



“AJEDREZ JUEGO Y ARTE”

BECCY JOHANA ARAUJO HERRERA  
CAROL IVONNE GIRÓN CHICUÉ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE ARTES VISUALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2006

“AJEDREZ JUEGO Y ARTE”

BECCY JOHANA ARAUJO HERRERA  
CAROL IVONNE GIRON CHICUÉ

“PROYECTO DE REVISTA PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO DE AJEDREZ A  
PARTIR DE TALLERES ARTÍSTICO PEDAGÓGICOS COMO ESTRATEGIA  
SIGNIFICATIVA EN EL APRENDIZAJE,”

Trabajo presentado para optar el título de  
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Asesora

Maestra: MARIA HELENA CABRERA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE ARTES VISUALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2006

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado, son responsabilidades exclusivas del autor”

Artículo 1. Del acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966, emanada del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

JURADOS

---

---

---

San Juan de Pasto, Octubre de 2006

## DEDICACIÓN:

A mi hija por ser mi inspiración en todo lo que hago.

A mi esposo por su compañía y su amor.

A mi Papá por su apoyo incondicional, y por hacerme entender que siempre puedo.

A mi Mamá por haberme traído al mundo.

A mis hermanos por que siempre estuvieron conmigo.

A Dios por darme la vida.

A la Universidad de Nariño.

Al Doctor Pedro Vicente Obando, ex rector de la Universidad de Nariño, quien me respaldo en todas mis actividades académicas y me apoyó para continuar con mi formación universitaria.

Y a mi esfuerzo.

Beccy Araujo

## DEDICACIÓN

A mi hijo y a mi esposo por su compañía.

A mis padres por su apoyo en todas mis labores académicas.

A mis hermanos por su apoyo incondicional

A Dios y a mis padres por darme la vida y por su apoyo constante.

A la Universidad de Nariño y a sus maestros.

Carol Girón

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	18
1 OBJETIVOS	20
1.1. PARA QUÉ SE HIZO?	20
2 MARCO REFERENCIAL.	22
2.1. QUÉ SE HA HECHO?	22
2.2. QUÉ SE HIZO?	24
2.3. DÓNDE SE HIZO?	25
3 MARCO TEÓRICO	27
3,1 QUE ES EL AJEDREZ?	27
3,2 QUE ES LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA?	29
3,3 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA	30
3.3.1 Fundamentos legales	30
3.3.2 Fundamentos filosóficos	30
3.3.3 Fundamentos epistemológicos	30
3.3.4 Fundamentos psico-pedagógicos	30
3.3.5 Fundamentos sociológicos	31
3.3.6 Fundamentos axiológicos	31
3.3.7 Fundamentos semióticos	31
3,4 QUÉ TÉCNICAS SE UTILIZARON?	31
3.4.1 Qué es vitral?	31
3,4,2 Què es falso vitral?	32
3.4.3 Qué es repujado en aluminio?	32
3.4.4 Qué es el Tamo?	33
4 JUSTIFICACIÓN	35
4,1 POR QUE SE HIZO	35
5 METODOLOGÍA	38
5,1 QUE CLASE DE PEDAGOGÍA SE UTILIZÓ?	38
5.1.1 Pedagogía normativa	38
5.1.2 Pedagogía descriptiva	38
5.1.3 Pedagogía psicológica	38
5.1.4 Pedagogía teológica	38
5.1.5 Pedagogía experimental	38
5.1.6 Pedagogía de la ternura	38
6 QUE APRENDIZAJE SE APLICÓ?	40
6,1 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	40
6,2 APRENDIZAJE MEMORÍSTICO	41

7	LA INTELIGENCIA	42
7,1	TEORIA DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES	43
7,1,1	Inteligencia lógica matemática	45
7,1,2	Inteligencia lingüística	45
7,1,3	Inteligencia espacial	45
7,1,4	Inteligencia musical	45
7,1,5	Inteligencia corporal	45
7,1,6	Inteligencia intrapersonal	45
7,1,7	Inteligencia interpersonal	45
7,1,8	Inteligencia naturista	45
8	PROPUESTA DE TALLERES	47
8,1	TALLER No. 1 EL TABLERO	47
8,2	TALLER No. 2 EL PEÓN	55
8,3	TALLER No. 3 LA TORRE	59
8,4	TALLER No. 4 EL CABALLO Y EL ALFIL	63
8,5	TALLER No. 5 LA DAMA Y EL REY	69
9	CONCLUSIONES	77
10	BIBLIOGRAFIA	81

## LISTA DE FOTOS

	Pág.	
FOTO No. 1	IMAGEN DEL COLEGIO COMFAMILIAR DE NARIÑO.	26
FOTO No. 2	ALUMNOS GRUPO 1: TAMO.	48
FOTO No. 3	ALUMNOS GRUPO 2: REPUJADO EN ALUMINIO.	48
FOTO No. 4	ALUMNOS GRUPO 3: FALSO VITRAL EN CARTULINA.	48
FOTO No. 5	ALUMNOS GRUPO 4: FALSO VITRAL EN VIDRIO.	48
FOTO No. 6	ALUMNOS REALIZANDO EL TABLERO EN TAMO.	50
FOTO No. 7	DIEGO GARCIA DESTACADO EN GRUPO DE TAMO.	50
FOTO No. 8	TABLERO DE AJEDREZ TERMINADO EN TAMO.	51
FOTO No. 9	ALUMNOS ELABORANDO EL TABLERO EN REPUJADO EN ALUMINIO.	51
FOTO No. 10	ALEJANDRA BEJARANO DESTACADA EN GRUPO DE REPUJADO.	51
FOTO No. 11	TABLERO DE AJEDREZ EN REPUJADO EN ALUMINIO.	52
FOTO No. 12	ALUMNOS ELABORANDO EL TABLERO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	53
FOTO No. 13	KORI RIVERA DESTACADO EN GRUPO FALSO VITRAL EN CARTULINA.	53
FOTO No. 14	TABLERO DE AJEDREZ EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	53
FOTO No. 15	ALUMNOS ELABORANDO EL TABLERO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	54
FOTO No. 16	DANIELA ROSERO DESTACADA EN GRUPO FALSO VITRAL EN VIDRIO.	54
FOTO No. 17	TABLERO DE AJEDREZ EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	54
FOTO No. 18	PEÒN BLANCO ELABORADO EN TAMO.	57
FOTO No. 19	PEÒN NEGRO ELABORADO EN TAMO.	57
FOTO No. 20	PEÒN BLANCO ELABORADO EN ALUMINIO.	58
FOTO No. 21	PEÒN NEGRO ELABORADO EN ALUMINIO.	58
FOTO No. 22	PEÒN BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	58
FOTO No. 23	PEÒN NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	58
FOTO No. 24	PEÒN BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	59
FOTO No. 25	PEÒN NEGRO REALIZADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	59

FOTO No. 26	TORRE BLANCA ELABORADA EN TAMO.	61
FOTO No. 27	TORRE NEGRA ELABORADA EN TAMO.	61
FOTO No. 28	TORRE BLANCA ELABORADA EN ALUMINIO.	62
FOTO No. 29	TORRE NEGRA ELABORADA EN ALUMINIO.	62
FOTO No. 30	TORRE BLANCA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	62
FOTO No. 31	TORRE NEGRA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	62
FOTO No. 32	TORRE BLANCA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	63
FOTO No. 33	TORRE NEGRA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	63
FOTO No. 34	ALFIL BLANCO ELABORADO EN TAMO.	66
FOTO No. 35	ALFIL NEGRO ELABORADO EN TAMO.	66
FOTO No. 36	CABALLO BLANCO ELABORADO EN TAMO.	66
FOTO No. 37	CABALLO NEGRO ELABORADO EN TAMO.	66
FOTO No. 38	ALFIL BLANCO ELABORADO EN ALUMINIO.	67
FOTO No. 39	ALFIL NEGRO ELABORADO EN ALUMINIO.	67
FOTO No. 40	CABALLO BLANCO ELABORADO EN ALUMINIO.	67
FOTO No. 41	CABALLO NEGRO ELABORADO EN ALUMINIO.	67
FOTO No. 42	ALFIL BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	67
FOTO No. 43	ALFIL NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	67
FOTO No. 44	CABALLO BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	68
FOTO No. 45	CABALLO NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	68
FOTO No. 46	ALFIL BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	68
FOTO No. 47	ALFIL NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	68
FOTO No. 48	CABALLO BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	68
FOTO No. 49	CABALLO NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	68
FOTO No. 50	REY BLANCO ELABORADO EN TAMO.	73
FOTO No. 51	REY NEGRO ELABORADO EN TAMO.	73
FOTO No. 52	DAMA BLANCA ELABORADA EN TAMO.	73

FOTO No. 53	DAMA NEGRA ELABORADA EN TAMO.	73
FOTO No. 54	REY BLANCO ELABORADO EN ALUMINIO	74
FOTO No. 55	REY NEGRO ELABORADO EN ALUMINIO.	74
FOTO No. 56	DAMA BLANCA ELABORADA EN ALUMINIO.	74
FOTO No. 57	DAMA NEGRA ELABORADA EN ALUMINIO.	74
FOTO No. 58	REY BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	75
FOTO No. 59	REY NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	75
FOTO No. 60	DAMA BLANCA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	75
FOTO No. 61	DAMA NEGRA ELABORADA EN FALSO VITRAL EN CARTULINA.	75
FOTO No. 62	REY BLANCO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	75
FOTO No. 63	REY NEGRO ELABORADO EN FALSO VITRAL EN VIDRIO.	75
FOTO No. 64	DAMA BLANCA ELABORADA EN VITRAL EN VIDRIO	76
FOTO No. 65	DAMA BLANCA ELABORADA EN VITRAL EN VIDRIO	76

## LISTA DE DIAGRAMAS

	Pàg.
1	DIAGRAMA No. 1: EL TABLERO DE AJEDREZ. 49
2	DIAGRAMA No. 2: MOVIMIENTO DEL PEÒN. 56
3	DIAGRAMA No. 3: MOVIMIENTO DE LA TORRE. 60
4	DIAGRAMA No. 4: MOVIMIENTO DEL ALFIL. 65
5	DIAGRAMA No. 5: MOVIMIENTO DEL CABALLO. 65
6	DIAGRAMA No. 6: MOVIMIENTO DE LA DAMA. 70
7	DIAGRAMA No. 7: MOVIMIENTO DEL REY. 70

## GLOSARIO

- Tamo:** Tallo que se encuentra en la planta de trigo o cebada.
- Vitral:** Técnica que se utiliza para colorear vidrios.
- Repujar:** Asentar con el repujador, sobre el aluminio, de modo que en una de sus caras resulten figuras en relieve.
- Vitracetas:** Líquido de colores, con los que se decora el vitral.
- Vitraplom:** Pasta que simula el hierro con que se dividen las figuras en el vitral.
- Difumino:** Rollito de papel estoposo o de piel suave, terminado en punta, que sirve para esfumar.
- Ajedrez:** Juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 casillas. Estas piezas son un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres, y ocho peones; las de un jugador se distinguen por su color de las del otro, y no marchan de igual modo. Gana quien da jaque mate al adversario.
- Tablero:** Tabla dibujada y coloreada a propósito para jugar ajedrez y otros juegos.
- Piezas:** Figuras que forman un conjunto y sirve para jugar ajedrez.
- Casilla:** Cada uno de los cuadros en que se divide el tablero de ajedrez.
- Peón:** Cada una de las ocho piezas negras ocho blancas, respectivamente iguales y de calidad menor, del juego de ajedrez.
- Torre:** Pieza grande del juego de ajedrez, en forma de torre, que camina en línea recta en todas direcciones, sin más limitación que la de no saltar por encima de otra pieza, excepto en el enroque.
- Caballo:** Pieza grande del juego de ajedrez, única que salta sobre las demás y que pasa oblicuamente de casilla negra a blanca.
- Alfil:** Pieza grande del juego de ajedrez, que camina diagonalmente de una a otra casilla o recorriendo de una vez todas las que hallan libres.

**Dama:** Pieza del juego de ajedrez, la más importante después del rey, que puede caminar como cualquiera de las demás piezas, exceptuando el caballo.

**Rey:** Pieza principal del juego de ajedrez, la cual camina en todas direcciones, pero sólo de una casilla a otra contigua, excepto en el enroque.

**Enroque:** Movimiento que se realiza el juego de ajedrez, entre el rey y la torre, en el que el rey se cruza con la torre saltando dos casillas cada pieza, para la protección del rey.

**Apertura:** Fase inicial de la partida.

**Ataque:** Genéricamente, la fuerte iniciativa sobre algún objetivo adversario, en general el mismo Rey.

**Defensa:** Maniobras conducentes a rechazar el Ataque. La Apertura, el Ataque y la Defensa pueden tener un nombre propio para su identificación en la Teoría.

**Simplificación:** Cambio de piezas de similar jerarquía, que disminuye la densidad de fuerzas.

**Ventaja:** Desequilibrio relativo a elementos del rival. Puede ser de Material, Espacio, Desarrollo, Centro, Color, etc.

**Medio Juego:** Es la fase de la partida que sigue a la Apertura, y dura mientras la Simplificación no sea excesiva.

**Final:** Etapa simplificada de una partida, donde no se consiguió dar Jaque Mate. En esta fase aumenta considerablemente la importancia de los peones, que pueden llegar a coronarse, produciendo una Ventaja Material

**Desarrollo:** Es la puesta en acción de las fuerzas que al comienzo están inactivas. Es una meta fundamental de la Apertura, y una de las primeras Ventajas por la que se lucha.

**Centro:** Se denomina así a las casillas del medio del Tablero. Su control es otra meta de la Apertura, pues facilita todo tipo de maniobras, constituyendo una importante Ventaja.

## **RESUMEN**

Este proyecto trata de proponer y dar a conocer a los maestros una alternativa significativa en el aprendizaje por medio de la educación artística aplicada a la enseñanza del juego del ajedrez, como aporte pedagógico en el desarrollo intelectual del niño.

Demuestra que es un proyecto lúdico pedagógico muy interesante, porque desarrolla en los niños capacidades como la creatividad, confianza y explotación de sus destrezas manuales, por medio del aprendizaje de técnicas artísticas como el tamo, el falso vitral y el repujado en aluminio, que los conduce a explorar nuevos mundos de conocimiento, y algo mas especial que es el aprender con gusto y no por obligación.

La revista demuestra que es un legado para la comunidad educativa, en busca de una educación más creativa y participativa; que incentive a los docentes en el desarrollo de destrezas, habilidades y disfrute de la actividad artística en el aula de clases, favoreciendo la búsqueda de mejores resultados en el aprendizaje de los niños de nuestra región.

## **ABSTRAC**

this project tries to present and provide all teachers a significant alternative in learning through the artistic education applied to the chess teaching , like a pedagogical supporting in the intellectual development of the child..

It demonstrates that it is a very interesting ludic project because it develops in the children capacities like their creativity, selfishness and besides development their manual abilities, by means of the learning of artistic technical as the fuzz, the false vitral and the one aluminium embossed which guide them to explore new worlds of the knowledge and something special the learning for pleasure and not for obligation.

The magazine demonstrates that it is a legacy for the educational community in searching of an more creative and participative EDUCATION; which incentivates the teachers in the development of the abilities and enjoyment of the artistic activities in the classroom obtaining better results in the learning of children.

## INTRODUCCIÓN

El mundo de las formas artísticas ha sido siempre el mundo de lo trascendente, más allá de la línea, de la superficie y del color se adivina la vida, la muerte, el amor, el odio, la amargura, la alegría, el cinismo, la emoción o la indiferencia, tanto del artista como de la humanidad representada. El artista ha buscado para sus obras aquellos motivos, aquellas realidades que respondieran a unas determinadas espacio-temporales que permitan expresar todos sus sentimientos y los de su sociedad. La temática ajedrecística, en este sentido, ha sido utilizada en el campo del arte desde antiguas civilizaciones hasta las más variadas tendencias. El tema invita a la búsqueda de similitudes entre campos del saber humano.

