



PAUL SILVIO GUTIÉRREZ TICONA
CONGRESISTA DE LA REPUBLICA

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

SUMILLA: LEY DE PROMOCIÓN Y FOMENTO DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA DE AJEDREZ.

Los Congresistas de la República que suscriben a iniciativa del congresista **Paul Silvio Gutiérrez Ticona**, miembro del grupo parlamentario "Bloque Magisterial de Concertación Nacional", en estricto cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 107° de la Constitución Política del Estado y de conformidad con lo establecido en el literal c) del artículo 22° y los artículos 75° y 76° del Reglamento del Congreso de la República, presenta la siguiente propuesta legislativa:

EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA;

Ha dado la Ley siguiente:



LEY DE PROMOCIÓN Y FOMENTO DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA DE AJEDREZ

Artículo 1.- Objeto de la Ley

La presente Ley tiene por objeto promover y fomentar la enseñanza de la disciplina deportiva de ajedrez en centros educativos públicos y privados, así como su inclusión en el currículo nacional, como herramienta pedagógica para mejorar las capacidades cognitivas y el desarrollo socio personal de niños, niñas, adolescentes y población en general.

Artículo 2. Reconocimiento de ajedrez como actividad deportiva

El Ajedrez es una actividad deportiva y herramienta pedagógica que se incorpora en el currículo nacional a fin de desarrollar lo siguiente:

- Generar un sentido de auto confianza y autoestima en los individuos que lo practican, desarrollando su análisis y síntesis con un pensamiento crítico, fortaleciendo la memoria, su capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones, aplicando la empatía, socializando, con una adecuada creatividad e imaginación, por medio de la concentración, aceptando las reglas del juego su organización y planificación.
- Desarrollar la capacidad de pensar racionalmente y las habilidades en lógico matemática, la espacial, la intrapersonal e interpersonal.
- Incrementar las habilidades cognitivas fortaleciendo el sentido de trabajo en equipo.
- Generar una actividad saludable de estímulo cognitivo a los adultos mayores y a personas de la tercera edad buscando reducir el decaimiento de las funciones intelectuales.
- Prevenir enfermedades neurodegenerativas y otros.

Artículo 3. Responsabilidades sectoriales

Los sectores e instituciones involucradas tienen las siguientes responsabilidades:

- Ministerio de Educación. - Es el ente rector normativo y a propuesta del Instituto Peruano del Deporte diseñará los planes y programas a ejecutar y dictará los lineamientos en la normativa del periodo lectivo de cada año académico, a fin de garantizar la inclusión de la enseñanza y el aprendizaje del ajedrez en los planes de estudio del sistema educativo en todos sus niveles dando especial atención en la educación Básica.
- Instituto Peruano del Deporte.- Como ente rector del Sistema Deportivo Nacional, es el responsable de formular, planificar y dirigir la política deportiva, y en coordinación con el Consejo del Deporte

Escolar fija los planes de acción para el desarrollo y promoción de la disciplina deportiva del ajedrez en el deporte escolar.

- c) Federación Deportiva Peruana de Ajedrez.- Como máximo organismo de base de las Ligas distritales, provinciales o regionales, debidamente constituidas y teniendo como fin principal la dirección, ejecución, coordinación y supervisión técnica, deportiva y administrativa del Ajedrez a nivel nacional, de acuerdo a la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte y su Reglamento, es responsable de promover, fomentar, desarrollar, dirigir, orientar, coordinar, supervisar, controlar y evaluar la disciplina deportiva del Ajedrez en forma oficial en el territorio nacional, formulando las pautas, bases y reglamentos de las actividades que posibiliten la práctica constante y el desarrollo del mismo, con sujeción a los reglamentos o disposiciones internacionales que disponga la Federación Internacional que la rija. Además, propicia la difusión de la enseñanza y práctica del Ajedrez sin distinciones.
- d) Gobierno Regional.- Los gobiernos regionales dentro de su competencia y en base a las políticas regionales, las cuales se formulan en concordancia con las políticas nacionales sobre la materia, formula, aprueba, ejecuta, evalúa y administra las políticas regionales de educación, cultura, ciencia y tecnología, deporte y recreación de la región priorizando incorporar en el currículo regional la disciplina deportiva del Ajedrez.
- e) Gobierno Local.- Las municipalidades, en materia de educación, ciencia, tecnología, innovación tecnológica, cultura, deportes y recreación, tienen como competencias y funciones específicas compartidas con el gobierno nacional y el gobierno regional debiendo priorizar el diseño, la ejecución y evaluación en el proyecto educativo de su jurisdicción incorporando la disciplina deportiva del Ajedrez, en coordinación con la Dirección Regional de Educación y las unidades de gestión educativa local a fin de fomentar el deporte y la recreación de manera permanente, en la niñez, la juventud y la ciudadanía en general.
- f) Dirección Regional de Educación.- Promueve la educación, la cultura, el deporte incorporando la disciplina deportiva del Ajedrez.
- g) Unidad de Gestión Educativa Local.- Promueve la articulación entre las instituciones públicas y privadas en función del Proyecto Educativo Local priorizando la incorporación de la disciplina deportiva del Ajedrez en su jurisdicción.
- h) Instituciones Educativas: Ejecuta los programas de aprendizaje fortaleciendo las capacidades pedagógicas académicas de los estudiantes priorizando el desarrollo deportivo del Ajedrez en todas las competencias deportivas.

Artículo 4. Obligatoriedad de implementación en las instituciones educativas públicas y privadas

Las instituciones educativas públicas y privadas incorporan en su programación anual de actividades la enseñanza del ajedrez adoptando las medidas pertinentes, dando cuenta al inicio del año académico a la Unidad de Gestión Educativa Local de su jurisdicción bajo responsabilidad, su incumplimiento será considerado falta grave salvo que por motivos de fuerza mayor imposibilite su planificación y/o ejecución, conforme a los lineamientos que emita el Ministerio de Educación, a propuesta del Instituto Peruano del Deporte. Así mismo se faculta realizar los eventos deportivos y/o campeonatos del Ajedrez vía virtual de acuerdo a la realidad de cada institución educativa.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA. Talleres en los establecimientos penitenciarios

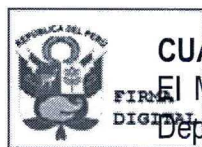
Los gobiernos regionales y locales en coordinación con el Instituto Nacional Penitenciario del Perú de su jurisdicción, diseñarán talleres de ajedrez social, el que será optativo para la población penitenciaria.

