



**Universidad
de Holguín**

FACULTAD
CULTURA FÍSICA Y DEPORTE

**JUEGOS DIDÁCTICOS, VIA DE APRENDIZAJE DEL
AJEDREZ EN NIÑOS DE 9 Y 10 AÑOS.**

**TRABAJO DE DIPLOMA PRESENTADO EN OPCIÓN
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA Y DEPORTE**

Autor: Jaime Clavero Expósito

Tutora: MSc. Haydee María Reyes Joa. Profesor Asistente

Cotutor: Lic.: Mario Rodríguez Romero

HOLGUÍN 2020

“Masificar el ajedrez,...colocaría a este país

con mucha más capacidad de pensar,

más eficientes, es como saber

una asignatura básica”

Fidel Castro Ruz



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis queridos padres por la gran dedicación que han tenido conmigo, a toda mi familia y a todo aquel que de una forma u otra han hecho posible la realización de este trabajo, y que haya llegado a este nivel de enseñanza, además a todos mis compañeros de estudios.

A todos muchas gracias.



AGRADECIMIENTO

A mis padres por permitirme la vida, a mi hermano y demás familiares, a mis compañeros de estudio, a mis tutores MSc. Haydee María Reyes Joa y Lic. Mario Rodríguez Romero, a la Revolución por darme la oportunidad de poder estudiar esta hermosa especialidad.

Muchas gracias.



SÍNTESIS

La presente investigación titulada: Juegos didácticos, vía para el aprendizaje del Ajedrez en los niños de 9 y 10 años. La misma se realizó en el Seminternado Mártires del 9 de Abril de la comunidad de Estrada municipio Urbano Noris. En el periodo comprendido de octubre a febrero. El mismo tiene como objetivo: Elaborar juegos didácticos que permitan favorecer la adquisición de conocimiento como parte del programa de masificación, para su desarrollo se utilizaron métodos teóricos en lo que se encuentran, histórico- lógico, analítico – sintético, inducción – deducción, entre los métodos empíricos se encontraron: la observación y la encuesta, dentro de los estadísticos matemáticos se pueden apreciar el cálculo porcentual como procedimiento y el estadístico descriptivo. Aportando una propuesta de juegos didácticos que favorecen la motivación por el aprendizaje del Ajedrez en los niños.

	ÍNDICE.	
	CONTENIDO	Pág.

	INTRODUCCIÓN -----	1
	FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA -----	3
	PROBLEMA CIENTÍFICO -----	3
	OBJETIVO -----	4
	HIPÓTESIS -----	4
	TAREAS CIENTÍFICAS -----	4
	MÉTODOS -----	4
	POBLACIÓN -----	5
	RESULTADOS A ESPERAR -----	5
	DESARROLLO -----	6
	FUNDAMENTOS TEORICOS -----	6
	FUNDAMENTO DE LA ELABORACIÓN DEL MODELO PROPUESTO.-	8
	PROPUESTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS -----	9
	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS -----	14
	CONCLUSIONES -----	17
	RECOMENDACIONES -----	17
	BIBLIOGRAFÍA -----	
	ANEXOS -----	

Introducción

La educación en nuestros días es escenario de grandes transformaciones, en busca de un proceso docente-educativo de excelencia con el fin de perfeccionar el trabajo con los estudiantes para obtener un modelo que se corresponda cada vez más con la igualdad social, la justicia plena y las necesidades morales y culturales que nuestro pueblo se ha propuesto crear. La escuela es la encargada de esta transformación del hombre nuevo, dotándolo de una cultura general Integral que le permita estar plenamente identificado con su patria, conocer y entender el pasado y enfrentar su vida presente, y su preparación futura para que garantice la continuidad de la obra de la Revolución. Los docentes en este sentido tenemos el compromiso de realizar un arduo trabajo en aras de contribuir a desarrollar esta cultura general integral en los estudiantes; por tal motivo, debemos ser incansables investigadores, capaces de ejercer nuestra profesión como lo exige los tiempos actuales y estar al tanto de los cambios que operan a nuestro alrededor, debemos tomar el conocimiento de todo tipo de fuente de información para estar en condiciones de dotar a los estudiantes de conocimientos novedosos y actualizados.