Esta experiencia y propuesta educativa surge de la necesidad de dar una respuesta concreta, a un problema altamente frecuente en las escuelas: la falta de iniciativa para enseñar con creatividad las distintas asignaturas en las aulas de clase y sobre todo en las clases de artística, que permita a los niños un acercamiento más ameno al conocimiento.

La asignatura de artística se la toma como una asignatura de relleno en la mayoría de colegios como se dice en el argot popular, por lo cual se debe ofrecer nuevas alternativas de aprendizaje.

Por la misma causa, con frecuencia no se puede disponer en el aula de métodos artísticos para la enseñanza de las asignaturas planteadas en los programas académicos de los colegios.

La experiencia se ha desarrollado con estudiantes de sexto grado del colegio Comfamiliar de Nariño. Esta experiencia pedagógica tiene dos niveles: uno teórico y uno práctico.

**El nivel teórico:** Corresponde a la enseñanza de las reglas y normas para poder jugar ajedrez, la conceptualización del tamo, vitral, falso vitral y repujado en aluminio al igual que su historia y utilización.

**El nivel práctico:** Nos lleva a la realización creativa de las piezas de ajedrez en cada uno de los materiales requeridos por cada técnica como son: Tamo, Colbón, Aluminio, vitracetas, vitraplom, repujadores e.t.c. Conociendo y palpando lo que se está aprendiendo, por que de esta manera es como los niños adquieren el conocimiento, sintiendo lo que aprenden.

De aquí su enorme importancia para el desarrollo de la conciencia y la auto conciencia en la educación moral y en la formación de la concepción de la vida.

Buscamos el equilibrio partiendo de talleres artísticos que escogemos en el aula de clases de forma tal que en los estudiantes aflore la necesidad de enriquecer, su conocimiento y sentimiento del mundo para ser creativos, imaginativos y armoniosos con sus semejantes y con la naturaleza; la imaginación, creación y producción en la realización de las piezas a fin de elaborar un tablero de ajedrez, estimula y pone en acción importantes procesos psicológicos. Por ello los talleres realizados no solo son para aprender técnicas artísticas si no que también son vitales para la comprensión de la vida de cada uno de ellos; la forma y la naturaleza emotiva del arte permiten en la gran mayoría de los casos una resolución estética, en donde cada estudiante trata de dar lo mejor de sí, respondiendo a sus habilidades y aptitudes frente al trabajo planteado.

Los talleres están orientados de manera que el estudiante pueda vencer creativamente los miedos que trae consigo el juego de ajedrez, ya que el pensamiento en la mayoría de alumnos es que es un juego muy difícil o el miedo que se siente al sentarse frente a un opositor y no saber que hacer, también lo aburrido que se supone que es sentarse frente a un tablero y pasar horas pensando para resolver un problema, por esta razón los talleres deben motivar al estudiante, hacer que ellos tomen gusto por este juego y luego afianzar la práctica.

A través de la imaginación de nuevas formas de enseñanza nos planteamos; como hacer que los alumnos aprendan el juego de ajedrez de una manera mas fácil, mas didáctica y con menos tropiezos en el aprendizaje, en donde el conocimiento esté acompañado por la alegría de aprender, es por esto que realizamos una revista como canal de aprendizaje, en donde vamos a encontrar un manual muy educativo y didáctico que contiene la historia del ajedrez, el movimiento de las piezas, y como realizarlos en diferentes técnicas artísticas para lograr un lindo y creativo tablero de ajedrez, donde el alumno podrá jugar y aprender.

## 1. OBJETIVOS

### 1.1 PARA QUE SE HIZO?

Para poner en conocimiento que la educación artística es la mejor estrategia pedagógica para la enseñanza, y presta un gran aporte no solo como asignatura sino como método lúdico para el desarrollo creativo y humano del niño Abordando nuestro tema se da rienda suelta a la creatividad, por ello pensamos en el aprendizaje del ajedrez a través del acercamiento al arte. Con una propuesta que además de ser innovadora es una alternativa para el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños.

Como muchas personas conocen y hablan del ajedrez como el deporte ciencia e impulsador de la capacidad creativa y memorística, nos apoyamos del mismo para crear una inquietud en los niños por este deporte y al asociarla con la educación artística proponer una cultura deportivo-artística, en donde el aprendizaje sea el mayor logro y por ende el beneficio que ofrece a los niños del plantel educativo; cabe resaltar que los deportes que se enseñan en los colegios en su gran mayoría están regidos por los mismos parámetros de siempre, en donde no hay un modelo de enseñanza innovadora, y donde también la educación artística está encaminada como una asignatura de relax, desviándola totalmente del propósito que ella puede desarrollar, por lo tanto rompemos el paradigma y ofrecemos una alternativa de enseñanza, en este caso el aprendizaje del ajedrez por medio de la educación artística.

También se planteó este proyecto para que los niños tengan la oportunidad de aprender un deporte tan interesante como es el ajedrez, y además lo aprendan con amor, con talleres divertidos en los que ellos mismos se convirtieron en las piezas de ajedrez e interactuaron en el espacio (el tablero) donde ellos fueron y se sintieron AJEDREZ. Es así que “la práctica de ajedrez no constituye, ni ha de constituir nunca, un fin en si misma. Al ajedrez en su dimensión de Gimnasia Mental hay que procurarle una proyección Educativa, dignificante, edificante...”<sup>1</sup> Ramón Ibero (1977).

Para que los niños desarrollen sus capacidades por medio de la educación artística no como asignatura si no como algo que hará que sus capacidades salgan de una manera espontánea, realizando y moldeando las figuras de ajedrez siendo estas la base del aprendizaje de este juego, puesto que al moldear, al palpar y al sentir el ajedrez los alumnos sienten que ellos mismos son el ajedrez al tiempo que aprenden a jugarlo y a apoderarse de su conocimiento.

---

<sup>1</sup> Ramón Ibero, “Educando desde el Ajedrez” Colección Caissa. Pag. 101. (1996)

Para desarrollar talleres artísticos que sirvieron a los alumnos como pretexto pedagógico para el aprendizaje del juego de ajedrez, donde aprendieron técnicas artísticas tomadas de la artesanía nariñense como es el tamo, su manejo y aplicación, el vitral, falso vitral y el arte ruso o repujado en aluminio, que a la vez desarrollan sus habilidades manuales dando paso a la creación artística realizando los tableros de ajedrez y divirtiéndose jugando algunas partidas con ellos.

La revista se la realizó con el fin de que el conocimiento transmitido en los talleres, no sea archivado como proyecto de grado en la biblioteca de la universidad, sino que este conocimiento esté al alcance de todos los alumnos y maestros, que quieran compartir y conocer a través de una revista, el maravilloso mundo del ajedrez, y además conocer una alternativa de enseñanza a través del arte, teniendo la seguridad, que será de gran aporte pedagógico, para la enseñanza de cualquier asignatura.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 QUÉ SE HA HECHO?

En la investigación de proyectos relacionados con nuestro tema descubrimos que se han realizado talleres artísticos en los que adoptan la artísticas como medio pedagógico para la enseñanza de temas que los maestros quieren transmitir a sus alumnos.

En primer lugar encontramos “arte azul” esta página de Internet no es una empresa, es una Web personal, donde encontramos la manera de cómo este “artista” por así decirlo, desea ofrecer un espacio informativo y de forma totalmente gratuita para difundir sus aficiones.

En este caso desea dar a conocer la historia, la importancia y la utilización de la pasta de pan por medio de la mejor alternativa de enseñanza “talleres artísticos” y lo mejor realizando un tablero de ajedrez en pasta de pan. El cual dice el artista que no durará mucho tiempo, pero se pasará un rato agradable realizándolo, y jugarás unas cuantas partidas con el.

Comienza primero con la teoría o historia de la pasta de pan, explicando como en Grecia el pan tenía forma de racimos de uva, y en la antigüedad el pan ha sido moldeado de mil formas incluso en Egipto los panes tenían formas de trenzas, de corazones, etc.

En Roma para homenajear a alguien se le obsequiaba con un pan moldeado. En la Europa medieval los panes tenían forma de platos....

Los panes que se servían en las bodas tenían formas de anillos. Cualquier ocasión servía para crear una forma diferente.

El pan también sirvió simplemente de pasta para moldear. Es posible encontrar en algunos museos de historia y de arte popular objetos hechos con miga de pan.

En su página el artista procede al taller que consiste en realizar un ajedrez con pasta de pan siguiendo paso a paso y con cada una de las piezas (Peón, Alfil; Caballo, Rey, Dama y Torre) a darle forma al pan. Y el resultado es el siguiente.





Es así como los niños aprenden y entienden el contenido de los temas que se tratan en una clase, realizando, sintiendo y palpando lo que aprenden.

Encontramos también información sobre un proyecto llamado “Una Convergencia de Arte, Psicología y Pedagogía Para la Escuela: El Prelibro”, donde estudiantes de la facultad de humanidades y educación de Venezuela, encuentran la necesidad de dar una respuesta concreta, a un problema altamente frecuente en las escuelas venezolanas, la carencia de libros de lectura recreativa que permita a los niños un acercamiento lúdico y recreativo al libro, la lectura y la literatura. Un problema que surge de las limitaciones económicas que hay en esta población. Es aquí donde surge la necesidad de resolver creativamente y con estética, problemas muy concretos como lo son: el alto costo de las materiales: papel, pinturas, pinceles, colas etc., y la ausencia de destrezas en el área de dibujo pintura y diseño en los estudiantes regulares de las escuelas de Educación.

A partir de esto pensaron en desarrollar su proyecto por medio de la educación artística donde tomaron el arte como un espacio liberador del hombre, donde se da rienda suelta a la imaginación y a la creatividad, por eso plantearon una educación a través del acercamiento al arte donde la imaginación, creación y producción de ilustración individual de un texto seleccionado por los alumnos fue la pauta para elaborar un Prelibro.

El Prelibro es un libro, ejemplar único hecho a mano, se hace con cualquier material y de cualquier forma, susceptible de ser impreso, aunque no necesariamente ese sea su fin, es aquí donde estas estudiantes se valen del papel reciclable para que los niños hagan de una manera artesanal los libros. Este proyecto con el objetivo de crear conocimientos y destrezas que permitan al futuro docente realizar experiencias en cualquier escuela superando las limitaciones económicas y las carencias de recursos que el ambiente escolar pueda presentar.

De esta manera se realizaron pequeños libros con papel reciclable, acercando a los niños hacia la literatura infantil donde palparon e hicieron el papel a través de talleres artísticos.

También tomamos como referencia, los talleres que desarrollamos en la facultad de artes, donde nos capacitamos para poder emprender este proyecto, realizando obras en tamo, en falso vitral, vitral y repujado en aluminio. Al elaborar trabajos en estas técnicas, nos dimos cuenta que se podrían tomar como una alternativa de enseñanza, para el desarrollo de una clase mas amena para los niños, por que los niños desarrollan sus habilidades manuales y aprehenden el conocimiento que se les quiere transmitir.

## **2.2 QUE SE HIZO?**

El proyecto surgió de la necesidad de que los niños aprendan el juego de Ajedrez de una manera más lúdica, donde además de aprenderlo traerá consigo muchos beneficios en su desarrollo cognitivo. Esto por que en la liga de Ajedrez de Nariño, vemos como la imagen del ajedrez es muy pobre, puesto que sólo se ve hombres ya de edad avanzada, sentados frente a una mesa de ajedrez, mientras fuman y charlan o discuten al mismo tiempo, y es deprimente no ver niños leyendo un libro de ajedrez o estén sentados jugando y aprendiendo este maravilloso juego. Los pocos que quieren aprender recurren a la liga, en donde encuentran un ambiente desagradable que frustra estas ganas de aprender, y que además, los maestros de la liga les enseñen de una manera muy normativa, en la que aplican muchas normas rígidas que hacen del ajedrez un juego muy difícil.

La materia de artística se la a tomado siempre como una asignatura sin importancia, que se presenta en los colegios por cumplir con el currículo educativo planteado en los mismos, esto es deprimente para los futuros licenciados en esta materia, puesto que sabemos que esta asignatura es primordial para la formación personal y cultural del alumno, y que es un camino para la enseñanza de cualquier conocimiento que un maestro quiera transmitir a sus alumnos y así obtener un mejor aprendizaje.

Es por eso que decidimos aplicar este proyecto y realizar una revista, en el colegio, planteando una forma más didáctica y lúdica para aprender por medio del arte, en este caso aprender a jugar ajedrez, ya que estos talleres ayudan a que el niño aprenda y se apodere de este conocimiento mientras moldea y juega con las piezas, estas técnicas son de gran apoyo para que el alumno adquiera más interés por practicar este deporte, y al mismo tiempo juegue y aplique otro aprendizaje.

Por esta razón se pretende que la revista se difunda en los colegios de Pasto para que los alumnos y los maestros sean partícipes de estos conocimientos y los apliquen como la mejor alternativa de enseñanza.

De esta manera se realizó un revista por medio del proyecto titulado “**proyecto de una revista para la enseñanza del juego de ajedrez a partir de talleres artístico pedagógicos como estrategia significativa en el aprendizaje,**” en el colegio Comfamiliar de Nariño, donde se presentó el proyecto con su respectiva planeación y justificación, recalcando la importancia y las ventajas de la enseñanza del juego de ajedrez por medio de la educación artística. Con el fin de tomar como alternativa de enseñanza la materia de artística, puesto que con talleres artísticos y lúdicos se logra que el alumno sienta mas interés en aprender y aprehender lo que el maestro quiera enseñar en su materia, en este caso el juego de ajedrez.

La revista trae consigo un aporte pedagógico muy interesante, tanto por el camino de la práctica de ajedrez, como por el camino artístico. Estas dos ramas, hacen de la revista un mundo bastante creativo, donde se presentan talleres artísticos, en el momento que estamos enseñando a jugar ajedrez. Esta cartilla de enseñanza, se la realizó, de una manera muy didáctica, donde está representado el ajedrez, como un juego fácil y divertido, que cualquier alumno puede aprender sin temor a pensar que es un juego para personas inteligentes, sino que el ajedrez trae consigo el desarrollo de esa inteligencia.

### **2.3 DÓNDE SE HIZO?**

Este proyecto fue planteado en el Colegio Comfamiliar de Nariño, un colegio capacitado para la educación de bachilleres, con el fin de formar alumnos responsables y con capacidad de liderazgo.

El colegio Comfamiliar de Nariño, se encuentra ubicado en la Diagonal 17 No. 1-34 en el Barrio Miraflores, esto comprende el sector sur oriental de la ciudad de Pasto.

Misión: El Colegio Comfamiliar de Nariño es una institución educativa dedicada a la educación básica secundaria, orientado a la formación de bachilleres académica y emocionalmente competentes, y formar al ser humano integralmente para el desarrollo social del mismo.

Visión del colegio: El Colegio Comfamiliar de Nariño es una institución educativa de alta calidad académica donde se pretende ser líderes en el servicio, en búsqueda de la excelencia en el proceso educativo.

Valores del colegio: Los maestros del colegio Comfamiliar de Nariño asumen la responsabilidad de transmitir a sus alumnos, valores intrapersonales, asociativos, cognitivos y organizacionales, con el fin de brindar una formación con valores humanos en el alumno.



**Foto No. 1** : Imagen del Colegio Comfamiliar de Nariño

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 QUÉ ES EL AJEDREZ?

El ajedrez ha sido definido de muchas y diferentes formas: ¿es un juego?, ¿es una ciencia?, ¿es un deporte?, ¿es una estrategia?, ¿es una técnica educativa actitudinal, conceptual y procedimental?, ¿es un modo de ver la vida y la guerra?, ¿es una actividad puramente intelectual?, ¿es un ejercicio de razonamiento y concentración? ¿O es todas esas cosas juntas?

