


Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria

System of games for familiarization with chess, in schoolchildren of primary education first cycle

Sistema de jogos para a familiarização com o xadrez, nos escolares escolares do primeiro ciclo do ensino básico

Rolando Díaz^{1*}  <https://orcid.org/0000-0001-8550-2349>

¹Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saiz Monte de Oca", Pinar del Río, Cuba.

*Autor para la correspondencia: rolando.diaz@upr.edu.cu

Recibido: 16 de diciembre de 2019.

Aprobado: 5 de abril de 2020.

RESUMEN

En estos tiempos modernos, donde las exigencias son cada vez mayores y los adelantos de la ciencia y la técnica avanzan vertiginosamente, se necesita priorizar los esfuerzos hacia una educación cada vez más desarrolladora. Por tanto, hay que proporcionarle importancia al aprendizaje, el desarrollo de habilidades, las capacidades físicas, los valores humanos y recursos psicológicos, en sentido general, en función de un desarrollo integral de la personalidad. Se aplicó una entrevista, encuesta y la observación realizada al turno de juego en los escolares del primer ciclo y se constató que los estudiantes prefieren la enseñanza del ajedrez mediante juegos. El objetivo consistió en proponer un sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez en los escolares del primer ciclo, el cual se ha estructurado sobre la base de la realidad y objetividad, partiendo de los preceptos más actuales sobre la temática en cuestión. Luego de la aplicación, los resultados fueron favorables en función de la enseñanza del ajedrez.

Palabras clave: ajedrez; sistema de juegos.

ABSTRACT

In these modern times, where the demands are ever greater and the advances in science and technology progress at a dizzying rate, emphasis needs to be placed on efforts towards an ever more developing education. Therefore, priority must be given to learning, to the development of skills, physical abilities, human values and personal resources, in a general sense, in terms of the comprehensive development of the personality. An interview, a survey and observation of the playing time of schoolchildren in the first cycle were carried out and it was found that students prefer the teaching of chess through games. The objective was to propose a system of games to familiarize students with chess in the first cycle, which has been structured based on reality and objectivity, based on the most current precepts on the subject



in question. After the application, the results were favorable in terms of the teaching of chess.

Keywords: chess; game system.

RESUMO

Nestes tempos modernos, em que as exigências são cada vez maiores e os avanços da ciência e da tecnologia progredem a um ritmo vertiginoso, há que dar prioridade aos esforços no sentido de uma educação cada vez mais orientada para o desenvolvimento. Por conseguinte, deve ser dada prioridade à aprendizagem, ao desenvolvimento de competências, capacidades físicas, valores humanos e recursos das pessoas, de um modo geral, em termos do desenvolvimento global da personalidade. Foi realizada uma entrevista, um inquérito e uma observação do tempo de jogo dos alunos do primeiro ciclo e verificou-se que os alunos preferem o ensino do xadrez através dos jogos. O objectivo era propor um sistema de jogos para familiarizar os alunos com o xadrez no primeiro ciclo, o qual foi estruturado com base na realidade e objetividade, com base nos preceitos mais atuais sobre o tema em questão. Após a aplicação, os resultados foram favoráveis em termos do ensino do xadrez.

Palavras-chave: xadrez; sistema de jogos.

INTRODUCCIÓN

Enseñar a pensar es la finalidad básica de la pedagogía y de todos los buenos sistemas de enseñanza. Mediante el ajedrez se puede lograr el medio ideal para la concreción de esos objetivos. El ajedrez constituye un entretenimiento noble del intelecto, un objeto cultural, una ciencia con innumerables facetas por descubrir, tiene un enorme potencial educativo y formativo, puede actuar como canalizador de un importante número de aspectos de carácter psicológico, ayuda a dimensionar la voluntad y constancia como elemento de formación; es un instrumento eficaz en la educación de la personalidad.

Es por ello que, varios autores afirman como:

"el estudio sistemático del ajedrez contribuye a la formación integral del individuo en diez áreas básicas, a saber: la recreativa, la deportiva, la intelectual, la cultural, la ética, la estética, la instrumental, la emocional, la preventiva y de salud social" (Blanco. U. p. 25, 2004).

