

**JUEGO DEL AJEDREZ Y LA TOMA DE DECISIONES EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA (ESCUELA JUAN PABLO SEGUNDO, REGIÓN DE LOS LAGOS-CHILE)**

***JOGO DE XADREZ E TOMADA DE DECISÕES EM PROFESSORES DE EDUCAÇÃO BÁSICA (ESCOLA JUAN PABLO SEGUNDO, REGIÃO DE LOS LAGOS-CHILE)***

***CHESS GAME AND DECISION-MAKING IN TEACHERS OF BASIC EDUCATION (JUAN PABLO SEGUNDO SCHOOL, LOS LAGOS REGION-CHILE)***

Marlenis MARTÍNEZ<sup>1</sup>  
Doris SOLIS<sup>2</sup>  
Guillermo VALDES<sup>3</sup>

**RESUMEN:** El presente artículo tiene como objetivo determinar la incidencia del juego del ajedrez en la aplicación de la toma de decisiones de los docentes de la Escuela Juan Pablo Segundo, región de los Lagos-Chile. Se utilizó el enfoque cuantitativo con un tipo de investigación descriptiva y diseño no experimental. La población constituida por 65 docentes que laboran en la institución antes referida; se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas con dos alternativas de respuestas, el mismo fue validado a través del juicio de expertos y la confiabilidad con la técnica de Kuder de Richardson. Los resultados demostraron que los docentes conocen el juego del ajedrez, pero les falta capacitación en la aplicación de la toma de decisiones. El estudio permitió establecer la importancia del ajedrez y su utilización en la toma de decisiones, dado que fortalece los conocimientos y potencia el desarrollo de capacidades en el desarrollo físico mental en los docentes de educación básica.

**PALABRAS CLAVE:** Juego. Ajedrez. Toma de decisiones. Docente.

**RESUMO:** O objetivo deste artigo é determinar a incidência do jogo de xadrez na aplicação da tomada de decisão pelos professores da Escola Juan Pablo Segundo, região de Los Lagos-Chile. A abordagem quantitativa foi utilizada com um tipo de pesquisa descritiva e não experimental. A população é composta por 65 professores que atuam na referida instituição; foi utilizada a técnica de survey e, como instrumento, foi validado um questionamento de questões fechadas com duas alternativas de resposta por meio do julgamento de especialistas e da confiabilidade com a técnica Kuder de Richardson. Os resultados mostraram que os professores conhecem o jogo de xadrez, mas carecem de treinamento na aplicação da tomada

<sup>1</sup> Universidad Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Postdoctorado en Gestión del conocimiento (Universidad Pedagógica Experimental Libertador). Doctorado en Ciencias de la Educación (Universidad Fermín Toro). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5926-599X>. E-mail: marlenism3@gmail.com

<sup>2</sup> Universidad Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Académico. Magíster en Gerencia y Liderazgo en Educación. Licenciada en Educación Integral. Mención: Castellano y Literatura y Ciencias Sociales. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6413-1075>. E-mail: dorisolis@hotmail.com

<sup>3</sup> Universidad Miguel de Cervantes (UMC), Santiago – Chile. Académico, Dirección de Postgrado e Investigación. Doctorando en Educación. Magister en Educación. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2310-2475>. E-mail: manuel.valenzuela0716@gmail.com

*de decisão. O estudo permitiu estabelecer a importância do xadrez e sua utilização na tomada de decisões, uma vez que fortalece conhecimentos e potencializa o desenvolvimento de capacidades de desenvolvimento físico-mental em professores da educação básica.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Jogo. Xadrez. Tomada de decisão. Professor.*

**ABSTRACT:** *The objective of this article is to determine the incidence of the game of chess in the application of decision-making by the teachers of the Juan Pablo Segundo School, Los Lagos-Chile region. The quantitative approach was used with a type of descriptive research and non-experimental design. The population made up of 65 teachers who work in the aforementioned institution; The survey technique was used and as an instrument a questioning of closed questions with two alternative answers, it was validated through the judgment of experts and the reliability with Richardson's Kuder technique. The results showed that teachers know the game of chess, but lack training in the application of decision-making. The study made it possible to establish the importance of chess and its use in decision-making, since it strengthens knowledge and enhances the development of capacities in physical and mental development in basic education teachers.*

**KEYWORDS:** *Play. Chess. Decision making. Teacher.*

## **Introducción**

El hombre continuamente ha indagado direcciones y experiencias, a nivel global, con el propósito de instruirse, dándole a la educación una relevancia fundamental en el desarrollo de las personas, la comunidad y la sociedad. Así, el universo se transforma y cambia hacia actitudes proactivas en el estableciendo de nuevos enfoques didácticos hacia la exploración de una integración de conocimientos de calidad.

De allí que, el juego simboliza una opción viable en la vida de los individuos, dado que forma parte de la recreación, esparcimiento, imaginación y gozo en la cual se pueden expresar sentimientos- emociones, sino que también forma parte de un aprendizaje significativo en el desarrollo de pensamientos. Además, accede a la exploración, indagación, creación de estilos propios y la interacción con otros individuos (GAME, 2015).