SEGUNDA. Talleres para adultos mayores

Los gobiernos regionales y locales en coordinación con el Seguro Social de Salud y el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social - MIDIS, diseñarán un plan de actividades y desarrollo del ajedrez social adulto mayor, el que será optativo para los adultos mayores, quienes serán atendidas por Centro Integral de Atención al Adulto Mayor.

TERCERA. Promoción del ajedrez a nivel nacional e internacional

Los gobiernos regionales y locales podrán coordinar y/o convocar a las Organizaciones Gubernamentales y No Gubernamentales, nacionales e internacionales, a participar de esta toma de conciencia, suscitando una voluntad de compromiso que fortalezca la valoración del Ajedrez, desarrollando eventos de trascendencia mundial, así mismo podrán realizar convenios con la Federación Deportiva Peruana de Ajedrez -FDPA y la Federación Internacional de Ajedrez – FIDE, a fin de incentivar y fortalecer la implementación de la presente Ley.



Firmado digitalmente por:

CUARTA. Reglamentación de la Ley

El Ministerio de Educación en coordinación con el Instituto Peruano del Deporte y la Federación Deportiva Peruana de Ajedrez, reglamentarán la presente Ley en un plazo de noventa (90) días calendario a partir de su entrada en vigencia.

QUINTA. Implementación de la Ley

La implementación de lo dispuesto en la presente Ley se financia con cargo al presupuesto del Ministerio de Educación, y de los gobiernos regionales y locales autorizándoseles, además, a realizar las modificaciones presupuestales que sean necesarias para su cumplimiento, respetando las disposiciones legales presupuestales de su sector.

Lima, 29 de septiembre de 2022



Firmado digitalmente por:

PAREDES GONZALES ALEX

ANTONIO FIR 29298579 hard

Motivo: Soy el autor del

documento

Fecha: 03/10/2022 17:25:50-0500



Firmado digitalmente por:

GUTIERREZ TICONA Paul

Silvio FAU 20161749126 soft

Motivo: Soy el autor del

documento

Fecha: 30/09/2022 14:32:38-0500



Firmado digitalmente por:

QUIROZ BARBOZA Segundo

Teodomiro FAU 20161749126 soft

Motivo: En señal de

conformidad

Fecha: 04/10/2022 09:30:18-0500



Firmado digitalmente por:

PAREDES GONZALES ALEX

ANTONIO FIR 29298579 hard

Motivo: Soy el autor del

documento

Fecha: 03/10/2022 17:26:32-0500



Firmado digitalmente por:

MEDINA HERMOSILLA

Elizabeth Sara FAU 20161749126 soft

Motivo: Soy el autor del

documento

Fecha: 04/10/2022 09:42:06-0500



Firmado digitalmente por:

UGARTE MAMANI Jhaneline

Katy FAU 20161749126 soft

Motivo: Soy el autor del

documento

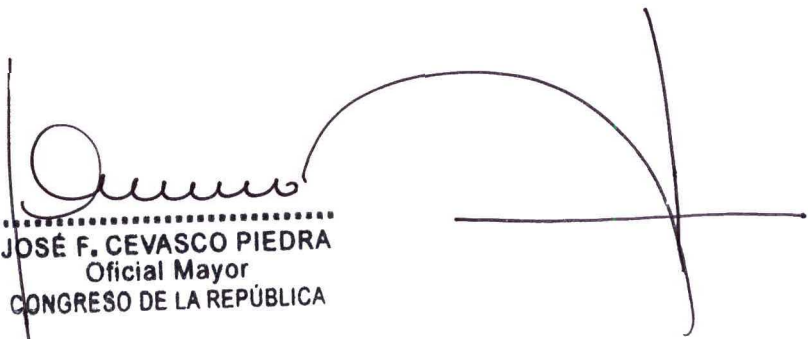
Fecha: 04/10/2022 11:46:55-0500



CONGRESO DE LA REPÚBLICA

Lima, **10** de **octubre** del **2022**

Según la consulta realizada, de conformidad con el Artículo 77° del Reglamento del Congreso de la República: pase la Proposición **N° 3216/2022-CR** para su estudio y dictamen, a la (s) Comisión (es) de:
1. EDUCACIÓN, JUVENTUD Y DEPORTE.



.....
JOSÉ F. CEVASCO PIEDRA
Oficial Mayor
CONGRESO DE LA REPÚBLICA

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I. INTRODUCCIÓN Y MARCO NORMATIVO

En el presente caso nos ocupa a analizar y desarrollar lo que a fondo históricamente el ajedrez nos ha tenido, por lo tanto esta disciplina es un juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone, inicialmente, de dieciséis piezas móviles que se colocan sobre un tablero cuadriculado de sesenta y cuatro casillas (ocho por ocho) llamadas escaques. Los escaques son de colores blanco y negro alternos y constituyen las 64 posibles posiciones de cada ficha a lo largo del desarrollo del juego. Las dieciséis piezas iniciales de cada jugador son: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey contrario con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda protegerlo interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, moverlo a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando. En esta situación se produce el llamado «jaque mate» y el fin de la partida, ello se ha recogido del seminario de Ajedrez IES Ignacio Ellacuría y Juan De Dios Alonso Polvorosa Ana Díaz Jiménez¹.

Por otra parte el ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la International Chess Federation - FIDE. Los jugadores compiten a nivel individual en diferentes torneos, aunque también existen competiciones por equipos, siendo una de las más importantes las Olimpiadas de ajedrez.

En este deporte de vital importancia es oportuno recurrir a los antecedentes históricos, el ajedrez es un deporte conocido en todo el mundo y jugado por millones de personas. Pero, de hecho, sus raíces y orígenes no son claros y están abiertos a debate. Hay una variedad de leyendas, historias y conjeturas empezando desde la disputa sobre el lugar y terminando con la disputa de cuándo empezó la historia del ajedrez. Todos están de acuerdo en que la invención de este juego no se atribuye a una sola persona, ya que el ajedrez es demasiado complejo para que una sola mente humana haya podido crear todas sus reglas.

Como consecuencia del trabajo de Murray (1913), «*A history of Chess*», la mayoría de los expertos concuerdan en que el ancestro más antiguo del ajedrez es el *chaturanga*, jugado en la India, aunque el origen exacto del mismo es desconocido. Se cree que el juego se utilizaba para representar una batalla y de esa manera idear estrategias en el campo.