Dentro de estas nuevas transformaciones del Sistema Nacional de Educación se inserta un nuevo Proceso de Masificación del Ajedrez, que constituye una continuación del programa de la Revolución, para aprovechar las bondades de este juego en el desarrollo mental de los niños.

El ajedrez en el aula, por sus características, lo podemos convertir en una herramienta en el proceso de aprendizaje de otras materias y en la formación de valores.

El Ajedrez representa una lucha de ideas, una batalla intelectual entre dos bandos, que pueden crear con sus jugadas verdaderas obras de artes. Por su carácter lúdico y formativo, es un juego muy recomendable para los niños en edad escolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para la vida adulta. Asimismo, desarrolla la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración.

Además, y gracias a su poder pedagógico, favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad, habitúa al análisis y a la toma de decisiones.

Para algunos, este juego se ha convertido en una profesión, desde que los organismos oficiales de Ajedrez elaboran reglas fijas y organizan competencias a nivel nacional e internacional, que le otorgan la condición de deporte.

El juego ciencia, contrariamente a lo que pueda parecer, no es tan sólo un juego para personas muy inteligentes, porque con una capacidad normal, dedicación, práctica y mucha afición se puede llegar a ser un buen jugador. Los ajedrecistas forman una gran familia, tal y como proclama el lema de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE): "Gens una sumus"; expresando la unidad de todos aquellos que aman este excepcional juego.

El ajedrez, ya sea juego, deporte o arte, es, en definitiva, una práctica muy recomendable a cualquier edad, sea cual sea la condición física del practicante, y constituye una fuente de diversión inagotable que acompañará a quien lo desee toda su vida.

No es un secreto para nadie que a pesar de la gran preocupación de nuestro sistema de educación es necesario seguir desarrollando la práctica del bien llamado Juego Ciencia, el ajedrez; el cual antes del triunfo de la Revolución era practicado mayoritariamente por la burguesía, personas adineradas y de clase media en cierta medida, de ahí el interés que deben tener en cuenta los profesores para favorecer el desarrollo hacia la práctica del mismo, pues no debemos olvidar que el ajedrez forma una personalidad más creativa, madura, analizadora, desarrolla el hábito de utilizar la inteligencia, fortalece la voluntad y es un medio eficaz para la educación y la formación del intelecto del hombre. Por tanto se deben buscar alternativas que sean las más asequibles.

Cuando se aprende a jugar el ajedrez, cuando nos adentramos en sus secretos como juegos de opciones y de variantes, sin apenas percibirlo vamos modificando nuestra actitud para enfrentar los problemas que nos plantea la vida cotidiana.

La comunidad de Estrada se encuentra ubicada en el Consejo Popular San Francisco en el municipio de Urbano Noris, esta comunidad fue diagnosticada en el 2001 por el centro nacional de genética donde se realizó un profundo estudio basado en la cantidad de personas con diferentes retrasos mentales. Debido a esta investigación fue diseñado el Seminternado Mártires del 9 de Abril, el cual cuenta con una matrícula de 118 estudiantes y 12 maestros la misma no posee multigrado, posee 12 alumnos incluidos lo que reciben una atención diferenciada por parte de los maestros de cada grado.

Nuestro enfoque de cómo solucionar aquellas situaciones complejas que demandan de un pensamiento flexible y creativo. En un tiempo que exige gran adaptabilidad a los cambios y un aprendizaje permanente, todos sin excepción pueden obtener beneficios y desarrollar cualidades a partir del conocimiento y la práctica del Ajedrez. En el caso particular de esta investigación realizada en la comunidad de Estrada del municipio de Urbano Noris, como parte de una tarea del Proyecto “Ajedrez” y como experiencia tomadas de otras comunidades de nuestra provincia se pudo constatar que en el Seminternado Mártires del 9 de Abril existen insuficiencias en cuanto al nivel de conocimientos con relación a lo que exige el programa de masificación del ajedrez para el cuarto y quinto grado, programa para el cual no existen juegos didácticos que le brinde a los técnicos las vías que favorezcan el aprendizaje de este deporte.