De acuerdo con esto, Montero (2017) define el juego como una acción libre, voluntaria, de sinergia, de recreación en la cual las personas toman sentido de las actividades que realizan. También, genera la participación espontánea en la estimulación de disciplinas y mejoramiento de la conducta en la toma de decisiones en la autorrealización de la autoestima y el desarrollo de la personalidad.

El potencial educativo de los juegos se enmarca en las vivencias de aprendizajes donde los sujetos intervienen de una manera integral en la cual se pone en práctica el

movimiento corporal, dinámico y competitivo, accediendo al individuo a ser, conocer, desenvolverse y simpatizar con el entorno. Así como también, se centra en el progreso del ser humano, no solamente en la destreza en movimiento, sino que su habilidad como ser viviente y ser de su cultura. Por ello, los juegos cotidianos, excusiones y rondas son situaciones formativas auténticas, las cuales deben ser brindadas a las personas sus cabidas cognitivas y recreativas (PEREIRA, 2018).

Desde esta visión, el ajedrez se muestra como un juego que consigue cristalizarse en un instrumento educativo no formal que puede apoyar, especialmente, la práctica del docente, donde se enriquece la labor pedagógica, fortaleciendo el pensamiento crítico y el manejo de situaciones en el aprendizaje. Conjuntamente conlleva al comportamiento de cooperación mutua (entre piezas), tranquilidad, afianzamiento de valores, imaginación, fortalecimiento del desarrollo de la inteligencia, profundizar la atención en las cosas, la recreación, la investigación y la interacción con los demás (ASTETE, 2017).

Soutullo (2012) plantea que el ajedrez como herramienta que induce a acciones y a la organización de una experiencia educativa inédita, un ejercicio nuevo en la construcción de conocimiento y a su vez constituir una experiencia que promueva el aprendizaje del juego como medio para la recreación, la sana competencia, la interacción social y la toma de decisiones entre un grupo de personas, dado que proporciona las herramientas fundamentales de habilidades y destrezas cognitivas en el individuo.

Por ello, la toma de decisiones, de acuerdo a León y González (2020), “proceso imprescindible para el adecuado funcionamiento de una organización; es considerada como parte importante de la gestión de cualquier organización” (p. 3). Significa que representa un procedimiento necesario que permite la gestión efectiva de una institución; representando una gran responsabilidad entre cada uno de los integrantes de una organización y requiriendo que se analicen distintas formas o alternativas para alcanzar los objetivos de cualquier organización.

La toma de decisiones simboliza la acción sistematizada de razonamientos informales marcado por un sin número de sub-decisiones que se encuentran entrelazadas entre sí y que conducen a la elección compartida de opiniones entre las partes. En otras palabras, nivelan las características y el cumplimiento de llevar a cabo con efectividad y el juego del ajedrez representa una herramienta valiosa que los individuos tomen decisiones acertadas, plenamente responsables y comprometidas.

A nivel de los establecimientos escolares los docentes deben poner en práctica la toma de decisiones y a su vez, acudir al consentimiento con la participación de todos los integrantes

de la escuela; alcanzando así que todo se sientan comprometidos en decisiones acertadas dentro y fuera de la institución; resaltando que el ambiente interno está constituido por las características del personal, los proyectos, programas, metas, estrategias y procesos institucionales.

De allí que, el juego del ajedrez aplicado en la toma de decisiones es estimada como una innovación educativa, razón por la cual fortalece en los educadores el afrontar con bastante triunfo los problemas que se encuentran en el entorno educativo y que pueden superar cualquier crisis que s este suscitando en el contexto. La relevancia del ajedrez fortalece el pensamiento crítico del docente y por ende, proporcionará acciones para el mejoramiento estudiantil y por ende, el desarrollo integral de los educandos (ACOSTA; BALDIVIÁN, 2018).

Partiendo de lo antes expuesto, en Chile la incorporación definitiva del ajedrez al sistema educativo ha representado un desafío constante, debido a que a nivel escolar y secundario se ha promocionado como una herramienta valiosa para el proceso enseñanza y aprendizaje; fortalecimiento el conocimiento cultural del mismo y la importancia de ser aplicado en situaciones de conflictos y en la toma de decisiones en problemas, tanto interno como externo de la comunidad educativa (CENTRO DE ESTUDIOS MINEDUC, 2018).

Sin embargo, a pesar que el juego del ajedrez ha sido oficialmente implementado por el Ministerio de Educación de Chile, se observa que algunos docentes de la Educación Básica, en la región de los Lagos, específicamente en la Escuela Juan Pablo Segundo, a través de entrevistas no formales, efectuadas por la plataforma zoom, los docentes expusieron que poco utilizan el juego del ajedrez en la toma de decisiones, mientras otros respondieron que conocen el juego y lo han aplicado en la asignatura de matemática para reforzar el pensamiento lógico de los estudiantes.

En efecto los docentes carecen de la aplicación del juego del ajedrez en la toma de decisiones, lo que trae como causas la poca solución de situaciones conflictivas entre los compañeros de trabajo, desmotivación de los educadores frente a los problemas académicos y administrativos que se presentan el lugar de trabajo. Asimismo, las consecuencias vienen dada por la ausencia de formación en los profesionales de la docencia en la utilización de herramientas pedagógicas, en este caso del juego del ajedrez, como proceso dinamizador de acciones conducentes a fortalecer el pensamiento crítico de los mismos.

