



Fecha de presentación: abril, 2026 Fecha de aceptación: junio, 2026 Fecha de publicación: agosto, 2026

2

Sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa como motivación hacia la elección de bachillerato en área técnica deportiva

System of chess and board game activities as motivation towards choosing a high school diploma in the technical sports area

Lic. Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo¹

cmtinajerot@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6313-7926>



Lic. Ana Gabriela Iguago Titumaita²

agiguagot@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7666-4749>



PhD. Segress García Hevia³

sgarciah@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>



PhD. Roberto Milanés Gómez⁴

roberto.milanesg@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6879-3559>



Cita sugerida (APA, séptima edición)

Tinajero, C. M., Iguago, A. G., García, S. y Milanés, R. (2026). Sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa como motivación hacia la elección de bachillerato en área técnica deportiva. *Revista Mapa*, 1(44), 19 – 43.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

¹Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

²Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

³Docente investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

⁴Docente investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador

MAPA | Revista de Ciencias Sociales y Humanística

Volumen 10 | No 44 | abril-agosto, 2026



RESUMEN

La orientación vocacional en la educación básica constituye un proceso clave para garantizar elecciones formativas acordes con los intereses, habilidades y proyecciones de los estudiantes. En el contexto del Bachillerato Técnico en el Área Deportiva, se evidenció una baja motivación y desconocimiento por parte del estudiantado respecto a esta modalidad, lo que incidió negativamente en los niveles de matrícula. Ante esta problemática, el presente artículo tuvo como objetivo diseñar un sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa como estrategia de motivación hacia la elección del Bachillerato Técnico Deportivo en estudiantes de Educación General Básica. El sistema propuesto fue diseñado para su implementación en básica superior (8.º, 9.º y 10.º), etapa previa a la elección del Bachillerato Técnico Deportivo. La investigación se desarrolló desde un enfoque mixto, con un diseño exploratorio y propositivo. Se emplearon entrevistas semiestructuradas a tres docentes del área deportiva y encuestas aplicadas a 61 estudiantes que participaron en actividades de ajedrez y juegos de mesa. Los resultados evidenciaron que más del 90 % de los estudiantes manifestaron altos niveles de interés, motivación y disposición para continuar participando en este tipo de actividades, así como una mayor apertura hacia carreras y bachilleratos vinculados al deporte y la estrategia. Asimismo, los docentes coincidieron en que el ajedrez fortaleció habilidades cognitivas, socioemocionales y estratégicas transferibles al ámbito deportivo. Como resultado, se diseñó un sistema estructurado en módulos que integró ajedrez, juegos de mesa y cubos Rubik, orientado a fortalecer la motivación intrínseca, la toma de decisiones y la orientación vocacional. Se concluyó que el aprendizaje basado en el juego constituyó una herramienta pedagógica eficaz para motivar y orientar a los estudiantes hacia el Bachillerato Técnico Deportivo.

Palabras claves: ajedrez educativo, bachillerato técnico deportivo, juegos de mesa, motivación vocacional; orientación vocacional

ABSTRACT

Vocational guidance in basic education constituted a key process for ensuring educational choices aligned with students' interests, abilities, and future expectations. In the context of the Technical Sports Baccalaureate, low levels of motivation and limited awareness among students negatively affected enrollment rates. This study aimed to design a system of chess and board game activities as a motivational strategy to encourage the future selection of the Technical Sports Baccalaureate. The research adopted a mixed-method approach with an exploratory and propositional design. Data were collected through semi-structured interviews with three sports-area teachers and surveys administered to 61 fourth- and fifth-grade General Basic Education students who had participated in chess and board game activities. The results revealed that over 90% of students reported high levels of interest, motivation, and willingness to continue engaging in these activities, as well as increased openness toward sports- and strategy-related educational pathways. Teachers also agreed that chess strengthened cognitive, socio-emotional, and strategic skills transferable to sports training. Based on these findings, a structured activity system integrating chess, board games, and Rubik's cubes was designed for projected implementation in upper basic education (8th–10th grade), the stage preceding the selection of the Technical Sports Baccalaureate. The study concluded that game-based learning constituted an effective pedagogical tool for enhancing motivation and supporting vocational orientation toward technical sports education.

Keywords: educational chess, technical sports baccalaureate, board games, motivation, vocational vocational guidance





INTRODUCCIÓN

Durante la etapa escolar, la motivación constituye un factor determinante en la orientación vocacional, ya que influye en la elección de metas, la perseverancia y el rendimiento académico (Deci & Ryan, 2000). En el caso particular de los programas de bachillerato técnico deportivo, se requiere un alto nivel de compromiso por parte del estudiante, así como una conexión coherente entre sus intereses, habilidades y expectativas profesionales. Diversos autores destacan que la motivación intrínseca, basada en el disfrute y el interés por la actividad, potencia el aprendizaje significativo y la autorregulación (Ryan & Deci, 2017). En este sentido, la incorporación de actividades lúdicas, como el ajedrez y otros juegos de mesa, ha demostrado ser una estrategia efectiva para promover la participación, desarrollar el pensamiento crítico y mejorar la toma de decisiones, fortaleciendo así las competencias necesarias para un desempeño académico y deportivo exitoso (Zagalaz Sánchez et al., 2019).

La motivación resulta especialmente relevante en programas como el Bachillerato Técnico Deportivo, que exigen compromiso, disciplina y proyección vocacional. En este sentido, Bandura (1997) destaca la autoeficacia como un factor clave, entendida como la creencia en la propia capacidad para alcanzar metas, la cual se fortalece mediante experiencias de logro y dominio de habilidades, especialmente en contextos deportivos.

Este artículo resalta una problemática latente en el sistema educativo ecuatoriano: la necesidad de revitalizar la orientación vocacional en las modalidades técnicas, como el Bachillerato Técnico en el Área Deportiva, para captar y mantener el interés del alumnado. La estrategia propuesta, que integró el ajedrez y los juegos de mesa colaborativos, se fundamenta en la ludificación. Este enfoque pedagógico utiliza elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar, fortalecer el compromiso y fomentar el aprendizaje de manera significativa.