Ante el dilema sin dirimir, lo agregamos a la historia de los deportes, sin desconocer que puede ser incluido en muchas otras disciplinas. Este deporte-ciencia-juego de ingenio simboliza la guerra, y ha adquirido gran popularidad, se juega entre dos oponentes, en que no interviene para nada el azar, sino la rapidez intelectual de los competidores.

El ajedrez se originó en el Valle del Indo, y sus comienzos datan del siglo VI de la era cristiana. En sus orígenes se lo denominó Chaturanga o juego del ejército. Fue difundiéndose a través de las rutas comerciales de aquel tiempo, llegó a Persia y al Imperio Bizantino, extendiéndose por toda Asia.

Los árabes estudiaron profundamente el juego, analizaron sus movimientos y escribieron varios tratados al respecto. Con la invasión de los árabes a España, llega alrededor del año 700 a la península y se comienza a difundir en Europa, aunque hay datos de que ya lo jugaban los vikingos y los cruzados que habían visitado Tierra Santa.

Se han encontrado piezas de épocas medievales que testimonian la presencia del juego en varias zonas europeas. Alfonso X, El Sabio, el escritor medieval galaico-toledano, interpretó, tradujo y adaptó tratados de ajedrez, a la vez que escribe su "Libro de Ajedrez". Hasta el siglo XVIII el ajedrez era un juego predilecto especialmente de la nobleza y la aristocracia, pero comienza a popularizarse hasta llegar a jugarse en cualquier ámbito, y tanto entra a la Universidad como a los cafés. Las normas y su reglamento han variado a través del tiempo, pero sigue siendo un juego de lógica, estrategia y concentración.

Una de las múltiples facetas admirables del ajedrez, consiste en la avalancha de excusas con efecto retroactivo que se le presentan al opositor que se siente perdido. ¿Y la voluntad? ¿La voluntad de ganar, de destrozarse el cerebro de quien está accidentalmente enfrente?

Un deporte. Pero, ¿lo es, en realidad?, donde el esfuerzo físico no cuenta, o cuenta en mínima medida, donde los músculos mentales, en cambio se han desarrollado de un modo monstruoso. Eso se ve, pero sólo ante el tablero.

Cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el Rey y la Reina); y se desplazan estas piezas por un tablero de 64 casillas blancas y negras alternadas, llamadas escaques. El juego concluye cuando uno de los Reyes es vencido, en la terminología ajedrecística, cuando está en Jaque Mate.

**El peón** solo puede mover en una dirección: "adelante". En la primera fase del movimiento, los peones tienen opción de avanzar una o dos casillas, pero en las siguientes movidas, solo le es permitido avanzar una casilla. Es la única pieza que puede capturar en dirección distinta a la de su movimiento.

**La Torre** puede moverse verticalmente (en fila) u horizontalmente (en columna). No puede moverse en diagonal. Solo mueve en una dirección cada vez. No puede desplazarse o saltar por encima de otras piezas. La torre captura, como las demás piezas, ocupando la casilla de la pieza capturada.

**El caballo** se caracteriza por actuar de un modo distinto al de las demás piezas. Puede saltar sobre ellas, ya sean del bando propio o del contrario. Mueve con la combinación de una o dos casillas: Una casilla hacia arriba o hacia abajo y después dos a la derecha o a la izquierda. Una casilla hacia la derecha o a la izquierda y dos para arriba o para abajo.

**El alfil** puede moverse y capturar diagonalmente. A diferencia de la Reina y la Torre, no puede moverse ni en filas ni en columnas. En sus movimientos, tiene las mismas limitaciones que la Reina y la Torre, es decir, puede ser bloqueado por piezas propias o contrarias, pudiendo capturar estas últimas.

**La Dama**, o "Reina", puede moverse en columnas, filas o diagonalmente. Puede hacerlo a todo lo largo de las líneas de que disponga y está solo sujeta a las piezas que bloquean su camino, tanto amigas como hostiles, aunque estas últimas podrán ser capturadas por ella.

**El Rey** se mueve en cualquier dirección, una casilla cada vez. es decir que puede moverse a cualquiera de las casillas contiguas a la que ocupe, siempre que no haya en ella una pieza propia.

### 3.2 QUÉ ES LA EDUCACION ARTISTICA?

El concepto que se tiene de educación artística generalmente es muy variado, diverso y en ocasiones confuso, no existe una adecuada información acerca de la educación artística, sobre todo en las personas que no se desenvuelven en el ambiente del arte. En ocasiones observamos que las deficiencias en su concepción tienen origen en la familia y en nuestra formación desde estudiantes, y poco se hace por resolverlas.

Existen diferentes concepciones sobre la educación artística, que mencionaremos a continuación:

- Hay personas que piensan que la educación artística sirve para aprovechar el tiempo libre en una actividad que entretenga y que sea agradable; para tranquilizarse, como terapia ocupacional, para descansar y relajarse, sin valorar qué sentido tiene la educación artística.
- Otras personas conciben la educación artística como pasatiempo, es decir, para tener un rato ocupado, para divertirse, para desahogarse, para jugar o para tener algo que hacer. En este sentido el arte pierde totalmente su importancia y pasa a un plano más bajo y sin aprecio por el verdadero significado del arte.
- Existe otro tipo de concepción en que la educación artística es exclusiva para una clase selecta, para la clase alta o burguesa como unos le llaman, es decir, se piensa que es muy caro estudiar arte ya sea ballet, piano, pintura, etcétera, y estudiar alguna disciplina les dará un estatus más alto en la sociedad. Esta visión es también limitada. Porque el arte es y puede ser desarrollado de igual forma por todos los individuos sin distinción de clase, con la excepción de la diferencia en habilidades innatas, pues hay personas a las que se les facilita más ejecutar una o varias áreas artísticas.
- Otro grupo de personas reconoce que la educación artística es importante, pero en ocasiones no sabe para qué sirve, qué habilidades desarrolla y en un futuro qué repercusiones pueda tener en su vida profesional. En esta concepción existe una carencia de información adecuada sobre la educación artística.
- Y, por último, una visión más negativa, es cuando se piensa que la educación artística no sirve y no se percibe como algo provechoso, que no es una profesión o no es un estudio serio, es decir, se piensa que se debe tener otra profesión más segura como abogado, arquitecto, médico, etcétera, una carrera para poder sobrevivir, lo cual no es del todo cierto. Por esta razón existen muchos artistas frustrados, a quienes les cortan su creatividad, sus dones innatos, en una palabra su vida.

Después de apreciar algunas de las diferentes visiones sobre la educación artística podemos dar una concepción más amplia y aceptada por conocedores del arte, críticos y artistas, una concepción más general y más acertada acerca de lo que verdaderamente es el arte.

Por educación artística se entiende lo que constituye uno de los ejes fundamentales de la formación integral del individuo por su importancia en el desarrollo de la sensibilidad y de la capacidad creativa, así como el valor intrínseco de las obras de arte en la configuración de cualquier tradición cultural. Las diferentes posturas oscilan desde los que sostienen la imposibilidad de la educación artística (el genio nace, no se hace), hasta los que la plantean como el único procedimiento válido en la tarea educativa (educación por el arte). Los dos objetivos prioritarios de la educación artística son: la confección de objetos artísticos y la contemplación recreativa de los mismos, es decir, el arte no es sólo el amor a la vida y a las cosas, no es sólo hacer las cosas bien y con estilo, no es sólo una forma y estilo de vivir, el arte es la forma de expresión de un artista al comunicar sus sentimientos, su imaginación, su inventiva, su creatividad, sus experiencias y vivencias a lo largo de la vida, que a través de una obra de arte se transmite al espectador por medio de los sentidos.

### **3.3 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

**3.3.1 LEGALES:** De acuerdo a la ley 115 del 94 y sus reglamentaciones (artículo 23 y 31) el área de Educación Artística, es una de las áreas obligatorias y fundamentales de la educación básica y media académica, cuyos logros se encuentran acordes a la resolución 2343 de junio 5 de 1996 (indicadores de logros curriculares)

**3.3.2 FILOSÓFICOS:** La Educación Artística conlleva a descubrir en cada uno sus potencialidades como son la creatividad, la imaginación y el sentido crítico entre otros, empleándolos como medio de expresión y comunicación.

**3.3.3 EPISTEMOLÓGICOS:** El proceso de la enseñanza aprendizaje de la Educación Artística, está basado en la Teoría constructivista de David Ausubel, en donde se trabaja con las preconcepciones.

**3.3.4 PSICO-PEDAGÓGICO:** El área de Educación Artística, no busca formar artistas, sino educar la esencia del ser en una integridad de saberes y experiencias que lo lleve a comprenderse mejor, valorarse y valorar a los demás y a su entorno, a hacer crítico, creativo, fomentando el desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y su creatividad, familiarizándose con los diferentes medios de expresión artística, valorando y respetando los bienes artísticos y culturales. Para ello se recurre a una metodología teórico práctica.

**3.3.5 SOCIOLÓGICOS:** Dotar al estudiante con los conocimientos básicos en Educación Artística que le permita desarrollar su potencial de apreciación y expresión artística en su medio social.

**3.3.6 AXIOLÓGICOS:** Fomentar en el estudiante la concientización del aprendizaje y práctica de los valores éticos y morales acordes con los principios Tomasínos.

**3.3.7 SEMIÓTICOS:** Se emplea el arte como medio de expresión y comunicación que permite que el estudiante intercambie pensamientos por medio de dibujos o pinturas, demostrando su iniciativa, creatividad y capacidad de análisis.

#### **3.4 QUE TÉCNICAS SE UTILIZARON?**

Se recurrió a trabajar con técnicas artísticas, como lo es el tamo, el repujado en aluminio y el falso vitral, con el fin de elaborar tableros de ajedrez más creativos y diferentes a los que ellos conocen.

##### **3.4.1 QUÉ ES VITRAL?**

La técnica de colorear cristales fue utilizada por primera vez en Egipto y Mesopotamia para el año 3000 AC y mil años más tarde se comenzaron a moldear objetos de cristal transparente. En las ruinas de Pompeya y Herculáneo, se encontró que los romanos de la clase alta utilizaron vitrales en sus villas y palacios. Pero era considerado un lujo de decoración más que un medio de expresión artístico. Se empezó a considerar una forma de arte cuando Constantino permitió a los cristianos practicar su religión abiertamente para el año 313 DC y comenzaron a construir iglesias basadas en los modelos bizantinos. El ejemplo más antiguo de un vitral es una Cabeza de Cristo del siglo X, excavada del Lorsch Abbey en Alemania.

El vitral es un vidrio al cual se le han agregado óxidos metálicos para darle color. Sin embargo, el efecto y magnificencia del vitral no viene del vidrio coloreado en sí mismo, sino de la luz que lo atraviesa y de la posición desde la cual uno percibe esa luz resultante.

Uno de los aspectos más importantes en un vitral es el contraste. Para observar y comprobar esto, basta con apreciar en los vastos y oscuros interiores de las catedrales góticas la intensidad, brillo y colorido que resulta del uso de los vitrales, siempre parecen tan llenos de vida y color.

La luz siempre está cambiando en su intensidad, brillo, calidad y tono, según la hora del día, la estación del año y las condiciones climatológicas, con lo cual el efecto del vitral cambia continuamente, de un momento a otro, creando así

resultados visuales verdaderamente mágicos y únicos, con lo que la experiencia de gozar un vitral jamás será igual de un instante a otro.

Así, es la conjunción del vitral con la luz lo que ha sido utilizado en el arte para crear ventanas decorativas.

El concepto del vitral tradicionalmente ha sido asociado con el vidrio utilizado para crear ventanas pictóricas, sin embargo, el uso del vitral no está restringido en forma alguna al ámbito de la luz natural. Claro ejemplo de ello son las lámparas *Tiffany*, las cuales aprovechan de manera exquisita la luz artificial.

Así mismo, el vitral tiene también una muy fuerte asociación al mundo del *arte*, con lo cual -por definición- el vitral ha quedado fuera del alcance de la mayor parte de la gente.

### **3.4.2 QUE ES EL FALSO VITRAL?**

El concepto del falso vitral es uno muy sencillo:

El falso vitral es una simulación del vitral en donde se reemplaza el vidrio por cartulina negra, y las vitracetas por papel seda de colores, y esto permitirá, que los colores del papel seda resalten sobre la cartulina negra, apreciando la forma que se trabaja en la cartulina negra y la luz que pasa por el papel.

Esta técnica se la utiliza para realizar bocetos de cómo nos puede quedar el vitral en vidrio, al realizarlo podemos apreciar el modelo y trabajarlo con los materiales requeridos por el vitral.

### **3.4.3 QUÉ ES EL REPUJADO EN ALUMINIO?**

El repujado O “ARTE RUSO” sobre metal es una antigua técnica utilizada por varias culturas en el mundo. Ha ganado actualidad por la diversidad de metales que se pueden grabar, desde el oro, la plata, el bronce, hasta el aluminio blando o procesado al fuego. El Repujado en Aluminio es una habilidad manual que adquiere destreza y belleza en el ejercicio de la misma, no tiene condición de sexo o edad para su ejecución. Como todas las artes, estimula la capacidad creadora del hombre permitiéndole transformar su entorno en un espacio más agradable y especialmente estético, haciendo productivos los momentos de descanso.

En el repujado, la línea es uno de los factores estéticos más importantes, ya que del manejo de esta depende la forma de nuestro diseño y la creatividad para expresar el dibujo, este repujado se lleva a cabo sobre superficies suaves y blandas, usando herramientas especiales para este fin. El respaldo del trabajo debe ser llenado por sustancias duras que impida perder el repujado. Se usa también patinas o colores en laca para terminar de decorarlo y se adhiere sobre madera, velas, etc. ofreciendo así un elemento decorativo hermoso.

#### 3.4.4 QUÉ ES EL TAMO?

La historia de esta artesanía, se remonta hacia las épocas de la colonia, pero no figuran nombres ni apellidos de quienes la introdujeron. Lo cierto es que en muchas reliquias de este tiempo, tales como pinturas al óleo, crucifijos en madera, se ven siempre rodeados de elegantes marcos decorados de ese elemento natural que es el tamo.

En Pasto, su uso como artesanía es reciente, no tiene mas de treinta años. Se conoce como iniciador de esta, a don Guillermo Molina, y como continuadores a los señores: Luis Eduardo Burbano, Luis Alfonso Villota, Carlos Sanches y Javier Jurado.

Sin embargo la utilización del tamo en otros menesteres si era conocida, así por ejemplo en la industria de la colchonería, en pequeñas comunidades de antaño para el cubrimiento de los techos de sus viviendas por el carácter impermeable que posee.

La materia prima para el decorado en tamo es el tallo de trigo o cebada, en cualquiera de sus variedades existentes.

Para su ejecución debe encontrarse seco y libre de toda impureza. Luego viene el corte, el que se lo hace entre nudo y nudo del tallo, utilizando para ello cualquier elemento de corte, ya sea cuchillo, navaja o cuchillas utilizadas para afeitarse. Posteriormente se procede a quitarle la envoltura o corteza que cubre el tallo, con el objeto de que solo quede la parte brillante e este, la cual le dará realce al decorado.

Seguidamente viene el alisado, o sea el proceso de partir el tamo (tallo), lo cual se logra haciendo correr sobre el tallo un rodillo de madera o de hierro. Ultimamente se ha remplazado los rodillos por una pequeña máquina de hacer fideos; innovación que data desde hace unos diez años, a la que consideran como mas funcional.

En el tamo de color natural no se aplica ninguna clase de tintes, premia pues, el color amarillo.

Las variedades de color café y negro se obtienen sometiendo a los tallos a un largo periodo de remojo (2 meses y a la intemperie). Es importante anotar aquí que el tallo que ha sufrido la enfermedad del “pholios “ “philerium” es igualmente utilizado por las diversas tonalidades que presenta.

El quemado se logra mediante el aplique de una plancha eléctrica a temperatura conveniente.

La variedad en los colores se obtiene sometiéndolo a cocción al tamo en natural, luego se le suelta el color; anilinas minerales o vegetales. Para que el color se fije utilizan Boráx o limón. Los colores que priman son: azul, verde, rojo y diversidad de gamas.