Ante la situación descrita surge la inquietud de formularse la siguiente interrogante: ¿cómo incide el juego del ajedrez en la aplicación de la toma de decisiones de los docentes de la Escuela Juan Pablo Segundo, región de los Lagos-Chile? El estudio es relevante porque

busca fortalecer las habilidades y capacidades de los docentes en función de asumir situaciones problemáticas adversas en la búsqueda de decisiones acertadas.

### **Juego del ajedrez. Mirada epistémica**

El juego representa una acción voluntaria que se efectúa dentro de ciertos términos establecidos de tiempo y término, de acuerdo a las normas establecidas. Además, busca fortalecer la inteligencia, la demostración en la obtención de resultados tanto individuales como colectivo para conseguir objetivos propuestos (MATOS *et al.*, 2018).

Por su parte, el juego de ajedrez, según Maceira (2012), “juego de mesa, procedente del Chaturanga (del sánscrito cuatro miembros), que se practicaba en la India en el siglo VI. Se desarrolla sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (8 x 8), alternando sus colores entre claros y oscuros” (p. 56). Es decir, es un juego en la cual intervienen dos personas y cada uno dispone de un determinado tiempo en la cual ejecuta una jugada y la partida consta de 16 piezas. Dichas piezas son identificadas por dos colores, oscuras y claras en las cuales cada pieza tiene una función y valoración distinta.

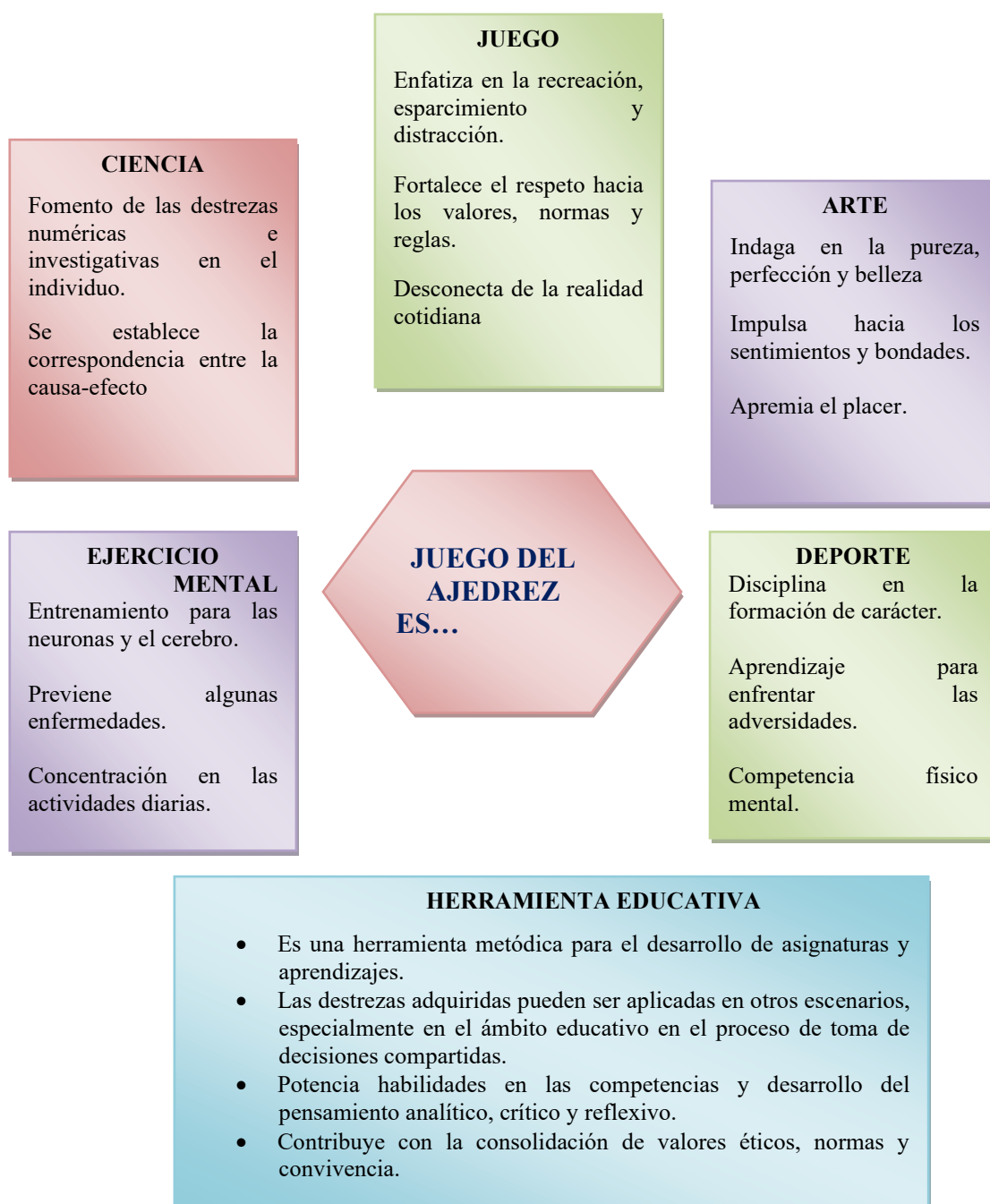
Sandoval (2019) plantea que el ajedrez “es de origen árabe es posiblemente el más aceptado por su similitud en: reglas, estructura, piezas; parecidas a las del actual ajedrez, además de que haber distribuido posiblemente a todo occidente” (p.7). El ajedrez no se encuentra como un juego de casualidad o de azar, sino se encuentra inmerso en disímiles cualidades y estrategias, simboliza un juego muy complicado; requiriendo de ciertas habilidades, destrezas y capacidades en el individuo al momento de realizar los movimientos tácticos.