"El ajedrez dentro del deporte y la Educación Física es una herramienta eficaz para enseñar a pensar lógicamente, que los niños apasionados por este deporte estudian muy bien en la escuela, ingresan a la universidad sin ningún problema y hacen una excelente carrera" (Cortés. p. 36, 2009).

"El ajedrez es un arte y deporte mental; es un juego racional donde cada jugador decide el movimiento de sus piezas" (Darwin. 12, 2012).



El autor del presente trabajo considera que el ajedrez es una actividad en que reflexión, paciencia, concentración y serenidad se ponen en práctica. Un mayor conocimiento sobre la enseñanza del ajedrez permite a los estudiantes potenciar sus habilidades y descubrirlas por medio de su práctica. Por ser un juego, este se hace atractivo, entonces se logra que el estudiante aprenda jugando, al mismo tiempo que interactúe y fortalezca una serie de valores positivos, así como su autoestima.

Es este deporte una materia interminable. Los muchos siglos transcurridos desde que se movió la primera pieza no han hecho decaer el interés y la pasión que despierta hoy más que nunca en todos los confines. Son muchas las ventajas que trae la práctica del mismo y no por ser un juego debe considerarse sin trascendencia, mucho menos en los niños, pues lo que ellos aprendan del ajedrez será decisivo en sus vidas. Hace miles de años Platón ya mencionaba la importancia del juego en los niños, considerándolo el factor determinante en la formación del ciudadano.

El autor considera que el Programa de Masificación del ajedrez en Cuba fue, en su momento, una herramienta fundamental en el desarrollo integral de la personalidad; con el incremento del contenido docente y las clases televisadas, se ha limitado el desarrollo de este juego dentro del horario docente, quedando solamente en el deporte participativo. A pesar de su importancia, se necesita de un comienzo con acciones que estimulen y logren la familiarización como elemento inicial, de una sólida orientación vocacional hacia el juego ciencia.

Este interesante tema del desarrollo intelectual del educando y la enseñanza del ajedrez en las escuelas ha sido abordado por destacados investigadores entre los que resaltan: **Djakow, Petrowski y Rudik (1925)** y **Blanco, (2004)**, donde se aprecia que prestan especial atención a sus estrategias de enseñanza, desarrollo del juego, su táctica y otros empeños; pero se considera que, para lograr una verdadera motivación y sistematización hacia el ajedrez, es necesario la iniciación y el acercamiento del juego ciencia con otras variantes de enseñanza. Es por ello que, ofertar la familiarización del juego del ajedrez, desde una perspectiva más amena, podría lograr mayor aceptación para su iniciación, interés, constituyendo este el fin que se propone en el trabajo.

Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo.

El juego como expresión vital de la infancia, como instrumento educativo formativo, recreativo, debe estar presente en toda caracterización que se haga del niño como aspecto importante para ser y desarrollarse. Si jugar es aprender, el juego debe aparecer u ocupar un importante lugar dentro de la clase de Educación Física.

Etimológicamente el juego viene de *Jocue* que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo y *Ledus*: que es el acto de jugar.



La Real Academia de la Lengua Española (RAE) lo define como:

"la acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definido ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio".

Desde el punto de vista fisiológico es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo, cuando un niño se encuentra enfermo no pierde el interés por el juego y el mismo sigue jugando.

Desde el punto de vista psicológico es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función especial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás **Gutenberg (1994)**.

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Desde el punto de vista sociológico se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas **Huizinga, J., Homo L., (1972)**.

Además, dicho autor asume el juego como:

"(...) una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria".

La definición descrita abarca los elementos esenciales del juego: la asume como una actividad, por tanto, implícitamente la considera como un sistema de acciones y que tiene su propia estructura, parte de la motivación intrínseca del sujeto que quiere jugar de hecho. Nadie puede realmente jugar, si no está interesado en esta actividad; se reconoce que tiene un fin en sí mismo y, por último, precisa que los que juegan, vivencian momentos de atención y alta complejidad, dado que tienen que vencer obstáculos, superar barreras, cumplir mandatos o reglas, oponerse a rivales y que todo esto les proporciona una oportunidad de desarrollo.