Para crear con tamo, es importante también el diseño de las formas que lo hacen mucho más expresivo, el color con el que se trabaje y apreciar las texturas y las tonalidades de este material.

## 4. JUSTIFICACIÓN

### 4.1 POR QUÉ SE HIZO?

Por que el arte esta ligado al desarrollo mental y creativo del niño, proporcionando la oportunidad de educar y progresar por caminos que no se permiten en otras disciplinas, por esto acogimos la educación por medio del arte por que esta nos permite enseñarles a los niños el movimiento de las piezas de ajedrez sin que ellos se distraigan y tomen a este como un juego aburrido.

El desarrollo no se logra solo mediante la maduración de las capacidades intelectuales. Si el protagonista principal en la educación es el niño, la educación artística desempeña un papel fundamental en su desarrollo.

Por esta razón la educación artística debe formar un telón de fondo para cualquier sistema educativo, puesto que esta constituye uno de los lenguajes con mayores posibilidades de expresión, y además potencia el desarrollo de la comunicación no verbal.

A través de la educación artística los niños pueden construir y explorar creativamente sus formas de expresión y comunicación. El acto creativo es la síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos. Herbert Read en su libro Educación por el arte, siguiendo las ideas de Platón, escribió sobre la importancia de la educación artística, enunciando en su tesis que el arte debe ser la base de la educación. En otro plano, Victor Lowenfeld y W. Lambert Brittain escribieron sobre el significado de las actividades artísticas en el desarrollo de los niños.

En el nivel inicial es de vital importancia despertar la "creatividad" y el gusto por esta práctica. Generalmente al hablar de trabajo plástico se piensa en dibujar, pintar, realizar collage; sin embargo el modelar, el palpar el conocimiento que se le quiere transmitir, le ayudan a idear formas originales de expresión y a aprehender cada uno de los temas transmitidos por el profesor.

Sobre este tema Jaume Carbonell, en su libro La aventura de innovar. El cambio en la escuela, utiliza el término “núcleo ‘light’ del currículum”<sup>2</sup>, para referirse a determinadas creencias sobre la mayor incidencia de las innovaciones en estos espacios, debida a la menor presión del sistema educativo sobre estas materias, esto es lo que logramos utilizando la educación artística como alternativa para la

---

<sup>2</sup> Jaume Carbonell, “la aventura de innovar”. El cambio en la escuela. Ed. Morata. Madrid (2001)

enseñanza del juego de ajedrez, puesto que se obtienen mejores resultados al lograr que el alumno se interese por nuestra asignatura.

Es importante incentivar la creatividad, entendiendo por ésta la capacidad de pensar, producir y actuar en forma innovadora o nueva tanto en el campo intelectual como en el artístico, productivo, tecnológico, de la acción social. De aquí la combinación de estas dos ramas, la artística y el ajedrez. Tenemos que el ajedrez desarrolla la creatividad y la imaginación, la comunicación de emoción de unos a otros, el ajedrez significa lucha, superación y competencia, es muy difícil encontrar otro deporte más apropiado para la educación de nuestra niñez y juventud, y que mas emotivo que enseñarlo de una manera lúdica y creativa como es por medio del arte.

El ajedrez aporta y lleva a sus maestros a expresar por medio de una partida un concepto siempre renovado de belleza que transforma y eleva el sentido de la realidad del juego, tanto de quien lo produce como de quien lo contempla y entiende, esto es ubicar el ajedrez en la dimensión del arte.

El ajedrez posee la virtud al igual que la contemplación de la belleza, de brindar alegría al corazón humano. Quienes lo practican en ocasiones, pueden ocultar una secreta vanidad, pero también es cierto que tal presión, la reflexión y la creatividad, son virtudes que los acompañan en la silente labor en donde se rinde culto a la inteligencia.

Las nuevas generaciones necesitan un método que les enseñe a pensar. Hoy mas que nunca necesitamos niños y jóvenes reflexivos y analíticos en su diario accionar. Estimulando cada día el potencial de su creatividad, en el cual se manifiesta una batalla de comunicación, el arma principal de este combate es la imaginación, el objetivo es retratar los anhelos en su vida confrontándolos con su realidad. “El ajedrez ha demostrado que mejora la creatividad, la concentración, las habilidades de pensamiento crítico, la memoria, el éxito académico, la resolución de problemas, el enriquecimiento cultural, la madurez intelectual, la autoestima y más cualidades que cualquier administrador, director de escuela, padre o profesor puede desear”<sup>3</sup>.

Es así como se procedió a realizar un proyecto pedagógico en el cual se demuestra como la educación artística es la mejor estrategia pedagógica para la enseñanza del juego de ajedrez, puesto que por medio de esta, el niño asimila con mas facilidad las cosas, ya que puede aprender a jugar jugando, por medio de actividades lúdicas y talleres artísticos, tomando al ajedrez como un juego ameno y divertido del cual al practicarlo los niños adquieren una serie de beneficios que contribuyen a su desarrollo intelectual y pedagógico. Cabe mencionar aquí una

---

<sup>3</sup>. Robert Ferguson, “Educando desde el Ajedrez” Colección Caissa, Pag. 51 (1996).

celebre frase de Platón "Todo el mundo cree que los juegos de los niños no son más que juegos, pero se equivocan, el juego infantil es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano". Y la frase de Allen & Main, 1976. "Un buen ambiente educativo alrededor de los juegos tiene un efecto positivo en el aprendizaje. Esta efectiva dimensión actúa como facilitador en el desempeño cognitivo. "

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1 QUÉ CLASE DE PEDAGOGIA SE UTILIZO?

Teniendo en cuenta que existen varios tipos de pedagogía, vemos la necesidad de dar una pequeña conceptualización de ellas.

**5.1.1 La Pedagogía normativa:** Establece normas, reflexiona, teoriza y orienta el hecho educativo... es eminentemente teórica y se apoya en la filosofía.

**5.1.2 La Pedagogía descriptiva:** Estudia el hecho educativo tal como ocurre en la realidad, narración de acontecimientos culturales o a la indicación de elementos y factores que pueden intervenir en la realización de la práctica educativa. Es empírica y se apoya en la historia. Estudia factores educativos: históricos, biológicos, psicológicos y sociales.

**5.1.3 Pedagogía psicológica:** se sitúa en el terreno educativo y se vale de las herramientas psicológicas para la transmisión de los conocimientos.

**5.1.4 Pedagogía teológica:** es la que se apoya en la verdad revelada inspirándose en la concepción del mundo.

**5.1.5 Pedagogía experimental:** no es totalmente experimental pero se le llama así porque busca la observación directa y exacta de los procesos psíquico-educativos y psíquico-instructivos y de desarrollar datos estadísticos.

**5.1.6 Pedagogía de la ternura:**

Se tuvo en cuenta el significado de los tipos de pedagogía y sus definiciones, y llegamos a la conclusión que todas son importantes para el aprendizaje en los niños, pero además de estas encontramos aún mas importante y necesaria la pedagogía de la “ternura” un rechazo a la pedagogía inquisidora “ la letra con sangre entra”, con esta se abarca todo lo relacionado con nuestros talleres artísticos en cuanto a la manera de cómo se puede enseñar y orientar a los niños de una manera mas agradable, donde el niño siente menos presión por aprender, y es tratado mas como amigo que como alumno en si.

Una de las primeras formulaciones que se hiciera en nuestro medio de lo que se ha dado en llamar la Pedagogía de la ternura, data de 1990 Cuando se realizó una conferencia a docentes colombianos sobre la importancia de esta pedagogía en la educación, y cómo los alumnos deberían ser educados a base de la ternura (buen trato, comprensión, amor). Sólo en 1994 el psiquiatra colombiano Luis Carlos

Restrepo, involucrado en un contexto similar como el de la violencia política en su país y su ciudad Medellín, publicará ese hermoso como esclarecedor libro, “El Derecho a la Ternura”, al que seguirían otros trabajos suyos más sobre el tema.

La pedagogía de la ternura significa fortalecer las habilidades y el sentido común que poseen los maestros, pero no siempre es fácil de aplicar. Un principio que ubica a los maestros en prestar más atención a sus alumnos escuchar sus opiniones, y lo que expresan, así como respetar lo que piensan y tratar de comprender su punto de vista, esto facilita que los alumnos asuman un papel cada vez más importante en las decisiones que afectan su vida, desarrollen sus habilidades y se valoren así mismos.

La ternura tiene como principio no ceder a la violencia; el afecto y la ternura requieren de paciencia, comprensión y sensibilidad ante los procesos de desarrollo y maduración infantil.

La Pedagogía de la ternura es un permanente aprendizaje al respeto del otro, a la no instrumentalización del otro. No es la razón instrumental la que rige la educación, es la razón comunicativa, porque en ella la centralidad es la del sujeto como tal, como actor, como aquel que lucha para que nada suplante su condición de ser autónomo y relacional, por eso en la formación de la personalidad del niño, niña, la afectividad constituye el piso necesario y permanente para su desarrollo, aquel que lo transforma gradual, pero ininterrumpidamente en individuo social en la medida que le brinda.

La personalidad agresiva de los maestros, el hacinamiento en las aulas, la clasificación de los estudiantes dentro de un mismo grupo y su consecuente discriminación, son algunos de los aspectos de un modelo educativo en crisis. Qué más apropiado que una clase sin presiones donde se trabaje de una manera amena y divertida, eso es lo que hizo de nuestros talleres unas clases muy emotivas donde nuestros alumnos gozaron aprendiendo y se sintieron valorados en su forma de pensar y realizar el trabajo, donde fuimos sus consejeras en el momento de corregir lo que se trataba de hacer, y disfrutaron del ajedrez.

Este modelo pedagógico es el que aplicamos en nuestro proyecto y que persigue llegar diferenciadamente a cada uno de los muchachos y darle la oportunidad de aprender sin presiones, sin castigos, en donde no son calificados, si no evaluados.

Es así que la pedagogía de la ternura está llamada a hacer de la educación un bien social y un derecho irrenunciable, esta pedagogía debe incidir en hacer consciente a los maestros que lo que hoy está en juego es el proyecto de humanidad y formación personal de los niños.

Finalmente se nos permita reproducir lo que E.Morin ha escrito con mucha profundidad y que puede bien constituir una fuente de imaginación para quienes apuesten por la necesidad de una pedagogía de la ternura.

EL AMOR:

\*lucha contra la separación, mantiene la unión en la separación padre/hijos, hermanos/hermanas; \* hace que se encuentren aquellos que no debían conocerse (amistades, amores ocasionales); \* hace comunicar y comulgar a extraños; \* une lo que debería odiarse por siempre (la "lección" de Romeo y Julieta); \* une lo que es libre y puede, unido de este modo, seguir siendo libre; \* puede dar plena combustión a nuestras vidas, sin dejar residuos, hollines, humos..."<sup>4</sup>

## 6. QUÉ APRENDIZAJE SE APLICÓ?

En los talleres realizados se aplicó aprendizaje significativo planteado por David paúl Ausubel, psicólogo estadounidense que logró promover un modo de enseñanza mas vanguardista, demostrando que el concepto arbitrario y anarquista en la enseñanza puede ser relevado por una manera mas apacible y participativa; trayendo consigo un sin numero de modalidades y caminos para entender temas complejos en este caso como lo es el ajedrez.

### 6.1 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En 1963 presentó su teoría en el libro Psicología del aprendizaje significativo verbal, que se complementaría en 1968 con Psicología educativa: un punto de vista más cognoscitivo.

Inicialmente Ausubel destacó por defender la importancia del aprendizaje por recepción, al que llamó "enfoque expositivo", especialmente importante, según él, para asimilar la información y los conceptos verbales, frente a otros autores que, como Bruner, defendían por aquellos años la preeminencia del aprendizaje por descubrimiento.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel contrapone este tipo de aprendizaje al aprendizaje memorístico. Sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva. Esta relación o anclaje de lo que se aprende con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, fundamental para Ausubel, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza. El aprendizaje memorístico, por el contrario, da lugar a asociaciones puramente arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende. El

---

<sup>4</sup>E. Morín "La vida de la vida" Ed. Ariel. Lima (2005) Pag. 59

aprendizaje memorístico no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora. Como el saber adquirido de memoria está al servicio de un propósito inmediato, suele olvidarse una vez que éste se ha cumplido, pero igual este es un aprendizaje de mucha importancia en el juego de ajedrez, ya que existen muchas aperturas que hay que aprender de memoria, pero estas no se olvidan en un lapso de tiempo, puesto que el ajedrez es un juego de mucha práctica y aplica muy seguido estos aprendizajes.

Ausubel propone considerar la psicología educativa como elemento fundamental en la elaboración de los programas de estudio, ofreciendo aproximaciones prácticas al profesorado acerca de cómo aplicar los conocimientos que aporta su teoría del aprendizaje a la enseñanza. No es extraño, por tanto, que su influencia haya trascendido el mero aspecto teórico y forme parte, de la mano de sus aportaciones y las de sus discípulos, de la práctica educativa moderna.

En este tipo de aprendizaje se exige a los alumnos una participación mayor. El profesor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a mostrar la meta que ha de ser alcanzada y servir de mediador y guía y que sean los alumnos quienes recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los alumnos. Pero posee un inconveniente: se emplea mucho tiempo y esa es una de las razones por las que su uso no es frecuente.

Son numerosas las variantes ya elaboradas de la enseñanza por descubrimiento, esta sería la secuencia:

- \* El ámbito de búsqueda debe ser restringido.
- \* Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos.
- \* Se debe contar con los conocimientos previos de los alumnos.
- \* Éstos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables.
- \* Los alumnos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena.

## **6.2 APRENDIZAJE MEMORÍSTICO**

Cabe anotar que el aprendizaje significativo en este proceso tiene mucha importancia, pero no sería posible llevarlo a cabo en todos los conocimientos que se vaya a transmitir a los alumnos, puesto que en nuestro proyecto, el ajedrez

para aprenderlo necesita también de la capacidad de recepción y memoria, en el momento de aprender las reglas y normas que exigen este juego.

Aunque el aprendizaje memorístico es algo mecánico, existen ciertas condiciones para su eficacia.

Se sabe que cuanto mayor sea el volumen de datos, más difícil será su memorización,

Si la lista de datos está organizada con algún criterio por bloques, cronología o espacio, se facilita enormemente su memorización y posterior recuperación. La lista de la geografía de Colombia es bastante extensa; pero, si se organiza por grupos de ríos, cordilleras, golfos y cabos y, si el alumno los sabe situar en el espacio del mapa que previamente aprendió, su memorización y recuperación serán más rápidas y fáciles. Es más fácil aprender un número de teléfono organizado por bloques (91-30-47-32) que si no se organiza (91304732).

Cuando un sistema de enseñanza fomenta en exceso, sobre todo en los primeros años de escolarización, el aprendizaje memorístico de datos predispone a los alumnos a una orientación pasiva en su estudio. Al contrario, en los estudios posteriores es probable que los estudiantes, habituados a comprender significativamente los contenidos, se muestren reacios a la memorización de datos si no están inscritos en estructuras conceptuales con significado. En definitiva, el aprendizaje de datos y hechos debe restringirse a una proporción adecuada.

Como se ha mencionado anteriormente y se ha hecho énfasis en el aprendizaje significativo, también se utilizó el aprendizaje memorístico en función de que los niños aprendan las reglas del juego del ajedrez, puesto que el niño no puede decidir ni descubrir el movimiento del Alfil o la Torre, el debe aprender y memorizar las reglas de estos movimientos por que de lo contrario no aprendería a jugar ajedrez como se lo debe jugar, es aquí donde se necesita estrictamente de la memoria, lo cual no tiene una gran incidencia en la enseñanza de la artística, es decir este aprendizaje se necesita por conveniencia en el ajedrez para sacar un mejor provecho de lo que se esta enseñando.

