas según diferentes criterios ayuda a los estudiantes a entender mejor las características y el valor de cada pieza.

Identificar cuántos juegos pueden armarse y expresar mínimo y máximo según su valor fomenta habilidades matemáticas y de lógica. Establecer cuáles piezas corresponden a cada esquina desarrolla la capacidad de análisis y la estrategia. Encontrar el camino más corto fomenta el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Dividir el tablero en 16 cuadrados ayuda a los estudiantes a entender mejor la estructura del tablero y a planificar sus movimientos.

Constantemente se evaluó el avance de los estudiantes para identificar las falencias y los temas que necesitaban refuerzo, así como aquellos que podían continuarse para elevar aún más el nivel. Los métodos de evaluación del progreso fueron estos: durante las sesiones de clase y

torneos, se observó el desempeño de los estudiantes en tiempo real, identificando sus fortalezas y áreas de mejora. En algunas oportunidades los estudiantes me preguntaron asuntos específicos como estos: ¿de qué manera se finaliza una partida? ¿en qué consiste un jaque? ¿cómo se hace el enroque? ¿cómo se mueven las piezas? Todas estas inquietudes las iba respondiendo en la medida en que las formulaban. Adicionalmente, después de cada partida, se realizó un análisis detallado de los movimientos y estrategias utilizadas por los estudiantes, lo que permitió identificar errores comunes y áreas que necesitaban refuerzo.

Las falencias observadas incluyeron dificultades para entender y aplicar estrategias básicas como las clavadas y horquillas. Varios estudiantes tenían problemas para gestionar su tiempo durante las partidas, lo que afectaba su rendimiento. La capacidad para identificar y ejecutar soluciones estratégicas en situaciones complejas fue una falencia común. Los análisis de partidas mostraron patrones de errores y áreas de mejora, como la falta de planificación en las aperturas y la incapacidad para prever movimientos del oponente.

Las clases teóricas cubrieron una amplia gama de temas, desde los fundamentos del ajedrez hasta tácticas avanzadas. Estas clases incluyeron: reglas básicas y movimientos de piezas para una comprensión sólida de las reglas del juego. Tácticas y estrategias tales como clavadas, horquillas, mates elementales y finales. Aperturas, medio juego, relaciones entre estas y sus diferentes variantes.

Durante las clases, a medida que recorría cada tablero, ofrecía consejos valiosos y alentaba a cada estudiante, creando un ambiente de aprendizaje muy positivo. Los estudiantes no

solo disfrutaban de la competencia, sino también de la interacción y el apoyo mutuo, lo que fomentó un sentido de comunidad en torno al ajedrez.

Se organizó una simultánea de ajedrez la cual consistía en enfrentarme a los 13 estudiantes al mismo tiempo. Con movimientos rápidos y precisos, no solo jugué, sino que también di consejos prácticos durante las partidas. Aunque todos los estudiantes fueron derrotados, muchos aprendieron valiosas lecciones. La simultánea consolidó el amor por el ajedrez y destacó la importancia de la perseverancia y el aprendizaje constante.

Al día siguiente de la simultánea, comenzó el torneo de ajedrez, al cual asistieron 33 estudiantes, quienes participaron en una emocionante competición a lo largo de 5 rondas. Las partidas se desarrollaron a través de una plataforma llamada Swiss Perfect, muy utilizada en torneos de alto rendimiento. Swiss Perfect utiliza un algoritmo matemático para emparejar a los jugadores de habilidades similares, basado en sus victorias, derrotas y empates. Esto asegura que los jugadores compitan contra oponentes de un nivel comparable, lo que mejora la experiencia de aprendizaje y competencia. Es un programa profesional y fácil de usar, que proporciona todas las características necesarias para llevar a cabo un torneo de ajedrez. Permite la entrada y salida de jugadores durante el torneo, lo que es ideal para torneos escolares donde los estudiantes pueden decidir participar en cualquier momento. El uso de herramientas como Swiss Perfect es crucial para la organización y gestión eficiente de torneos de ajedrez en un entorno educativo. Estas herramientas no solo facilitan la logística del torneo, sino que también aseguran que los emparejamientos sean justos y equilibrados, lo que es esencial para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Según Gobet y Campitelli (2006), la organización eficiente de torneos es fundamental para maximizar el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Swiss Perfect permite una gestión ordenada y precisa de los torneos, lo que reduce el estrés y la confusión tanto para los organizadores como para los participantes.

Los estudiantes se enfrentaron a oponentes de diversos niveles de habilidad y, a medida que iban ganando, se encontraban con jugadores de su mismo nivel. Este sistema de emparejamiento progresivo es fundamental para el desarrollo de habilidades, ya que asegura que los estudiantes enfrenten desafíos adecuados a su nivel de competencia. Las rondas fueron organizadas de manera que cada participante tuviera la oportunidad de jugar contra varios rivales, lo que enriqueció la experiencia de aprendizaje para todos. Esta rotación de oponentes no solo mantuvo el torneo dinámico y emocionante, sino que también permitió a los estudiantes adaptarse a diferentes estilos de juego y estrategias, fomentando una mayor flexibilidad cognitiva.

Al finalizar el torneo, los participantes se sintieron orgullosos de sus logros, y se premió a los mejores jugadores: al primero con un trofeo y al segundo puesto con una medalla, lo que motivó a todos a seguir practicando y mejorando. El torneo no solo fomentó la competitividad saludable, sino que también fortaleció el sentido de comunidad entre los estudiantes, quienes disfrutaron de una jornada llena de aprendizaje y diversión.

Objetivos de la sistematización

De acuerdo con lo anterior, me gustaría centrar la atención en el compromiso de los estudiantes con el proyecto, ya que asistieron a cada una de las clases, mostrando interés en el proceso sin dejar de lado sus responsabilidades educativas y siempre querían aprender nuevas estrategias. Sin ellos, no habría sido posible la construcción de este semillero ni habrían conocido la importancia del ajedrez en sus vidas.

El compromiso de los estudiantes con el proyecto de ajedrez en la Institución Isabel II ha sido realmente inspirador. Han demostrado una pasión genuina por el juego y una dedicación constante. Los estudiantes formaron una comunidad sólida entre ellos, compartiendo conocimientos y apoyándose mutuamente. Esto ha creado un ambiente positivo y, a pesar de los desafíos, como la falta de recursos o el tiempo limitado, los estudiantes han perseverado y mantenido su entusiasmo.

Dadas estas características de los estudiantes, me propuse estos objetivos para la sistematización de la experiencia:

Objetivo general

Sistematizar las experiencias del proyecto de ajedrez en el Colegio Isabel II para generar conocimiento útil y aplicable en la mejora continua del programa.

Objetivos específicos

1. Documentar las actividades y metodologías utilizadas en el proyecto de ajedrez para identificar las mejores prácticas y áreas de mejora.
2. Evaluar el impacto del proyecto en el desarrollo académico y personal de los estudiantes participantes.
3. Recopilar y analizar datos sobre la participación y el rendimiento de los estudiantes en el proyecto de ajedrez.
4. Desarrollar recomendaciones basadas en los hallazgos para optimizar el programa y su implementación futura.
5. Fomentar la participación activa de la comunidad educativa en el proyecto, incluyendo a padres, profesores y estudiantes.

Para analizar la experiencia, se utilizaron diversas fuentes de información. Estas incluyen: Diarios de Campo donde se registraron observaciones y reflexiones durante las prácticas; esto sirvieron, principalmente, para la reconstrucción de proceso vivido. Entrevistas a estudiantes que exploraron sus experiencias, dificultades y sugerencias; estas fueron útiles para el análisis de la experiencia desarrollada. Documentos de compañeros en prácticas anteriores que sirvieron para clarificar aspectos relevantes del punto de partida en lo que respecta al contexto y estrategias empleadas en los torneos de ajedrez desarrollados en los años anteriores.

La recuperación del proceso vivido

En esta sección se desarrolla la tercera fase del proceso de sistematización del proceso del semillero de ajedrez en el colegio Isabel II. Se reconstruye la historia de la experiencia, se ordena y se clasifica la información que se obtuvo de esta (Jara, 2018).