Relacionado con este tema de los juegos en Educación Primaria, se ha investigado sistemáticamente, sobre todo, en estos últimos cinco años. Realizando una revisión de artículos científicos sobre los juegos, se plantea que varios de los autores han abordado esta temática desde dimensiones diferentes, ya sea desde la educación inclusiva, desde los juegos populares y tradicionales para potenciar el aprendizaje del ajedrez en la clase de Educación Física, para el aprendizaje de las matemáticas mediante el juego digital, asociados a conflictos motores y, entre otros temas, el juego asociado a relaciones proyectivas. (**Rodríguez Fernández, J, y otros, 2015; De Ocariz Granja, U. S., & Burgués, P. L., 2015; Cadavid, J. M., 2016; Díaz, V. M., & Requena, B. E. S., 2016; Giménez Fuentes-Guerra, F. J., & Díaz Trillo, M., 2016; Vindel, I. M. F., 2017; Breda, T. V., 2017; Rodríguez, V. L. O., Torres, a. Y. R., &**



Aguilar, C. C., 2018; Sáez de Ocariz Granja, U., et al., 2018 y Patón, R. N., et al., 2018).

El autor del trabajo comparte la conceptualización sobre el juego, asumida por Villalón (García, G. p. 1986. p. 29), al considerar que este es:

"una actividad voluntaria que se realiza a partir de la selección y decisión de los que en él van a participar, con reglas que canalizan su dinámica, que son escogidas, aprobadas y cumplidas por todos; donde los jugadores se sienten y actúan asumiendo nuevos roles, a partir de la connotación que para ellos tiene el juego y por el contenido y funciones que representan en el mismo, que los hace sentir como si fuera otro, por lo que su comportamiento es de manera muy especial".

El autor asume la concepción de **Vygotsky, (1981)** que permite plantear que la enseñanza y la educación conducen y guían el desarrollo psíquico, siendo la familiarización con el ajedrez una vía óptima para potenciar el desarrollo de la personalidad del escolar en la dimensión cognitiva, donde la escuela, comunidad y familia constituyen los elementos fundamentales para su desarrollo.

Al realizar un balance de las deficiencias encontradas en el estudio exploratorio, el autor de este trabajo determina que existen carencias teórico- metodológicas respecto a la utilización de los juegos para fortalecer en el aprendizaje del ajedrez en la enseñanza primaria, por lo que se traza el siguiente objetivo proponer un sistema de juegos para familiarizar a los estudiantes de primer ciclo con la enseñanza del ajedrez.

MATERIAL Y MÉTODOS

En vías de realizar una caracterización en el objeto de estudio, se determina como población 20 maestros de cinco escuelas primarias del municipio Pinar del Río para una muestra de 15 maestros, quienes reciben la información necesaria para llevar a cabo esta investigación.

Para conocer el estado actual sobre la capacitación de los maestros en torno a los juegos relacionados con la enseñanza del ajedrez, se realiza un diagnóstico basado en la implementación de una guía de observación, un grupo de encuestas y entrevistas.

Con la observación, el autor se dirige a investigar la situación de los maestros en estudio, sobre la base de los siguientes indicadores:

- Dirige la actividad pedagógica de forma adecuada.
- Posibilita la formación de los valores en los escolares
- Organiza los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje (contenido, objetivo, forma, métodos, medios y evaluación).
- Realiza acciones para el trabajo independiente y la integración socio-cultural de sus escolares.
- Manifiesta el enfoque inter y transdisciplinarios en la ejecución de los contenidos de su clase.
- Ejecuta estrategias para la atención a las diferencias individuales.



- Organiza mapas conceptuales para la construcción de definiciones.
- Orienta proyectos de investigación para la búsqueda de soluciones a problemas profesionales.
- Elabora ejercicios o tareas vinculadas con los contenidos de la vida.
- Emplea y/o crea técnicas de dinámica grupal para la activación del aprendizaje.
- Realiza tareas docentes que relacionen a los escolares con la responsabilidad ante el trabajo, la profesión y la sociedad.
- Establece un clima afectivo favorable para el desarrollo de la comunicación entre los escolares y de estos con los maestros.

La encuesta (para maestros y directivos) se aplica para valorar el estado del conocimiento acerca del juego, el ajedrez y la didáctica para la calidad del desempeño pedagógico de los maestros primarios. Dicho instrumento se elaboró atendiendo a los indicadores que a continuación se describen:

- Nivel de conocimiento sobre los componentes de la didáctica.
- Nivel de conocimiento sobre los componentes en la enseñanza del ajedrez.
- Nivel de conocimiento sobre el juego escolar.
- Conocimiento sobre la capacitación para instrumentar el juego en función de mejorar la calidad de las clases.