De igual manera, Amigó y Serra, citado por Paniagua (2017) reseñan que “el ajedrez aporta múltiples beneficios relacionados con el desarrollo de aspectos como la paciencia, pensar antes de actuar, el respeto con los demás y la aplicación de otras áreas” (p. 18). El ajedrez contribuye con el mejoramiento de actitudes en los individuos; incidiendo en el pensamiento científico-crítico en función al fortalecimiento de la inteligencia en las acciones cotidianas de las personas, específicamente, en los momentos de tomar decisiones a situaciones conflictivas.

En el ajedrez se enmarca en los enfoques de: (a) el ajedrez como juego porque facilita el entretenimiento y esparcimiento a los sujetos que lo juegan, haciendo que la mente se separe de los conflictos cotidianos; (b) el ajedrez como arte dado que fomenta las competencias, habilidades y destrezas en la expresión humana; (c) el ajedrez como deporte

porque simboliza una acción físico intelectual donde se usa más energía que otras disciplinas deportivas; (d) el ajedrez como ciencia se centra en la búsqueda de indagar, expresar y conseguir la metodología adecuada para obtener el éxito y (e) el ajedrez como ejercicio mental, representa un entrenamiento cerebral que practicado a diario puede potenciar el conocimiento de las personas (FERNÁNDEZ, 2008). En la figura 1 se resumen los enfoques del ajedrez.

**Figura 1-** Enfoques del ajedrez



Fuente: adaptación a la propuesta de Fernández (2008)

Partiendo de lo antes expuesto, el ajedrez es una herramienta valiosa que accede al individuo potenciar los conocimientos, actitudes, habilidades, destrezas, imaginación, arte, ciencia y análisis, lo cual induce a los docentes de educación básica fomentar la toma de decisiones oportunas y compartidas con cada uno de los integrantes de los establecimientos escolares, logrando la organización de acciones proactivas en función de mejorar las relaciones interpersonales, la mediación de conflictos, los problemas diarios y por ende el desarrollo pedagógico de manera más asertiva.

Por ello, existen elementos que se requieren en la aplicación del ajedrez en la toma de decisiones, entre ellos: (1) un elemento de orden educativo porque se orienta a la organización educativa en cuanto a que instruye en el pensamiento propio, induce al análisis de dificultades en función a las capacidades de saber y hacer; (2) elemento de orden psicológico razón por la cual estudia los aspectos intelectuales en las cuales entra en juego la retentiva, abstracción, aprovechamiento de conceptos, estímulo y la propensión de complacerse a través del placer de las cosas y (3) elemento de orden sociológico afianza las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, consolida el pensamiento, comportamiento y las normativas que se deben seguir en una organización (FERNÁNDEZ, 2008).

### **Toma de decisiones**

En situaciones los individuos se ven obligados a seleccionar opiniones y muchas de ellas tienen gran jerarquía en alcanzar los objetivos personales. En la gran mayoría de las organizaciones educativas el proceso de la toma de decisiones es primordial o esencial para la productividad de la misma. De acuerdo con Daft (2016) precisa “la toma de decisiones organizacionales formalmente como el proceso de identificar y resolver problemas” (p. 446). En otras palabras, representa el asunto, de manera formal, de equilibrar, fortalecer e identificar la resolución de conflictos que suceden en una determinada organización.

Por lo tanto, la toma de decisiones está enmarcada en la opción de seleccionar varias actividades en función de optimizar las funciones de los trabajadores en la institución. Estas decisiones deben incidir en el logro de metas y objetivos en función de mejorar las decisiones laborales que se toman en la misma. Además, contribuye a fomentar las relaciones, la armonía, pertenencia con el equipo de trabajo, coherencia grupal, eficacia y efectividad en el clima organizacional.

En este orden de ideas, Certo (2014) define la toma de decisiones como “la decisión que se hace entre dos o más alternativas disponibles” (p. 17). Esto quiere decir que, al realizar la planificación, el individuo debe elegir la mejor propuesta para lograr el objetivo. Por lo tanto, el docente debe tomar decisiones ya sean programadas y no programadas, pero a su vez debe recurrir al consenso contando con la participación de todo el personal directivo de la institución, logrando así que se comprometan con la decisión. Como también se debe tomar en cuenta los factores ambientales que puedan influir en la toma de decisiones ya sean factores internos y externos.