Así mismo los orígenes del ajedrez se remontan al siglo VI antes de Cristo en la India, durante el dominio del Imperio Gupta, en lo que se conoce como la Era Dorada de la India en la que reinó la prosperidad y se permitió el avance de las ciencias y las artes. *Chaturanga* es el nombre del antiguo juego de estrategia hindú que se considera el ancestro primordial del ajedrez. Sus reglas exactas son desconocidas, pero lo más probable es que fuesen similares a las de su sucesor: *shatranj*, nombre que los persas dieron a su variante del juego luego de que este se esparciera hacia aquel territorio cuando

¹ <https://www.google.com/url?sa=t&rc=t&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewj1v9THnLH5AhX9ILkGHa-AVgQFnoEC AQQAQ&url=https%3A%2F%2Fmediateca.educa.madrid.org%2Fstreaming.php%3Fid%3D4fhudsprksm76ahz%26documentos%3D1%26ext%3D.pdf&usq=AOvVaw2vZY2CkMSAZN8I9C1goCzK>

los árabes conquistaron Persia. De allí la palabra "*chaturanga*" se traduce como "cuatro divisiones militares". El nombre viene de una formación de batalla mencionada en una de las grandes obras de la literatura sánscrita, el texto épico-mitológico de la India: *Mahabharata*. Esas cuatro divisiones se refieren a los diferentes cuerpos del ejército, que en el *chaturanga* son: elefantes, carros de guerra, caballería e infantería, mismas divisiones de las piezas para jugar. El juego utilizaba un tablero de ocho por ocho cuadros llamado "*Ashtāpada*" que en sánscrito significa "tener ocho pies". *Raja* es el nombre que se le daba a la pieza del Rey y se movía un paso en cualquier dirección, igual que en el ajedrez moderno. La pieza más poderosa en el ajedrez actual, la dama, no existía en el *Chaturanga* y, de hecho, no existía ninguna pieza con sus mismas habilidades, muchos siglos pasarían para que la dama adquiriese todo su poder. *Mantri* (ministro/consejero), también conocido como *Senapati*, era la pieza que se colocaba al lado del Rey y solo podía moverse un espacio en diagonal. En *shatranj* fue llamado *Ferz* y sus movimientos eran el equivalente a los del alfil moderno, pero un solo espacio. *Ratha* (carros de guerra) eran iguales a las torres actuales. De los elefantes (*Gaja*) se han descrito tres sets de movimientos diferentes y, aunque son el equivalente al alfil en el tablero moderno, sus movimientos no coinciden. *Ashva* (caballería) se movían igual que los caballos modernos, y *Padāti* (infantería) eran los mismos peones que en la actualidad, salvo que no tenían la opción de avanzar dos pasos en el primer movimiento. Se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia. El mundo árabe adoptó el ajedrez con un entusiasmo sin igual.

Así mismo por otra parte este deporte contiene una Leyenda del origen del ajedrez, esta leyenda tiene varias versiones y también varias fechas: desde el 3.000 a.C. hasta el Siglo III a.C., pero la versión que he elegido data esta historia en el siglo V y la sitúa en la India:

Un rey hindú, llamado Ladava, había perdido en una batalla a su hijo *Ajamir*, el cual había fallecido durante la refriega al sacrificarse para que su ejército lograra la victoria. El Rey, ante tan dura pérdida, cayó en una profunda amargura de la que nada ni nadie conseguía hacerle salir.

Un día, un modesto brahmán llamado Lahur Sissa consiguió audiencia del monarca con el objeto de tratar de poner fin a su melancolía. Cuando el brahmán estuvo frente al Rey le presentó un tablero cuadrado, dividido en sesenta y cuatro casillas, la mitad negras y la mitad blancas. Sobre dicho tablero se colocaban dos conjuntos de piezas, unas blancas y otras negras, cada una a un lado del tablero. Las piezas eran las mismas para ambos bandos y se regían por estrictas reglas de movimiento.

Cada bando contaba con ocho *peones* (infantería), dos *elefantes de guerra* (caballos en el ajedrez occidental) que podían saltar por encima de otras piezas, dos *visires del rey* (alfiles) capaces de moverse a lo largo de una diagonal, un *rey* y un *consejero* o *alferza* (dama). El jugador que diese muerte al rey rival (jaque mate) ganaría la partida. Según el brahmán, la alferza representaba el patriotismo del pueblo, por eso es tan poderoso, porque el poder del rey reside en sus súbditos. Es así que al Rey le entusiasmó el juego y este se convirtió en su pasatiempo favorito. Pronto no tuvo rival que le venciese y pudo ir olvidando la pérdida de su hijo. Un día, en una de sus partidas, vio cómo la posición de las piezas representaba fielmente la batalla en la que había fallecido su hijo. El brahmán le indicó que en esa posición la victoria se lograría sacrificando uno de los visires (alfiles), y le comentó: "*a veces el sacrificio de una pieza importante es necesario para la victoria final de la partida*". Viendo esto, el Rey comprendió el sacrificio que había hecho su hijo en la batalla y la importancia del pueblo para un Rey. Agradecido al brahmán por abrirle los ojos, le ofreció la recompensa que pidiese. El brahmán pidió al

Rey lo siguiente: un grano de trigo por la primera casilla del tablero, dos granos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta y así, sucesivamente, duplicando la cantidad en cada casilla. En principio, a todo el mundo le pareció una recompensa ridículamente pequeña, pero cuando se hizo el cálculo total de granos de trigo el asombro cundió entre los presentes. El número de granos que correspondía al bueno de Lahur Sissa era: 18.446.744.073.709.551.615 granos. Ni aunque cultivaran toda la superficie de la India podrían recoger tal cantidad de grano, el ajedrez desde su historia es un instrumento valioso para la vida, es por ello que se ha recogido esta historia de una recopilación de las publicaciones del seminario de Ajedrez IES Ignacio Ellacuría y Juan De Dios Alonso Polvorosa Ana Díaz Jiménez.

Por otra parte muchas otras personas creen que el ajedrez se inventó en China. La leyenda dice que el ajedrez fue inventado en el 200 A.C. por el comandante Hán Xin, que inventó el juego para representar una batalla particular. Luego de la batalla, que fue muy importante para la historia china, el juego fue olvidado y solo reapareció en el siglo VII D.C., con varias reglas nuevas. El juego se hizo popular bajo el nombre de "Xiang Qi", que significa "el juego elefante", por lo que perdió su referencia a la antigua batalla. El juego elefante era muy distinto al ajedrez que conocemos hoy en día. Tenía otras piezas, otro tablero e incluso otras reglas. De acuerdo con este origen, el ajedrez fue de la China a la India y a Persia después, donde fue paulatinamente modificado hasta convertirse en muy parecido al ajedrez con el tablero y las piezas que hoy conocemos.