## **7. LA INTELIGENCIA**

Cuando hablamos de ajedrez aprendizaje y arte no podemos obviar hablar de la inteligencia, puesto que es la capacidad que se desarrolla en el momento de practicar este deporte y está ligada con el aprendizaje y enseñanza del conocimiento. “Al hablar de esto nos damos cuenta de la equivocación que se comete al describir a las personas como poseedoras de una única y cuantificable

inteligencia pues el ser humano tiene, por lo menos, ocho inteligencias diferentes, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular”<sup>5</sup>.

La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente. La práctica de ajedrez desarrolla estas habilidades o capacidades en el momento de estar inmersos en el pensamiento durante horas frente a un tablero de ajedrez, por esto se dice que el ajedrez es de vital importancia para el desarrollo intelectual del niño.

El rendimiento que obtenemos de nuestras actividades diarias depende en gran medida de la atención que les prestemos, así como de la capacidad de concentración que manifestemos en cada momento. Pero hay que tener en cuenta que, para tener un rendimiento adecuado intervienen muchas otras funciones como, por ejemplo, un estado emocional estable, una buena salud psico-física o un nivel de activación normal.

La inteligencia es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas, cosa que también son capaces de hacer los animales e incluso los ordenadores. Pero el ser humano va más allá, desarrollando una capacidad de iniciar, dirigir y controlar nuestras operaciones mentales y todas las actividades que manejan información. Aprendemos, reconocemos, relacionamos, mantenemos el equilibrio y muchas cosas más sin saber cómo lo hacemos. Pero tenemos además la capacidad de integrar estas actividades mentales y de hacerlas voluntarias, en definitiva de controlarlas, como ocurre con nuestra atención o con el aprendizaje, que deja de ser automático como en los animales para focalizarlo hacia determinados objetivos deseados.

Una de las definiciones que mejor se adaptan a nuestra forma de entender el término, es la que nos dice que inteligencia, es "la aptitud que nos permite recoger información de nuestro interior y del mundo que nos circunda, con el objetivo de emitir la respuesta más adecuada a las demandas que el vivir cotidiano nos plantea", según acuerdo generalizado entre los estudiosos del tema depende de la dotación genética y de las vivencias que experimentamos a lo largo de la vida.

## **7.1 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

El tema de las Inteligencias Múltiples se ha venido estudiando y desarrollando desde siempre. Por ejemplo: Rousseau opina que el niño debe aprender a través de la experiencia, allí se ponen en juego las relaciones inter e intra personal y las inclinaciones naturales.

---

<sup>5</sup>. GARDNER, Howard. Arte mente y cerebro. Editorial Piados. España 1982

Ellas son la Inteligencia Musical, Corporal-cinestésica, Lingüística, Lógico-matemática, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal y Naturalista.

Pero los programas de enseñanza sólo se basan en las inteligencias lingüística y matemática, dando una mínima importancia a las otras.

Es por ello que para lograr el objetivo de transformar a la escuela tradicional en una de inteligencias Múltiples, tenemos que partir desde un trabajo en equipo en el que intervengan la escuela (docentes), y el hogar (los padres).

Howard Gardner define la inteligencia como LA CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS O ELABORAR PRODUCTOS QUE SEAN VALIOSOS EN UNA O MÁS CULTURAS.

La importancia de la definición de Gardner es doble:

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvemos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más inteligente que Michel Jordan, pero sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético.

Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas o de gente emocionalmente inteligente.

Howard Gardner añade que igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la universidad de Harvard han identificado ocho tipos distintos:

**7.1.1 Inteligencia lógica - matemática**, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**7.1.2 Inteligencia Lingüística**, la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

**7.1.3 Inteligencia Espacial**, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

**7.1.4 Inteligencia Musical** es, naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

**7.1.5 Inteligencia Corporal - kinestésica**, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**7.1.6 Inteligencia Intrapersonal**, es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta.

**7.1.7 inteligencia intrapersonal y la interpersonal** conforman la inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

**7.1.8 Inteligencia Naturalista**, la que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Naturalmente todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros y si los hubiera les resultaría imposible funcionar. Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás, de la inteligencia lógico matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal - kinestésica para poder conducir su coche hasta la obra, etc.

Howard Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha

entronizado las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que sabemos sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza es absurdo que sigamos insistiendo en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera.

La misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Pero, además, tenemos que plantearnos si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a nuestros alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

## 8. PROPUESTA DE TALLERES

Se planteó un proyecto en el colegio Comfamiliar de Nariño con talleres artístico-pedagógicos con el fin de enseñar a jugar ajedrez, los talleres se realizaron de la siguiente manera:

Se trabajó con un grupo de 16 alumnos durante dos meses, el propósito es enseñar a jugar ajedrez y aprender a trabajar cuatro técnicas, El Tamo, Repujado en Aluminio, Vitral y Falso vitral, por tal razón se dividió al grupo en cuatro subgrupos, cada uno de cuatro alumnos, se les presentó una muestra de cada una de las técnicas a trabajar y ellos se encargaron de escoger en cual de ellas querían elaborar los tableros de ajedrez, de esta manera se desarrollaron los siguientes talleres:

### 8.1 TALLER No. 01

FECHA: Lunes 24 de Abril de 2006

TEMA: El tablero

TIEMPO: 2 ½

TECNICA: GRUPO 1: Tamo  
GRUPO 2: Repujado en aluminio  
GRUPO 3: Falso vitral en cartulina  
GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

INDICADOR DE LOGRO: Identifica las cualidades estéticas de cada una de las técnicas artísticas (Repujado en aluminio, Tamo, Vitral, Falso vitral) elaborando el tablero de Ajedrez.

ENFOQUE: Aprendizaje significativo y memorístico.

RECURSOS:

#### GRUPO 1: Técnica del tamo

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Colbón
- \* Lámina de tamo de color natural
- \* Base para el tablero
- \* Bisturí

#### GRUPO 2: Repujado en aluminio

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Lámina de aluminio
- \* Repujadores
- \* Betún de judea
- \* Base para el tablero

### GRUPO 3: Falso vitral en cartulina

- \* Lápiz
- \* Cartulina negra
- \* Papel seda color lila y rosado
- \* Bisturí
- \* Colbón
- \* Base para el tablero
- \* Regla



Foto No. 2: Alumnos grupo 1: tamo

### GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

- \* Lápiz
- \* Vidrio 30 x 30 cm
- \* Vitraplom
- \* Vitracetas
- \* Gotero



Foto No. 3: Alumnos grupo 2: repujado en aluminio



Foto No. 4: Alumnos grupo 3: falso vitral en cartulina



Foto No. 5: Alumnos grupo 4: falso vitral en vidrio

**METODOLOGÍA:** Activa, creativa y experimental, a partir de talleres artísticos teniendo en cuenta la definición de el tablero de ajedrez y la técnica a utilizar.

**PROPÓSITO:** Poner en conocimiento los elementos que se necesitan para iniciar una partida de Ajedrez, así como las definiciones de las técnicas a trabajar y algunas palabras del léxico ajedrecista por medio de Dinámicas

## CONTENIDOS:

**El tablero de Ajedrez:** tiene 8 filas de 8 casillas blancas y negras alternadas, con un total de 32 casillas negras y 32 casillas blancas, que se dividen en columnas (casillas unidas en forma vertical) filas (casillas unidas en forma horizontal) y diagonales (casillas cruzadas del mismo color).

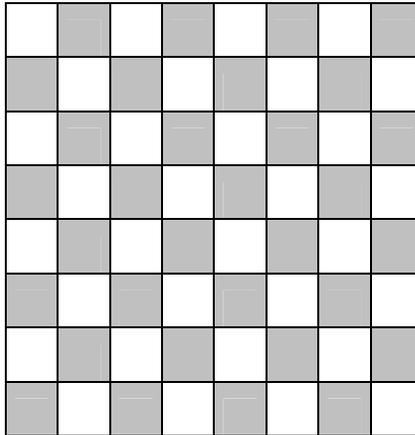


Diagrama No. 1: El tablero de ajedrez

### Palabras utilizadas en el léxico ajedrecista:

**Pieza:** Son las figuras que hacen parte del juego de ajedrez.

**Capturar:** Tomar la pieza del bando del color contrario.

**Jaque:** Cuando el Rey se encuentra amenazado por una pieza del bando contrario.

**Jaque Mate:** Cuando el Rey esta amenazado y no puede escapar de la amenaza.

**Enroque:** Es el movimiento de la Torre y el Rey para protegerlo.

**Tablas:** Es el final de una partida cuando ninguno de los dos bandos puede salir ganador.

**Coronar:** Es cuando un Peón llega al final de la fila del bando contrario y se puede convertir en una pieza de su color.

**Abandonar:** Es cuando uno de los jugadores decide no continuar en la partida por que se siente perdido.

**El Tamo:** Es el tallo de trigo o cebada, en cualquiera de sus variedades

existentes, para su ejecución debe encontrarse seco y se lo puede utilizar con el color al natural o pintado con anilinas.

**Repujado en Aluminio:** Es una técnica que trabaja sobre metales como el oro la plata el bronce y el aluminio.

El Repujado en Aluminio es una habilidad manual que adquiere destreza y belleza en el ejercicio de la misma, estimulando la capacidad creadora del hombre.

**Vitral:** Un vitral, es una composición formada por vidrios de colores pintados y cubiertos por esmalte que se unen por medio de varillas de plomo.

**Falso Vitral:** Es una simulación de vitral donde se reemplazan algunos materiales del vitral, por ejemplo las varillas de plomo se las reemplaza por el vitraplomo que es una masilla que se aplica en los bordes del dibujo se lo deja secar y quedara duro para no permitir que las vitracetas se expandan en el dibujo.

#### ACTIVIDAD:

- \* En primer Lugar se plantea la teoría de las cuatro técnicas a trabajar.
- \* Se divide a los 16 alumnos en grupos de 4.
- \* Se les da libertad a los alumnos de escoger la técnica que más les agrada para empezar a trabajar.
- \* Después de escoger la técnica se empieza a repartir los materiales.
- \* Luego se les da a conocer una pequeña introducción al ajedrez y empezamos con la definición del tablero y su contenido.
- \* A partir de la teoría tratada en clase realizar el tablero de ajedrez en las diferentes técnicas escogidas por cada grupo.
- \* Finalmente hacemos una dinámica para recordar las palabras del léxico ajedrecista.

#### PROCEDIMIENTO

##### Técnica del Tamo:



Foto No. 6: Alumnos realizando el Tablero en tamo



Foto No. 7: Diego García destacado en grupo de tamo

- \* Preparar la base de madera en que se va a realizar el ajedrez y pintarla con vinilo de color marrón, esta debe ser de 30 cm x 30 cm .
- \* Dejamos secar la base del tablero y trazamos con el lápiz y la regla 64 casillas de igual tamaño, esta base debe quedar con 8x8 casillas de cada lado.
- \* Posteriormente en la lámina de tamo del color natural por la parte de atrás trazar 32 cuadros del mismo tamaño de los de la base del tablero y cortarlos.
- \* Después de cortarlos se procede a pegar cada uno de los cuadros de tamo con colbón, saltando un cuadro sobre el tablero ya trazado, puesto que los cuadros del tamo representarán las casillas de color blanco.
- \* Por último se puede decorar el tablero con el tamo restante y quedará terminado el tablero de Ajedrez.



Foto No. 8: Tablero de Ajedrez terminado en Tamo

### Técnica de Repujado en Aluminio:



Foto No. 9: Alumnos elaborando el Tablero en repujado en aluminio



Foto No. 10: Alejandra Bejarano destacada en grupo de repujado

- \* En primer lugar preparamos la base de madera del tablero en que se va a realizar el tablero de Ajedrez y pintarlo con vinilo de color marrón esta debe ser de 30cm x 30 cm.
- \* En el papel calco trazamos un cuadrado de 30cm x 30cm dejamos 1cm de margen y lo dividimos en 64 casillas de igual tamaño.
- \* Luego cortamos el papel aluminio de 30cm x 30cm.
- \* Colocamos el papel calco encima del aluminio y con una regla y el repujador o lapicero sin tinta, procedemos a trazar sobre el papel calco las líneas que están trazadas y estas pasarán directamente al papel aluminio, es necesario hacerlo sobre una base blanda ( fomi).
- \* Posteriormente del otro lado del que ya trazamos los cuadros le empezamos a dar forma con el esfumino a las casillas que van a representar las casillas blancas, y con el lapicero sin tinta procedemos a trazar con garabateo los cuadros que van a representar las casillas de color negro.
- \* Después pegamos el papel aluminio a la base de madera con un pegamento fuerte.
- \* Aplicamos betún de judea con un pincel al aluminio y después de 10 minutos lo limpiamos con un trapo, y las partes que no están repujadas quedarán limpias y las que están repujadas en garabateo quedarán con un efecto de envejecido, y así se apreciará el tablero de ajedrez con sus 32 casillas blancas y 32 casillas negras.



Foto No. 11: Tablero de Ajedrez en Repujado en Aluminio

## Falso Vitral en cartulina



Foto No. 12: Alumnos elaborando el Tablero en falso vitral en cartulina



Foto No. 13: Kori Rivera destacado en grupo de falso vitral en cartulina

- \* En la cartulina negra trazamos 64 cuadros de igual tamaño dejando en cada uno de los cuadros un puente de 4mm aproximadamente, para definir las casillas y permitir el pegado del papel seda.
- \* Ya trazados los cuadros cortamos la parte de adentro con el bisturí y quedarán únicamente los cuadros de adentro limitadas por puentes.
- \* Después cortamos el papel seda de color rosado de un tamaño un poco más grande que los cuadros del tablero de cartulina de modo que se pueda pegar y no exceda el límite de cada cuadro.
- \* Posteriormente hacemos lo mismo con el papel de color lila y procedemos a pegarlos con el colbón intercalados de modo que el papel de color rosado representa las casillas de color blanco y el papel lila las casillas de color negro.



Foto No. 14: Tablero de Ajedrez en Falso Vitral en Cartulina

## Falso Vitral en vidrio



Foto No. 15: Alumnos elaborando el tablero en falso vitral en vidrio



Foto No. 16: Daniela Rosero destacada en grupo de falso vitral en vidrio

- \* En primer lugar limpiamos el vidrio que va a servir de base del tablero, esta debe ser de 30cm x 30cm.
- \* En una hoja de papel bond trazamos con el lápiz un cuadrado de 30cm x 30 cm, y los dividimos en 64 casillas.
- \* Después colocamos el vidrio sobre el papel ya trazado y con el vitraplom empezamos a trazar las líneas de igual forma como están en la hoja.
- \* Una vez terminado dejamos secar hasta que el vitraplom quede duro y observamos que el vidrio esta dividido en 64 casillas igual que en el papel.
- \* Después introducimos la vitraceta de color rojo en el gotero y con mucho cuidado empezamos a pintar las casillas en forma intercalada de modo que la vitraceta no se pase al otro lado de la casilla.
- \* Esperamos que la vitraceta se seque y estos cuadros de color rojo representarán las casillas de color negro y las que están con color azul representarán las casillas de color blanco.
- \* De esta manera quedará acabado el tablero de Ajedrez.

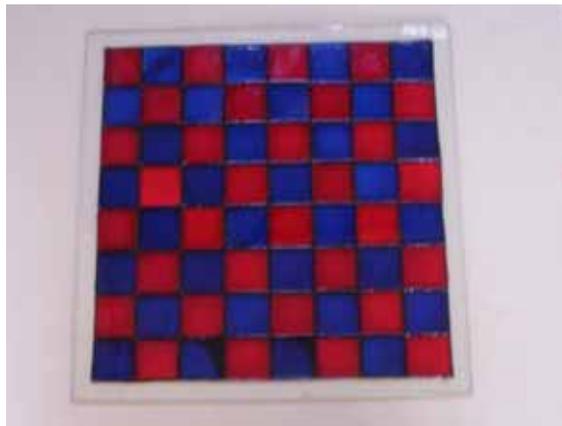


Foto No. 17: Tablero de Ajedrez en Falso Vitral en Vidrio

EVALUACIÓN: Interés al realizar el trabajo y el diseño del tablero al igual que la pulcritud el mismo.