La entrevista (para maestros) se elabora con el objetivo de valorar el estado del conocimiento acerca del juego, el ajedrez y la didáctica para la calidad del desempeño pedagógico. Los indicadores mediante los cuales se basa este estudio son los siguientes:

- Conocimiento sobre los componentes de la didáctica en general.
- Orientación de los juegos de forma oral y escrita durante la clase.
- Desarrollo de los valores propios de la actividad pedagógica que se logran desde las actividades de capacitación.

La revisión documental se pone en práctica para valorar el estado de la formación permanente y continuada de los maestros primarios, en función del desarrollo de la enseñanza del ajedrez mediante el juego.

Esta revisión se aplica al plan de superación individual, al programa de formación de pregrado, a las normativas del marco legal de la capacitación, a los compromisos individuales de trabajo de los maestros primarios, a los certificados de evaluación y al programa y orientaciones metodológicas de la educación física para los grados del primer ciclo de la educación primaria.

Entre los criterios que se toman en consideración aparecen los siguientes:

- Identificación de la formación (capacitación) relacionada con el juego y la enseñanza del ajedrez.
- Valoración de la correspondencia entre los planes, programas, convenios y estrategias de trabajo con la necesidad de la capacitación sobre los juegos en la enseñanza del ajedrez.
- Valoración de los problemas identificados en la evaluación del maestro, relacionados con la didáctica, el juego y la enseñanza del ajedrez.



RESULTADOS

De forma sintetizada, estos métodos ayudaron al investigador a focalizar las siguientes fortalezas y debilidades:

Fortalezas:

1. Existencia de turnos de juegos en la semana.
2. Los maestros reconocen el papel del juego en el desarrollo de las potencialidades educativas en el escolar primario.
3. Los maestros reconocen que el ajedrez puede introducirse como un juego necesario por las potencialidades que brinda en el desarrollo de la personalidad.

Debilidades:

1. Insuficiente preparación de los maestros del primer ciclo en función del turno de juego en las actividades programadas en el plan metodológico en la escuela.
2. No siempre se conciben en los planes individuales de los maestros del primer ciclo acciones dirigidas a la capacitación acerca de temas referidos a su cultura lúdica.
3. Insuficiencias en los métodos para la planificación y desarrollo en la dirección de los tipos de juegos a emplear en el turno de juego.
4. Insuficiencias en el empleo de juegos variados para aprender contenidos de las asignaturas del ciclo.
5. Limitaciones respecto a los valores propios que emanan de los juegos didácticos.
6. Dificultades en la evaluación como resultado y como proceso, en función de motivar a los estudiantes en el desarrollo de los juegos.

Al analizar este inventario de fortalezas y debilidades, el autor se siente motivado al tratar de fortalecer estas insuficiencias presentadas, centra su estudio en el desarrollo de la capacitación. A continuación, se mostrarán las características fundamentales de la propuesta, así como los resultados preliminares:

Fundamentación de la propuesta

Se ha comprobado que el ajedrez escolar hace que las personas, que participan en él, tengan un desempeño más satisfactorio porque optimiza su autoestima, enriquece su intelecto y los compromete socialmente.

Esta afirmación se basa en que el ajedrez, como elemento cultural y deportivo, promovido en las escuelas, permite un mejor niño. En esta formación, el ajedrez se convierte en un instrumento que estimula una serie de habilidades cognitivas y emocionales, por tanto, debe ser considerado un recurso pedagógico útil para el desarrollo de nuestra sociedad.



Se parte del principio que el ajedrez debe ser considerado patrimonio cultural de la humanidad y, por tanto, su conocimiento, un derecho inalienable de las nuevas generaciones. Esta prédica y el trabajo permanente a favor de la incorporación del ajedrez a las escuelas se han convertido, con el transcurrir del tiempo, en una causa. En este sentido, **Blanco U., (1998)**, señala que:

"Entendemos que la causa ajedrecística y, en particular la del ajedrez escolar, es una buena causa, una causa noble".

