complejas y dificiles descomponen por breve o largo tiempo la conducta del  
organismo del atleta. La conducta y los actos que se fijan, que se aprenden,  
son los que llevan a la satisfacción, y a obtener el exito, por tanto, los  
actos que conducen al fracaso, al malestar, se olvidan. Quien aprende se  
enfrenta a una situacion problematica, en la cual persigue un objetivo  
determinado. Para llegar a ese objetivo, prueba distintas posibilidades o  
caminos hasta que encuentra el adecuado, que permite la solucion correcta del  
problema, y por ende su fijacion y su aprendizaje. No se aprende por una  
simple repeticion o practica, sino que debe existir un motivo objeto hecho que  
movilce el organismo a actuar. La repeticion mecanica, sin comprension previa,  
no conduce al aprendizaje. Cuando una respuesta o grupo de respuesta llevan al  
exito o la satisfaccion, la conexion entre esta situacion y la respuesta se  
fortalece. Solo se fija la respuesta fructifera, y las demas desaparecen.  
Cuando los resultados de nuestra conducta son el dolor, el castigo, la  
desaprobacion social, el fracaso, los actos que conducen a esas situaciones no  
son repetidos coninuamente por el aprendizaje, por el contrario, si los actos  
conllevan a la obtencion de comida, trato amable, alabanzas y exitos, seran  
repetidos y en esa repeticion se hartan mas rapidos y firmes. Cuando la  
diferencia entre el estimulo positivo y el negativo es disminuido, se presenta  
una conducta nerviosa y desorganizada, la perdida de discriminativas va  
frecuentemente asociada a enfermedades nerviosas, el individuo neurotico no  
puede distinguir entre el peligro y lo inocente. En personas normales, pueden  
surgir el conflicto y la confusion neurosis si se obliga a la facultad  
discriminativa a que haga un esfuerzo excesivo. En el aula se presentan a  
menudo conflictos, debidos a la guerra que se hacen entre si. Enfrentamiento  
entre si. Enseñanza a un niño que tiene un tiempo, que compite, en un debate o  
la guerra que hacen entre si. Aunque sean relativamente benignos. Tales  
conflictos son emocionalmente perturbadores y destructores de la moral. La  
conducta inteligente del niño depende de una juiciosa eleccion y seleccion  
entre los numerosos estimulos competidores que asaltan sus organos  
sensoriales. La tarea del maestro consiste en ayudar a la discriminacion,  
subrayando los estimulos a los que debe responder, con lo que se evitaran  
conflictos innecesarios y agotadores. Para motivar a estos niños que son tan  
pequeños e inquietos debemos relacionarlos con cuentos conocidos donde  
intervengan Reyes, castillos y de esta forma lo vean como un juego y no como  
un deporte. Se hablara del tablero que se compone de dos colores  
principalmente blanco casillas claras y verde casillas oscuras y de la casilla  
blanca que hace esquina siempre debe estar en el lado derecho del jugador. Se  
debe insistir en que en el juego participan solo dos personas. Se recomienda  
efectuar juegos que puedan ser competitivos o no. Ej. Formar 2 o mas equipos,  
el profesor a cada equipo por separado, enseña una pieza que cualquier equipo  
debe identificar. El equipo que mas piezas identifiquen es el que gana. Ej.  
Formados en 2 equipos, blancas y negras y segun el color de las piezas se  
colocarian en hilera de una caja nombrando a buscarla dentro el profesor donde  
estaran colocadas todas. Gana el que menos se equivoque y termine primero.  
Cada profesor puede crear sus juegos. Colocacion de las piezas en el tablero.  
Para la colocacion de las piezas en el tablero podemos comenzar con las  
Torres, despues los Caballos, los Alfiles y por ultimo la Dama y el Rey. la  
motivacion que le demos para fijar el conocimiento pudiera ser por medio de  
los cuentos o la familia. Tales el caso de poderles decir que