La facultad para tomar decisiones está determinada por el grado de responsabilidad que un funcionario posea o por la delegación de autoridad que tenga para tratar de no confundir los niveles de la toma de decisiones. Toda decisión requiere del estudio de diferentes factores o elementos que intervengan en el momento en que se presente. Es una de las actividades más relevante que tienen los directivos en una escuela. La organización, el funcionamiento de los procesos y la misión institucional van a depender de la optimización de la selección conjunta de las decisiones.

De allí que, el juego del ajedrez permite potenciar la toma de decisiones, de acuerdo con Fernández (2008) plantea “además de decir que jugada hacer y qué plan adoptar, hay que tomar también decisiones de carácter práctico sobre cómo administrar el tiempo y si es preferible emplear la institución de intentar calcular cada variante del juego” (p. 109). Es decir, el ajedrez accede a fomentar en el individuo la capacidad de potenciar los conocimientos para enfrentar cualquier problema que le pueda presentar en un momento determinado, especialmente, en el ámbito educativo cuando los educadores tienen que tomar decisiones a situaciones conflictivas diarias que se le presentan en la praxis pedagógica y en lo administrativo.

## Metodología

El estudio se enmarcó en el enfoque cuantitativo, razón por la cual se extrajeron de testimonios inmediatos de la realidad. En tal sentido, Arias (2016), expone que: “en función del modelo cuantitativo es un nivel de investigación referido al grado y profundidad que aborda un fenómeno u objeto de estudio para medirlo de acuerdo al enfoque utilizado por el investigador” (p. 21). El autor refleja la amplitud y profundidad del conocimiento investigativo; por lo tanto, busca medir todos los aspectos que se localizan en el objeto de estudio, con la finalidad de describirlos, analizarlos e interpretarlos.



El diseño focalizado en un estudio no experimental, de acuerdo con, Supo (2014) “la investigación no experimental el científico no tiene control directo sobre las variables independientes y sus manifestaciones ya han ocurrido o porque son inherentemente no manipulables” (p. 90). Es decir, los hechos son observados directamente de la realidad objeto de estudio.

La población conformada por sesenta y cinco (65) docentes que laboran en la Escuela Juan Pablo Segundo, región de los Lagos-Chile, donde se tomó la totalidad de la misma como muestra, dado que se utilizó la técnica de muestreo censo poblacional porque es no probabilística e intencional, razón por la cual depende de la decisión del investigador, los objetivos planteados y la intención de medir, en este caso, el juego del ajedrez y la toma de decisiones.

La técnica de obtención de datos se puede observar la realidad o procedimiento científico de las disímiles herramientas que tiene el investigador para percibir la realidad y así poder conseguir la información que se necesita para el desarrollo del estudio. Por lo tanto, se utilizó la técnica de la encuesta, de acuerdo a Arias (2016) expresa que “es una estrategia (oral o escrita) cuyo propósito es obtener información acerca de un grupo o muestra de individuos” (p. 32). Significa que la encuesta es una táctica, que puede ser escrita o verbal que tiene como objetivo conseguir valiosa información de una situación en particular.

El instrumento utilizado fue un cuestionario, Hernández, Fernandez y Baptista (2014) exponen que “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 217). En efecto, representa la formulación de preguntas, en este caso, están construidas de manera cerrada, dado que contienen alternativas de respuesta que han sido anticipadamente definidas; de allí que se utilizó dos posibilidades de respuesta, a saber; Si y No.

La validación del instrumento se efectuó a través del juicio de expertos: uno (01) en metodología y dos (02) docentes con el conocimiento en el juego del ajedrez. Para la confiabilidad se empleó el método de confiabilidad de Kuder y Richardson (fórmula KR 20) la cual está relacionada con la fidelidad y exactitud del instrumento, donde se obtuvo una alta confiabilidad y estando adecuado para ser aplicado a la muestra. De allí, una vez aplicado el instrumento a los sujetos de estudio, se establecieron las frecuencias y porcentajes, las cuales fueron representados a través del empleo de gráficos utilizando el programa Excel 2010, y para la interpretación de resultados se usó la estadística descriptiva.

Es importante acotar, para la obtención de la información fue enviado por correo electrónico el instrumento y las instrucciones para su respetivo llenado. Con anterioridad se

efectuaron reuniones, vía zoom, con los docentes de la Escuela Juan Pablo Segundo en la cual se exposición los propósitos de la investigación y su consentimiento, por escrito, para participar en la misma; se obtuvo la aprobación de todos los involucrados en suministrar los datos solicitados en la encuesta.