Reconstrucción de la experiencia

El semestre comenzó con una reunión de bienvenida en el colegio Isabel II, donde asistieron las profesoras Hercilia e Ivonne, junto con la estudiante Zandra, quien realizó este proyecto. En esta reunión se presentaron los objetivos del proyecto, se discutió cómo realizar la inscripción de los estudiantes y se abordaron posibles horarios y la disponibilidad de salones. El horario quedó establecido para los martes a las 8 a.m. con los niveles de iniciación y fundamentación, y a las 9 a.m. con el nivel avanzado.

Inicio de la convocatoria

El primer día se realizó la convocatoria de los estudiantes a través de Classroom, ya que se contaba con un grupo de practicantes anteriores que informaron a todos aquellos inscritos en ajedrez. También se usó la voz de estudiantes de grado 11 aficionados, quienes pasaron por todos los salones a convocar. Además, se colocó una cartelera incentivando la inscripción en este semillero. La respuesta en los días siguientes fue abrumadora, con niños y adolescentes de diferentes edades y niveles de experiencia ansiosos por aprender y mejorar sus habilidades en el ajedrez.

Se llevó a cabo la primera reunión a la hora del descanso, ya que de esta manera sabíamos qué estudiantes estarían comprometidos, pues estaban utilizando su tiempo de descanso para jugar al ajedrez. Este hecho es significativo, ya que demuestra una alta motivación intrínseca por parte de los estudiantes. Según Deci y Ryan (1985), la motivación intrínseca se refiere a realizar una actividad por el placer y la satisfacción derivados de la propia actividad, en lugar de por recompensas externas. La elección de los estudiantes de participar en el ajedrez durante su tiempo libre indica un interés genuino y un compromiso con el aprendizaje y la mejora de sus habilidades.

Primera sesión. Horarios

Siendo las 10 a.m. se inició la reunión con un total de 23 estudiantes, lo cual fue motivador, ya que en algunas escuelas e instituciones el ajedrez no es muy atractivo. Me presenté y hablé un poco de mí, compartir experiencias personales permite una reflexión profunda sobre el proceso de aprendizaje. Algunos estudiantes quedaron asombrados y comenzaron a levantar la mano diciendo que ya querían jugar conmigo. Les hablé de los horarios y de las posibilidades de desarrollar torneos dentro y fuera de la institución, pero que dependía también del compromiso tanto de ellos como de sus padres. Al finalizar la reunión, un grupo de cuatro estudiantes se acercó y uno de ellos mencionó que, si se podían hacer las clases en la hora del descanso, ya que él y sus compañeros no querían perder clase. Esto me causó mucha inquietud, porque la mayoría de los estudiantes suelen querer perder clase. Luego, otro de ellos llegó y me dijo: “profe, me voy a borrar de la lista y si va a ser en el descanso, yo participo”. No sabía qué decirle, pero al

final le respondí que no podía hacer nada, pero que, si quería, se integrara en los torneos y demás.

Segunda sesión. Caballos

El día 5 de marzo llegué al colegio aproximadamente a las 7:30 a.m. Hablé vía WhatsApp con la profe Hercilia para adquirir los tableros e ir organizándolos en la biblioteca. A las 8 a.m. se empezó a organizar, aunque solo tenían disponibles cinco tableros. Esperé a los estudiantes, y llegaron algunos de grado 11 que no estaban inscritos, pues se encontraban en un torneo de fútbol el día que se inscribieron los demás compañeros.

Empecé a jugar con dos de ellos para conocerlos; luego, llegaron dos más que sí estaban inscritos y les pedí que se acercaran para observar el juego de cada uno. Pasada media hora, de repente llegaron alrededor de 20 chicos de un solo curso, al parecer interesados en “capar” clase. Algunos de ellos sí se habían inscrito y les pedí que se quedaran, a los demás les dije que regresaran al salón. Algunos de estos últimos se acercaron y me dijeron que estaban interesados en participar en ajedrez. Les respondí que, por el momento, estaría con los que estaban inscritos, ya que fueron los que estuvieron pendientes el día de la citación. Se dirigieron al salón y yo quedé con los estudiantes inscritos, comenzando a jugar entre todos. Después del juego, les planteé un ejercicio: “¿Cuál es el número máximo de caballos que se puede colocar en un tablero de ajedrez de manera que ningún caballo ataque a otro?”. En grupos de cinco, empezaron a resolver el problema con entusiasmo. Solo un grupo logró resolverlo.

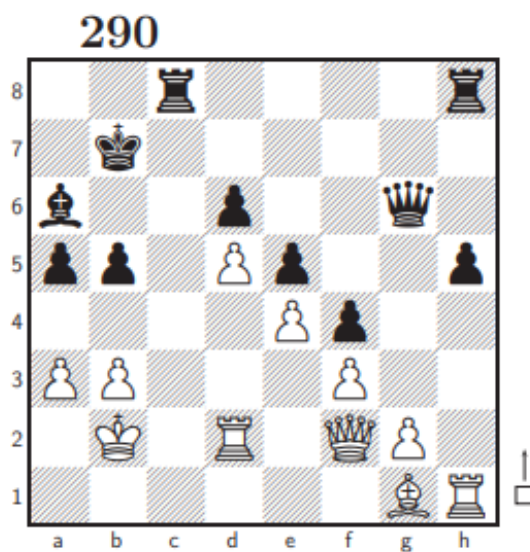
Aproximadamente a las 9:30 a.m., les pedí que se acercaran al tablero donde me encontraba y les dije que iba a realizar un repaso básico del conocimiento del tablero, el valor de las piezas y un poco de la apertura italiana (apertura básica del ajedrez). Algunos se mostraron asustados porque lo hice muy rápido y les pedí que no se asustaran, que ya tendríamos tiempo para verlo con más calma. Les enseñé y, aunque para algunos fue un repaso, todos estaban muy interesados y atentos a cada cosa que decía.

Tercera sesión. Mates

El 21 de marzo llegué al colegio alrededor de las 7:50 a.m. Me dirigí directamente al salón 301, donde se encontraban los tableros y la profe Hercilia. Saqué los tableros después de diez minutos, mientras la profe se desocupaba. Luego me dirigí a la biblioteca, siendo las 8:05 a.m. Los estudiantes empezaron a llegar y se ubicaron en las mesas, mientras yo trataba de colocar el tablero mural.

En ese momento, solo llegaron siete estudiantes. Dejé que terminaran de jugar para poder empezar con la clase. Llevé unos problemas de “mate en 1” solo para Juan Pablo, que es el chico más avanzado. Estos problemas fueron seleccionados específicamente para él debido a su nivel de habilidad y su capacidad para manejar desafíos más complejos. Los problemas de “mate en 1” son fundamentales para desarrollar la visión táctica de un jugador avanzado. Según Gobet y Campitelli (2006), la práctica regular de estos problemas ayuda a los jugadores a reconocer patrones tácticos comunes, como jaques dobles, clavadas y horquillas. Para Juan Pablo, resolver estos problemas rápidamente mejora su capacidad para identificar oportunidades tácticas en partidas reales.

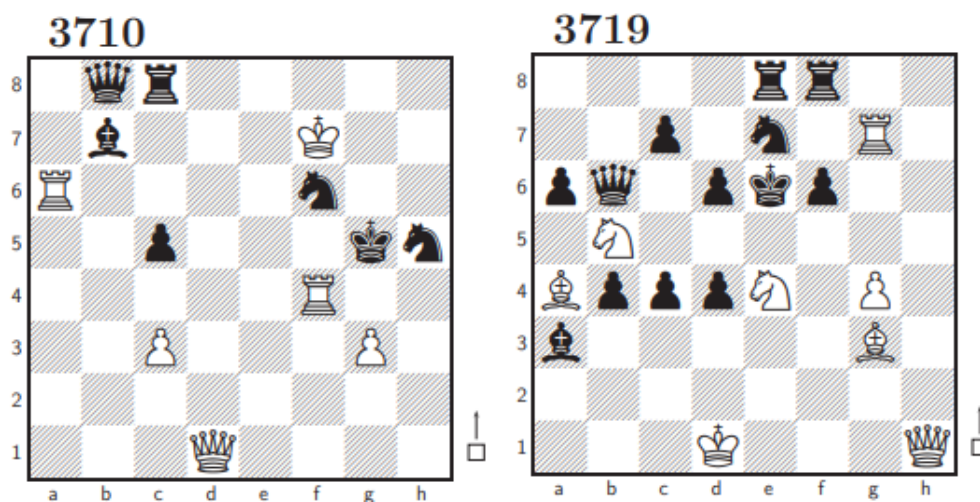
Figura 1. Mate en 1



Fuente: Polgár, László (1946)

Con los demás, empecé a jugar partidas y a explicarles uno por uno cómo era el movimiento de las piezas, siendo un repaso, pero noté que muchos estaban reconociendo las piezas y sus movimientos. Luego de realizar el repaso, empezaron a jugar entre ellos. Para finalizar la clase, llegaron algunos estudiantes del proceso avanzado y, en el poco tiempo que quedaba, les puse a realizar ejercicios de “mate en 2” y “mate en 3”, según correspondiera.