## 8.2 TALLER No. 2

FECHA: Lunes 8 de Mayo de 2006

TEMA: El Peón

TIEMPO: 2 ½ Horas

TECNICA: GRUPO 1: Tamo  
GRUPO 2: Repujado en aluminio  
GRUPO 3: Falso vitral en cartulina  
GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

INDICADOR DE LOGRO: Identifica las construcciones estéticas y plásticas de las técnicas a trabajar realizando el Peón de Ajedrez teniendo en cuenta su definición y movimientos.

ENFOQUE: Aprendizaje significativo y memorístico

RECURSOS:

### GRUPO 1: Técnica del tamo

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Colbón
- \* Lámina de tamo de color natural Y café
- \* Base para el tablero
- \* Bisturí
- \* Fichas cilíndricas en madera

### GRUPO 2: Repujado en aluminio

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Lámina de aluminio
- \* Repujadores
- \* Lámina de fomi
- \* Betún de judea
- \* Base para el tablero
- \* Bisturí
- \* Pincel
- \* Trapo o franela
- \* Fichas redondas en cartón

### GRUPO 3: Falso vitral en cartulina

- \* Lápiz
- \* Cartulina negra
- \* Papel seda color lila y rosado
- \* Bisturí
- \* Colbón
- \* Base para el tablero

### GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

- \* Lápiz
- \* Vidrio 30 x 30 cm
- \* Vitraplom
- \* Vitracetas
- \* Gotero
- \* Fichas redondas en vidrio

- \* Regla
- \* Fichas cilíndricas en madera

**METODOLOGÍA:** Participativa, mediante ejercicios del movimiento del peón y el manejo de las 4 técnicas.

**PROPÓSITO:** Aprender el movimiento del peón y su valor en el tablero por medio de ejercicios sobre el tablero de Ajedrez

**CONTENIDOS:**

**El Peón:** El peón es la pieza mas pequeña del tablero, corre en una sola dirección (hacia delante), a excepción de cuando captura por que lo hace en forma diagonal, su puntaje es 1 y se lo conoce como el soldado del reino. Son 8 peones de color claro y ocho de color oscuro.

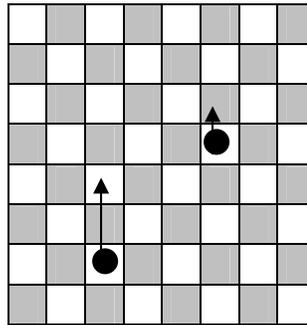


Diagrama No. 2: Movimiento del peón

**ACTIVIDAD**

- \* Se definirá el peón como el soldado de un batallón y se explicará su movimiento.
- \* Posteriormente se realizará una serie de ejercicios con los movimientos del peón en diferentes posiciones en el tablero de ajedrez, de la siguiente manera:
- \* Se dibuja en el pizarrón un tablero de Ajedrez, y se dibuja en una de las casillas un peón, luego se les pregunta a grupo por grupo ¿Cuántos movimientos tiene el peón desde esta casilla?, y los alumnos empiezan a participar y a responder de acuerdo a lo que hayan aprendido del movimiento del peón. Y así 6 ejercicios desde diferentes posiciones del peón.
- \* Terminado esto se empezará a realizar el peón según la técnica de cada grupo.

## PROCEDIMIENTO

### Técnica del Tamo

- \* En primer lugar se pinta las 8 fichas de madera con vinilo de color amarillo y 8 con vinilo de color marrón.
- \* Mientras estos se secan tomamos el dibujo del peón y lo calcamos con papel calco.
- \* Posteriormente lo calcamos por el lado de atrás de la lámina del tamo y procedemos a cortarlo con el bisturí.
- \* Se cortarán por partes 8 peones en el tamo de color natural que representarán los blancos y 8 peones en el tamo de color café que representarán los negros.
- \* Después pegamos los peones del tamo natural en las fichas de madera de color marrón, y los peones del tamo café en las fichas de color amarillo.
- \* De esta manera quedan los 16 peones elaborados en Tamo.



Foto No.18: Peón blanco elaborado en Tamo



Foto No. 19: Peón negro elaborado en Tamo

### Repujado en Aluminio

- \* Dibujamos el peón en papel calco
- \* Recortar 16 círculos de aluminio del tamaño de las fichas redondas.
- \* Después con el lapicero sin tinta trazamos los contornos del peón sobre cada uno de los círculos cortados.
- \* Luego sobre la base de fomi repujamos por el otro lado del papel aluminio toda la figura del peón que se trazó y le damos forma con el esfumino. Y el peón quedará en relieve.
- \* Volvemos a voltear el papel aluminio y asentamos la parte de afuera del peón con el esfumino para darle forma y estos representarán los peones de color blanco.
- \* A los peones de color negro les haremos garabateo por fuera del dibujo del peón.
- \* Por la parte de adentro del relieve del peón aplicaremos silicona para que le de firmeza a la figura y procedemos a pegarlos en las bases redondas.
- \* Finalmente aplicamos el betún de Judea con el pincel, se espera aproximadamente 10 minutos para limpiar con un trapo por encima.



Foto No.20: Peón blanco  
elaborado en Aluminio



Foto No.21: Peón negro  
elaborado en Aluminio

### Falso Vitral en cartulina

- \* Cortamos 16 pedazos de cartulina negra en forma de cono y con el lápiz dibujamos los peones.
- \* Después procedemos a cortar con el bisturí la parte de adentro de forma que quede calada la figura del peón.
- \* Cortamos el papel de color lila, no es necesario que tenga la forma del peón, y lo pegamos por un lado de la cartulina, y observaremos por el otro lado la forma de un peón de color lila.
- \* Hacemos lo mismo con el papel seda de color rosado.



Foto No. 22: Peón blanco  
elaborado en falso vitral en cartulina



Foto No. 23: Peón negro  
elaborado en falso vitral en cartulina

### Falso Vitral en vidrio

- \* Preparamos y limpiamos las 16 fichas de vidrio.
- \* Dibujamos el peón en el papel calco y lo colocamos debajo de la ficha de vidrio.
- \* Procedemos a calcar el peón con el vitraplom sobre la ficha de vidrio y dejamos secar.
- \* Colocamos vitraceta de color rojo en el gotero y procedemos a pintar el peón evitando que la pintura se salga por los lados.
- \* Realizamos lo mismo con la vitraceta de color azul, y obtendremos los 16 peones en fichas de vidrio.



Foto No.24: Peón blanco  
elaborado en Falso vitral en vidrio



Foto No.25: Peón negro  
elaborado en falso vitral en vidrio

EVALUACIÓN: mediante notas valorativas, teniendo en cuenta la participación, atención en clase y la elaboración del peón.

### 8.3 TALLER No. 3

FECHA: Lunes 15 de Mayo de 2006

TEMA: La Torre

TIEMPO: 2 ½ Horas

TECNICA: GRUPO 1: Tamo  
GRUPO 2: Repujado en aluminio  
GRUPO 3: Falso vitral en cartulina  
GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

INDICADOR DE LOGRO: Identifica el nombre y movimientos de la Torre por medio de ejercicios sobre el tablero elaborándola en la técnica aplicada por cada grupo.

ENFOQUE: Aprendizaje significativo y memorístico.

RECURSOS:

#### GRUPO 1: Técnica del tamo

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Colbón
- \* Lámina de tamo de color natural
- \* Y café
- \* Base para el tablero

#### GRUPO 2: Repujado en aluminio

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Lámina de aluminio
- \* Repujadores
- \* Lámina de fomi
- \* Betún de judea

- \* Bisturí
- \* Fichas cilíndricas en madera

- \* Base para el tablero
- \* Bisturí
- \* Pincel
- \* Trapo o franela
- \* Fichas redondas en cartón

**GRUPO 3: Falso vitral en cartulina**

**GRUPO 4: Falso vitral en vidrio**

- \* Lápiz
- \* Cartulina negra
- \* Papel seda color lila y rosado
- \* Bisturí
- \* Colbón
- \* Base para el tablero
- \* Regla
- \* Fichas cilíndricas en madera

- \* Lápiz
- \* Vidrio 30 x 30 cm
- \* Vitraplom
- \* Vitracetas
- \* Gotero
- \* Fichas redondas en vidrio

**METODOLOGÍA:** Activa y experimental, a partir de ejercicios sobre el tablero realizando la Torre sobre el material requerido por cada una de las técnicas a trabajar.

**PROPÓSITO:** Dar a conocer el movimiento de la Torre y realizar ejercicios sobre el tablero con el fin de evitar errores de movimiento en una partida.

**CONTENIDOS**

**La Torre:** Es el castillo donde vive el Rey, se mueve en forma horizontal y vertical las casillas que quiera o pueda (sin pasar sobre otras piezas), y solo se mueve en una dirección cada vez. Su valor es 5 y son dos Torres de color oscuro y dos Torres de color claro.

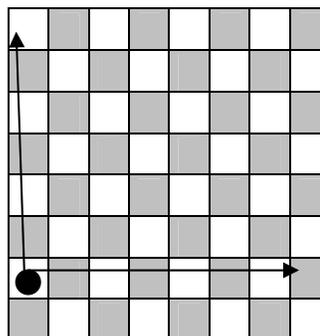


Diagrama No. 3: Movimiento de la Torre

## ACTIVIDAD

- \* Se enseñará el movimiento de la torre y su valor en el tablero.
- \* Posteriormente se realizarán ejercicios sobre el tablero teniendo en cuenta el correcto movimiento de la Torre de la siguiente manera:
- \* Se dibuja en el tablero un tablero de ajedrez.
- \* Se dibuja la Torre en una de las casillas del tablero y se les pregunta a los alumnos ¿Cuántos movimientos tiene la Torre desde esta posición? Y los alumnos responderán según lo que hayan aprendido sobre la Torre y sus reglas dentro del tablero. Así 6 ejercicios mas para afianzar su aprendizaje.
- \* Con la explicación de los movimientos de la torre se procede a realizarla en el material necesario por cada grupo.

## PROCEDIMIENTO

### Técnica del Tamo

- \* En primer lugar se pinta las 2 fichas de madera con vinilo de color amarillo y 2 con vinilo de color marrón.
- \* Mientras estos se secan tomamos el dibujo de la Torre y la calcamos con papel calco.
- \* Posteriormente calcamos la Torre por el lado de atrás de la lámina del tamo y procedemos a cortarla con el bisturí.
- \* Se cortarán por partes 2 Torres en el tamo de color natural que representarán las blancas y 2 Torres en el tamo de color café que representarán las negras.
- \* Después pegamos las Torres del tamo natural en las fichas de madera de color marrón, y las Torres del tamo café en las fichas de color amarillo.
- \* De esta manera quedan las 4 Torres elaboradas en Tamo.



Foto No. 26: Torre blanca elaborada en Tamo



Foto No. 27: Torre negra elaborada en Tamo

### Repujado en Aluminio

- \* Dibujamos la Torre en papel calco
- \* Recortar 4 círculos de aluminio del tamaño de las fichas de cartón redondas.

- \* Después con el lapicero sin tinta trazamos el contorno de la Torre sobre cada uno de los círculos cortados.
- \* Luego sobre la base de fomi repujamos por el otro lado del papel aluminio toda la figura de la Torre que se trazó y le damos forma con el esfumino, y la Torre quedará en relieve.
- \* Volvemos a voltear el papel aluminio y asentamos la parte de afuera de la Torre con el difumino para darle forma y estas representarán las Torres de color blanco.
- \* A las Torres de color negro les haremos garabateo por fuera del dibujo.
- \* Por la parte de adentro del relieve de la Torre aplicaremos silicona para que le de firmeza a la figura y procedemos a pegarlas en las bases redondas.
- \* Finalmente aplicamos el betún de Judea, se espera aproximadamente 10 minutos y limpiar con un trapo por encima.



Foto No. 28: Torre blanca elaborada en Aluminio



Foto No. 29: Torre negra elaborada en Aluminio

### Falso Vitral en cartulina

- \* Cortamos 4 pedazos de cartulina negra en forma de cono y con el lápiz dibujamos las Torres.
- \* Después procedemos a cortar con el bisturí la parte de adentro de forma que quede calada la figura de la Torre.
- \* Cortamos el papel de color lila, no es necesario que tenga la forma de la torre, y lo pegamos por un lado de la cartulina, y observaremos por el otro lado la forma de una Torre de color lila.
- \* Hacemos lo mismo con el papel seda de color rosado.



Foto No. 30: Torre blanca elaborada en Falso vitral en cartulina



Foto No. 31: Torre negra elaborada en Falso Vitral en cartulina

## Falso Vitral en vidrio

- \* Preparamos y limpiamos las 4 fichas redondas de vidrio.
- \* Dibujamos la Torre en el papel calco y lo colocamos debajo de la ficha de vidrio.
- \* Procedemos a calcar la Torre con el vitraplom sobre la ficha de vidrio y dejamos secar.
- \* Colocamos vitraceta de color rojo en el gotero y procedemos a pintar la Torre evitando que la pintura se salga por los lados.
- \* Realizamos lo mismo con la vitraceta de color azul, y obtendremos las 4 Torres del tablero de Ajedrez en fichas de vidrio.



Foto No. 32: Torre blanca elaborada en falso vitral en vidrio



Foto No. 33: Torre negra elaborada en falso vitral en vidrio

EVALUACION: La atención prestada en la clase el correcto movimiento de la Torre en los ejercicios, y la limpieza en el trabajo.

### 8.4 TALLER No. 4

FECHA: Lunes 5 de Junio de 2006

TEMA: El Caballo y el Alfil

TIEMPO: 2 ½ Horas

TECNICA: GRUPO 1: Tamo  
GRUPO 2: Repujado en aluminio  
GRUPO 3: Falso vitral en cartulina  
GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

INDICADOR DE LOGRO: Maneja de manera correcta el movimiento del caballo y el Alfil elaborándolos en las diferentes técnicas

ENFOQUE: Aprendizaje significativo y memorístico.

RECURSOS:

### GRUPO 1: Técnica del tamo

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Colbón
- \* Lámina de tamo de color natural
- \* Y café
- \* Base para el tablero
- \* Bisturí
- \* Fichas cilíndricas en madera

### GRUPO 2: Repujado en aluminio

- \* Lápiz
- \* Papel calco
- \* Lámina de aluminio
- \* Repujadores
- \* Lámina de fomi
- \* Betún de judea
- \* Base para el tablero
- \* Bisturí
- \* Pincel
- \* Trapo o franela
- \* Fichas redondas en cartón

### GRUPO 3: Falso vitral en cartulina

- \* Lápiz
- \* Cartulina negra
- \* Papel seda color lila y rosado
- \* Bisturí
- \* Colbón
- \* Base para el tablero
- \* Regla
- \* Fichas cilíndricas en madera

### GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

- \* Lápiz
- \* Vidrio 30 x 30 cm
- \* Vitraplom
- \* Vitracetas
- \* Gotero
- \* Fichas redondas en vidrio

**METODOLOGÍA:** Creativa al realizar de cada una de las piezas teniendo en cuenta el correcto manejo de cada técnica.

**PROPÓSITO:** Aprender a mover el Caballo y el Alfil con Agilidad y su importancia en el tablero, mientras se maneja una serie de reglas que permiten su afianzamiento en el tablero de ajedrez.

### CONTENIDOS

**El Alfil:** El Alfil puede moverse y capturar diagonalmente. A diferencia de la Reina y la Torre, no puede moverse ni en filas, ni en columnas. Su valor en el tablero es 3 ½ y hay 4 alfiles en el tablero, 2 corren por casillas blancas y 2 por casillas negras.

**El Caballo:** El Caballo es la única pieza que puede saltar otras piezas del mismo color o de color contrario, mueve dos casillas hacia el frente y uno al costado. Su valor en el tablero es 3 y hay 4 caballos sobre el tablero de Ajedrez.