Es por ello que, esta causa se difunda y alcance a todos los niveles escolarizados de nuestra sociedad, es necesaria la participación activa y crítica del docente o masificador del proceso enseñanza-aprendizaje del ajedrez. Precisamente, el docente es el llamado a llevar adelante esta gran misión porque es quien está mejor habilitado para:

- Concebir la educación como búsqueda constante de respuestas a la existencia vital.
- Desarrollar habilidades y destrezas para procesar, analizar, interpretar y presentar información.
- Valorar la cultura, el deporte y la recreación como derechos inalienables del individuo.
- Concebir al ajedrez como medio de promoción de mejores ciudadanos.

El autor asume criterios del profesor **Laplaza, Jorge. (1995)**, cuando expresa: "en general deseamos".

- Que los niños, a través del aprendizaje del ajedrez, sistemático y programado, descubran sus habilidades intelectuales.
- Que aprendan a aceptar que no todas las actividades de recreación y juego se satisfacen con el deporte de fuerza o actividad física ni tampoco con los muy frecuentemente alienantes, pasatiempos electrónicos.
- Que el ajedrez, por su arraigo cultural e inserción en todo el mundo, les abra una visión más amplia de sus posibilidades.
- Que aprendan a transferir habilidades adquiridas en el juego a todos los dominios en que se encuadren sus progresos y motivaciones.
- Que encuentren en el método de estudio del juego las enseñanzas de conductas que a veces faltan en el desarrollo curricular de las escuelas.
- Que, por comprender su propio valor medible en el deporte, logren la valiosa autoconfianza que propicia el superar dificultades en todas sus actividades".

El autor coincide con los criterios anteriormente planteados, pero considera que, para una mayor efectividad en la familiarización con el ajedrez, debe comenzar por el estudio de las características del tablero y la dinámica de las piezas pues constituyen la base de cualquier elemento nuevo que se vaya a aprender en este deporte. Todo este proceso es imprescindible hacerlo extensivo desde las más tempranas edades.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta se fundamenta en la teoría de avance: la pedagogía de aventura y algunos de sus preceptos en su organización y puesta en práctica con la finalidad de lograr los resultados esperados. Desde esta perspectiva, el masificador plantea y ayuda en la solución de los problemas declarados con anterioridad. En este caso, el juego, por su carácter motivador, hace que el niño asuma la decisión que lo lleva a familiarizarse con el ajedrez.



En la organización de esta propuesta, se toman como elementos rectores los siguientes pasos para la aplicación, en la familiarización con el ajedrez, de manera tal que estas actividades se reflejen en los juegos propuestos:

1. Actividades de iniciación.
2. Actividades de desinhibición.
3. Actividades de comunicación.
4. Actividades de confianza y adaptación.
5. Actividades para encontrar decisiones y resolver problemas.
6. Actividades de responsabilidad civil.
7. Actividades de responsabilidad personal.

Además, el sistema de juegos tiene en cuenta las indicaciones metodológicas para el ajedrez en las escuelas (curso: 2005-2006) del Instituto Superior Latinoamericano de ajedrez- (ISLA).

Retomando los antecedentes teóricos abordados en sus diferentes contextos y teniendo como paradigma la pedagogía de aventura, así como el juego y sus potencialidades lúdicas, además que desde esta perspectiva el masificador es un ente que plantea y ayuda en la solución de los problemas, el juego por su carácter motivador y coherente, el participante de este asume decisiones que lo conllevan a un proceso de familiarización con el objeto central de estos problemas; en este caso, es importante el juego de ajedrez.

Sistema de juegos para la familiarización de los estudiantes con el ajedrez

Objetivo general de la propuesta: familiarizar con los elementos que rigen el juego de ajedrez a los estudiantes del primer ciclo, a través de juegos organizados en la clase de juego en la escuela.

Juego # 1. Actividad de iniciación

Nombre: Diseña y construye tu tablero mural y piezas del mismo, de forma creativa.

Objetivo: lograr la confección de tableros-murales para utilizarlos en las áreas de la Circunscripción, apoyándose en la participación de todos los integrantes del equipo.