21

Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo
Ana Gabriela Iguago Titumaita
Segress García Hevia
Roberto Milanés Gómez



El uso de juegos como el ajedrez es particularmente efectivo porque va más allá del simple entretenimiento. Como sugieren autores como Sáez-Sánchez y Navarro-García (2020), la ludificación bien implementada puede convertirse en una herramienta poderosa para el desarrollo de competencias transversales. Estos autores argumentan que la naturaleza desafiante y estructurada del juego estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica, habilidades esenciales en cualquier campo profesional, incluyendo el deportivo.

El sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa se concibe como un conjunto organizado de prácticas lúdico-estratégicas aplicadas de forma sistemática con fines educativos y vocacionales, orientadas a estimular la motivación, la toma de decisiones y el interés por el Bachillerato Técnico Deportivo (García, 2017).

La motivación hacia la elección del Bachillerato Técnico Deportivo se refiere al grado de interés, disposición y orientación que muestran los estudiantes de básica superior para optar por la modalidad de Bachillerato Técnico en el Área Deportiva al continuar sus estudios. La motivación, desde una perspectiva conceptual, implica un proceso interno que activa, dirige y sostiene la conducta hacia una meta (Deci & Ryan, 2000). En este contexto, la variable se manifiesta en la atracción de los estudiantes hacia una formación técnico-deportiva, influenciada por experiencias previas positivas con actividades lúdicas y recreativas como el ajedrez y los juegos de mesa.

El análisis parte de la premisa de que las experiencias lúdicas guiadas, cuando se estructuran adecuadamente, generan climas emocionales y cognitivos favorables para el autoconocimiento y la exploración vocacional. Estudios como el de Guevara et al. (2020) han mostrado que los talleres de ajedrez aumentan significativamente la percepción positiva de los estudiantes sobre su rendimiento y capacidades estratégicas, aspectos directamente relacionados con la práctica deportiva organizada.

En una institución educativa de la ciudad de Quito donde se oferta el Bachillerato Técnico Deportivo, se evidenció una baja demanda estudiantil para esta modalidad, reflejada en un número reducido de matriculados. Esta situación puso de manifiesto un limitado conocimiento y escasa motivación del estudiantado hacia dicha oferta formativa, lo que justificó el diseño e

22

Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo
Ana Gabriela Iguago Titumaita
Segress García Hevia
Roberto Milanés Gómez

implementación de un sistema de actividades basadas en ajedrez y juegos de mesa como estrategia de orientación vocacional.

La baja motivación hacia el Bachillerato Técnico Deportivo se relaciona con la débil articulación entre el currículo y los intereses intrínsecos del estudiantado. La incorporación del ajedrez y los juegos estratégicos permite vincular el aprendizaje con experiencias significativas, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales transferibles al ámbito deportivo y favoreciendo una orientación vocacional más consistente. El propósito esencial de esta investigación fue diseñar un sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa como estrategia de motivación hacia la elección del Bachillerato en el Área Técnica Deportiva, a partir de un diagnóstico realizado en estudiantes de 4.º y 5.º de Educación General Básica. El sistema propuesto se proyectó para su implementación en básica superior (8.º, 9.º y 10.º), etapa en la que los estudiantes inician procesos formales de orientación vocacional hacia el Bachillerato Técnico Deportivo.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos (entrevistas y análisis documental) y cuantitativos (encuestas). El estudio es de tipo exploratorio y propositivo, ya que busca conocer percepciones y prácticas existentes sobre el ajedrez y los juegos de mesa como estrategia motivacional, para luego diseñar un sistema de actividades aplicable en contextos educativos reales.

La investigación se centró en dos grupos específicos dentro del Colegio Alemán de Quito. Para el componente cualitativo, la población de estudio está compuesta por docentes del Área Técnica Deportiva. Para la parte cuantitativa, la población la conforman estudiantes de 4.º y 5.º de EGB que han participado en las clases de ajedrez y juegos de mesa impartidas por el docente investigador.

Para seleccionar a los participantes, se utilizó un muestreo intencional o por conveniencia. En el caso de los docentes, se eligió a tres profesionales del área deportiva que tienen experiencia directa en orientación vocacional, deportes

escolares o ajedrez educativo, ya que sus conocimientos son clave para el estudio. Para la parte cuantitativa, se encuestó a 61 estudiantes que ya tienen experiencia en las clases de ajedrez y juegos de mesa. Este enfoque permite recopilar sus opiniones directas sobre el impacto motivacional de estas actividades.

La investigación emplea una combinación de métodos para abordar sus objetivos. Se utilizó el método documental para revisar y analizar literatura científica y experiencias previas sobre el ajedrez educativo y la orientación vocacional, lo que proporciona un marco teórico sólido. Para el análisis de los datos cualitativos, se aplicó el método cualitativo-descriptivo, que se centró en las entrevistas a los expertos del área deportiva. Por último, para los datos cuantitativos, se usó el método cuantitativo-descriptivo, que permitió procesar la información de las encuestas mediante estadística simple, como frecuencias y porcentajes.

Para el desarrollo de esta investigación se emplearon dos instrumentos principales: la entrevista semiestructurada y la encuesta. La entrevista semiestructurada estuvo dirigida a expertos y docentes del área de deportes, así como a autoridades educativas vinculadas con el bachillerato técnico deportivo. Su objetivo fue obtener información cualitativa sobre la percepción, experiencias y desafíos en la promoción de esta modalidad educativa. Las preguntas abordaron aspectos como la motivación de los estudiantes, las estrategias actuales de captación y el potencial del ajedrez y los juegos de mesa como herramientas formativas. Este instrumento permitió explorar en profundidad opiniones y sugerencias, dejando espacio para respuestas abiertas que enriquezcan el análisis.

Por otro lado, la encuesta se aplicó a estudiantes que ya han participado en la asignatura de ajedrez y juegos de mesa en el Colegio Alemán. Su objetivo fue recopilar datos sobre el nivel de interés, las habilidades desarrolladas y la influencia percibida de estas actividades en su motivación hacia el Bachillerato Técnico Deportivo. El cuestionario combinó preguntas cerradas, con opciones de respuesta predefinidas, y preguntas abiertas que permitan matizar las opiniones. La información obtenida facilitó tanto un análisis estadístico básico como una interpretación cualitativa de las percepciones estudiantiles. Ambos

instrumentos se diseñaron considerando la pertinencia y claridad de las preguntas, así como el tiempo estimado de aplicación, garantizando la validez y confiabilidad de los datos recolectados.