Figura 2 y 3. Mate en 2 y mate en 3



Fuente: Polgár, László (1946)

Cuarta sesión. Pierde y sale

El 18 de abril llegué al colegio a las 7:59 a.m. Me dirigí al salón de la profe Hercilia (salón 303) para sacar los tableros y preguntarle dónde podía ubicarme. Me situé en la biblioteca; allí estaban ocupadas algunas mesas por estudiantes con discapacidad auditiva, pero hablé con el profesor y logré tener la clase con ellos allí. Los estudiantes llegaron y les pedí que se ubicaran de a tres, donde serían dos grandes y uno pequeño. Les pedí que comenzaran a clasificar las piezas según lo que ellos consideraran, y empezaron por el color. Otros dijeron que unas saltan y otras no, y algunos mencionaron cómo se mueven. Les gustó mucho la actividad. Luego, les pedí que las ordenaran según la altura y la medida de su base. Aquí les fue un poco complejo; muchos no contaban con una regla, pero se las ingeniaron diciendo que medían un dedo o algún otro elemento que tenían a la mano.

Mi experiencia de años practicando ajedrez me ha enseñado que actividades como esta son cruciales para el desarrollo de habilidades tácticas y estratégicas. Durante mi formación, actividades similares me ayudaron a entender mejor las propiedades y el valor de cada pieza, lo que es esencial para planificar movimientos y estrategias en el juego. La creatividad demostrada por los estudiantes al medir las piezas con sus dedos u otros elementos muestra su capacidad para resolver problemas de manera innovadora.

Finalmente, empezaron a jugar partidas, y el que iba perdiendo salía y continuaba el que estaba sin jugar. Esta dinámica de rotación no solo mantuvo a los estudiantes activos y comprometidos, sino que también les permitió aprender de sus errores y observar las estrategias de sus compañeros. La rotación de jugadores, donde el perdedor salía y el siguiente en la fila tomaba su lugar, creó un ambiente de aprendizaje continuo. Esta metodología permitió que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de jugar múltiples partidas en un corto período, aumentando su exposición a diferentes estilos de juego y estrategias.

Mientras esperaban su turno, los estudiantes observaban las partidas en curso, lo que les permitió aprender de las jugadas y errores de sus compañeros. La rotación rápida también facilitó el feedback inmediato. Después de cada partida, se discutían las jugadas clave y los errores cometidos, proporcionando a los estudiantes una retroalimentación valiosa que podían aplicar en sus siguientes partidas.

Esta dinámica también ayudó a los estudiantes a desarrollar resiliencia. Perder una partida y tener que salir del juego puede ser desalentador, pero la oportunidad de volver a jugar rápidamente les enseñó a manejar la derrota y a perseverar.

Jugar contra diferentes oponentes expone a los estudiantes a una variedad de estilos de juego y estrategias. Esta diversidad es fundamental para el desarrollo de habilidades avanzadas en el ajedrez. La dinámica de rotación en las partidas de ajedrez no solo mantuvo a los estudiantes activos y comprometidos, sino que también facilitó un aprendizaje profundo y multifacético. A través de la observación, el feedback inmediato, y la exposición a una diversidad de oponentes, los estudiantes pudieron mejorar sus habilidades tácticas y estratégicas, desarrollar resiliencia y aprender a manejar la presión de manera efectiva.

Quinta sesión. Pieza desconocida

El 14 de mayo llegué aproximadamente a las 6:50 a.m. al colegio. Los chicos estaban informados por las profesoras a través de WhatsApp; ellos llegaron a las 7:10 a.m., pero estaban todos revueltos. Me refiero a que el ejercicio que tenía preparado era para chicos del nivel de fundamentación y perfeccionamiento, así que organicé grupos de tres: dos del nivel de fundamentación y uno del nivel de iniciación, para que realizaran el ejercicio preparado. El ejercicio consistía en que cada esquina del tablero estaba ocupada por una pieza de ajedrez desconocida. Estas piezas podían estar bajo el ataque de una o más piezas desconocidas de las otras esquinas. Cada casilla de cada esquina tenía un número, que era el total de ataques que recibía desde las piezas de las otras esquinas. Cada pieza atacaba al menos a otra.

Se les dificultó mucho realizar este ejercicio, pero se logró resolver y los chicos grandes ayudaron a los pequeños a entender y desarrollarlo. Se explicó el ejercicio a todos los participantes, detallando los objetivos y las reglas. Se organizaron los grupos de tres, con dos estudiantes del nivel de fundamentación y perfeccionamiento y uno del nivel de iniciación. Los

estudiantes comenzaron a trabajar en el ejercicio. Los más pequeños probablemente tuvieron dificultades para entender algunos conceptos. Los estudiantes grandes empezaron a ayudar a los más pequeños, explicando los pasos y conceptos necesarios. Se encontraron con varios obstáculos, lo que hizo que el ejercicio se prolongara por casi dos horas. Con la ayuda de los estudiantes grandes, los más pequeños comenzaron a entender mejor el ejercicio. Finalmente, lograron resolver el ejercicio con éxito.

Sexta sesión. Divulgación simultánea y torneo

Para finalizar, el día 24 de septiembre, llegué al colegio a las 8:00 a.m. y me dirigí a la biblioteca, que era nuestro punto de encuentro con los chicos de once, tal como se había acordado en conversaciones con mi tutora y mi asesora. Esperé 20 minutos hasta que finalmente llegaron. Al reunirme con ellos, les expliqué cómo iba a ser la dinámica, para que tuvieran claro el proceso tanto para la simultánea como para el torneo. Los chicos de once sugirieron que comenzáramos en el tercer piso, ya que era el menos concurrido. Así que iniciamos nuestro recorrido.

Al tocar en cada salón, pedíamos a los profesores un máximo de 10 minutos para hacer la invitación. Nos cedieron el permiso, y empecé presentándome: “Mi nombre es Lizeth, para quienes no me conocen. Vengo de la Universidad Pedagógica Nacional y desde el semestre pasado estoy realizando mi trabajo de grado. Para culminarlo, realizaré una simultánea el día 25 durante el descanso, y el torneo el 26 y 27, también en horas de descanso. Los chicos de once me están ayudando con las inscripciones, así que, si están interesados, levanten la mano y ellos se acercarán a inscribirlos”.

Así fue el proceso de inscripción tanto para la simultánea como para el torneo. A medida que avanzábamos por los salones, pegábamos carteles en lugares visibles para promocionar ambos eventos. Observamos una gran cantidad de chicos interesados, llegando a tener alrededor de 40 inscripciones, lo cual fue una locura, ya que esto complicaría la logística, especialmente en cuanto a la disponibilidad de tableros.

Simultánea

Al día siguiente llegué al colegio a las 8:50 a.m. para coordinar con los chicos de once las mesas y sillas necesarias para la simultánea. Se decidió realizar el evento en la terraza del tercer piso. Un total de 38 chicos se inscribieron para participar. Yo llevé 20 tableros, y en el colegio se disponía de 9 tableros completos.

Los chicos de once comenzaron a sacar sillas y mesas del salón de la profesora Ivonne, mientras yo organizaba las sillas en la terraza y disponía los tableros. A las 9:40 a.m. ya teníamos todo preparado, esperando que los estudiantes salieran a descanso y llegaran los 38 participantes. Mientras tanto, jugué algunas partidas con los chicos de once.

A las 10:00 a.m., empezaron a llegar los chicos. Les pedí que se organizaran según las posiciones de las piezas blancas en los tableros. A las 10:15 a.m., solo habían llegado 13 de los 38 inscritos, lo cual fue un alivio, ya que no llevé más tableros de los que necesitaba.