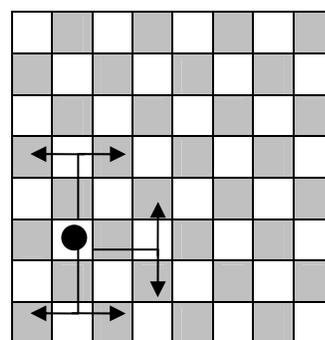
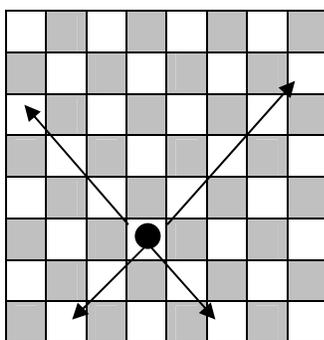


Diagrama No. 4: Movimiento del Alfil      Diagrama No. 5: Movimiento del Caballo

## ACTIVIDAD

- \* Se dará la definición del Caballo y el Alfil con sus movimientos, reglas y limitaciones sobre el tablero de Ajedrez.
- \* Se realizará ejercicios del Caballo y el Alfil en el tablero de la siguiente manera:
- \* Se dibuja sobre el tablero un tablero de ajedrez.
- \* Se dibuja el Alfil en una casilla del tablero y se les pregunta a los alumnos ¿Cuántos movimientos tiene el alfil desde esta posición? Y los alumnos responden de acuerdo a lo que hayan aprendido en la clase.
- \* El mismo ejercicio con el caballo.
- \* Y por último realizamos las piezas con el material de las técnicas a trabajar.

## PROCEDIMIENTO

### Técnica del Tamo

- \* primero se pinta 4 fichas de madera con vinilo de color amarillo y 4 con vinilo de color marrón.
- \* Mientras estos se secan tomamos el dibujo del Alfil y lo calcamos con papel calco. De igual manera el dibujo del Caballo.
- \* Posteriormente calcamos el Alfil por el lado de atrás de la lámina del tamo y procedemos a cortarla con el bisturí. El mismo procedimiento con el Caballo.
- \* Se cortarán por partes 2 Alfiles y 2 Caballos en el tamo de color natural que representarán las blancas, también 2 Alfiles y 2 Caballos en el tamo de color café que representarán las negras.
- \* Después pegamos los Alfiles y los Caballos del tamo natural en las fichas de madera de color marrón, luego los Alfiles y los Caballos del tamo café en las fichas de color amarillo.
- \* De esta manera quedan las 4 Alfiles y 4 Caballos elaborados en Tamo.



Foto No. 34: Alfíl blanco elaborado en Tamo



Foto No. 35: Alfíl negro elaborado en Tamo



Foto No. 36: Caballo blanco elaborado en Tamo



Foto No. 37: Caballo negro elaborado en Tamo

### Repujado en Aluminio

- \* dibujamos el Alfíl y el Caballo en papel calco
- \* Recortar 8 círculos de aluminio del tamaño de las fichas redondas.
- \* Después con el lapicero sin tinta trazamos el contorno del Alfíl y el Caballo sobre cada uno de los círculos cortados.
- \* Luego sobre la base de fomi repujamos por el otro lado del papel aluminio toda la figura del Alfíl y el Caballo que se trazó y le damos forma con el esfumino, de manera que el Alfíl y el Caballo queden en relieve.
- \* Volvemos a voltear el papel aluminio y asentamos la parte de afuera del Alfíl y el Caballo con el esfumino para darle forma y estas representarán las Piezas de color blanco.
- \* A las Piezas de color negro les haremos garabateo por fuera del dibujo.
- \* Por la parte de adentro del relieve del Alfíl y el Caballo aplicaremos silicona para que le de firmeza a la figura y procedemos a pegarlas en las bases redondas.
- \* Finalmente aplicamos el betún de Judea, se espera aproximadamente 10 minutos para limpiar con un trapo por encima.



Foto No. 38: Alfil blanco elaborado en Aluminio



Foto No. 39: Alfil negro elaborado en Aluminio



Foto No. 40: Caballo blanco elaborado en Aluminio



Foto No. 41: Caballo negro elaborado en Aluminio

### Falso Vitral en cartulina

- \* Cortamos 8 pedazos de cartulina negra en forma de cono y con el lápiz dibujamos los Alfines y los Caballos.
- \* Después procedemos a cortar con el bisturí la parte de adentro de forma que quede calada la figura del Alfil y el Caballo.
- \* Cortamos el papel de color lila, no es necesario que tenga la forma de las piezas, y lo pegamos por un lado de la cartulina, y observaremos por el otro lado la forma del Alfil y el caballo de color lila.
- \* Hacemos lo mismo con el papel seda de color rosado.



Foto No. 42: Alfil blanco elaborado en falso vitral en cartulina



Foto No. 43: Alfil negro elaborado en falso vitral en cartulina



Foto No. 44: Caballo blanco  
Elaborado en falso vitral en cartulina



Foto No. 45: Caballo negro  
elaborado en falso vitral en cartulina

### Falso Vitral en vidrio

- \* Preparamos y limpiamos las 8 fichas redondas de vidrio.
- \* Dibujamos el Alfil y el Caballo en el papel calco y lo colocamos debajo de la ficha de vidrio.
- \* Procedemos a calcar las piezas con el vitraplom sobre la ficha de vidrio y dejamos secar.
- \* Colocamos vitraceta de color rojo en el gotero y procedemos a pintar el Alfil y el Caballo evitando que la pintura se salga por los lados.
- \* Realizamos lo mismo con la vitraceta de color azul, y obtendremos los 4 Alfiles y los 4 Caballos del tablero de Ajedrez en fichas de vidrio.



Foto No. 46: Alfil blanco  
elaborado en falso vitral en vidrio



Foto No. 47: Alfil negro  
elaborado en falso vitral en vidrio



Foto No. 48: Caballo blanco  
elaborado en falso vitral en vidrio



Foto No. 49: Caballo negro  
elaborado en falso vitral en vidrio

## EVALUACIÓN

Se evaluara según los ejercicios realizados el diseño de las piezas, y el manejo de la técnica enseñada.

### 8.5 TALLER No. 5

FECHA: Lunes 12 de Junio de 2006

TEMA: La Dama y El Rey

TIEMPO: 2 ½ Horas

TECNICA: GRUPO 1: Tamo  
GRUPO 2: Repujado en aluminio  
GRUPO 3: Falso vitral en cartulina  
GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

INDICADOR DE LOGRO: Conoce y diferencia el movimiento de la Dama, y analiza los movimientos del Rey mediante ejercicios en el tablero, realizando las piezas en las técnicas a trabajar.

ENFOQUE: Aprendizaje significativo y memorístico

RECURSOS:

\* Cuento de Ajedrez

#### GRUPO 1: Técnica del tamo

\* Lápiz  
\* Papel calco  
\* Colbón  
\* Lámina de tamo de color natural  
\* Y café  
\* Base para el tablero  
\* Bisturí  
\* Fichas cilíndricas en madera

#### GRUPO 2: Repujado en aluminio

\* Lápiz  
\* Papel calco  
\* Lámina de aluminio  
\* Repujadores  
\* Lámina de fomi  
\* Betún de judea  
\* Base para el tablero  
\* Bisturí  
\* Pincel  
\* Trapo o franela  
\* Fichas redondas en cartón

#### GRUPO 3: Falso vitral en cartulina

\* Lápiz

#### GRUPO 4: Falso vitral en vidrio

\* Lápiz

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| * Cartulina negra                | * Vidrio 30 x 30 cm         |
| * Papel seda color lila y rosado | * Vitraplom                 |
| * Bisturí                        | * Vitracetas                |
| * Colbón                         | * Gotero                    |
| * Base para el tablero           | * Fichas redondas en vidrio |
| * Regla                          |                             |
| * Fichas cilíndricas en madera   |                             |

**METODOLOGÍA:** Apreciativa y lúdica, los alumnos valoran cada una de las creaciones artísticas del tablero de ajedrez, conocen el movimiento de la Dama y el Rey al mismo tiempo en que escuchan un cuento de ajedrez.

**PROPÓSITO:** Aprender el movimiento de la Dama y el Rey realizando ejercicios sobre el tablero reconociendo el valor y la importancia de estas piezas en el desarrollo de una partida y complementar el conocimiento de las piezas con un cuento de ajedrez.

### CONTENIDOS

**La Dama:** Es la pieza mas fuerte del tablero por que es la única que puede dominar todo el espacio del tablero ya que mueve en columnas filas y diagonales, se la conoce como la compañera del Rey. Su valor en el tablero es 10, hay una Dama de color claro y una Dama de Color oscuro sobre el tablero de Ajedrez.

**El Rey:** Es la pieza mas importante del tablero puesto que es a quien se debe vencer, al darle jaque mate acaba la partida. No tiene valor sobre el tablero, puesto que es la pieza mas importante, debe haber un Rey de color claro y un Rey de color oscuro.

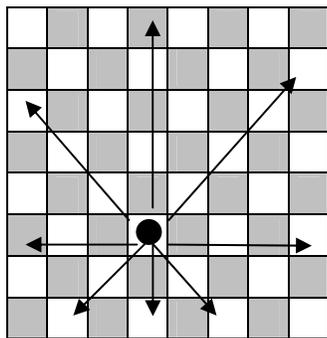


Diagrama No. 6: Movimiento de la Dama

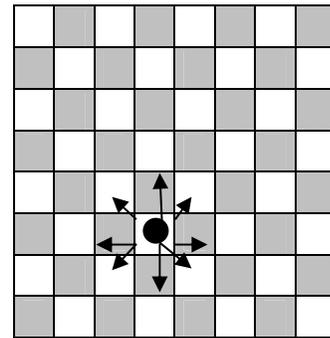


Diagrama No. 7: Movimiento del Rey

## MI NACIMIENTO

Es el cuento que se lo toma como una forma lúdica para el reconocimiento de las piezas que se elaboraron en las clases, y que ayuda a reflexionar sobre su importancia en el tablero.

\* Mi primer recuerdo es el aroma de la madera: nací de un trozo de nogal, según me enteré más tarde.

Luego me veo vagamente manipulado por unas pinzas blandas y cálidas que después conocí mucho: dedos humanos. A lo largo de mi vida traté con toda clase de dedos: grandes, pequeños, rugosos, delicados, fuertes, finos, húmedos, vacilantes... Los dedos siempre fueron mis amigos: cada vez que me sacaban de mi caja, sabía que empezaba una nueva y apasionante batalla.

Pero vayamos por partes.

Cuando aquellos primeros dedos terminaron de recortarme, pulirme y barnizarme, fui puesto en una fila junto a otros igualitos a mí. Éramos ocho, todos de madera clara. Teníamos la cabecita redonda, posada en un gran cuello como sobre un plato; de ahí para abajo nuestro cuerpo se afinaba en la cintura y se ensanchaba en la base, forrada de paño verde para que nuestros pasos fueran firmes y silenciosos.

Me di vuelta y vi que había otras ocho figuras sobre la mesa, todas de madera blanca, como yo. La más alta tenía una cruz sobre la cabeza y la que estaba a su lado lucía una corona.

- Son el rey y su dama - me dijo uno de mis vecinos, y añadió con orgullo:

- Nosotros somos peones de ajedrez y nuestra misión es defenderlos. Así supe quién era yo y cuál sería mi trabajo.

El peón que me había hablado era idéntico a mí salvo por una pequeña veta marrón en la madera de su cuerpo. Ese fue el nombre que le di: Veta Marrón.

Él me fue informando acerca de nuestros demás compañeros. Junto al rey y la dama había dos personajes extraños, con cabezas alargadas en las que se abría una gran boca: eso los hacía parecer sonrientes y burlones.

- Son los alfiles- me indicó Veta Marrón -. Los franceses los llaman "bufones" o "locos", y los ingleses "obispos": son los cortesanos que más cerca están del rey y la dama.

Había, además, dos hermosos caballos, que en realidad eran dos cabezas de caballo asentadas en una base como la mía, y finalmente dos macizas torres. Éramos en total 16 piezas, todas blancas, pulidas y barnizadas.

Un día los dedos nos tomaron, nos lustraron con un paño y nos metieron en una caja, todos revueltos. Cuál no fue mi sorpresa al ver que junto con nosotros caían otras figuras exactamente iguales, pero negras. Había también un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones.

- Son nuestros enemigos- me susurró Veta Marrón -. Dentro de la caja no pasará nada porque es terreno neutral, pero cuando nos pongan en el tablero, ¡la lucha será a muerte!

-¿Y cómo sabes todo eso?- le pregunté.

- Porque yo vengo de otro juego de ajedrez- explicó Veta Marrón -. En realidad he servido de modelo para todos los peones que están en nuestra caja.

Pero la conversación se cortó ahí porque los dedos cerraron la tapa y nos quedamos todos dormidos en la oscuridad.

## ACTIVIDAD

- \* Contar el cuento de Ajedrez y reflexionar sobre todas las piezas que hemos conocido y su valor en el tablero.
- \* Se procede a enseñar el movimiento de la dama y el rey sus movimientos y sus reglas sobre el tablero.
- \* Se realizaran ejercicios sobre el tablero, dibujando en el tablero un tablero de ajedrez y dibujando la Dama y el Rey en una de las casillas y preguntar a los alumnos ¿Cuántos movimientos tiene el Rey desde esta casilla y cuantos la dama? Y los alumnos responden según lo que hayan aprendido y entendido en clase sobre los movimiento de la Dama y el Rey. Y así de la misma manera 10 ejercicios más.
- \* Con énfasis en todas las definiciones de las técnicas artísticas y el reconocimiento del tablero y las piezas de ajedrez se apreciara el acabado de todos los tableros realizados por cada grupo.

## PROCEDIMIENTO

### Técnica del Tamo

- \* Primero se pinta 2 fichas de madera con vinilo de color amarillo y 2 con vinilo de color marrón.
- \* Mientras estos se secan tomamos el dibujo del Rey y la Dama y lo calcamos con papel calco.
- \* Posteriormente calcamos la Dama por el lado de atrás de la lámina del tamo y procedemos a cortarla con el bisturí. El mismo procedimiento con el Rey.
- \* Se cortarán por partes 1 Rey y 1 Dama en el tamo de color natural que representarán las blancas, también 1 Rey y 1 Dama en el tamo de color café que representarán las negras.
- \* Después pegamos el Rey y la Dama del tamo natural en las fichas de madera de color marrón, luego el Rey y la Dama del tamo café en las fichas de color amarillo.
- \* De esta manera quedan 2 Reyes y 2 Damas elaborados en Tamo.



Foto No. 50: Rey blanco elaborado en Tamo



Foto No. 51: Rey negro elaborado en Tamo



Foto No. 52: Dama blanca elaborada en Tamo



Foto No. 53: Dama negra elaborada en Tamo

### Repujado en Aluminio

- \* Dibujamos el Rey y la Dama en papel calco
- \* Recortar 4 círculos de aluminio del tamaño de las fichas redondas.
- \* Después con el lapicero sin tinta, trazamos los contornos del Rey y la Dama sobre cada uno de los círculos cortados.

- \* Luego sobre la base de fomi repujamos por el otro lado del papel aluminio toda la figura del Rey y la Dama que se trazó y le damos forma con el esfumino, de manera que el Rey y la Dama queden en relieve.
- \* Volteamos el papel aluminio y trazamos los detalles que van por dentro del Rey y la Dama y volvemos a voltear para definirlo con el esfumino.
- \* Volvemos a voltear el papel aluminio y acentamos la parte de afuera del Rey y la Dama con el esfumino para darle forma y estas representarán las Piezas de color blanco.
- \* A las Piezas de color negro les haremos garabateo por fuera del dibujo.
- \* Por la parte de adentro del relieve del Rey y la Dama aplicaremos silicona para que le de firmeza a la figura y procedemos a pegarlas en las bases redondas.
- \* Finalmente aplicamos el betún de Judea, se espera aproximadamente 10 minutos para limpiar con un trapo por encima.