La presente investigación se rige por estrictos principios éticos para garantizar la validez y la integridad del estudio. Se aseguró la confidencialidad y el consentimiento informado de todos los participantes. Antes de cada entrevista, se obtuvo la autorización de los docentes para grabar la conversación, lo que permitió una transcripción precisa y un posterior análisis temático detallado. Por otro lado, la anonimidad fue un pilar fundamental en la aplicación de las encuestas a los estudiantes. El objetivo es identificar tendencias generales y percepciones colectivas sobre el impacto de las actividades lúdicas, en lugar de datos individuales.

Finalmente, una vez obtenidos los resultados de los dos enfoques, se realizó una integración de los datos cualitativos (entrevistas) y cuantitativos (encuestas). Estas sinergias de hallazgos permitieron sustentar de manera sólida y completa la propuesta final del sistema de actividades lúdicas, diseñadas para fomentar la motivación vocacional en los estudiantes.

Se aplicó una encuesta estructurada compuesta por 10 ítems, con preguntas cerradas y de escala tipo Likert, dirigida a estudiantes que participaron en las actividades de ajedrez y juegos de mesa. El instrumento permitió recopilar información sobre niveles de interés, motivación, percepción de habilidades desarrolladas y disposición hacia la elección del Bachillerato Técnico Deportivo.

RESULTADOS

Tras el diseño del instrumento de recolección de datos y como parte del proceso evaluativo, se realizó la entrevista a tres docentes del área deportiva. Los resultados obtenidos se sintetizan en la Tabla 1, donde se presenta la matriz de triangulación con las principales categorías emergentes.

Tabla 1

Matriz de triangulación

Indicador de análisis	Resultado	Convergencia
Impacto cognitivo del ajedrez	- Mejora concentración, planificación, toma de decisiones. - Mejora la atención y capacidad reflexiva. - Desarrolla pensamiento táctico, resolución de problemas.	<i>Los tres coincidieron en que el ajedrez desarrolla habilidades cognitivas esenciales para el aprendizaje y el deporte.</i>
Desarrollo socioemocional	- Disciplina y anticipación. - Seguridad, autocontrol. - Autocontrol emocional, constancia.	<i>Coincidencia total: el ajedrez fortalece el autocontrol y la disciplina.</i>
Motivación estudiantil	- Competencia, estrategia. - Participación, trabajo en equipo. - Torneos y desafíos motivan.	<i>Las actividades lúdicas y competitivas generan alta motivación.</i>
Relación con el Bachillerato Técnico Deportivo	- Estrategia = deporte. - Ajedrez como herramienta complementaria - Habilidades transferibles al entrenamiento.	<i>Existe afinidad natural entre ajedrez y formación deportiva.</i>
Dificultades	- Falta de conocimiento del bachillerato. - Desinformación entre estudiantes. - Baja visibilidad de la oferta.	<i>Problema principal: los estudiantes no conocen el Bachillerato Técnico Deportivo.</i>

Sugerencias	- Proyectos, competencias internas.	<i>Consenso: aumentar experiencias prácticas y estrategias de difusión.</i>
	- Integrar actividades lúdicas en orientación.	
	- Ferias, torneos, visibilidad institucional.	

El análisis de las entrevistas realizadas revela una serie de patrones consistentes respecto al impacto del ajedrez y los juegos de estrategia en la motivación estudiantil hacia el Bachillerato Técnico Deportivo. En primer lugar, los entrevistados coinciden en que estas actividades contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas como la concentración, la planificación y la toma de decisiones. Dichas capacidades resultan esenciales tanto para el aprendizaje académico como para la práctica deportiva, donde se requiere anticipación, análisis y control mental.

Asimismo, se identificó un aporte importante en el ámbito socioemocional. Los docentes destacan que el ajedrez favorece el autocontrol, la disciplina, el manejo de la frustración y la constancia. Estas habilidades se consideran fundamentales en la formación de futuros deportistas, quienes deben gestionar emociones y mantener compromiso con la actividad física y el entrenamiento.

En relación con la motivación, los entrevistados señalan que los estudiantes muestran mayor interés cuando las actividades incluyen retos, dinámicas colaborativas y competencias internas. El carácter lúdico y estratégico del ajedrez permite que los estudiantes se involucren activamente, incluso aquellos que no suelen participar en actividades deportivas tradicionales.

Sin embargo, también se evidenció una problemática transversal: la falta de conocimiento por parte de los estudiantes y familias sobre la naturaleza y beneficios del Bachillerato Técnico Deportivo. Esta desinformación impacta directamente en la decisión de matrícula. Los docentes consideran que el ajedrez y los juegos estratégicos pueden contribuir a visibilizar la especialidad, siempre que se integren en proyectos institucionales, torneos, ferias educativas y procesos de orientación vocacional.

27

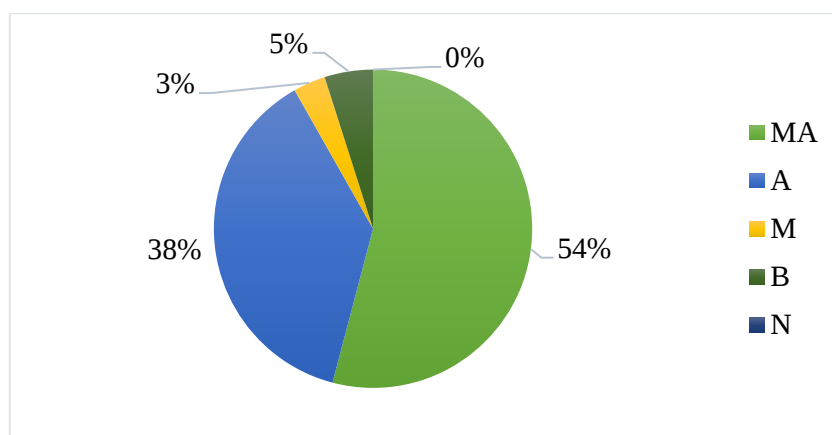
Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo
Ana Gabriela Iguago Titumaita
Segress García Hevia
Roberto Milanés Gómez

En síntesis, los hallazgos cualitativos muestran que el ajedrez no solo desarrolla habilidades cognitivas y socioemocionales relevantes, sino que también constituye una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes y fortalecer el posicionamiento del Bachillerato Técnico Deportivo dentro de la oferta educativa institucional.