Les expliqué cómo funcionaría la dinámica: yo jugaría contra los trece, y debían esperar su turno hasta que yo hubiera pasado por cada tablero. Aquellos que perdieran podían regresar al salón. Comencé a jugar con cada uno de ellos; noté que algunos, que formaban parte del

semillero, aplicaban lo que habíamos visto en las clases. Esto evidencia que los conceptos enseñados fueron comprendidos y puestos en práctica, lo cual es un indicador positivo del proceso de aprendizaje. Otros chicos que también querían participar en la simultánea tenían preguntas básicas, las cuales resolvía al llegar a sus tableros. Este hecho muestra la importancia de la interacción directa y personalizada para resolver dudas y reforzar el conocimiento.

Los estudiantes que terminaban sus partidas se quedaban observando las demás. Este comportamiento es significativo, ya que demuestra interés y una actitud proactiva hacia el aprendizaje, observando y analizando las estrategias de sus compañeros. La actividad se extendió bastante, especialmente porque disfrutamos mucho jugando con los chicos de once. La extensión de la actividad y el disfrute general reflejan un ambiente positivo y motivador, esencial para el aprendizaje efectivo.

Los estudiantes del semillero aplicaron lo aprendido en clase. Esto indica que las lecciones fueron efectivas y que los estudiantes pudieron transferir el conocimiento teórico a la práctica. La aplicación práctica de los conceptos es crucial para consolidar el aprendizaje y desarrollar habilidades.

Los estudiantes hicieron preguntas básicas durante la simultánea. La disposición a preguntar muestra un ambiente de confianza y apertura, donde los estudiantes se sienten cómodos expresando sus dudas. Resolver dudas en el momento refuerza el aprendizaje y evita la acumulación de malentendidos.

Los estudiantes observaban las partidas de sus compañeros después de terminar las suyas. La observación activa permite a los estudiantes aprender de los errores y aciertos de otros, enriqueciendo su propio conocimiento. Fomentar la observación y el análisis crítico es fundamental para el desarrollo de habilidades estratégicas y de pensamiento crítico.

La actividad se extendió debido al disfrute de los estudiantes. Un ambiente positivo y motivador aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes. El disfrute y la motivación son factores clave para un aprendizaje efectivo y duradero. Los estudiantes demostraron comprensión y aplicación de los conceptos enseñados. Se promovió una interacción efectiva y la resolución de dudas en tiempo real.

Los estudiantes participaron activamente, observando y aprendiendo de las partidas de sus compañeros. Se creó un ambiente positivo y motivador, que facilitó el aprendizaje y la participación.

Torneo

El día 26 llegué al salón 101 a las 9:30 a.m. para organizar tableros y mesas, siguiendo lo acordado con la profesora Ivonne el día anterior. Ella había gestionado la obtención de este espacio, ya que se estaba volviendo complicado encontrar una ubicación adecuada para realizar el torneo. Al llegar, descubrí que el salón estaba ocupado. Me comuniqué a través de WhatsApp con la profesora Ivonne, quien, en aproximadamente 10 minutos, bajó para solucionar la situación. Habló con el profesor que estaba allí y, después de pedir a los estudiantes que no

estaban realizando ninguna actividad que se retiraran, pudimos ingresar al salón con los chicos de once para organizar todo.

Colocamos las mesas y dejé un tablero de ajedrez en cada una para que los chicos de once me ayudaran a armarlos mientras yo comenzaba el proceso de inscripción. Algunos podrían preguntarse por qué era necesario inscribir de nuevo, si ya lo habíamos hecho al pasar por los salones; esto se debía a que en la simultánea llegaron menos participantes de lo esperado y quería asegurarme de tener un número adecuado para el torneo.

Mientras ingresaba los datos en el programa Swiss Perfect, los chicos de once terminaron de armar los tableros. Les pedí que subieran al tercer piso para llamar a los chicos a que se dirigieran al salón 101, ya que estaban citados allí. A las 10:00 a.m. comenzaron a llegar al salón 101. Les pedí que se acercaran a mi escritorio para inscribirse. Algunos mencionaron: “Profe, yo ya me inscribí cuando pasamos por los salones”, a lo que respondí que tendríamos que hacerlo nuevamente. El torneo estaba proyectado para empezar a las 10:15 a.m., y así fue. Mientras algunos se inscribían, los demás comenzaron a jugar.

Al finalizar el registro, se completaron 33 estudiantes, y di inicio al torneo. Todos estaban ansiosos, preguntando: “¿Con quién me toca?”. Les pedí que esperaran mientras los organizaba.

Enumeré las mesas del uno al dieciséis y les expliqué que la primera persona que llamara en cada mesa jugaría con las piezas blancas. Que en el torneo habría dos categorías básico y avanzados, pero todos jugarían en una sola categoría y a la final se dividirían estas dos categorías. Comencé a llamarlos hasta completar las dieciséis mesas. Una vez que todos estaban sentados,

les informé que cuando consideraran que era jaque mate, levantarán la mano y yo me dirigiría a la mesa para verificar.

Pasó un tiempo y comenzaron a levantar la mano. Me dirigí a cada mesa y, en algunas, en lugar de mate, estaban comiendo el rey. Les pregunté si tenían claro cómo hacer mate, y varios respondieron que no. Consideré que lo mejor era que el jugador con mayor número de piezas ganadas al final de la partida sería el ganador.

Aquellos que terminaban querían jugar de nuevo, así que los coloqué en partidas con diferentes oponentes mientras las demás mesas finalizaban. Sin embargo, pensaban que si ganaban en estas nuevas partidas sumarían más puntos, así que les expliqué que solo contaría la primera partida jugada, ya que las otras serían amistosas mientras comenzaba la segunda ronda.

La primera ronda fue muy interesante porque permitió a los estudiantes interactuar entre ellos, fortaleciendo sus habilidades sociales y de comunicación. La ronda duró alrededor de 10 minutos. Una vez que recibí los resultados, pedí a quienes estaban jugando amistosamente que organizaran los tableros para iniciar la segunda ronda. Utilicé el sistema para emparejar a los jugadores según los resultados y comencé a llamar la lista para que se ubicaran en las mesas. Me preocupaba un poco el tiempo, ya que los chicos estaban evadiendo las clases, pero pensé que era por una buena causa: formación y buenos recuerdos.

Repetimos el mismo procedimiento en esta segunda ronda. Los chicos en las mesas de arriba tardaron más en terminar, ya que se enfrentaban a oponentes de un nivel similar o más alto. Algunos chicos llegaron a observar, pero también a distraer a los demás, así que les pedí

que se retiraran si no iban a dejar jugar. Hubo participantes que intentaban ayudar a sus amigos, pero eso no era correcto, así que también tuve que pedirles que jugaran amistosos con los demás.

Al final de esta ronda, quedaban tres partidas. Pedí a los chicos de once que se aseguraran de que no hubiera trampas y que se avanzara en las partidas. Esto es algo común, ya que muchos no saben cómo realizar un jaque mate. Después de cinco minutos sin avances, consideré la partida como tablas y me senté con ellos para explicarles cómo lograr el jaque mate.

A las 11:00 a.m., comenzamos la tercera ronda. Algunos ya tenían conocimiento de cómo hacer jaque mate. Les expliqué que el jugador que hiciera más puntos sería el ganador, pero que todos debían participar, ya que algunos me preguntaban si podían irse porque habían perdido.

Empecé a llamar a los jugadores para que se ubicaran en sus respectivas mesas y así pudieran jugar. A medida que avanzaba la tercera ronda, noté que el ambiente se tornó más competitivo. Los chicos estaban más concentrados y algunos comenzaron a aplicar estrategias que habían aprendido en las rondas anteriores y en el semillero. Según Guerrero Sandoval (2023), el ajedrez mejora significativamente la capacidad de concentración y el desarrollo cognitivo.

Esta observación se evidencia en la forma en que los estudiantes aplicaron las estrategias aprendidas, demostrando una comprensión profunda y práctica de los conceptos enseñados. Se podía ver la emoción en sus rostros mientras luchaban por cada movimiento en el tablero. Este entusiasmo y compromiso son indicadores de un aprendizaje activo y significativo. Fernández

(2008) y Aguilera (2001) destacan que el ajedrez no solo desarrolla habilidades intelectuales como la concentración y el análisis, sino que también fomenta la creatividad y la capacidad de tomar decisiones bajo presión. La emoción visible en los estudiantes refleja el impacto positivo del ajedrez en su desarrollo emocional y cognitivo.