También, se detectó que son escasos los escenarios para la práctica masiva que permitan favorecer el entorno ajedrecístico y que motiven a estos niños hacia un acercamiento a este deporte. De forma general, en la comunidad de Estrada hemos podido constatar, a través de cuestionarios, entrevistas, conversaciones, revisión de programas, pruebas técnicas y visitas a otras comunidades, que las condiciones existentes son insuficientes en todo el proceso de masificación y en el proceso de aprendizaje del juego ciencia en las niños de nueve y diez años; no se realizan todas las acciones necesarias que permitan la masificación de este deporte (torneos, simultáneas, concursos y otras actividades); son insuficientes las bibliografías especializadas existentes; es pobre el empleo del ajedrez como herramienta en la enseñanza de otras materias, acciones educativas en la formación de valores y el

conocimiento de la historia del ajedrez en el mundo, en Cuba, en la Provincia y el Municipio. De ahí que el autor plantea como **situación problemática**:

A pesar de que se conoce que el ajedrez propicia beneficios en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes no existe un interés hacia la práctica de este deporte en los estudiantes del S/I Mártires del 9 de Abril.

Los aspectos planteados permitieron determinar el:

Problema de investigación:

¿Cómo favorecer el aprendizaje del ajedrez en niños de nueve y diez años de edad del Seminternado Mártires del 9 de Abril de la comunidad de Estrada Municipio Urbano Noris?

Para dar solución al presente problema se propone el siguiente:

Objetivo:

Seleccionar juegos didácticos, como parte del programa de masificación del ajedrez, en vía de favorecer el aprendizaje de los niños de nueve y diez años del Seminternado Mártires del 9 de Abril de la comunidad de Estrada Municipio Urbano Noris”.

El autor asume el siguiente presupuesto hipotético:

Hipótesis

Al aplicar juegos didácticos como parte del programa de masificación del ajedrez, favorecerá el aprendizaje del ajedrez en niños de nueve y diez años.

Variables

Variable independiente: al aplicar juegos didácticos

Variable dependiente: favorecerá el aprendizaje del ajedrez

Tareas científicas.

1. Análisis de los fundamentos teóricos y metodológicos del tema objeto de estudio
2. Diagnóstico del estado actual del proceso de aprendizaje del Ajedrez en la escuela
3. Selección de juegos para favorecer el aprendizaje del ajedrez

Métodos

Nivel teórico

Histórico-Lógico: permitió conocer los antecedentes históricos acerca del origen, desarrollo en Cuba del ajedrez, su repercusión en la práctica del mismo y su iniciación en la educación primaria.

Analítico-Sintético: con el objetivo de seleccionar información desde las diferentes fuentes de conocimientos teóricos que responden al problema objeto de estudio.

Inducción-deducción: se empleó con el objetivo de analizar las diferentes dificultades existentes en el aprendizaje del ajedrez.

Empíricos:

Observación: permite constatar los problemas que presentan los alumnos en cuanto a la práctica del ajedrez.

La encuesta: a los profesores con el objetivo de recoger información sobre el criterio acerca de la práctica del ajedrez.

Estadísticos- Matemáticos

Técnica estadística: a través del cálculo porcentual como procedimiento matemático para hacer un estudio de los datos obtenidos inicialmente, permitiendo procesar la información obtenida en el diagnóstico y la encuesta

Población

Para esta investigación se tomó como población los 22 niños de 9 y 10 años del Seminternado Mártires del 9 de abril el cual está ubicado en la comunidad de estrada municipio Urbano Noris.

Edad	Hembras	Varones	Total
9	4	5	9
10	6	7	13
Total	10	12	22

Como se puede apreciar en la tabla se trabajó con la población representada de 10 hembras y 12 varones de 9 y 10 años para un total de 22 niños. De ellos 9 con 9 años y 13 con 10 años.