En cuanto a algunos resultados cuantitativos, en una muestra de 61 estudiantes, equivalente al 12,2% de la población total (≈500 estudiantes). Se puede observar (ver Figura 1) que el 92% de los estudiantes manifestó un interés alto o muy alto por las clases, lo que confirma la efectividad motivacional del sistema de actividades. Solo un 8 % expresó interés medio o bajo, y ningún estudiante mostró desinterés total. Este resultado demuestra que el ajedrez y los juegos de mesa logran captar la atención y el gusto por el aprendizaje.

Figura 1

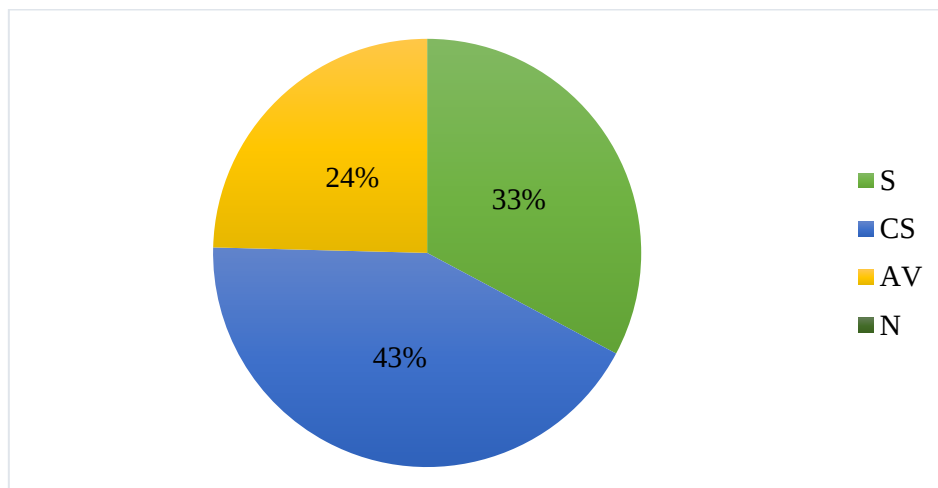
Pregunta 1: ¿Cómo calificarías tu interés por las clases de ajedrez y juegos de mesa?



Los datos de la Figura 2 muestran que: el 76% de los estudiantes indicó que siempre o casi siempre las actividades mejoraron su concentración y participación, mientras que el 24% respondió que esto ocurrió “algunas veces”. No se registraron respuestas negativas. Esto refleja una influencia positiva directa en la atención sostenida y la participación, componentes esenciales del aprendizaje significativo.

Figura 2

Pregunta 2: ¿Las actividades lúdicas en clase te ayudaron a concentrarte y participar más activamente?

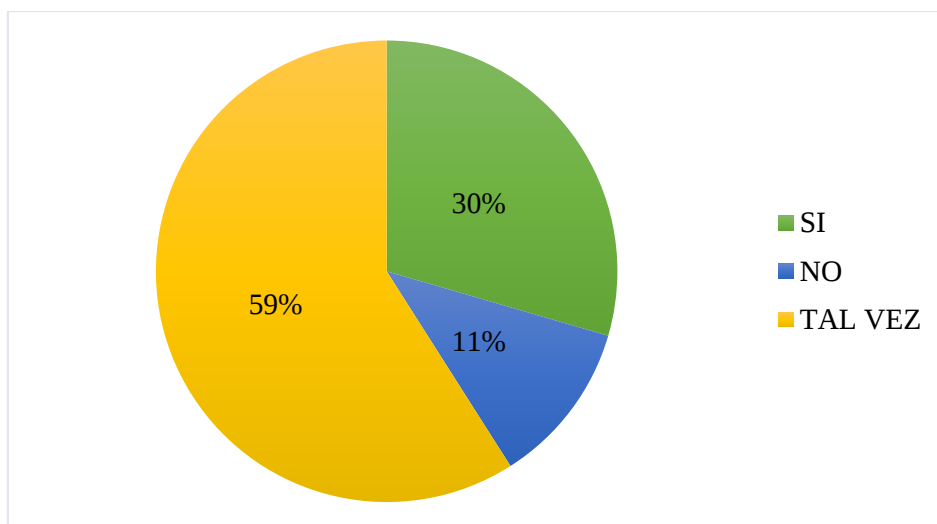


Tras analizar la pregunta 3 que hace referencia a los tipos de juegos que motivan mayormente a los estudiantes se tiene que: las actividades más motivadoras fueron el ajedrez tradicional con un 75%, el ajedrez por equipos con un 15 % y por último los juegos de mesa con un 10 %. Estos resultados muestran que los estudiantes disfrutaban tanto los desafíos individuales como las dinámicas colaborativas, destacando el valor del ajedrez como herramienta integral de aprendizaje y motivación.

Tras analizar la pregunta 4, en la Figura 3 se observa que un 89 % de los estudiantes respondió “sí” o “tal vez”, mientras que solo un 11,5 % indicó “no”. Esto demuestra que las actividades lúdico-estratégicas influyen en la orientación vocacional, generando apertura hacia opciones educativas vinculadas al deporte y la estrategia.

Figura 3

Pregunta 4: ¿Después de participar en estas clases, te interesarías por una carrera o bachillerato relacionado con el deporte o la estrategia?

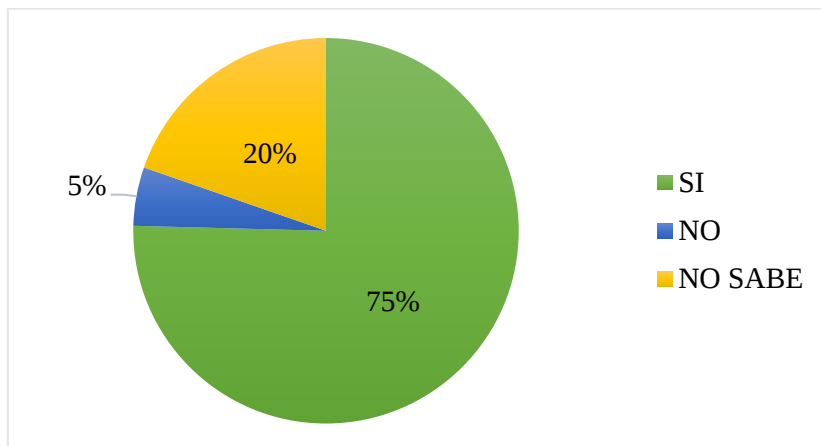


Al analizar si el ajedrez ayuda a tomar decisiones de forma más reflexiva se obtiene que el 95 % de los encuestados señaló estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con que el ajedrez fortaleció su capacidad para tomar decisiones reflexivas. Este hallazgo confirma que el ajedrez fomenta pensamiento crítico, autocontrol y análisis de consecuencias, habilidades clave tanto en el aprendizaje como en el deporte.