Foto No. 54: Rey blanco  
elaborado en Repujado en Aluminio



Foto No. 55: Rey negro  
elaborado en Repujado en Aluminio



Foto No. 56: Dama blanca  
elaborada en Repujado en Aluminio



Foto No. 57: Dama negra  
elaborada en Repujado en Aluminio

### **Falso Vitral en cartulina**

- \* Cortamos 4 pedazos de cartulina negra en forma de cono y con el lápiz dibujamos el Rey y la Dama.
- \* Después procedemos a cortar con el bisturí la parte de adentro de forma que quede calada la figura del Rey y la Dama.
- \* Cortamos el papel de color lila, no es necesario que tenga la forma de las piezas, y lo pegamos por un lado de la cartulina, y observaremos por el otro lado la forma del Rey y la Dama de color lila.
- \* Hacemos lo mismo con el papel seda de color rosado.



Foto No. 58: Rey blanco  
Elaborado en Falso Vitral en Cartulina



Foto No. 59: Rey negro  
elaborado en Falso Vitral en Cartulina



Foto No. 60: Dama blanca  
elaborada en Falso Vitral en Cartulina



Foto No. 61: Dama negra  
elaborada en Falso vitral en Cartulina

### Falso Vitral en vidrio

- \* Preparamos y limpiamos las 4 fichas redondas de vidrio.
- \* Dibujamos el Rey y la Dama en el papel calco y lo colocamos debajo de la ficha de vidrio.
- \* Procedemos a calcar las piezas con el vitraplom sobre la ficha de vidrio y dejamos secar.
- \* Colocamos vitraceta de color rojo en el gotero y procedemos a pintar el Rey y la Dama evitando que la pintura se salga por los lados.
- \* Realizamos lo mismo con la vitraceta de color azul, y obtendremos los 2 Reyes y las 2 Damas del tablero de Ajedrez en fichas de vidrio.



Foto No.62: Rey blanco  
elaborado en Falso vitral en vidrio



Foto No. 63: Rey negro  
elaborado en Falso vitral en vidrio



Foto No. 64: Dama blanca  
elaborada en Falso Vitral en vidrio



Foto No. 65: Dama negra  
elaborada en Falso Vitral en Vidrio

**EVALUACIÓN:** Participación durante el cuento al igual que el diseño y el acabado de cada uno de los tableros.

## 9. CONCLUSIONES

Resultó interesante establecer una conexión entre el las técnicas y manualidades como razón del arte y el ajedrez, examinando por ejemplo como interactuaron los alumnos en cada una de las clases de los talleres artísticos y como realizaron los tableros de ajedrez, también el interés al aprender los movimientos y el manipular el tamo para realizar una pieza.

Las primeras ideas del proyecto surgieron a partir de la necesidad de una pedagogía de enseñanza para el juego de ajedrez que permitiera que el alumno se apropiara mas de este juego, afortunadamente el interés de los niños en aprenderlo y la capacidad con que asimilaron los conocimientos y las reglas del juego nos da una pauta para concluir que la alternativa de enseñanza por medio del arte fue satisfactoria y la más apropiada para emitir un aprendizaje tan complejo como se supone que es el del juego de ajedrez.

Por medio de ejercicios durante todos los lunes en un lapso de 2 meses, fuimos dando cuerpo con los estudiantes a un conocimiento muy elemental de la historia del ajedrez y las técnicas artísticas, cómo manipular los elementos de trabajo, las reglas del ajedrez, el diseño y el movimiento de las piezas, y reconocer los beneficios que trae la práctica del ajedrez. Al finalizar esta experiencia cada estudiante ha creado un tablero de ajedrez con sus piezas, a partir de un conocimiento previo de su reglamento, con ejercicios preliminares que vamos a ir detallando a continuación.

En el primer taller establecimos un plan en el cual los estudiantes deben tener un conocimiento activo y participativo en la enseñanza y en la elaboración de los tableros de ajedrez, en su primera fase; y dejando toda la libertad para que el proceso creativo fluya de forma espontánea se introduce una sencilla explicación sobre la historia del ajedrez y de las técnicas a trabajar, se dividió los alumnos en cuatro grupos cada uno de 4 estudiantes y se les mostró trabajos hechos en tamo, falso vitral, repujado en aluminio y falso vitral en cartulina, aquí cada grupo escogió la técnica en que querían realizar el ajedrez y empezaron a aprender jugando haciendo un paseo por los nombres por los que se ha llamado antes el ajedrez y los cambios que surgieron en cuanto al movimiento de las piezas y al mismo tiempo jugamos a aprender algunas de las palabras del léxico ajedrecista, en el momento en que jugábamos y nos gozábamos las equivocaciones de los compañeros. Es así como de una manera amena se logró en el primer taller que los alumnos se interesarán en practicar este juego y se entusiasmarán en seguir aprendiendo.

En el segundo taller empezamos ya a plantear ejercicios con las piezas, en este caso del peón, como es su movimiento, cuantas casillas corre al salir y cuantas en

adelante, como captura y cual es su valor en el tablero, en los ejercicios los alumnos debían resolver cuantos movimientos tenía el peón desde cierta casilla, y aquí comenzó el juego, la competencia y la integración entre los alumnos al querer que su grupo se lleve el mayor puntaje para la evaluación de este tema, ya que cada respuesta correcta era un punto positivo para su grupo, y es así como se evaluó el interés de aprender el desarrollo de los ejercicios y el resultado que fue para todos una experiencia gratificante ya que nadie se preocupó por ser rajado como se dice en el léxico escolar, si no que cada uno se impacientaba por ser quien de la respuesta a uno de los ejercicios, haciéndose partícipe de la clase.

Esta introducción duro aproximadamente 30 minutos, luego empezamos con el manejo del material requerido por cada grupo, que fue costeadado y entregado por nosotras, con el fin que los alumnos no tengan necesidad de pedirles a sus padres. Los alumnos empezaron a diseñar y a dibujar el peón y a descubrir el manejo de las técnicas, cómo estas le daban vida a lo que querían realizar y se los dejó analizar la forma de la pieza y como la ubicarían en la ficha que se les entregó. todo esto para que los estudiantes pudieran analizar su percepción y su diseño, basado en las circunstancias, emociones y sensaciones al aprender todo lo relacionado con esta pieza de ajedrez.

Esto nos permitió visualizar cómo cada alumno puede tener confianza en su propio diseño, en el cual se escogió un solo diseño pero igual se hicieron partícipes todos los estudiantes, se puede decir que un 80% de los estudiantes tuvo dificultad para manejar los materiales, en el momento de cortar, pegar y pintar, no sabían como diseñar la pieza, esto es perfectamente comprensible porque no habían conocido ni manejado estos materiales, pero poco a poco fueron soltando sus manos y dando paso a la creatividad y surgió una primera entrada al aprendizaje de los movimientos de las piezas y al finalizar este taller hicieron su primer pieza de ajedrez donde hubo gran satisfacción.

Aquí ya empezó a surgir el análisis al tratar de resolver problemas en los ejercicios, la creatividad al realizar la pieza de ajedrez y la autoconfianza que adquiere el alumno al sentirse valorado por el trabajo que realizó. De aquí los beneficios que trae consigo el ajedrez y la educación artística, un sinnúmero de valores y capacidades que ellos lo aplicarán para su vida.

Para nuestro tercer taller ya hemos clarificado conceptos básicos como el ajedrez, el tamo, el vitral y el falso vitral, el material requerido por cada técnica y su manejo, damos una pequeña redefinición de teoría, y empezamos con nuestro trabajo del día, que consiste en el movimiento de la Torre, nos damos cuenta que algunos alumnos ya conocen el movimientos, y eso nos facilita avanzar mas con el trabajo manual.

En primer lugar empezamos con la definición de lo que es la torre, dando a entender que es el castillo donde vive el Rey, esto nos da paso para explicar lo

que es el enroque, que es un movimiento en el tablero de ajedrez, donde el rey se oculta detrás de la torre para ser protegido. Y así es más entendible este movimiento, los alumnos captan fácilmente y es de gran importancia, ya que les será más fácil resolver los ejercicios.

Los ejercicios se realizaron de la siguiente manera, en primer lugar, dibujamos un tablero de ajedrez en el pizarrón, escogemos una casilla cualquiera donde ubicamos la torre, ya teniendo el concepto previo del movimiento de la torre su valor y su reglamento, procedemos a preguntar ¿Cuántos movimientos tiene la torre desde esta casilla? Catorce, doce, diez, fueron las repuestas que se escucharon de la mayoría de los niños que querían participar, sin sentir obligación por responder ni temor a equivocarse. Ante esta pregunta ellos tuvieron una actitud mucho más emotiva y participativa de lo que se espera en una clase aburrida como se piensa que es el ajedrez, ya que se sentían confiados y comprometidos con el ejercicio que debían desarrollar. De esta manera podíamos percibir que la alternativa de enseñanza era la correcta para lograr la participación de los alumnos.

Después el trabajo artístico tuvo un resultado satisfactorio donde se trabajó con más solvencia y se realizó un trabajo más pulido, puesto que ya hubo un acercamiento y conocimiento de los materiales, y el interés de los alumnos fue cada vez mayor. Además obtuvimos un excelente resultado porque a partir de cada taller, los estudiantes no faltaron a clase, hubo participación activa de los alumnos, se estableció una relación de compañerismo entre ellos, comenzaron a traer tableros de ajedrez que tenían en sus casas y surgían cada vez más y más preguntas acerca de los movimientos de las piezas y el reglamento de ajedrez, para jugar una partida. Aquellos alumnos que sentían más interés sobre el trabajo artístico optamos por obsequiarle material, para que trabajen más y aprendan más sobre las técnicas que trabajaban, buscando la manera de despertar intereses tanto en el juego como en lo artístico las piezas que realizaban, y sobre todo en la estima y valoración de sus potencialidades.

El cuarto taller fue más activo, se trabajó con más ganas y entusiasmo, ya teníamos el interés de los alumnos, que era lo más importante, eso nos permitió trabajar con más agilidad y enseñar dos piezas al mismo tiempo, empezamos con el alfil, una pieza con mucho valor en el tablero y mucho más si trabajan juntos (el alfil de casillas blancas, y el alfil de casillas negras). La enseñanza de esta pieza tuvo la misma actividad de las anteriores, se trabajó con ejercicios para entender más su función en el tablero y su realización en las técnicas artísticas fue agradable y amena. En el Caballo hubo un poco más de complejidad en cuanto a los movimientos en el tablero, ya que realiza dos movimientos al mismo tiempo, dos hacia delante y uno al lado. Hubo confusiones en los movimientos, caso que nos llevó a realizar más ejercicios de los planeados, por ejemplo: lleva al caballito a la casilla final del tablero dejando las menores huellitas (peones) posibles, y luego regrésate, recogiendo todas las huellas, sin que quede ninguna sobre el

tablero. De esta manera logramos que los alumnos además de resolver el conflicto que tenían con el caballo, jueguen y se diviertan recogiendo huellitas.

Después que quedó claro el movimiento del caballo, empezamos a trabajar con el material artístico. En este cuarto taller ya era muy fácil hacerlo y a pesar del tiempo que alargamos en el movimiento del caballo, logramos que no quedaran lagunas en el conocimiento que debíamos transmitir, y trabajamos con tranquilidad y destreza con el material de trabajo, aunque no fue totalmente terminado, caso que pudimos resolver en la clase siguiente.

El quinto taller fue más lúdico y creativo. Como en los anteriores talleres, se abarcó la enseñanza de los movimientos del Rey y la Dama, su valor y sus reglas en el tablero, se realizaron también los ejercicios para afianzar el conocimiento, y procedimos a contar un lindo cuento llamado “mi nacimiento”, donde un peoncito de ajedrez, narra como nació y cómo se dio cuenta que era un peón, también como conoció las demás piezas sus nombres y su función en el tablero. Fue un cuento muy divertido, donde fue gratificante ver, como los alumnos atendían y se emocionaban cada vez más con la narración de este peoncito. A partir de esto los niños hicieron un recuento de las piezas, y realizamos un juego de palabras relacionadas al ajedrez, donde se trataba de no perder el ritmo en las palmadas y no repetir la palabra que dijo el compañero.

Esto nos dio paso a trabajar con más alegría y entusiasmo para realizar un lindo trabajo en las últimas piezas que debían elaborar. Así dimos por terminado el ajedrez, hubo satisfacción en los alumnos, al ver su trabajo ya terminado, y satisfacción por parte nuestra al haber logrado nuestro propósito, Hacer que los niños palpen y sientan el conocimiento, y amen lo que hacen.

Podemos decir que en esta alternativa de abordar la relación entre el arte, el ajedrez, y los talleres artísticos, es una herramienta diferente que abre puertas de entrada a los distintos procesos individuales, que pueden ser de base para los maestros que quieren que sus alumnos aprendan y aprehendan sus asignaturas sin temor a ser calificados y descalificados. Nuestro objetivo se cumplió de forma general, los alumnos participantes pudieron concluir fructíferamente su experiencia, además de saber que no solo pueden jugar ajedrez, si no también elaborarlos creativamente en técnicas artísticas. El aprendizaje se hizo más ameno en cuanto ellos mismos pueden elaborar el ajedrez en el que podrán jugar y divertirse, en el momento mismo en que ellos sin darse cuenta, estarán desarrollando su inteligencia y sus capacidades de aprendizaje.

\* Podemos comprobar exitosamente con este proyecto, que la educación artística es la mejor alternativa de enseñanza para el aprendizaje en los niños, por que por medio de esta el niño palpa el conocimiento y se apodera de él. En el momento en que realiza las piezas de ajedrez, siente interés por seguir

aprendiendo más, de un juego que los alumnos pensaban que era muy difícil y aburrido de aprender.

\* La puesta en marcha de esta propuesta educativa orientada a la enseñanza del ajedrez por medio de talleres artísticos, y lograr un material psicoeducativo y didáctico, una revista, ha dado como resultado, la búsqueda de los estudiantes por aprender más sobre ajedrez, un juego que puede desarrollar capacidades cognitivas en ellos, y artísticas por qué no?, que estimulen en ellos valores creativos, afectivos, lúdicos. Los cuales logren producir sensaciones de bienestar dejando en cada individuo un importante aporte para su desarrollo pedagógico y humano.

\* Esto nos lleva a pensar en la importancia de la formación del docente para que contribuya a la generación de cambios positivos, aportando valores artísticos y experiencias prácticas a los futuros docentes y sus alumnos.

\* Finalmente después de la realización de todos los aspectos ya descritos, se han desarrollado con mucha armonía las experiencias y los talleres en el aula de clases. Los alumnos han elevado su confianza en sí mismos en el momento de atreverse a jugar un juego que parecía muy complicado, y han realizado un trabajo que ha sido arduo y difícil.

\* Sabemos que la educación artística se deja de lado en los primeros años de la educación básica, pero quisimos volver a fomentarla por que en realidad contribuye a hacer conscientes a los maestros, la necesidad de recuperar las potencialidades en sus alumnos, el respeto por sí mismos y por los otros, no solo en cuanto a la elaboración de una obra de arte, sino en todos los aspectos que integran la vida del futuro docente de la Escuela Básica, y comprender que para ello las herramientas de la Psicología, la pedagogía y el Arte son necesarias.

## 10. BIBLIOGRAFIA

- ❖ GARCÍA, Garrido Ferran. Educando desde el ajedrez. Editorial Paidotribo. Barcelona 2001.
- ❖ DÌAZ, Carmen. La creatividad en la expresión plástica. Editorial Trillas. Mèxico 1995.
- ❖ SALVAT, Juan. Enciclopedia del Bricolage. Editorial Salvat. Bogotá 1980.
- ❖ YUSUPOV, Artur. Entrenamiento de élite No.2. Editorial Euseve. Madrid 1994.
- ❖ GARDNER, Howard. Arte mente y cerebro. Editorial Piados. España 1982.
- ❖ CARBONNEL, Jaume. La aventura de innovar. Editorial Morata. Madrid 2001.