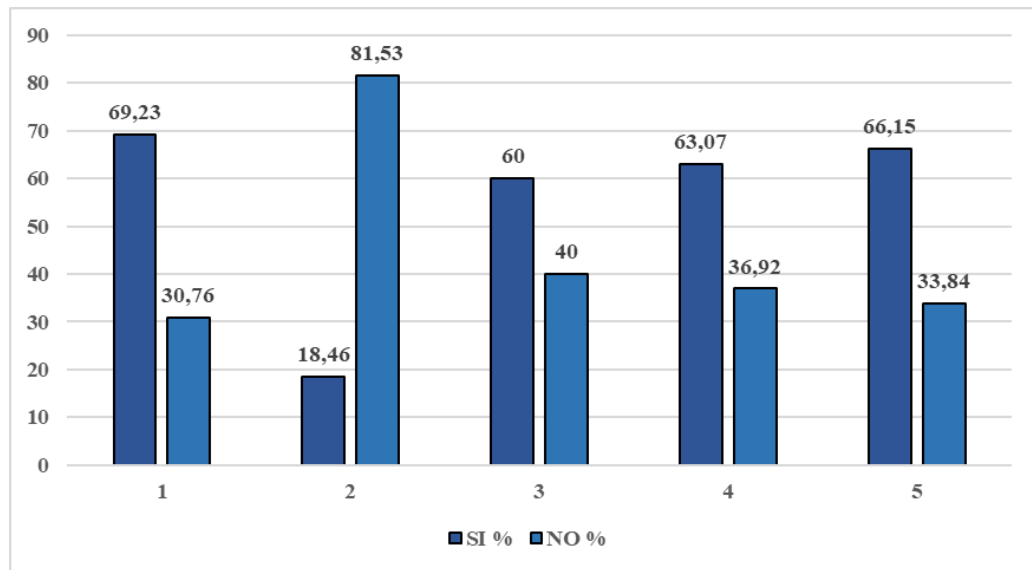
## Resultados

Los resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta a través del uso de un cuestionario cerrado con preguntas dicotómicas: Si y No. Para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva, empleando frecuencias y porcentajes; siendo representando por medio de gráficos como una manera de visualizar la interpretación de los mismos. A continuación, se exponen:

La variable relacionada con el juego del ajedrez para los indicadores conocimiento y capacitación se obtuvo en la pregunta 1, un porcentaje elevado de los encuestado respondió en la categoría Si conocen el juego del ajedrez en el ámbito educativo. Sin embargo, en la pregunta 2, un porcentaje significativo respondió en la alternativa No han recibido capacitación sobre la aplicación del juego del ajedrez en la toma de decisiones en lo educativo. En lo que respecta a las preguntas 3, 4 y 5, se observa que la gran mayoría de los docentes respondieron en la categoría Si el conocimiento sobre el ajedrez accede a la aplicación de la tomada de decisiones, el fomento a la socialización entre educativos y permite la sistematización de la toma de decisiones (Como se observa en la figura 2).

Los resultados antes expuestos conducen a inferir que los profesionales de la docencia manejan el conocimiento sobre el juego del ajedrez y lo relevante de uso al momento de decidir situaciones conflictivas, pero carecen de la capacitación en la aplicación como herramienta en la toma de decisiones. Esto pudiera obedecer, posiblemente, que los gerentes les falta promover el juego de ajedrez como una alternativa para potenciar el pensamiento, imaginación y creatividad de los docentes.

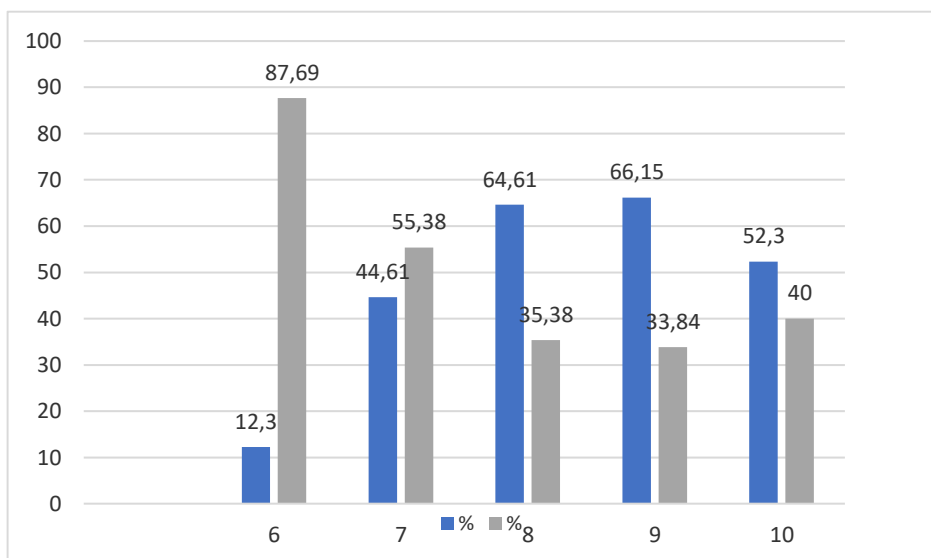
**Figura 2** – Datos relacionados con la variable juego del ajedrez



Fuente: Colección de los autores

En lo que respecta a la variable toma de decisiones en la pregunta 6, el porcentaje más alto lo obtuvo la alternativa No ha utilizado el juego del ajedrez para la toma de decisiones académicas y administrativas en la institución. La pregunta 7, un porcentaje alto respondieron en la categoría No han mantenido un comportamiento adecuado al momento de tomar decisiones en su institución. Asimismo, la pregunta 8, la gran mayoría se inclinó hacia la opción Si consideran que tomar decisiones oportunas conlleva a manejar una buena actitud con sus compañeros de trabajo. La pregunta 9, un porcentaje elevado señalaron en la categoría Si mantienen una buena comunicación que accede a tomar decisiones oportunas y la pregunta 10 un porcentaje elevado indicó en la alternativa Si a través de la aplicación del juego del ajedrez en la toma de decisiones se fomenta la participación entre los docentes y el personal directivo (Como se observa en la figura 3).