En la Figura 4, tras la tabulación de datos de la Pregunta 6 se obtiene que el 95% expresó su deseo de continuar participando, mientras que solo el 5 % se mostró indeciso. Ningún estudiante rechazó la propuesta, lo que evidencia alta aceptación, disfrute y motivación sostenida hacia las actividades lúdicas implementadas.

Figura 4

Pregunta 6: ¿Te gustaría seguir participando en este tipo de actividades?



En cuanto a que fue lo que más les gusto a los estudiantes de las clases -Pregunta 7-, las respuestas más frecuentes fueron “aprender ajedrez” (24,24 %) y “jugar ajedrez” (22,73 %), seguidas por los cubos de Rubik (12,12 %) y el reconocimiento al profesor (9,09 %). Los estudiantes valoraron tanto el proceso de aprendizaje como el acompañamiento docente, confirmando que la metodología lúdica genera placer por aprender y compromiso activo.

Sobre el aspecto más gustado de las clases los estudiantes refieren en un 83,6 % de coincidencias haber desarrollado un interés por carreras relacionadas con el deporte o la estrategia tras participar en las actividades de ajedrez y juegos de mesa. Este resultado demuestra que las experiencias lúdico-cognitivas pueden actuar como un catalizador de orientación vocacional, vinculando el aprendizaje con la proyección profesional en el área técnica deportiva.

Acerca de considerar elegir un Bachillerato Técnico Deportivo el 86,9 % de los estudiantes respondió “sí” o “tal vez”, frente a solo un 13,1 % que indicó “no”. Este resultado demuestra un impacto vocacional significativo, donde el ajedrez y los juegos de estrategia actúan como un puente entre la formación básica y la elección de un bachillerato técnico especializado.

Por último, sobre consejos o recomendaciones para la materia el 41 % de los estudiantes indicó que no haría ningún cambio (“todo perfecto”), mientras que el resto propuso más juegos, más tableros y menos ruido en clase. Estas sugerencias reflejan alto nivel de satisfacción y un deseo de continuidad, junto con observaciones constructivas sobre el ambiente y la variedad de actividades.

Con el propósito de sintetizar los principales resultados cuantitativos obtenidos en la encuesta, se presenta la Tabla 2, donde se resumen las preguntas, los resultados principales y su correspondiente interpretación.

Tabla 2*Resumen de los resultados obtenidos en la encuesta*

Nº	Indicador	Resultado principal	Conclusión breve
1	¿Cómo calificarías tu interés por las clases de ajedrez y juegos de mesa?	92% mostró interés alto o muy alto.	El sistema de actividades genera alta motivación y aceptación.
2	¿Las actividades lúdicas en clase te ayudaron a concentrarte y participar más activamente?	76 % respondió “siempre” o “casi siempre”.	Mejora la concentración y participación en el aula.
3	¿Qué tipo de juegos te motivaron más?	Ajedrez tradicional (75 %) y por equipos (15 %).	El ajedrez es la actividad más motivadora, individual y colaborativa.
4	¿Después de participar en estas clases, te interesarías por una carrera o bachillerato relacionado con el deporte o la estrategia?	88,5 % respondió “sí” o “tal vez”.	El sistema de actividades influye positivamente en la orientación vocacional.
5	¿Consideras que el ajedrez te ayudó a tomar decisiones de forma más reflexiva?	95 % “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo”.	El ajedrez fortalece el pensamiento crítico y la toma de decisiones.
6	¿Te gustaría seguir participando en este tipo de actividades?	95,08 % respondió “sí”.	Existe alto nivel de disfrute y deseo de continuidad.

7	¿Qué fue lo que más te gustó de las clases?	24 % aprender ajedrez, 22 % jugar ajedrez.	Se valora tanto el aprendizaje como la experiencia lúdica.
8	¿Qué fue lo que más te gustó de las clases? (ampliación)	47 % ajedrez, 12 % cubos Rubik, 9 % profesor.	El sistema combina aprendizaje, diversión y vínculo docente.
9	¿Considerarías elegir el Bachillerato Técnico Deportivo después de participar en estas actividades?	86,9 % respondió "sí" o "tal vez".	Las actividades motivan la elección del Bachillerato Técnico Deportivo.
10	Consejos o recomendaciones para la materia	41 % "todo perfecto", resto pidió más juegos y tableros.	Alta satisfacción general y sugerencias de mejora en variedad y ambiente.

Los resultados de la encuesta reflejan una aceptación superior al 90 % en la mayoría de los indicadores evaluados. El sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa incrementa la motivación, la concentración y la reflexión, además de despertar el interés vocacional por el Bachillerato Técnico Deportivo. La alta satisfacción estudiantil y el deseo de continuidad confirman que la propuesta tiene impacto pedagógico y formativo sostenido, favoreciendo la disciplina, la cooperación y el pensamiento lógico.

La integración de los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas permite observar una *coherencia significativa* entre las percepciones de los estudiantes y las opiniones de los docentes respecto al impacto del *sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa* en la motivación hacia el *Bachillerato Técnico Deportivo*.

Los datos cuantitativos mostraron que más del 90% de los estudiantes presentaron un *alto nivel de interés y satisfacción* con las actividades. De manera complementaria, los docentes entrevistados coincidieron en que el ajedrez promueve *disciplina, concentración y pensamiento táctico*, aspectos directamente relacionados con las destrezas deportivas.