Y en la Europa medieval con la invasión de los árabes, llega el ajedrez a la península ibérica en el siglo VIII. Las primeras piezas de ajedrez en Europa, datadas en el año 900, fueron encontradas en Peñalba de Santiago, conociéndose las como "las piezas o bolos de San Genadio". En esa época la dama seguía sin existir y era la alferza la que ocupaba esa casilla, con un movimiento mucho más limitado y que figura descrito en un código del siglo XIII de Alfonso X *el Sabio*, aunque ya antes de Alfonso X existe referencia escrita en el testamento del conde Armengol I, en el 1010, en el cual dice que lega su tablero y piezas de ajedrez al Convento de Sant Egidí. Pero no fue la península ibérica el único punto de entrada del ajedrez en Europa, pues se sabe que también lo jugaban los vikingos y los cruzados que regresaban de Tierra Santa. En las excavaciones de una sepultura vikinga hallada en la costa sur de Bretaña se encontró un juego de ajedrez, y en la región francesa de los Vosgos se descubrieron unas piezas del siglo X, de origen escandinavo, que respondían al modelo árabe tradicional. Durante la edad media, España e Italia eran los países en los que más se practicaba. Se jugaba de acuerdo con las normas árabes (descritas en diversos tratados de los que fue traductor y adaptador Alfonso X *el Sabio*), según las cuales la alferza y el alfil son piezas relativamente débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla. Lo introdujeron con el nombre de "*shatransy*" que dio origen luego al español "acedrex" y posteriormente "ajedrez". Los persas transformaron el término hindú "*rajah*", que significa rey, en "*shah*", y de allí proviene la frase árabe "*shah mat*" que significa el rey ha muerto, de la cual deriva la actual "jaque mate". Entre el siglo XII y XV la popularidad del ajedrez en Europa alcanzó su mejor momento, y el juego era considerado el pasatiempo de la gente de la nobleza y de la alta sociedad. El ajedrez fue incluso incorporado al estilo de vida de todos los caballeros del ejército y era considerado una de las siete habilidades que debían adquirir estos en su vida. En el norte de Europa el ajedrez se hizo popular cuando comenzaron a aparecer las piezas en forma de figuras. Aunque los lados del tablero convencionalmente son llamados Blanco y Negro, en la antigua Europa solían referirse a ellos

como Rojo y Negro ya que eran los colores de tinta comúnmente disponibles cuando se dibujaba un tablero a mano, y las piezas eran representadas por nombres abreviados.

El juego se hizo tan popular que cuando en Londres en el siglo XII se corrió la voz de incidentes que implicaban a hombres que habían terminado matándose por un juego de ajedrez, la iglesia encendió las alarmas. Se había hecho costumbre jugar ajedrez por dinero, y el rey Luis IX de Francia prohibió las apuestas. Por supuesto el juego prohibido siguió jugándose de forma ilegal en torneos clandestinos.

El comienzo de la era moderna del Ajedrez puede situarse en el siglo XV. Tras la llegada del ajedrez a Europa, se va transformando hasta llegar a ser el juego que hoy conocemos, con ese recuerdo de la sociedad medieval: rey, dama, caballo (en representación del caballero), torre y obispo, que sustituye a un elefante que en Europa no existe como arma de guerra, aunque en español conserva el nombre de alfil (elefante en árabe).

Sin embargo, para la unificación de las reglas fue decisiva la invención de la imprenta (1450), ya que a partir de entonces se pudieron componer libros y tratados que se difundieron por todo el mundo. El primer libro de ajedrez moderno del que existe constancia es un escrito de Francesc Vicent, impreso y publicado en Valencia a finales del siglo XV con el título *Libre dels jochs partits dels schacs en nombre de 100, ordenat e compost per mi Francesch Vicent nat en la ciutat de Segorb e criat e vehi de la insigne e valerosa ciutat de Valencia*. El primer analista serio del juego fue el español Ruy López de Segura (Siglo XVI), quien en 1561 describió las reglas que aún se usan en la actualidad. El primer reglamento impreso fue publicado por François Philidor con el título "*Analyse du jeu des echecs*" (1749), que fue traducido a muchos otros idiomas y ayudó a la difusión del juego.

Puede decirse que el ajedrez fue reinventado en España a finales del siglo XV. Fue entonces cuando se introdujo la dama, que supuso toda una revolución y una auténtica ruptura con el *shatranj*, la versión primigenia que los árabes habían traído a Al Ándalus en el siglo VIII, que no contenía ninguna figura femenina. Así, impulsado por los ajedrecistas españoles, este juego se fue extendiendo, a lo largo del siglo XVI, por América y la parte de Europa en la que todavía no tenía arraigo. La enorme potencia de la dama (que, moviéndose en todas direcciones y en toda la extensión del tablero, ocupaba el lugar de una muy limitada alferza, que solo se movía una casilla y solo lo hacía en diagonal) inyectó un nuevo dinamismo al juego. En la Edad Media, de hecho, las partidas de ajedrez (arábigo) eran muy lentas. Constituían una de las mejores excusas para que un hombre de clase alta entrase en los aposentos de una mujer (Al transcurrir tan despacio, otorgaban tiempo abundante para que el juego en el tablero se combinase con otros menos confesables en la época). Fue en el siglo XV y en Valencia cuando aparece por primera vez la dama en el manuscrito "*Scachs d'amor*", en el que se recogen composiciones en valenciano y de poetas valencianos. Unos años más tarde, en el 1495 se publica en Valencia, y en lengua valenciana, el libro ya mencionado del segorbino Francesc Vicent "*Llibre dels jochs partits dels schachs*", considerado el primer tratado de ajedrez moderno publicado en el mundo, y en el que ya se recoge la presencia la dama y sus reglas de movimiento. Esta presencia no aparece en ninguna documentación anterior ni coetánea a ambas obras, de donde se infiere que la dama nace, pues, en Valencia a finales del siglo XV, precisamente en 1475, inspirada en la Reina Isabel *la Católica*, según el libro del año 1997 del historiador holandés Govert Westerveld, cuya hipótesis fue confirmada documentalmente por el historiador valenciano José Antonio Garzón Roger.