Se infiere que los docentes ameritan de la formación en cuanto a la utilización del juego del ajedrez en la toma de decisiones en el establecimiento escolar, lo que obedece a una falta de motivación, por parte de los directivos, en promover el juego del ajedrez como herramienta para potenciar el conocimiento físico mental de los educadores. Además, los educadores están mostrando comportamientos pocos adecuados al momento de generar o tomar decisiones. También, se deduce que los docentes están convencidos que la comunicación y la participación son elementos primordiales en la toma de decisiones con la aplicación del juego del ajedrez.

**Figura 3** – Datos relacionados con la variable toma de decisiones

Fuente: Colección de los autores

## Discusión

Procesados los datos de manera estadística obtenidos en la variable el juego del ajedrez y la toma de decisiones se puede afirmar que los docentes necesitan fomentar el conocimiento sobre el juego del ajedrez, razón por la cual representa una herramienta valiosa que accede a potencial el pensamiento en los individuos. Es se avala con el estudio de Paniagua (2017) cuando expone que el juego del ajedrez contribuye con diversos beneficios en función al fortalecimiento de la inteligencia, el conocimiento, forma de actuar, la paciencia, el respeto hacia los demás, la participación y el compromiso con el trabajo.

Por otra parte, se evidencia la carencia de capacitación de los docentes en cuanto a la aplicación del juego del ajedrez. La utilización de este juego es primordial para los profesionales de la docencia se apropien del conocimiento y puedan fortalecer el conocimiento físico mental. De acuerdo con el estudio de Triana, Cortés y Portillo (2015), indica que la capacitación de los sujetos en el juego del ajedrez es fundamental porque incide en la capacidad de tomar decisiones asertivas en las instituciones educativas, dinamiza el emprendimiento, la creatividad, el bienestar y la calidad de vida.

También, se precisa que un porcentaje significativo considera que el juego del ajedrez permite potenciar el conocimiento, la socialización y la toma de decisiones en los docentes; lo hace relevante que los establecimientos escolares tomen en cuenta el desarrollo del ajedrez como herramienta fundamente en el accionar pedagógico. Esto se avala con la investigación

realizada por Sandoval (2019) señala que el juego del ajedrez es fundamental en el desarrollo de competencias, habilidades, comprensión, enriquecimiento socio-afectivo, cognoscitivo en los individuos donde se pueden fortalecer la personalidad y la toma de decisiones adecuadas ante cualquier situación conflictiva.

En lo que respecta a la variable toma de decisiones se pudo evidenciar la existencia de un número significativo de respuesta en cuanto a que carecen de la utilización del juego del ajedrez para la toma de decisiones en el ámbito educativo y tienen la necesidad de reforzar conductas apropiadas que lo induzcan a tomar decisiones asertivas en el campo académico-administrativo. Esto se contradice con el estudio planteado por Espinosa (2018) cuando plantea que la toma de decisiones está vinculada con la responsabilidad que se asume en una institución de manera compartida y por lo tanto la utilización del ajedrez es primordial para fortalecer el comportamiento y mejoramiento de actitudes frente a problemas o conflictos.

Por otra parte, se precisa que los docentes están plenamente convencidos que tomar decisiones conducen a fomentar buenas actitudes entre los compañeros y la comunicación es un canal primordial para que se lleven a cabo con efectividad. Además, se afirma que el uso del ajedrez contribuye con el fortalecimiento del pensamiento, conocimiento e intelectualidad. De acuerdo con Astete (2017), revela que la toma de decisiones, la comunicación y el ajedrez indican en estimular el desarrollo de destrezas, actitudes, la autoestima, síntesis, creatividad y capacidad de elección ante cualquier situación; así como el fomento de la atención, concentración, memoria, los valores y la promoción de lo afectivo.

De allí que, el presente estudio es relevante porque servirá de soporte a otras investigaciones porque el juego del ajedrez, actualmente, representa una herramienta valiosa para consolidar el conocimiento, desarrollo físico mental y la toma de decisiones asertivas en todos los integrantes de los establecimientos escolares. Así como también, la búsqueda de cambios de actitudes positivas frente a situaciones conflictivas o problemas en el ámbito educativo con el proceso de mejorar los procesos enseñanza-aprendizaje y por ende la consolidación de la comunicación y las relaciones interpersonales.

## REFERENCIAS

ACOSTA, B. Estrategias pedagógicas basadas en el ajedrez dirigido a los docentes de educación inicial para fomentar la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. **Revista de Investigación**, v. 42, n. 94, 2018. Disponible en: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3761/376160142005/html/index.html>. Acceso: 10 sep. 2021.

ARIAS, F. **El proyecto de investigación: guía para su elaboración.** 7. ed. Caracas: Episteme, 2016. ISBN: 980-07-3868-1.