Asimismo, tanto los estudiantes como los docentes reconocieron que las dinámicas lúdicas mejoran la *participación, la constancia y la capacidad de reflexión*. Este patrón se evidenció en la *Pregunta 2*, donde el 75,4 % reportó mayor concentración, y en las entrevistas, donde se enfatizó que el ajedrez “enseña a pensar antes de actuar” y “fortalece la toma de decisiones”.

Los hallazgos cuantitativos (Preguntas 1, 2 y 5) revelan que el *ajedrez potencia habilidades cognitivas* como la atención, el análisis y la toma de decisiones reflexiva (95 % de respuestas positivas). Los resultados cualitativos complementan este dato al destacar que los estudiantes “piensan varios pasos adelante” y “aprenden a controlar la frustración”, lo que demuestra un desarrollo *cognitivo y socioemocional equilibrado*.

Ambas perspectivas confirman que el sistema de actividades propuesto no solo fortalece la mente, sino también *la estabilidad emocional, la cooperación y el autocontrol*, factores esenciales en la formación deportiva y en la orientación vocacional.

El componente motivacional se evidenció cuantitativamente en las *Preguntas 4, 6 y 9*, donde entre el 86 % y el 95 % de los estudiantes expresaron *interés sostenido* por las actividades y disposición a continuar. De igual forma, las entrevistas resaltaron que los torneos, desafíos y juegos en equipo despiertan entusiasmo y conectan a los estudiantes con el espíritu deportivo.

El dato más relevante es que el 86,9 % de los estudiantes *consideraría elegir el Bachillerato Técnico Deportivo*, lo que confirma la hipótesis de que el ajedrez y los juegos de estrategia *funcionan como una vía de orientación vocacional*.

Tanto los datos abiertos de la encuesta (Preguntas 7, 8 y 10) como las entrevistas coinciden en que los estudiantes valoran el *aprendizaje del ajedrez y el acompañamiento del docente*. El 41 % de los encuestados indicó que “no cambiaría nada” de la materia, y las recomendaciones restantes se centraron en “más juegos” y “mejorar el ambiente de clase”. Los docentes entrevistados

reforzaron esta visión al señalar la importancia de mantener un ambiente motivador y competitivo, y de dar continuidad institucional al programa.

En la Tabla 3 se presenta la convergencia entre los resultados cualitativos y cuantitativos, se organiza en tres dimensiones.

Tabla 3*Dimensiones de convergencia entre los resultados*

Dimensión	Evidencia Cuantitativa	Evidencia Cualitativa	Interpretación
Cognitiva	95 % considera que el ajedrez mejora la toma de decisiones.	Docentes destacan planificación y pensamiento táctico.	El ajedrez desarrolla el pensamiento reflexivo y la capacidad analítica.
Socioemocional	75 % afirma mayor concentración y participación.	Se mencionan disciplina, autocontrol y constancia.	El juego fomenta la autorregulación y la cooperación.
Vocacional	86,9 % considera posible elegir el Bachillerato Técnico Deportivo.	Docentes perciben mayor interés por la especialidad.	El sistema orienta vocacionalmente hacia el área técnica deportiva.

La unificación de los resultados revela que la propuesta cumple con su propósito: *motivar y orientar a los estudiantes hacia el Bachillerato Técnico Deportivo mediante un sistema lúdico-cognitivo centrado en el ajedrez y los juegos estratégicos*. La consistencia entre las percepciones estudiantiles y las observaciones docentes valida la pertinencia del enfoque propuesto. En conjunto, la investigación confirma que el *aprendizaje basado en el juego* no solo potencia el razonamiento y la reflexión, sino que también *fortalece la motivación, el sentido de pertenencia y la vocación deportiva*.



Propuesta sistema de actividades de ajedrez y juegos de mesa para fortalecer la motivación vocacional hacia el bachillerato técnico deportivo.

El sistema de actividades propuesto se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la cual sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando los nuevos conocimientos se relacionan con experiencias previas y situaciones prácticas. En este sentido, el ajedrez, los juegos de mesa estratégicos y los cubos Rubik constituyen actividades que permiten vincular el pensamiento lógico, la toma de decisiones y la resolución de problemas con experiencias de aprendizaje cercanas y motivadoras para los estudiantes, facilitando la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de habilidades aplicables al ámbito deportivo y académico.

Asimismo, la propuesta se sustenta en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, la cual señala que la motivación intrínseca se fortalece cuando los estudiantes experimentan autonomía, competencia y sentido de pertenencia en las actividades que realizan. Las dinámicas de juego, los torneos y los retos estratégicos generan contextos en los que los estudiantes disfrutan el aprendizaje, perciben avances personales y participan activamente con sus compañeros, condiciones que favorecen la permanencia en la actividad y fortalecen la orientación vocacional hacia áreas relacionadas con el deporte y la estrategia.

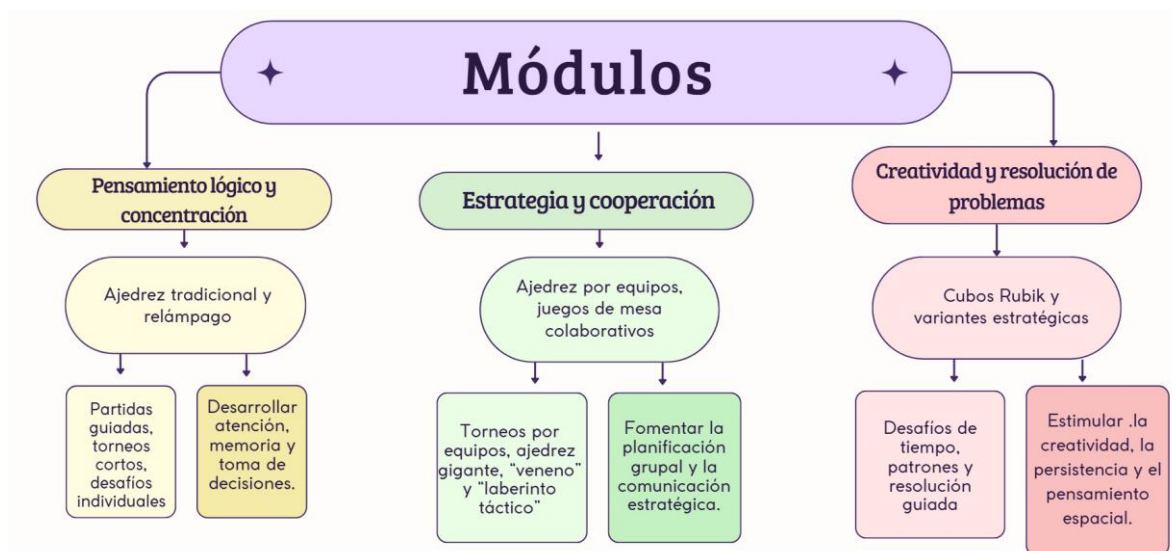
De igual manera, el enfoque del aprendizaje basado en el juego y la ludificación, respaldado por autores como Kapp, plantea que la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos incrementa la participación, la cooperación y el compromiso con el aprendizaje. Bajo esta perspectiva, el sistema se organiza en tres módulos interconectados pensamiento lógico y concentración, estrategia y cooperación, y creatividad y resolución de problemas, los cuales permiten desarrollar progresivamente habilidades cognitivas, socioemocionales y estratégicas que fortalecen la confianza del estudiante y favorecen su interés por el Bachillerato Técnico Deportivo.