Desarrollo: esta actividad se realiza con tres equipos donde cada uno de ellos tendrá los materiales asignados para la confección de los tableros de ajedrez. Para ello, el técnico les presentará un tablero mural modelo para que les sirva de guía y se les orienta que, para la confección del mismo, deben tener en cuenta:

- El tablero debe medir 1.50 cm., por cada lado. Ubicación de las columnas teniendo en cuenta letras del alfabeto.
- Ubicación de las filas teniendo en cuenta los números del uno al ocho.
- El tamaño de las piezas debe ser proporcional a las dimensiones de las casillas del tablero.



Deben confeccionar un juego de piezas blancas y otro de piezas negras, constituido cada uno por dos torres, dos alfiles, dos caballos, dos damas, reyes y ocho peones por cada bando.

Materiales: se utilizará cartulina, pincel, plumón, tempera, papel, pegamento y tijera.

Evaluación: al final de la actividad, el técnico, con la opinión del colectivo, designa el equipo ganador a partir de la creatividad mostrada en la confección del mural.

Juego # 2. Actividades de desinhibición

Nombre: Tiro de valor.

Objetivo: colocar las piezas de ajedrez lo más rápido posible, teniendo en cuenta el valor absoluto de las piezas, auxiliándose de dos dados.

Desarrollo: esta actividad se realizará en pareja, donde cada miembro tendrá un juego de ajedrez.

Se tirarán los dados y se colocarán las piezas en correspondencia con la numeración que aparece en el tiro, teniendo en cuenta el valor absoluto de las piezas; por ejemplo:

- Tiro de 1 x 1, se colocarán dos peones.
- Tiro de 1 x 2, 1 x 4 se repetirá el tiro.
- Tiro de 1 x 3, se colocarán un peón y una de las siguientes variantes: alfil/caballo, alfil/alfil, caballo/caballo.
- Tiro de 1 x 5, se colocarán 1 peón y una torre.
- Tiro donde aparezca un dos, se repetirá el tiro.
- Tiro de 3 x 3, se colocarán una de las siguientes opciones: alfil y caballo; dos alfiles; dos caballos.
- Si el tiro es de 4 x 5, se coloca la dama por tener esta un valor de nueve puntos.
- Si el tiro es de cuatro con otra opción, se repetirá.
- Si el tiro es de 5 x 5, se colocarán las dos torres.
- Si el tiro tiene un seis, se ubicará al rey y la otra pieza será en correspondencia con el número que salga, teniendo en cuenta las excepciones vistas.

Variante del juego: Tiro de valor.

Desarrollo: esta actividad se realizará con tres equipos, donde cada uno tendrá un juego. Los mismos estarán integrados por 10 miembros; se colocarán en forma de círculo; cada uno desarrollará su tiro con dados, realizando la colocación correspondiente.

Materiales: tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, dados de números.

Evaluación: gana el equipo que primero coloque, de forma correcta, las piezas según las indicaciones dadas.



Juego # 3. Actividades de confianza y adaptación

Nombre: Los dados y las figuras del ajedrez.

Objetivo: colocar las piezas del ajedrez en el sitio que corresponde en el tablero, demostrando el movimiento y captura que le corresponde, auxiliándose de los dados.

Desarrollo: esta actividad se realizará con tres equipos.

Para ello, se orienta:

Los participantes forman un círculo.

Se les entrega un dado con las figuras del ajedrez.

Un integrante del equipo lanzará el dado y la pieza que salga es la que el niño(a) tomará de una caja situada en el centro del círculo donde están las piezas, colocándolas en el tablero, en el sitio apropiado, demostrando el movimiento y captura que le corresponde.

Materiales: tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, caja, dados pintados.

Evaluación: gana el equipo que demuestre correctamente el movimiento y captura de las piezas en los tiros correspondientes.

Juego # 4. Actividades de comunicación

Nombre: Juego de los dardos.

Objetivo: lograr que cada miembro del equipo resuelva la solución problemática lo más rápido posible.

Desarrollo: esta actividad se realizará con tres equipos, utilizando un tablero mural de ajedrez para lo que se tendrá en cuenta:

En cada casilla aparece una tarjeta con las siguientes órdenes: colocación de las piezas, movimiento y captura, aperturas, jaque mate en dos jugadas, finales, historia del ajedrez.

Al realizar el tiro, el ejecutor debe situarse a dos metros del tablero mural.

Se utilizará un tablero de ajedrez con piezas para realizar el ejercicio. Cada integrante del equipo, cuando le corresponda, tira el dardo hacia el tablero y el mismo dará respuesta a la situación que parece en la tarjeta.