En él se muestran por primera vez partidas con una dama con movimientos semejantes a los que esta pieza tiene hoy en día, sustituyendo a la alferza, que hasta entonces era la que se había situado al lado del rey. Esta sustitución, que otorga mucha más potencia a cada bando, hizo que el nuevo juego ganase en espectacularidad y arrinconase progresivamente al viejo y lento *shatranj* con alferza. Por ello, se puede considerar de hecho que la introducción del movimiento de la dama moderna es lo que da pie al ajedrez tal y como lo entendemos hoy en día. De España, el ajedrez moderno, con dama, fue llevado a Italia, Francia y otros países.

A lo largo de los siglos XV y XVI, época del Renacimiento, van apareciendo los movimientos y las reglas actuales. Los peones adquieren el derecho de mover dos casillas en su primera jugada, y cuando llegan a la última fila pueden cambiarse por una pieza anteriormente capturada. El alfil ya podía desplazarse a lo largo de toda la diagonal, y pierde la facultad de saltar. La dama se moverá a lo largo de todas las casillas de su columna, fila y diagonales, y se pone de moda el enroque italiano en el cual el rey se puede poner en las casillas del alfil, el caballo o la torre y la torre en las casillas del alfil o del rey, pero eran dos jugadas, y no una. Este enroque evolucionó hasta el enroque actual.

Durante los siglos XVI y XVII, el ajedrez todavía experimentó importantes cambios. La reina se consolidó como la pieza más poderosa del tablero. A partir de ahí, se desarrollaron y consolidaron nuevas e importantes reglas, como la que permite a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento, la regla conocida como "*en passant*" (comer "al paso", que permite capturar al peón que sigue su marcha y no come la ficha que se le ha ofrecido) y el revolucionario concepto del enroque. Los jugadores italianos comenzaron a dominar el juego, arrebatando la supremacía a los españoles. Los italianos, a su vez, serían más tarde desbancados por los franceses y los ingleses durante los siglos XVIII y XIX, cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, pasó a los cafés y las universidades. El nivel del juego mejoró entonces de manera notable. Comenzaron a organizarse partidas y torneos con mayor frecuencia, y los jugadores más destacados crearon sus propias escuelas. En la etapa renacentista, se cuenta ya con maestros conocidos y reconocidos del ajedrez, como, entre otros, los españoles Ruy López de Segura, Alfonso Cerón, Tomás Esquivel, Escovara, Roscés y Pedro Pedrosa, el portugués Pedro Damiano o los italianos Horatio Gianutio, Paolo Boi y Leonardo da Cutri. Estos maestros hicieron el notable descubrimiento de que en cualquier maniobra de la partida se debe conseguir la meta deseada con el menor número posible de jugadas. Hacer una jugada sin objeto, desperdiciar la oportunidad de mover, lo denominaron «perder un tiempo» y se considera que equivale a permitir que el rival moviera dos veces seguidas. Comprender la importancia del factor tiempo fue la conquista más valiosa de la época. Los maestros del Renacimiento idearon una forma de hacer que el rival pierda tiempos al principio de la partida: los gambitos, palabra que significa "zancadilla" o "trampa", en italiano, y que Ruy López usó para definir la maniobra consistente en entregar material (uno o dos peones y en casos notables hasta un caballo) a cambio de obtener una posición con mayores posibilidades de ataque. Se tardó siglos en comprender que el bando que está a la defensiva en vez de aferrarse a mantener la ventaja material debe preocuparse del desarrollo de sus piezas.

Se considera que el ajedrez no es solo un juego, sino también un arte, una ciencia y un deporte mental. En España el Senado recomendó la enseñanza obligatoria del Ajedrez en los colegios, reconociéndolo

como ciencia y deporte, el 5 de octubre de 1994. A su vez, está reconocido como disciplina deportiva en 156 países, por reunir los requisitos propios de los deportes, como:

- Accesible a todas las personas.
- Carácter divertido de juego.
- Principio de rendimiento.
- Regido por reglas.
- Fórmula de competición.
- Presencia internacional.
- Organización plenamente deportiva (federaciones, árbitros, resultados, rankings), sin que la suerte influya en la prueba y sin depender esencialmente de ningún artificio mecánico.

El Califa de Bagdad escribió estos versos, referidos al ajedrez, en 1038:

¡Oh tú!, que censuras con cinismo nuestro juego favorito y de él te burlas, sepas que es pura y sutil ciencia.

Él disipa la aflicción extrema. Reconforta al enamorado inquieto, y aparta al bebedor de los excesos.

Si acecha o amenaza el riesgo, aconseja a su arte al guerrero.

Él nos presta compañía cuando nos domina el tedio.

Y por otra parte cuenta una historia, probablemente una fábula esparcida por trovadores, que cuando a la reina Isabel I de Castilla le presentaron el juego del ajedrez, esta se molestó al parecerle insultante el poco poder que tenía la pieza de la reina y exigió que esto se cambiara de inmediato. Cuando le presentaron el juego de nuevo, la figura de la reina había cambiado para convertirse en la pieza más poderosa del tablero con movimientos ilimitados en todas las direcciones. Después de todo, en 1495 Isabel era la mujer más poderosa de toda Europa. Y, casualmente en esa época se establecieron las nuevas reglas del ajedrez. Ahora, una historia con más sentido y hasta valor romántico tiene que ver con los hechos de la rendición de Baza. La ciudad llevaba cercada mucho tiempo, pero la población no quería rendirse y los soldados cristianos empezaban a perder la moral por el largo asedio. El rey Fernando pidió a Isabel que se presentara en el campo de batalla para levantar la moral de las tropas. Isabel, acompañada de varias damas y de su hija primogénita Isabel, causó con su presencia un impacto inmediato, no sólo para las tropas cristianas, sino para la población asediada de Baza que inició su rendición, pero no ante el rey Fernando, sino ante la valerosa reina. Luego de los hechos de Baza la reina del ajedrez se convirtió en la pieza más poderosa y alrededor de esa época empezaron a aparecer los primeros libros de ajedrez. Mucho se habla de la analogía entre Fernando e Isabel y el rey y la reina del ajedrez. Durante el reinado de los reyes católicos, Isabel era más poderosa que Fernando, pero este seguía siendo el Rey y por ende la pieza más importante del juego, aun cuando no fuese el más poderoso.