Los estudiantes mostraron una mayor concentración durante las partidas. La concentración es crucial para el éxito en el ajedrez, ya que permite a los jugadores analizar posiciones y planificar movimientos con precisión. Guerrero Sandoval (2023) señala que el ajedrez mejora la capacidad de concentración, lo que se refleja en el rendimiento de los estudiantes.

Los estudiantes aplicaron estrategias aprendidas en clases anteriores y en el semillero. La aplicación de estrategias demuestra que los estudiantes no solo comprendieron los conceptos teóricos, sino que también pudieron utilizarlos en situaciones prácticas. Fernández (2008) y Aguilera (2001) afirman que el ajedrez desarrolla habilidades analíticas y estratégicas, esenciales para el éxito en el juego. La emoción en los rostros de los estudiantes mientras jugaban indican un alto nivel de motivación y disfrute, lo cual es fundamental para un aprendizaje efectivo.

La emoción visible en los estudiantes es un signo de que el ajedrez no solo es una herramienta educativa, sino también una actividad que fomenta el desarrollo emocional y social. Además, mejora la capacidad de los estudiantes para enfocarse durante las partidas y aplica conceptos aprendidos, demostrando una comprensión profunda.

Algunas partidas se extendieron más de lo esperado, lo que generó cierta tensión, pero el entusiasmo por el juego mantenía a todos motivados. Durante esta fase, hice un esfuerzo por acercarme a cada mesa para observar las jugadas y ofrecer consejos cuando era necesario.

Finalmente, tras aproximadamente 30 minutos, las partidas fueron concluyendo. Noté que quedaba una partida en la tercera mesa, así que decidí ponerles un reloj, ya que el tiempo se estaba acabando y eran casi las 12:00 m, hora de salida para ellos. Les pregunté si conocían el manejo del reloj; uno de los jugadores había estado en el semillero y había tenido algo de experiencia, pero su contrincante dijo que no.

Les expliqué cómo funcionaba el reloj y los coloqué a 5 minutos cada uno. Al ponerles el reloj, sentí que ejercía una cierta presión sobre ellos, lo que los llevó a jugar más rápido de lo habitual y cometer errores, a pesar de que 5 minutos era un tiempo considerable.

Al cabo de esos 5 minutos, la partida terminó, y noté que los jugadores estaban visiblemente tensos, no solo por el reloj, sino también porque los demás participantes estaban observando con atención. Sin embargo, al finalizar la partida, se sintieron aliviados y satisfechos, sabiendo que habían dado lo mejor de sí en un ambiente competitivo. Este último enfrentamiento culminó la tercera ronda del torneo. Agradecí a todos por su participación y les recordé que al día siguiente nos veríamos en el salón de la profe Ivonne para poder terminar con las últimas dos rondas.

El día 27 de septiembre llegué al colegio alrededor de las 9:10 porque había muchos cambios de salón y no se tenía previsto en cuál sería. Hablando con la profe Ivonne por

WhatsApp, se decidió finalizar el torneo en el salón 303. Los chicos estaban informados de que sería en el salón de la profe Ivonne, pero este salón también queda en el tercer piso, entonces fue fácil que nos encontraran. Empezamos a organizar las mesas con los chicos de once y los tableros. Siendo las 10:00 a.m., empezaron a llegar los chicos y me preguntaban contra quién les tocaba. Les respondí que me esperaran mientras llegaban los demás y empezábamos la cuarta ronda. Aquí llegaron otros chicos que querían jugar en el torneo y que si podían ganar el trofeo. Les dije que se quedaran y cuando terminaran de jugar la cuarta ronda, los enfrentaría con algunos de ellos. Al transcurrir 15 minutos, empezaron a levantar la mano y me dirigía hacia ellos para observar si lograban mate. Efectivamente, lograron mate y cuando fui a enfrentarlos con los chicos que querían jugar, ya no estaban.

Siempre las partidas de las primeras mesas estuvieron emocionantes, me acerqué a ver cómo iban. Ya se encontraban en un final y noté que ya iban a acabar. Chicos pequeños me preguntaban si se podían ir porque no ganarían nada y les dije que el torneo constaba de 5 rondas, entonces tocaba finalizar. También les dije que en cada partida aprenderían algo, que no importaba si no obtenían medalla o trofeo, que era un aprendizaje. También me comentaban que, si no iba a volver, que ellos querían seguir jugando y les dije que ya con esto terminaba.

Ya los que faltaban me dieron el resultado para ingresarlo al computador y poder emparejar la otra ronda. Empecé a llamarlos para que se ubicaran en su respectiva mesa y les dije que disfrutaran esa última partida, ya que con esta culminaríamos el torneo. Empezaron a jugar y, a comparación de las primeras rondas, no salían tantas preguntas. Esto evidencia que los

estudiantes habían internalizado los conceptos y estrategias enseñados durante las clases y las rondas anteriores.

La reducción en el número de preguntas durante la última ronda indica que los estudiantes comprendieron y aplicaron las estrategias de juego de manera autónoma. Durante las clases, se les enseñaron diversas estrategias como el control del centro, el desarrollo de piezas y la importancia de la seguridad del rey. La aplicación de estas estrategias en las partidas demuestra su comprensión y habilidad para utilizarlas en situaciones prácticas.

Los estudiantes se corregían entre ellos, mostrando su capacidad para identificar y solucionar errores por sí mismos. La habilidad para resolver problemas es crucial en el ajedrez. A través de ejercicios y partidas prácticas, los estudiantes aprendieron a analizar posiciones, prever movimientos y tomar decisiones informadas. Este proceso de autocorrección es un claro indicador de su progreso en esta área.

La interacción entre los estudiantes, corrigiéndose y ayudándose mutuamente, refleja un ambiente de colaboración y apoyo. Fomentar el trabajo en equipo fue un objetivo clave durante las clases. Los estudiantes aprendieron a comunicarse efectivamente, compartir conocimientos y trabajar juntos para mejorar sus habilidades. Este comportamiento colaborativo es esencial no solo en el ajedrez, sino también en su desarrollo personal y académico.

La concentración observada durante las partidas finales y la disminución de preguntas muestran una mayor disciplina y enfoque. El ajedrez requiere un alto nivel de concentración y disciplina. A través de la práctica constante y la guía proporcionada en las clases, los estudiantes

desarrollaron estas habilidades, lo que se reflejó en su desempeño durante el torneo. Durante las partidas, se observó que los estudiantes aplicaban las estrategias enseñadas sin necesidad de hacer tantas preguntas, lo que indica una comprensión sólida de los conceptos.

Los estudiantes se corregían entre ellos, lo que demuestra su capacidad para identificar errores y aprender de ellos. El progreso en el torneo, con partidas más fluidas y estratégicas, es una clara evidencia del aprendizaje y la mejora en sus habilidades.

El torneo no solo fue una oportunidad para que los estudiantes demostraran lo que habían aprendido, sino también para que disfrutaran del proceso y fortalecieran sus habilidades de concentración, resolución de problemas y trabajo en equipo. La emoción y el compromiso visibles en sus rostros mientras jugaban son testimonio del impacto positivo de las clases y del torneo en su desarrollo.

Al terminar, llamé a la profesora Ivonne para que estuviera presente en la premiación. A los 10 minutos llegó, y todos los chicos ayudaron a guardar los tableros y acomodar las sillas en su respectivo lugar. Organizándose en grupos, agradecí a todos por su participación y les recordé la importancia del respeto y la deportividad en el juego. Anuncié que compartiríamos los resultados finales y los premios para los ganadores.

Mientras los chicos se acomodaban para escuchar los resultados, vi sonrisas y miradas de satisfacción. Más allá de los puntos, lo que realmente contaba era el aprendizaje y la diversión que habían tenido. Este torneo, más que la simultánea, no solo les había enseñado sobre el ajedrez, sino que también les había permitido crear recuerdos juntos.

El torneo fue una experiencia enriquecedora en múltiples aspectos. Los estudiantes no solo mejoraron sus habilidades en ajedrez, sino que también desarrollaron importantes competencias sociales y emocionales. La emoción y el entusiasmo que mostraron durante las partidas reflejan un aprendizaje activo y significativo. Según estudios de Guerrero Sandoval (2023), el ajedrez fomenta el desarrollo cognitivo y emocional, mejorando la concentración, la toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas.