Materiales: tablero de ajedrez con sus piezas, tablero mural, tarjetas, dardo.

Evaluación: se considera ganador el equipo que realice correctamente la solución problemática con mayor rapidez.



Juego # 5. Actividades de confianza y adaptación

Nombre: Rapidez de colocación de notación algebraica.

Objetivo: lograr que cada integrante se familiarice con el sistema de notación algebraico utilizado en el ajedrez.

Desarrollo: se realizará una competencia entre tres equipos y se procede:

Cada integrante, al sonido del silbato, saldrá corriendo hacia una caja con tarjetas.

El integrante colocará las piezas según la posición que se le indica en la tarjeta, teniendo en cuenta el sistema algebraico y regresará al punto de partida.

La distancia a recorrer es de ocho a diez metros.

Evaluación: ganará el equipo que primero termine con las soluciones correctas.

Materiales: tablero de ajedrez, piezas de ajedrez, silbato y caja.

Evaluación: gana el equipo que culmine primero la colocación correcta de las posiciones dadas por el sistema algebraico.

Juego # 6. Actividades de responsabilidad personal

Nombre: Yo tengo un juego de ajedrez.

Objetivo: realizar los diferentes movimientos de las piezas a través del ajedrez corporal.

Desarrollo: esta actividad comienza con una narración "Yo tengo un juego de ajedrez" donde viven una reina con su rey, el alfil con su torre y el caballo con su peón.

Se les plantea a los participantes que cada vez que se nombre una pieza, ellos representarán con su cuerpo los movimientos correspondientes a cada una de ellas:

Reina: mueve todo su cuerpo en diferentes direcciones.

Rey: se mueve hacia arriba y hacia abajo.

Torre y el alfil: se mueven en forma diagonal, hacia delante y de un lado a otro.

Caballo: se mueve trotando.

Peón: se mueve hacia delante.

Además, se pintará un tablero gigante en el área donde se realiza la actividad.

Materiales: se utilizará cartulina, pincel, plumón, pintura, temperas y colores.



Evaluación: gana el equipo que demuestre correctamente los movimientos de una forma más creativa.

Juego # 7. Actividades de responsabilidad civil

Nombre: Escoge tu pieza preferida.

Objetivo: realizar los diferentes movimientos y captura de las piezas en un tablero gigante.

Desarrollo: esta actividad se realizará con tres equipos y se procede de la siguiente forma:

A cada miembro del equipo, se le entrega una pieza del ajedrez. Se le orienta que debe imitar la pieza entregada a través de sus movimientos corporales y, a la vez, realizar la captura en el tablero gigante de ajedrez.

Se les entregará a los niños y niñas una cartulina para pintar las diferentes piezas.

Materiales: se utilizará cartulina, pincel, plumón, pintura, temperas y colores.

Evaluación: gana el equipo que demuestre correctamente el movimiento y captura de las piezas mediante el ajedrez corporal.

Observación general: todas estas actividades se realizan con conocimientos previos que poseen los alumnos sobre el juego de ajedrez.

Resultados preliminares de la propuesta

- La utilización del turno de juego en el primer ciclo para la enseñanza del ajedrez constituye una vía novedosa para la formación integral de la personalidad de los estudiantes.
- Profundizar en la preparación de los maestros para el buen desarrollo del turno de juego para el aprendizaje del ajedrez en los estudiantes.
- Los estudiantes se encuentran motivados con la enseñanza del ajedrez a través del juego.
- La dirección del centro se muestra interesada con la aplicación de los juegos relacionados con el ajedrez por lo que representa este en la formación del estudiante.

De forma conclusiva, se plantea que la funcionalidad de la escuela y el aprendizaje de los estudiantes dependen, en grado sumo, de la creatividad con que se proyecte el proceso pedagógico; de ello, va a depender que se convierta en un templo de dedicación, amor, entrega, sabiduría y devoción por la labor que se realiza.