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente proyecto de ley que se presenta, tiene como objetivo **promocionar y fomentar la enseñanza de la disciplina deportiva del ajedrez en centros educativos públicos y privados y promover su inclusión en los programas educativos, como herramienta pedagógica pertinente para mejorar las capacidades cognitivas y el desarrollo socio personal de niños y niñas, adolescentes y la población en general.**

El ajedrez se presenta como un juego que puede convertirse en un excelente instrumento pedagógico, enriqueciendo los mecanismos de pensamiento del niño y del adolescente. El ajedrez, llamado también el "juego real", como lo señalado en líneas arriba este juego proviene de la India y fue luego transmitido por los Persas, recibe su nombre de un derivado del vocablo sánscrito antiguo "caturanga" que significa "el de cuatro cuerpos" y hace alusión a las cuatro armas que integraban el ejército índico: La infantería (peones), la caballería (caballos), los elefantes (alfiles), y los carros de combate (Torres).

La única palabra que se emplea en este juego silencioso es "Jaque" o bien "jaque-mate", y proviene del Persa "shah = rey" y de "shah-mat", "el rey ha muerto".

La Lic. Celina C. Fraunhofer sostiene que: *"El ajedrez es un juego que permite captar simbólicamente el "arte de la vida", en él se privilegia la acción en pequeñas dosis (pensamiento), dentro de los límites de un campo o marco, llamado tablero (Sociedad). Permite planificar estrategias, vivenciar procesos y la experiencia temporal de los mismos (Esperar, postergar la acción). El jugador elige entre distintas posibilidades de acción, y cada movimiento trae consecuencias, dato que es internalizado subliminalmente como responsabilidad"*.

Norman Reider (psicoanalista) comenta: *"La invención del ajedrez expresó el triunfo del proceso de pensamiento secundario sobre el primario"*, proceso que está regido por el principio del placer y caracteriza el sistema inconsciente. El proceso secundario, en cambio, privilegia el principio de realidad (pensamiento vigil, atención, juicio, razonamiento, acción controlada), y caracteriza el sistema preconscious – consciente.

"Desde un punto de vista evolutivo psicodinámico, Arminda Aberastury (psicoanalista de niños)" explicó la Lic. Celina C. Fraunhofer, "rescata este Juego como uno de los apropiados para comenzar a experimentar en la latencia (aproximadamente a partir de los 6 años). El motor inconsciente de esta etapa es la necesidad del niño de entrar en el mundo de los adultos y sus reglas, y competir con ellos; lúdicamente puede expresar los impulsos violentos que le genera la asimetría cronológica y de "poder" respecto a sus padres, de un modo aceptable socialmente y emocionalmente seguro".

La Lic. Fraunhofer indica que desde la Epistemología Piagetiana (Jean Piaget – biólogo y psicólogo Suizo), *"un niño recién estaría capacitado cognitivamente para incursionar en el aprendizaje de este juego, durante el transcurso del Estadio de las Operaciones Concretas (6 a 12 años), cuando comienza a construir y luego comprender, un sistema de coordenadas, paulatinamente formular hipótesis y prever mentalmente los resultados de sus acciones (proceso que finaliza antes de entrar en la adolescencia)"*.

Podemos aseverar que el Juego de Ajedrez es una herramienta muy útil para fertilizar una estructuración más armónica de la personalidad, especialmente en una época donde la acción se privilegia sobre el pensamiento, (el proceso primario avanza sobre el secundario).

El valor educativo del ajedrez radica en que estimula elementos positivos de los niños y adolescentes como: el pensamiento lógico, la memoria, la imaginación, la perseverancia, la precisión, la búsqueda constante de la mejor solución, la voluntad, la concentración, el discernimiento y la autocritica. Entre

otras cualidades, el ajedrez ayuda a forjar el carácter, a acostumbrarse a la idea de la victoria y la derrota y a actuar de acuerdo a ello.

El juego de ajedrez es una herramienta para que los alumnos ejerciten su capacidad de analizar racionalmente, para que aprendan a pensar desde el lugar del otro, y asuman las bondades o defectos de cada jugada, por haber sido esta una decisión propia. De esta manera, intentamos convertir al tablero y a las piezas en una maqueta para la toma de decisiones.

El ajedrez es una forma de pensamiento que surge por intermedio de las vías de aprendizaje y práctica, que alcanza niveles de abstracción crecientes y evoluciona paralelamente al pensamiento habitual. El ajedrez metodológicamente impartido parece ser un sistema de incentivos suficientes para influir positivamente en la inteligencia humana normal.

La posibilidad que ofrece el este juego de poder anticipar las jugadas, tanto propias como del otro, lo convierte en un ejercicio constante del pensamiento anticipador. De hecho, jugar bien al ajedrez significa poder calcular el mayor número posible de jugadas, poder viajar en el tiempo hacia adelante, poder prever nuevos escenarios, que resignifiquen el valor y la ubicación de las piezas en esa futura posición.

El valor formativo que posee el ajedrez, va más allá de la opinión que podamos tener quienes lo practicamos. El ajedrez, es un juego de gran valor formativo. Pero en la medida en que se facilite su acceso al juego, veremos también facilitado el proceso de maduración, la coordinación de las relaciones y, en última instancia, el aprendizaje.

A ello maximizamos que el ajedrez no solo es un juego de tradición milenaria o uno de los deportes más populares a nivel mundial. También se ha convertido en una exitosa herramienta pedagógica que ha demostrado su utilidad para el desarrollo de mejores capacidades en las y los estudiantes, una vez que se implementa en niños y niñas durante las primeras etapas del ciclo educativo. En este sentido, cabe destacar que:

*"El ajedrez resulta una actividad favorecedora del desarrollo intelectual, que puede ser utilizada en esa trascendental batalla que consiste en la educación de las nuevas generaciones de personas, educación que conduce, que guía el desarrollo; pues por medio de él se produce un acercamiento significativo hacia diferentes dominios del conocimiento. Su práctica constituye un juego de constante búsqueda de variantes en situaciones de incertidumbre, un proceso intelectual que transita y persigue equilibrar los senderos de la razón, la emoción y la proyección estética de la persona que practica el ajedrez. El ajedrez puede contribuir al desarrollo integral del ser humano desde la primera infancia, pues es una actividad atractiva, donde se relacionan figuras de diverso carácter, cada una con funciones determinadas, que los niños representan mediante el juego de roles y la dramatización."*²

² Pérez-Peña, Luis Enrique El ajedrez en el desarrollo intelectual de la primera infancia VARONA, núm. 60, enero-junio, 2015, pp. 54-60 Universidad Pedagógica Enrique José Varona La Habana, Cuba.