El sistema se organiza en tres módulos interconectados tal y como se muestra en la Figura 5.

Figura 5

Organización de los módulos de actividades de ajedrez y juegos de mesa como motivación hacia la elección de Bachillerato en área Técnica Deportiva



El módulo de Pensamiento lógico y concentración se orienta al desarrollo de habilidades cognitivas básicas necesarias para el aprendizaje y la práctica deportiva, mediante la aplicación del ajedrez tradicional y partidas rápidas adaptadas al nivel de los estudiantes. A través de partidas guiadas, torneos internos y desafíos individuales, los participantes fortalecen la atención sostenida, la memoria operativa y la capacidad de anticipar consecuencias antes de actuar. Estas experiencias permiten que el estudiante comprenda la importancia de la disciplina mental, la planificación y la toma de decisiones reflexiva, competencias fundamentales tanto en el ámbito académico como en el deportivo. Al experimentar mejoras en su desempeño y seguridad personal, los estudiantes reconocen afinidades con actividades estratégicas y deportivas, favoreciendo la motivación hacia la elección del Bachillerato Técnico Deportivo.

El módulo de Estrategia y cooperación busca fortalecer habilidades sociales y estratégicas mediante la implementación de ajedrez por equipos y juegos de mesa colaborativos. Las actividades se desarrollan a través de torneos grupales, dinámicas de juego cooperativo y ejercicios de análisis táctico colectivo, donde los estudiantes deben dialogar, acordar estrategias y asumir

37

Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo

Ana Gabriela Iguazo Titumaita

Segress García Hevia

Roberto Milanés Gómez



responsabilidades dentro del equipo. Este enfoque fomenta la comunicación, la confianza mutua y la cooperación, aspectos esenciales en el entrenamiento y la práctica deportiva organizada. Al vivenciar experiencias de logro colectivo y comprender la importancia del trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes, los estudiantes establecen una relación positiva con el ámbito deportivo, lo cual contribuye a fortalecer su interés por continuar estudios en el Bachillerato Técnico Deportivo.

Por su parte, el módulo de Creatividad y resolución de problemas se centra en el uso de cubos Rubik y variantes estratégicas que plantean retos progresivos de resolución guiada. Mediante desafíos contra el tiempo, identificación de patrones y resolución de configuraciones complejas, los estudiantes desarrollan la perseverancia, la creatividad y el pensamiento espacial, al tiempo que aprenden a enfrentar errores y buscar soluciones alternativas. Estas actividades fortalecen la tolerancia a la frustración y la capacidad de adaptación ante situaciones complejas, cualidades necesarias tanto en la formación académica como en la práctica deportiva. Al superar retos personales y percibir avances en sus habilidades, los estudiantes refuerzan su autoconfianza y muestran mayor apertura hacia trayectorias formativas que impliquen esfuerzo, estrategia y compromiso, como el Bachillerato Técnico Deportivo.

Estrategias metodológicas y resultados esperados

El sistema de actividades se implementa a partir del enfoque de Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), el cual integra el ajedrez, los juegos de mesa estratégicos y los cubos Rubik como medios para desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales en un entorno dinámico y motivador. Este enfoque se complementa con el aprendizaje cooperativo, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación estratégica y la construcción colectiva de soluciones a través de partidas grupales, torneos por equipos y dinámicas colaborativas. Asimismo, se incorporan retos progresivos y torneos motivacionales que estimulan la superación personal, la disciplina y el compromiso, fortaleciendo el espíritu competitivo sano y la perseverancia ante los desafíos.





La propuesta integra elementos de gamificación progresiva, tales como niveles, insignias y logros simbólicos, que permiten visualizar avances y reforzar la motivación intrínseca del estudiante. Estos elementos no se orientan únicamente a la recompensa externa, sino al reconocimiento del esfuerzo, la mejora continua y la consolidación de habilidades estratégicas. Finalmente, la evaluación se concibe desde un enfoque formativo, basada en la observación directa del desempeño, la participación y procesos de autoevaluación reflexiva, permitiendo que el estudiante identifique sus progresos, fortalezas y aspectos a mejorar dentro de un ambiente de confianza y acompañamiento pedagógico.

Como resultados esperados, se proyecta un incremento significativo en el interés de los estudiantes por el Bachillerato Técnico Deportivo, evidenciado en una mayor disposición a considerar esta modalidad como opción formativa. Asimismo, se espera una mejora en la concentración, la disciplina y la toma de decisiones reflexiva, competencias esenciales tanto en el ámbito académico como en el deportivo. De igual manera, se prevé un aumento en la participación sostenida en actividades cognitivas y deportivas, así como la consolidación de un ambiente escolar positivo, caracterizado por la motivación, el respeto y el compromiso con el aprendizaje.

Impacto esperado

La propuesta busca integrar el ajedrez y los juegos de estrategia dentro de la cultura institucional como mecanismo sostenido de orientación vocacional, contribuyendo a que los estudiantes identifiquen tempranamente sus fortalezas cognitivas y deportivas, favoreciendo la elección informada del Bachillerato Técnico Deportivo.