ASTETE, A. **El Ajedrez como Estrategia Pedagógica para el Desarrollo del Pensamiento Creativo de los Alumnos de la Institución Educativa N° 31514 Vencedores de Junin, Junín - 2017.** 2017. Tesis (Grado) – Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, 2017. Disponible en:  
[https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1516/TESIS%20ASTETE%20MORAL ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1516/TESIS%20ASTETE%20MORAL%20ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acceso: 10 sep. 2021.

CENTRO DE ESTUDIOS DE MINEDUC. **El juego dentro y fuera del aula: miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa.** Fondo de investigación y desarrollo en educación. Disponible en: [https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2018/10/Informe-final-FONIDE-FX11651-Rupin\\_apDU.pdf](https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2018/10/Informe-final-FONIDE-FX11651-Rupin_apDU.pdf). Acceso: 10 sep. 2021.

CERTO, H. **Toma de decisiones.** 8. ed. México: Mc. Graw Hill, 2014.

DAFT, R. Teoría y diseño organizacional. 8. ed. México: International Thomson, 2016.

ESPINOSA, J. **Incidencia de los estilos de toma de decisiones en la relación entre liderazgo y desempeño organizacional en un grupo de directivos de Colombia, Ecuador y Perú.** 2018. Tesis (Doctorado) – Universidad del Rosario, Colombia, Bogotá, 2018. Disponible en:  
<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/18677/Liderazgo%20y%20Toma%20de%20Decisiones%20-%20Tesis%20PhD%202018.pdf>. Acceso: 10 sep. 2021.

FERNÁNDEZ, J. **Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas.** Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2° de primaria. 2008. Tesis (Doctorado) – Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, 2008. Disponible en:  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5053/jfa1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

GAME, K. El juego como estrategia para el fortalecimiento de los valores morales en los niños y niñas de 8 a 9 años de Educación Básica. **Revista Ciencia Unemi**, v. 8, n. 16, p.33-41, 2015. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663856005.pdf>. Acceso: 10 sep. 2021.

HERNÁNDEZ, R.; FERNÁNDEZ, L.; BAPTISTA, P. **Metodología de la investigación.** 5. ed. México: McGraw Hill, 2014. ISBN: 978-607-15-0291-9. Disponible en de:  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20de%20la%20Edici%C3%B3n%20de%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20de%20la%20Edici%C3%B3n%20de%20Edici%C3%B3n.pdf). Acceso: 10 sep. 2021.

LEÓN, Y.; GONZÁLEZ, J. Toma de decisiones estratégicas en organizaciones de salud. Una revisión de la literatura. **Rev Gerenc Polit Salud**, v. 19, p. 1-18, 2020. Disponible en:  
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/gerepolsal/article/view/26413>. Acceso: 10 sep. 2021.

MACEIRA, D. **El juego del ajedrez.** Madrid: Editorial Eukeca, 2012.

MATOS, Y. R. *et al.* Inteligencias que Desarrolla el Estudiante Jugador de Ajedrez. **Revista Científica**, v. 3, n. 8, p. 248–271, 2018. Disponible en: [http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/221](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/221). Acceso: 10 sep. 2021.

MONTERO, B. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. **Revista de investigación Gie Pensamiento Matemático Maic**, v. 7, n. 1, p. 75-92, 2017. ISSN 2174-0410. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>. Acceso: 10 sep. 2021.

PANIAGUA, M. **La influencia del ajedrez en los procesos cognitivos**. 2017. Tesis (Postgrado) – Universidad Internacional de La Rioja, España, 2017. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6288/PANIAGUA%20BENITO%2C%20MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

PEREIRA, P. **Incorporación de mecánicas interactivas digitales a la ilustración del tablero del juego de mesa en formato libre**. 2019. Tesis (Doctorado) – Universidad de Granada, Granada, 2018.

SANDOVAL, B. **Impacto del ajedrez en las funciones ejecutivas de memoria de trabajo y planificación**. Tesis (Pregrado) – Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador, 2019. Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16959/DISERTACI%c3%93N%2c%20BRYAN%20LUIS%20SANDOVAL%20TIP%c3%81N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso: 10 sep. 2021.

SUPO, J. **Seminarios de investigación científica: metodología de la investigación para las ciencias de la salud**. Volumen 2 de Metodología de la investigación para las ciencias de la salud. Createspace Independent Publishing Platform, 2014.

TRIANA, E.; CORTÉS, F.; PORTILLO, L. **Investigación documental sobre el juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales**. 2015. Tesis (Grado) – Universidad Santo Tomás, Chile, 2015. Disponible en: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2640/Trianagarc%C3%ADaervin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. 2015.

## Cómo referenciar este artículo

MARTÍNEZ, M. SOLIS, Y.; VALDES, G. Juego del ajedrez y la toma de decisiones en los docentes de educación básica (Escuela Juan Pablo Segundo, Región de los Lagos-Chile). **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2329-2344, out./dez. 2021. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riace.v16i4.15683>

**Enviado:** 01/08/2021

**Revisiones necesarias:** 25/09/2021

**Aprobado:** 01/10/2021

**Publicado:** 21/10/2021