En un sentido similar, una investigación publicada por la Universidad de Cambridge, denominada *"The Benefits of Chess for the Intellectual and Social-Emotional Enrichment in Schoolchildren"*, llega a la conclusión de que:

*"(...) se evidencia que el ajedrez mejora las capacidades cognitivas, moldea la capacidad de afrontamiento y resolución de problemas e, incluso, influye en el desarrollo sociopersonal de los niños y adolescentes que lo practican. Si bien los resultados se ven modulados, especialmente en el ámbito sociopersonal, por el perfil personal del alumnado que opta por la práctica de esta actividad."*³

De ahí que su uso como herramienta pedagógica se haya comenzado a implementar en países como Argentina y España, los que han puesto en práctica dentro de sus estrategias educativas, la enseñanza del ajedrez, llegando con ello a resultados destacados.

Ante el evidente éxito de estas iniciativas, desde 2012 el Parlamento Europeo emitió una declaración sobre la introducción del programa *"Ajedrez en la Escuela"* en los sistemas educativos de la Unión Europea. Esta declaración expresamente pide a los Estados miembros que apoyen la introducción de dicho programa en sus sistemas educativos, considerando *"que el ajedrez es un juego accesible para los niños de cualquier grupo social, podría mejorar la cohesión social y contribuir a los objetivos políticos, tales como la integración social, la lucha contra la discriminación, la reducción de las tasas de delincuencia e incluso la lucha contra diferentes adicciones"*; y que, *"sea cual sea la edad del niño, el ajedrez puede mejorar su concentración, paciencia y persistencia y puede ayudarlo a desarrollar el sentido de la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones; que el ajedrez enseña asimismo valores tales como la determinación, la motivación y la deportividad"*.⁴

En América Latina, destaca también el caso de Paraguay, donde desde 2018 se promulgó la Ley N° 6133, que establece el ajedrez como actividad de apoyo pedagógico en el primer y segundo ciclo de la educación escolar básica⁵.

Así mismo la enseñanza del ajedrez en otros países como en Argentina, tras investigaciones sobre la implementación de Programa de Ajedrez Inicial de la Universidad de la Punta de San Luis en 2011, se determinó que:

*"La enseñanza del juego de ajedrez en las escuelas es beneficiosa para los alumnos porque desarrolla la atención y la concentración, la capacidad de planeación e imaginación, el desarrollo de la memoria, la paciencia y el autocontrol, el raciocinio, la creatividad y la inteligencia."*⁶

³ Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The Benefits of Chess for the Intellectual and SocialEmotional Enrichment in Schoolchildren. The Spanish Journal of Psychology, 15(2), 551-559. doi:10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n2.38866

⁴ Parlamento Europeo. (2012) Declaración sobre el programa "Ajedrez en la escuela". Disponible en: <https://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP/TEXT+TA+P7-TA-20120097+0+DOC+XML+V0//ES>

⁵ Congreso de la Nación Paraguaya. (2018). Ley N° 6133 / Establece el ajedrez como actividad de apoyo pedagógico en el contexto de adecuación curricular en los 1° y 2° ciclos de la educación escolar básica. Disponible en: <http://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/8401/ley-n-6133-establece-el-ajedrez-como-actividad-de-apoyo-pedagogico-en-el-contexto-de-adequacion-curricular-en-los-1-y-2-ciclos-de-la-educacion-escolar-basica>

⁶ Quiroga, S. (2011). Participación de los alumnos en ajedrez. 9° Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 13 al 17 de junio de 2011, La Plata, Argentina. EN: Actas. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.9822/ev.9822.pdf

Y en Costa Rica, a pesar de que el ajedrez se encuentra reconocido como una disciplina deportiva debidamente organizada y de que hayan producido grandes ajedrecistas, la enseñanza del ajedrez no se incluye en los programas educativos oficiales. Su enseñanza se limita a algunos centros educativos privados que han innovado en esta materia y a esfuerzos aislados de algunas personas docentes del sector público que deciden promover la práctica del ajedrez entre sus estudiantes, sin ningún tipo de incentivo o reconocimiento. Pero, en términos generales en el sistema educativo público costarricense se desaprovecha el inmenso potencial del ajedrez, como actividad deportiva y como herramienta pedagógica.

En esta situación resulta, por demás, incomprensible, si se consideran las grandes carencias de infraestructura, de equipo y de recursos económicos que prevalecen en muchas escuelas y colegios públicos. No solo se desdeña la amplia evidencia científica que confirma los beneficios pedagógicos y socioeducativos del ajedrez, sino que se ignora que la práctica de esta disciplina es más accesible, ya que es posible promoverla con inversiones significativamente menores, al menos en comparación con otras disciplinas deportivas.

El ajedrez también tiene, además, la gran ventaja de que es una actividad deportiva y recreativa que puede practicarse exitosamente a través de medios virtuales, incluso realizando torneos, competencias y otras actividades interactivas; lo que tampoco es poca cosa en tiempos de las restricciones y limitaciones ocasionadas por la pandemia del COVID-19.

Conforme a lo advertido, la importancia de promocionar y fomentar la enseñanza de la disciplina deportiva del ajedrez en centros educativos públicos y privados es el rol del estado promover como política del estado este deporte, conjuntamente con el Ministerio de Educación, el Institución Peruano del deporte y la Federación Deportiva Peruana de Ajedrez.

La presente iniciativa legislativa es concordante con el artículo 13 de la Constitución, establece que *"la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana"*, mientras que el artículo 14, reconoce que, a través de ella, en general, se *"promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte"*. Y el derecho a la educación es un derecho fundamental intrínseco y, a la vez, un medio indispensable para la plena realización de otros derechos fundamentales, por cuanto permite al ciudadano participar plenamente en la vida social y política en sus comunidades⁷. Atendiendo a ello, tiene un carácter binario, ya que no solo se constituye como un derecho fundamental, sino que se trata además de un servicio público. En cuanto a los bienes constitucionales directamente vinculados con el derecho a la educación, la Constitución ha previsto los siguientes: acceso a una educación adecuada (artículo 16), libertad de enseñanza (artículo 13), libre elección del centro docente (artículo 13), respeto a la libertad de conciencia de los estudiantes (artículo 14), respeto a la identidad de los educandos, así como el buen trato psicológico y físico (artículo 15), libertad de cátedra (artículo 18), y la libertad de creación de centros docentes y universidades (artículos 17 y 18). Y sin la debida protección y promoción del derecho fundamental a la educación, el sentido mismo de la dignidad humana y de los derechos en ella directamente fundados, se torna esencialmente debilitado e ineficaz, pues la libertad sin

⁷ Expediente 00091-2005-PA/TC, fundamento 6

conocimiento, lejos de fortalecer la autonomía moral del ser humano, lo condena a la frustración que genera la ausencia de la realización personal. Tal como ha dejado establecido este Tribunal, es a través del derecho fundamental a la educación "que se garantiza la formación de la persona en libertad y con amplitud de pensamiento, para gozar de una existencia humana plena, es decir, con posibilidades ciertas de desarrollo de las cualidades personales y de participación directa en la vida social" [Expediente 00091-2005-PA/TC, fundamento 6].