Evaluación del sistema

La evaluación del sistema de actividades se concibió desde un enfoque integral que combinó estrategias cualitativas y cuantitativas. Se realizó observación directa del desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades, lo que permitió valorar niveles de participación, concentración, cooperación y toma de decisiones. Asimismo, se aplicaron encuestas de motivación antes y después de la intervención, con el fin de identificar posibles variaciones en el interés y la orientación vocacional hacia el Bachillerato Técnico Deportivo. De manera complementaria, se llevó un registro sistemático de



participación y asistencia para analizar la continuidad y el compromiso estudiantil. Finalmente, se realizaron entrevistas a docentes del área deportiva, cuyos aportes permitieron contrastar percepciones pedagógicas con los resultados obtenidos, fortaleciendo la validez del proceso evaluativo.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten confirmar que el ajedrez y los juegos de mesa constituyen herramientas pedagógicas eficaces para fortalecer la motivación y la orientación vocacional hacia el Bachillerato Técnico Deportivo. Desde un enfoque teórico, estos hallazgos se sustentan en la teoría de la autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2000), la cual sostiene que la motivación intrínseca se potencia cuando las actividades generan interés, disfrute y sentido de competencia. En este estudio, más del 90 % de los estudiantes manifestó altos niveles de interés y satisfacción, evidenciando que las actividades lúdico-estratégicas activan procesos motivacionales positivos.

Asimismo, los resultados concuerdan con los planteamientos de Bandura (1997), quien destaca la autoeficacia como un factor determinante en la elección y persistencia vocacional. El ajedrez, al promover la toma de decisiones reflexiva, la planificación y el control emocional, contribuye al fortalecimiento de la percepción de competencia personal, lo cual se refleja en la disposición de los estudiantes a considerar el Bachillerato Técnico Deportivo como una opción formativa viable.

Desde la perspectiva del aprendizaje basado en el juego, los hallazgos se alinean con estudios como los de Sáez-Sánchez y Navarro-García (2020), quienes señalan que la ludificación favorece el desarrollo de competencias transversales, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En el presente estudio, tanto estudiantes como docentes coincidieron en que las dinámicas competitivas y cooperativas incrementan la participación y el compromiso con el aprendizaje.

En el ámbito de la orientación vocacional, los resultados respaldan lo planteado por García y Hernández (2018), quienes afirman que las experiencias vivenciales y prácticas tienen mayor impacto que los enfoques informativos tradicionales. El sistema de actividades propuesto transforma la orientación vocacional en una experiencia activa, permitiendo a los estudiantes vincular el juego estratégico con habilidades propias del ámbito deportivo, lo que favorece una elección formativa más consciente.

40

Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo
Ana Gabriela Iguazo Titumaita
Segress García Hevia
Roberto Milanés Gómez



Finalmente, la triangulación de datos cualitativos y cuantitativos fortalece la validez de los resultados, evidenciando coherencia entre las percepciones estudiantiles y las observaciones docentes. Esta convergencia confirma que el ajedrez y los juegos de mesa no solo cumplen una función recreativa, sino que poseen un alto valor pedagógico y vocacional dentro de contextos educativos formales.

CONCLUSIONES

La propuesta se sustentó en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan y el enfoque de aprendizaje basado en el juego, los cuales permitieron fundamentar pedagógicamente la incorporación del ajedrez y los juegos estratégicos como herramientas formativas. Estos enfoques teóricos justifican que la motivación intrínseca, la experiencia activa y la vinculación entre conocimiento y práctica favorecen procesos de orientación vocacional más sólidos y coherentes.

Los resultados evidenciaron que más del 90 % de los estudiantes manifestaron altos niveles de interés, motivación y disposición hacia las actividades lúdico-estratégicas, así como apertura hacia el Bachillerato Técnico Deportivo. Se constató además el fortalecimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales como la concentración, la toma de decisiones reflexiva, la planificación y el autocontrol, confirmando el impacto formativo del sistema aplicado.

El sistema de actividades fue estructurado en tres módulos interconectados —pensamiento lógico y concentración, estrategia y cooperación, y creatividad y resolución de problemas— organizados bajo principios de aprendizaje activo, ludificación y progresión didáctica. Este diseño permitió articular el desarrollo cognitivo, socioemocional y vocacional en una secuencia coherente, adaptable a contextos educativos reales y proyectable hacia básica superior.

La triangulación de datos cualitativos y cuantitativos confirmó la pertinencia y viabilidad del sistema propuesto, evidenciando coherencia entre las percepciones estudiantiles y las valoraciones docentes. Si bien la fase diagnóstica se desarrolló en 4.º y 5.º de Educación General Básica, los hallazgos

41

Chrystian Marcelo Tinajero Tamayo
Ana Gabriela Iguazo Titumaita
Segress García Hevia
Roberto Milanés Gómez



respaldaron la proyección de implementación en básica superior, validando el sistema como una estrategia eficaz de orientación vocacional hacia el Bachillerato Técnico Deportivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W. H. Freeman.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). *Handbook of self-determination research*. University of Rochester Press.

De Groot, A. (1978). *Thought and choice in chess*. Mouton.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.

García, J. (2017). *Didáctica y motivación en contextos educativos*. Editorial Académica Española.

García, M., & Hernández, J. (2018). Orientación vocacional y motivación académica en la educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(2), 45–60. <https://doi.org/10.35362/rie7623094>

Gobet, F. (2016). *Chess and education: Selected essays*. Routledge.

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.

Guevara, M., López, A., & Torres, D. (2020). El ajedrez educativo como estrategia para el desarrollo cognitivo y socioemocional. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 89–108.

Illescas, M. (2011). *Ajedrez y desarrollo intelectual*. Editorial Paidotribo.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed.). Merrill Prentice Hall.



Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). Game-based learning. MIT Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.

Sáez-Sánchez, M., & Navarro-García, J. (2020). Ludificación y aprendizaje significativo en contextos educativos. *Educación XX1*, 23(1), 303–326. <https://doi.org/10.5944/educxx1.23832>

UNESCO. (2016). Strategy for technical and vocational education and training (TVET 2016–2021). UNESCO Publishing.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Woolfolk, A. (2019). Educational psychology (13th ed.). Pearson.

Zagalaz Sánchez, M. L., Molero López-Barajas, D., & Cachón Zagalaz, J. (2019). Motivación, aprendizaje y rendimiento en educación física. *Retos*, 36, 450–456. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.68410>

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