Además del aprendizaje técnico, el torneo fue una oportunidad para que los estudiantes crearan recuerdos valiosos juntos. La camaradería y el espíritu de equipo que se desarrollaron durante el evento son invaluable. Fernández (2008) y Aguilera (2001) destacan que actividades como el ajedrez no solo fortalecen las habilidades intelectuales, sino que también promueven la cohesión social y el sentido de pertenencia.

El impacto del torneo va más allá del ajedrez. Los estudiantes aprendieron a trabajar en equipo, a respetar a sus compañeros y a disfrutar del proceso de aprendizaje. Estas habilidades son fundamentales para su desarrollo integral y les serán útiles en diversas áreas de su vida. La experiencia de competir y colaborar en un ambiente positivo y motivador les dejó lecciones que trascienden el tablero de ajedrez.

El torneo fue mucho más que una competencia; fue una experiencia de aprendizaje integral que combinó diversión, desarrollo de habilidades y creación de recuerdos. Los estudiantes no solo aprendieron sobre ajedrez, sino que también fortalecieron sus lazos y desarrollaron competencias esenciales para su crecimiento personal y académico.

Con el cierre del torneo, me sentí contenta de haber podido brindarles esta experiencia y, al mismo tiempo, reflexioné sobre la importancia de fomentar el aprendizaje lúdico en su formación. La experiencia les había permitido crecer, no solo como jugadores, sino también como compañeros. El sistema Swiss Perfect, de acuerdo con los puntos, los ordenó de mayor a menor. Como las dos categorías estaban jugando juntas, saqué aparte los ganadores de la categoría Básica y los de Avanzados. Empecé llamando a los de la categoría Básica. El segundo puesto fue para Azael, a quien se le entregó su medalla, y luego el primer puesto para Juan Pablo, quien se llevó el trofeo. Lo mismo hice para la categoría de Avanzados: segundo puesto para Alejandro y primer puesto para Julián. Así culminó el torneo y nos despedimos.

Reflexiones de fondo

En este capítulo se presenta la cuarta fase de la sistematización del proyecto del semillero de ajedrez en el colegio Isabel II. Se analiza y se interpreta la información descrita en el capítulo anterior (Jara, 2018). Para realizar estos análisis e interpretaciones se leyó, cuidadosamente, cada una de las secciones de la narrativa presentada en el capítulo anterior. Con esa lectura se buscaron evidencias relacionadas con los objetivos de la sistematización y los aprendizajes docentes logrados durante el proyecto.

La reunión de inicio del semillero con las profesoras del colegio permitió que se establecieran los objetivos del semillero y se acordaron aspectos logísticos tales como, la inscripción de los estudiantes, los horarios y la disponibilidad de salones. Esta reunión fue crucial para alinear expectativas y planificar el semestre, con la participación de las profesoras y la estudiante Zandra, facilitando la coordinación y el establecimiento de un horario fijo. Esta planificación inicial es fundamental para cualquier proyecto educativo, ya que asegura que todos los involucrados estén informados y comprometidos. Según Lev Vygotsky (1978) en su teoría del aprendizaje socio-cultural, enfatiza que la organización previa de las actividades educativas permite una mejor colaboración y alineación de los objetivos entre los involucrados, lo cual es esencial para el éxito del aprendizaje.

En las diferentes sesiones se observó una gran diversidad de niveles de juego y estilos de pensamiento entre los estudiantes, lo que resalta la necesidad de estrategias de enseñanza personalizadas. Algunos estudiantes, al haber tenido más exposición a ciertos tipos de juegos o actividades cognitivas, lograron desarrollar habilidades más rápidamente. Además, cada

estudiante mostró un estilo de pensamiento único, influenciado por su personalidad y experiencias previas. Algunos eran más analíticos y lógicos, mientras que otros se destacaban por su creatividad y pensamiento divergente. Esta diversidad no solo es inevitable, sino también beneficiosa, ya que enriquece el ambiente de aprendizaje y fomenta la colaboración y comprensión entre los estudiantes.

En este sentido, es crucial que los educadores reconozcan y valoren esta diversidad, adaptando sus estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales. Esto incluye el uso de métodos diferenciados, materiales variados y la creación de un entorno inclusivo que apoye a todos los estudiantes, independientemente de su nivel o estilo de pensamiento. Al hacerlo, se puede maximizar el potencial de cada estudiante y promover un aprendizaje más efectivo y significativo.

Las acciones de los estudiantes, como solicitar clases durante el descanso para no interferir con sus materias académicas, demuestran un notable interés por el aprendizaje y un compromiso con el desarrollo de sus habilidades en ajedrez. Este comportamiento refleja un enfoque activo hacia su formación, donde valoran tanto su educación académica como las actividades extracurriculares.

Por otro lado, la presentación personal del instructor y el intercambio de experiencias fortalecieron el vínculo emocional entre el docente y los estudiantes, generando confianza y motivación en el grupo. La curiosidad de los estudiantes por enfrentarse directamente al profesor y sus comentarios entusiastas evidencian un ambiente positivo, cargado de altas expectativas y entusiasmo colectivo.

En términos organizativos, aunque se enfrentaron retos logísticos, como la escasez de tableros, la planificación de las actividades mostró un enfoque flexible y adaptativo. La organización de los recursos, en coordinación con las profesoras, fue clave para la implementación exitosa del programa. Además, el enfoque pedagógico fue diferenciado, ajustando las actividades al nivel de habilidad de los estudiantes. Por ejemplo, problemas de "mate en 1" fueron asignados a los estudiantes más avanzados, mientras que se introdujeron conceptos básicos, como la apertura italiana, para aquellos que estaban comenzando.

La motivación intrínseca de los estudiantes también fue fundamental en este proceso. Su participación en el ajedrez durante su tiempo libre y el interés por clases fuera del horario habitual demuestran un compromiso genuino por aprender. Sin embargo, la gestión de las expectativas y la adaptación al ritmo de enseñanza son esenciales. Algunos estudiantes se sintieron abrumados por la rapidez del contenido en la segunda sesión, lo que subraya la necesidad de ajustar el ritmo según las necesidades de los estudiantes, garantizando que todos puedan seguir el curso sin sentirse intimidados.

Finalmente, la convocatoria logró atraer a estudiantes de diversas edades y niveles, lo que pone de manifiesto la importancia de implementar estrategias pedagógicas diferenciadas para atender las diversas capacidades y estilos de aprendizaje. Además, el interés mostrado por algunos estudiantes en mantener las clases durante el descanso resalta la necesidad de considerar las preferencias individuales para optimizar la participación y asegurar una experiencia de aprendizaje más significativa para todos los involucrados.

La cuarta, quinta y sexta sesiones muestran la evolución tanto de los estudiantes como de las dinámicas pedagógicas, con un enfoque claro en la importancia de la adaptación a las necesidades de los participantes y el fomento de la colaboración y el aprendizaje autónomo.

En la cuarta sesión, resalta cómo las diferencias en las percepciones y enfoques de los estudiantes para clasificar las piezas evidencian la diversidad de estilos de pensamiento. La actividad de clasificar las piezas por color y tamaño, aunque sencilla, no solo fomenta habilidades tácticas y de observación, sino que también permite que los estudiantes resuelvan problemas de manera creativa, como medir sin herramientas estándar. Esta metodología refleja una enseñanza que valora la innovación y la resiliencia, permitiendo que los estudiantes aprendan a adaptarse a lo que tienen a mano.

El uso de rotación durante las partidas refuerza el concepto de aprendizaje continuo, donde los estudiantes, al jugar contra diferentes compañeros, se exponen a diversos estilos y tácticas. El feedback inmediato y la oportunidad de observar y reflexionar sobre las jugadas ajenas son esenciales para el aprendizaje en ajedrez, un juego profundamente estratégico. La dinámica de perder y regresar al tablero enseña resiliencia, permitiendo que los estudiantes gestionen sus derrotas de forma constructiva, lo que es fundamental para desarrollar habilidades tanto cognitivas como emocionales.