Se evidencia, en el diagnóstico realizado, que los escolares del primer ciclo sienten motivación por la práctica del ajedrez y se carece de un sistema de juego en la escuela "*José Antonio Echevarría*". En tal sentido, este trabajo está encaminado a fomentar el gusto por el ajedrez, a la apropiación conceptual de su dinámica y a lograr la masificación del mismo como elemento formativo y desarrollador en el aprendizaje escolar. Luego de la aplicación del sistema de juegos para la



familiarización con el ajedrez y el análisis de los resultados obtenidos, se constató la efectividad en el proceso de enseñanza y la motivación a la práctica de este deporte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, Uvecio (2004). *Fundamentos del Ajedrez Escolar*. Caracas, República de Venezuela. pp.36.
- Breda, T. V. (2017). La Construcción De Las Relaciones Proyectivas en el juego "Puntos de Vista". *Anekumene*, (14), 56-65. Recuperado de: https://www.academia.edu/37635836/La_construcci%C3%B3n_de_las_relaciones_proyectivas_en_el_juego_Puntos_de_Vista_
- Cadavid, J. M. (2016). El Rol del Juego Digital en el Aprendizaje de las Matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-52. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2733/273349183004.pdf>
- Cortes García, G., (2009). "Ajedrez y Psicología". La Habana, Cuba. Editorial Pueblos y Deportes, p. 145.
- Ramírez, D., Batista Zaldivar, M., & Bueno, L. (2012). Metodología para la masificación del ajedrez en las comunidades urbanas. *EFDeportes.com, Revista Digital.*, 17(174), 1-5. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/339841476_Metodologia_para_la_masificacion_del_ajedrez_en_las_comunidades_urbanas
- De Ocáriz Granja, U. S., & Burgués, P. L. (2015). Estudio de los Conflictos en el Juego en Educación Física en Primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(57), 29-44. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista57/artestudio555.htm>
- Díaz, V. M., & Requena, B. E. S. (2016). *Innovando en el aula de Educación Primaria con GT 6*. Innoeduca: international journal of technology and educational innovation, 2(1), 13-19. Recuperado de: <http://www.revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/1061>
- Djakow, Petrowski y Rudik. (1925). *Factores del Talento Ajedrecístico en Grandes Maestros*. Moscú, Editorial: Moscú, URSS.
- Villalón García, G. (2006). *La Lúdica, la escuela y la formación del educador*. Editorial Pueblo y Educación La Habana, Cuba. Recuperado de <https://isbn.cloud/9789591313867/la-ludica-la-escuela-y-la-formacion-del-educador/>
- Javier, G. F.-G., Francisco, & Manuel, D. T. (2016). *DICCIONARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva p 245. ISBN: 978-84-16872-89-3. Recuperado de https://books.google.com/cu/books/about/DICCIONARIO_DE_EDUCACION_FISICA_EN_PRIMARIA.html?id=B7k_DQAAQBAJ&redir_esc=y



- Gutemberg, E. (1994). *Planificación Social y Gestión De La Comunidad*. Madrid: ed. Popular.
- ISLA. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez, (2005). *Indicaciones metodológicas de ajedrez en las escuelas primarias curso 2005/06.*, Ciudad Habana, Cuba.
- Laplaza, Jorge. (1995). *¿Qué Queremos con el Ajedrez para los Niños? El ajedrez como herramienta educativa del siglo XXI. Escuela internacional de educación física y deporte. Folleto de teoría y práctica de los juegos material referativo de apoyo a la docencia.*
- Patón, R. N., Ferreira, B. R., & García, J. M. G. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (34), 14-18. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/58803>
- Rodríguez Fernández, J., Pazos Couto, J. M., & Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis*, 1(1), 53-74. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4942271>
- Rodríguez, V. L. O., Torres, a. Y. R., & Aguilar, C. C. (2018). Alternativa de juegos para potenciar el aprendizaje del ajedrez en la clase de educación física (original). *Revista científica olimpia*, 15(51), 14-26. Recuperado de: <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/505>
- Sáez de Ocariz Granja, U., Lavega i Burgués, P., March Llanes, J., & Serna Bardavío, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en educación primaria. *Universitas Psychologica*, 2018, vol. 17, núm. 5, p. 1-13. Recuperado de: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/17060>
- Vindel, I. M. F. (2017). La inclusión del juego. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1). 1-14p. Recuperado de: <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/165>
- Vygostky, I.S., (1981). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación, C. Habana.



Conflicto de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.
Copyright (c) 2020 Rolando Díaz