Es así que la presente iniciativa legislativa es concordante con el literal f) del artículo 21 de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, señala que el Estado promueve la universalización, calidad y equidad de la educación. Sus funciones son las de garantizar la obligatoriedad de la enseñanza de la educación física y de la práctica del deporte, incluyendo la recreación, dentro de los diversos estamentos de la educación básica del país, así como orientar y articular los aprendizajes generados dentro y fuera de las instituciones educativas con la finalidad de prevenir situaciones de riesgo de los estudiantes. Asimismo, como los Son objetivos de la Educación Básica señalados en el numeral c del artículo 31 de la referida ley, indica que el proceso educativo es desarrollar aprendizajes en los campos de las ciencias, las humanidades, la técnica, la cultura, el arte, la educación física y los deportes, concordante con las funciones de la Unidad de Gestión Educativa Local en el marco de lo establecido en el artículo 64 precisado en su numeral o) de la norma señalada, dispone promover centros culturales, bibliotecas, teatros y talleres de arte así como el deporte y la recreación y brindar apoyo sobre la materia a los Gobiernos Locales que lo requieran. Esta acción la realiza en coordinación con los Organismos Públicos Descentralizados de su zona, y siendo concordante con el artículo 76 de la Ley General de educación, que señala: *"La finalidad de la Dirección Regional de Educación es promover la educación, la cultura, el deporte, la recreación, la ciencia y la tecnología. Asegura los servicios educativos y los programas de atención integral con calidad y equidad en su ámbito jurisdiccional, para lo cual coordina con las Unidades de Gestión Educativa Local y convoca la participación de los diferentes actores sociales."*, lo cual encontrando ampliamente la protección constitucional y su respaldo normativo, es razonable que la presente iniciativa legislativa sea aprobada.

2.1. NECESIDAD DE DAR SOLUCIÓN A DICHA PROBLEMÁTICA

En la presente iniciativa legislativa para incorporar como necesidad a dar solución a la problemática se tiene que orientar desde el punto de vista del desarrollo de la personalidad en los ciudadanos, y para ello es necesario incorporar como política del estado la promoción y fomento de la enseñanza de la disciplina deportiva del ajedrez en el sistema educativo peruano, ello no solo estará orientado hacia lo estudiantes, si no, esta ampliara su efecto en toda la sociedad participante, y ello fortalecerá una sociedad justa, buscando que el futuro ciudadano sea de bien con muchas responsabilidades que los asume de su propios actos.

III. EFECTO DE LA VIGENCIA DE LA NORMA SOBRE LA LEGISLACIÓN NACIONAL

La presente iniciativa legislativa está alineada a lo que dispone la Constitución Política del Perú, la legislación vigente concordante con normas relacionadas al Estado de Derecho y jerarquía de las leyes, y así mismo con la política nacional del deporte de nuestro país a fin de crear la promoción y fomento de la enseñanza de la disciplina deportiva del ajedrez en el sistema educativo peruano.

IV. ANALISIS COSTO – BENEFICIO

La aprobación y promulgación de la presente iniciativa legislativa, no le significará ningún tipo de egreso adicional al Estado, pues se financiará con cargo al presupuesto de cada unidad ejecutora de los pliegos presupuestales, a fin de fortalecer la promoción y fomento de la enseñanza de la disciplina deportiva del ajedrez en el sistema educativo peruano, se encuentra con presupuesto asignado con la Ley N° 30432, modificado por el Artículo 2 de la Ley N° 31466 en donde ha señalado:

“Artículo 4. Financiamiento del Plan Estratégico de Promoción de la Actividad Física

La elaboración, aprobación, implementación, ejecución y control del Plan Estratégico de Promoción de la Actividad Física se financia con cargo al presupuesto institucional del Ministerio de Educación, sin demandar recursos adicionales al tesoro público.”

“Artículo 5.- El Ministerio de Educación convoca, selecciona y designa a, por lo menos, un profesional de educación física en cada institución básica pública del país, que se encarga de la formación integral de los estudiantes a través de la práctica del deporte, la educación física y la recreación. Se exceptúa de esta obligación a las instituciones educativas públicas unidocentes.

La implementación de lo dispuesto en el presente artículo se realiza de manera progresiva, desde la vigencia de la presente ley, con cargo al presupuesto institucional del Ministerio de Educación, sin demandar recursos adicionales al tesoro público.

Para el desarrollo de la promoción del deporte escolar, progresivamente se convoca y selecciona profesores de educación física para la función de técnicos deportivos, encargados de los procesos de formación de la práctica deportiva para el fortalecimiento del deporte escolar en las instituciones públicas de la educación básica”

Finalmente, se debe tener en cuenta que la aprobación de la presente norma se logrará ejecutar con presupuesto de su mismo sector, y no genera gastos adicionales, teniendo en cuenta que los instrumentos de ejecución para la práctica del ajedrez lo pueden adquirir por cualquier ciudadano.

V. VINCULACIÓN CON LA AGENDA LEGISLATIVA Y EL ACUERDO NACIONAL

La iniciativa legislativa contenida en el Proyecto de Ley que se presenta, está alineada con las Políticas 12 “Acceso Universal a una Educación Pública Gratuita y de Calidad y promoción y Defensa de la Cultura y del Deporte” del Objetivo II, Equidad y Justicia Social del Acuerdo Nacional.

Y, así mismo, vinculado a los Temas 29 de la Agenda Legislativa del Congreso para el periodo Anual de Sesiones 2021-2022, aprobada por Resolución Legislativa del Congreso N° 002-2021-2022-CR.