La quinta sesión introduce la idea de trabajo en equipo para resolver problemas complejos. Los estudiantes, organizados en grupos intercalados por niveles de habilidad, abordaron un ejercicio desafiante que requería pensar estratégicamente sobre los ataques en el tablero. La colaboración entre los estudiantes de niveles superiores y los más nuevos destaca el

valor del aprendizaje entre pares, en el que los estudiantes avanzados refuerzan su comprensión al explicar conceptos a los más pequeños. Esta dinámica también refleja la importancia de ajustar las expectativas y métodos pedagógicos según las capacidades de los estudiantes, ya que el ejercicio fue complicado y requirió casi dos horas para completarse.

Y la sexta sesión introduce una dimensión organizativa y de motivación adicional, con la preparación de una simultánea de ajedrez en la que los estudiantes interactúan directamente con la instructora. La actividad fue precedida por una promoción activa de los eventos, lo que muestra la capacidad de involucrar a los estudiantes más allá del aula. La inscripción de 40 estudiantes y la logística necesaria para organizar la simultánea subraya la importancia de la planificación anticipada y la adaptación a situaciones imprevistas, como la disponibilidad limitada de tableros.

El formato de la simultánea, en el que la docente juega contra varios estudiantes al mismo tiempo, propicia una experiencia de aprendizaje intensa. Los estudiantes pudieron aplicar lo aprendido en clases anteriores, lo que confirma la transferencia del conocimiento teórico a la práctica. Además, la disposición de los estudiantes a hacer preguntas y observar las partidas demuestra un ambiente de confianza y aprendizaje colaborativo. Este tipo de interacción es fundamental para el desarrollo de habilidades críticas en ajedrez, como el análisis de partidas y la reflexión sobre las decisiones estratégicas.

En conjunto, estas sesiones muestran un enfoque pedagógico adaptativo, que se ajusta a las necesidades de los estudiantes, fomenta la colaboración y promueve la autonomía en el aprendizaje. Al variar las actividades según el nivel y las habilidades de los estudiantes, y al

crear un ambiente donde las preguntas y el feedback son bienvenidos, se favorece un aprendizaje más profundo y significativo. La integración de la teoría con la práctica, la resolución de problemas y el trabajo en equipo son componentes clave que enriquecen la experiencia educativa y promueven el desarrollo integral de los estudiantes en ajedrez. Según Ferreira y Palhares (2011) en su trabajo sobre el ajedrez como herramienta educativa, destacan cómo la práctica en equipo y la resolución de problemas dentro del ajedrez contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico y habilidades sociales en los estudiantes.

La simultánea y el torneo subrayan elementos clave de la práctica educativa, como la preparación, la organización y los momentos de enseñanza en tiempo real. El proceso de organización de los eventos se presenta de manera detallada, demostrando habilidades logísticas importantes, como la coordinación con otros profesores, la disposición de los espacios y la garantía de que los materiales necesarios estuvieran disponibles. La atención a la preparación, que incluye la instalación de mesas y la organización de los participantes, resalta la importancia de la estructura para asegurar el éxito de un evento educativo.

A lo largo del evento, se destacó la participación activa de los estudiantes. La descripción de los participantes aplicando los conceptos aprendidos en lecciones previas durante el evento simultáneo de ajedrez evidencia que la enseñanza fue eficaz, pues los estudiantes mostraron su capacidad para transferir conocimientos teóricos a situaciones prácticas. La presencia de preguntas también refleja un entorno en el que los estudiantes se sintieron cómodos buscando aclaraciones, lo que refuerza el valor del aprendizaje interactivo.

El objetivo del evento no solo fue mejorar las habilidades ajedrecísticas, sino también fomentar el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. La descripción de los estudiantes observando a los demás, participando en una competencia amistosa y ayudándose mutuamente destaca el desarrollo del aprendizaje colaborativo y de las habilidades sociales.

El componente emocional juega un papel importante en el texto, especialmente cuando los estudiantes demostraron entusiasmo y concentración mientras avanzaba el torneo. Este compromiso emocional está vinculado a la motivación y al refuerzo de experiencias educativas positivas. Flavell et al. (1987) subrayan que las estrategias metacognitivas, junto con una base emocional positiva, mejoran la capacidad de los estudiantes para regular sus procesos cognitivos y mantenerse motivados a lo largo de los aprendizajes.

El giro hacia un juego más competitivo en las rondas finales muestra cómo los estudiantes se fueron involucrando más en el proceso, y la introducción del reloj de ajedrez añadió un reto adicional que impactó tanto en su estrategia como en su respuesta emocional. Las rondas finales del torneo pusieron de manifiesto una comprensión más profunda de las estrategias ajedrecísticas y un mejor nivel de autocorrección entre los estudiantes, lo que señala el éxito de los objetivos de aprendizaje. La disminución de preguntas y la capacidad de los estudiantes para identificar y corregir sus propios errores reflejan una internalización de los conocimientos adquiridos. Además, la reflexión final sobre la importancia de la colaboración, el aprendizaje entre compañeros y la creación de un entorno positivo de aprendizaje destaca el impacto integral del evento en el crecimiento de los estudiantes.

Este análisis también destaca la importancia de crear una experiencia de aprendizaje positiva. Los estudiantes no solo adquirieron conocimientos de ajedrez, sino que también fortalecieron sus lazos sociales, mejoraron sus habilidades de trabajo en equipo y comprendieron el valor del espíritu deportivo. El resultado del torneo, con ganadores en diversas categorías, enfatiza el valor de la participación por encima de la competencia, alineándose con los objetivos educativos de fomentar el crecimiento personal y el disfrute, más allá de los logros.

Esta experiencia puede considerarse un excelente ejemplo de cómo actividades competitivas, como los torneos de ajedrez, pueden ir más allá del desarrollo de habilidades técnicas y contribuir al desarrollo emocional y social de los estudiantes, tal como lo reflejan las teorías educativas de Fernández (2008) y Aguilera (2001).

Las herramientas y recursos proporcionados ayudaron a los estudiantes a mejorar sus habilidades en ajedrez, sin importar su nivel inicial. La retroalimentación personalizada fue clave, permitiendo a los estudiantes identificar sus áreas de mejora y trabajar en ellas de manera efectiva. Los estudiantes valoraron enormemente esta retroalimentación, mencionando que les permitió enfocarse en sus debilidades y perfeccionar sus habilidades de manera más dirigida.

Además, los estudiantes desarrollaron resiliencia y una actitud positiva, cualidades esenciales para el crecimiento personal y el éxito en el ajedrez. En su obra *El arte de aprender*, Josh Waitzkin enfatiza que la resiliencia y una mentalidad positiva son fundamentales para superar obstáculos y alcanzar el éxito, tanto en el ajedrez como en otras áreas de la vida. Las técnicas y ejercicios impartidos, junto con un ambiente de apoyo, ayudaron a los estudiantes a desarrollar estas habilidades emocionales. Las entrevistas confirmaron que muchos de ellos

ahora ven las derrotas como una parte natural del proceso de aprendizaje, lo que les motiva aún más a mejorar.

Por otro lado, los estudiantes también desarrollaron sus habilidades ajedrecísticas y aumentaron su confianza gracias a la práctica constante y la participación en eventos. La práctica regular y la participación en competencias son fundamentales para el desarrollo de habilidades y la construcción de autoconfianza. La retroalimentación continua y las oportunidades de aplicar lo aprendido en situaciones reales contribuyeron a que los estudiantes mejoraran y se sintieran más seguros en sus capacidades. Esto quedó reflejado en los testimonios de los estudiantes, quienes expresaron sentirse más competentes y confiados en sus habilidades de ajedrez.

Puntos de llegada

En este capítulo se presenta la última fase de la sistematización del proyecto semillero de ajedrez en el colegio Isabel II. Se presentan conclusiones y recomendaciones surgidas del análisis de la experiencia (Jara,2018).

Conclusiones

Desde el inicio, se observó una amplia gama de niveles de juego y estilos de pensamiento entre los estudiantes, lo que sugiere la necesidad de personalizar las estrategias de enseñanza para abordar las fortalezas y áreas de mejora individuales. Los estudiantes mostraron habilidades destacadas en la anticipación de movimientos, el desarrollo de estrategias complejas y la adaptación rápida, habilidades fundamentales para el progreso en el ajedrez.

Los estudiantes destacan cómo se relacionan con sus compañeros, se apoyan mutuamente y disfrutan del ambiente del semillero, lo cual es crucial para crear un ambiente de aprendizaje positivo y motivador. Juan Pablo, Azael, Alejandro y Julián describen cómo manejan la frustración de las derrotas y la satisfacción de las victorias, aprendiendo de cada experiencia, lo que demuestra un desarrollo significativo de habilidades emocionales.

Durante el desarrollo del proyecto hubo complicaciones como los salones, no había donde realizar las clases de ajedrez, por lo que se tenían que hacer en lugares diferentes en cada ocasión, aunque siempre hubo facilidad de los elementos para el desarrollo de estas. Por otra parte, cabe mencionar que, en algunas ocasiones, por falta de comunicación, la institución realizaba otras actividades en el horario destinado a las clases de ajedrez, lo que impedía avanzar

en los temas con los estudiantes. Para evitar estos problemas, sería relevante analizar cómo podemos fortalecer el apoyo de las profesoras y la institución para garantizar un ambiente de aprendizaje aún más favorable. Considero que, para mejorar el apoyo institucional, podríamos establecer canales de comunicación claros entre el proyecto y la institución para compartir avances, desafíos y necesidades, a través de WhatsApp u otras plataformas.

Sin embargo, quisiera como dar unas recomendaciones para ajustar y mejorar continuamente el proyecto.

Recomendaciones

- 1. Evaluación Inicial Formal:** Implementar una evaluación inicial formal de habilidades para todos los estudiantes al comienzo del programa. Esto ayudará a personalizar las estrategias de enseñanza y a medir el progreso de manera más efectiva.
- 2. Sistema de Retroalimentación:** Establecer un sistema regular de retroalimentación donde los estudiantes puedan compartir sus opiniones y sugerencias sobre las sesiones y actividades. Utilizar esta información para ajustar y mejorar el programa continuamente.
- 3. Espacio Fijo:** Buscar un salón o espacio que pueda ser reservado exclusivamente para las clases de ajedrez. Esto proporcionará consistencia y un ambiente más adecuado para el aprendizaje.
- 4. Canales de Comunicación:** Crear un canal de comunicación claro y constante entre el proyecto y la institución. Utilizar herramientas como WhatsApp, correos electrónicos o una plataforma de gestión de proyectos para compartir horarios, avances y necesidades.

5. **Reuniones Regulares:** Programar reuniones regulares con las profesoras y la administración para discutir el progreso y resolver cualquier conflicto de horarios.
6. **Capacitación y Apoyo Institucional:** Involucrar a las profesoras y a la administración en la planificación y ejecución del proyecto. Esto puede incluir capacitaciones sobre la importancia del ajedrez y cómo puede beneficiar a los estudiantes.
7. **Feedback Regular:** Solicitar feedback regularmente para ajustar y mejorar el proyecto según las necesidades y sugerencias de todos los involucrados.
8. **Uso de Software de Ajedrez:** Integrar el uso de software de ajedrez y aplicaciones móviles para que los estudiantes puedan practicar y analizar partidas fuera del horario de clases. Esto puede ayudar a mejorar sus habilidades de manera autónoma.
9. **Clases en Línea:** Considerar la posibilidad de ofrecer clases en línea o recursos digitales para aquellos estudiantes que no puedan asistir físicamente a todas las sesiones. Esto también puede ser útil en caso de imprevistos que impidan el uso del espacio físico.
10. **Involucrar a los Padres:** Organizar sesiones informativas para los padres sobre los beneficios del ajedrez y cómo pueden apoyar a sus hijos en casa. Esto puede aumentar el compromiso y el apoyo familiar.
11. **Eventos Comunitarios:** Realizar torneos o exhibiciones de ajedrez abiertos a la comunidad para fomentar un mayor interés y apoyo hacia el programa. Esto también puede proporcionar a los estudiantes una plataforma para mostrar sus habilidades.

12. Mentoría: Establecer un programa de mentoría donde jugadores más avanzados puedan guiar y apoyar a los principiantes. Esto puede crear un sentido de comunidad y responsabilidad entre los estudiantes.

El proyecto de ajedrez en el Colegio Isabel II ha demostrado ser una iniciativa valiosa para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. A través de la sistematización de esta experiencia, se han identificado tanto los logros como las áreas de mejora, proporcionando una base sólida para futuras intervenciones. Implementando las recomendaciones propuestas, se puede mejorar significativamente la efectividad del proyecto, asegurando que los estudiantes no solo desarrollen sus habilidades en el juego, sino también sus capacidades sociales y emocionales, incluyendo aspectos tecnológicos, comunitarios y personales.

Bibliografía

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The Benefits of Chess for the Intellectual and Social-Emotional Enrichment in Schoolchildren. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 551-559.
- Ajani, O. A. (2023). The Role of Experiential Learning in Teachers' Professional Development for Enhanced Classroom Practices. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(4), 143-156.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Blanch, A. (2022). Chess Instruction Improves Cognitive Abilities and Academic Performance: Real Effects or Wishful Thinking? *Educational Psychology Review*, 34, 1371-1398.
- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Capablanca, J. R. (1921). *Chess Fundamentals*. Harcourt, Brace and Company.
- Christiaen, J. (1976). *Chess and Cognitive Development*. Assenede Municipal School, Gent, Belgium.
- De Groot, A. D. (1965). *Thought and Choice in Chess*. Mouton Publishers.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.

Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100(3), 363-406. Harvard University Press.

Ferguson, R. (1983). *Developing Critical and Creative Thinking Through Chess*. ESEA Title IV-C federally funded research project.

Fischer, B. (1969). *My 60 Memorable Games*. Simon & Schuster.

Fredricks, J. A., & Eccles, J. S. (2006). Is extracurricular participation associated with beneficial outcomes? Concurrent and longitudinal relations. *Developmental Psychology*, 42(4), 698-713.

García, J. (2020). *El ajedrez en la escuela: Estrategias educativas*. Editorial Educated.

Gobet, F., & Campitelli, G. (2006). Educational benefits of chess instruction: A critical review. In T. Redman (Ed.), *Chess and education: Selected essays from the Koltanowski Conference* (pp. 124-143). Dallas, TX: University of Texas at Dallas.

Guerrero Sandoval, Ángel Lev. *El ajedrez en el desarrollo cognitivo*. Universidad Autónoma de Zacatecas, 2023.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Horgan, D. (1987). *Chess as a Way to Teach Thinking*.

- Jara, Ó. (2012). *Para sistematizar experiencias*. San José, Costa Rica: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja. (“Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias ...”)
- Jara, Ó. (2018). *"La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles."* (“La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos ...”) Buenos Aires, Argentina: Editorial Novedades Educativas.
- Jara, Ó. (2019). *Sistematización de experiencias: Una propuesta enraizada en la historia latinoamericana y caribeña*. (“La sistematización de experiencias”) Lima, Perú: Consejo de Educación de Adultos de América Latina (CEAAL).
- Jara, Ó. (2021). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. San José, Costa Rica: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Kotov, A. (1971). *Think Like a Grandmaster*. Batsford.
- López, A. (2017). *El ajedrez educativo: Más allá del juego*. Ediciones Didácticas.
- Martínez, L. (2018). *Iniciación al ajedrez en el ámbito escolar*. Ediciones Pedagógicas.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.

Polgár, L. (1946). Chess: 5334 problems, combination and games. Pp (64-636)

Rodríguez, P. (2019). *El ajedrez como herramienta pedagógica*. Revista de Innovación Educativa, 15(2), 45-60.

Sala, G., & Gobet, F. (2016). Do the benefits of chess instruction transfer to academic and cognitive skills? A meta-analysis. *Educational Research Review*, 18, 46-57.

Sánchez, M. (2021). *Ajedrez y desarrollo cognitivo en niños*. Editorial Aprender Jugando.

Silman, J. (1990). *How to Reassess Your Chess*. Siles Press.

Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

UNESCO. (2019). Teacher education and learning outcomes. UNESCO IIEP Learning Portal.

Universidad Pedagógica Nacional (2023). *Prácticas de Inmersión Parcial y de Inmersión Total*.

Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de

https://cienciaytecnologia.upn.edu.co/wp-content/uploads/2023/04/03_-Practicas-de-Inmersion-Parcial-y-de-Inmersion-Total.pdf "t "

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

Harvard University Press.

Waitzkin, J. (2007). *The Art of Learning: An Inner Journey to Optimal Performance*. Free Press.