Resultados a esperar: Se aspira que la propuesta de juegos didácticos favorezca el aprendizaje del ajedrez, aportando así una vía para lograr el incremento de la práctica del ajedrez en los niños de 9 y 10 años del Seminternado Mártires del 9 de abril de la comunidad Estrada del municipio Urbano Noris.

Desarrollo

Epígrafe I. Fundamentos teóricos y metodológicos del tema objeto de estudio

El maestro debe comprender que el juego compensa el cumplimiento responsable y a veces agotador que pueden plantear otros tipos de actividades docentes. Hasta este momento del desarrollo, los conocimientos de los escolares están muy ligados a los objetos y fenómenos concretos, por tanto es necesario que el maestro, conociendo estas características incluya en el desarrollo de sus clases actividades que gradualmente exijan al escolar un determinado nivel de abstracción, lo que constituye una premisa importante para el desarrollo de su pensamiento.

En la educación física es donde comienza la iniciación deportiva, es por ello que hacemos alusión a este proceso:

El concepto de iniciación deportiva ha sido tratado por diferentes autores, cuya formulación se hace necesario precisar a los efectos del alcance de este estudio.

Hasta el momento no existe una definición completa que permita delimitar cuando empieza y culmina la iniciación deportiva. Es necesario considerar cuándo es el momento de iniciación y dónde se termina.

Parece que el proceso de iniciación deportiva tiene antecedentes anteriores al proceso de selección. Estos podrían estar en la familia, la sociedad y los intereses del niño, aunque muy poco desarrollados, y pueden ser influenciados por los medios de difusión, la escuela y el profesor de Educación Física.

Además Blázquez (1986) asume como definición de iniciación deportiva que: desde el punto de vista educativo, dicho proceso, no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica, que teniendo en cuenta las características del niño y los fines a conseguir, va evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada especialidad.

Por su parte Sánchez citado por (Hernández 1998) considera que un individuo está iniciando un deporte cuando es capaz de tener una operatividad básica sobre un

conjunto global de la actividad deportiva, en la situación de juego o competición. Como se aprecia en esta definición el autor destaca el resultado, a partir de la operatividad lograda sobre el conjunto global de la actividad deportiva, en cambio no realiza referencias al proceso en el cual se desarrolla la operatividad básica de la iniciación de un deporte.

También se debe señalar que en el proceso de iniciación, las conductas motrices del niño se deben comenzar a adecuar a la estructura funcional del deporte, elemento a respetar por el profesor para evitar la imitación del juego del adulto y que el niño desarrolle su creatividad.

Hernández (1998) entiende que la iniciación deportiva es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él mismo hasta que es capaz de jugarlo o practicarlo con adecuación a su estructura funcional. Con este planteamiento el autor delimita en qué consiste el proceso de iniciación, dónde empieza y dónde termina. Fundamenta que el proceso de aprendizaje le permite adquirir los requerimientos básicos y la motricidad específica y especializada de un deporte al niño.

Definición que además asume el autor de esta investigación, ya que el proceso de aprendizaje seguido por el niño para la adquisición del conocimiento de algún deporte, es iniciación deportiva, y él mismo es capaz de practicarlo con adecuación a su estructura funcional y así adquirir los elementos básicos del deporte practicado.

El autor de la investigación asume lo planteado por Watson (2008) por considerarla adecuada y pertinente para los fines propuestos en esta parte de la investigación, así entonces se disponen los pasos metodológicos como sigue:

1 - Nombre: Nombre del juego a desarrollar. Debe estar relacionado con el contenido del juego.

2- Objetivo: Debe ser claro y preciso, están encaminados a trabajar habilidades motrices básicas, capacidades físicas, habilidades deportivas y actividades recreativas.

3- Materiales: Todos los implementos a utilizar en el juego, sólo se deben utilizar los necesarios.

4- Participantes: Se tiene en cuenta cantidad, sexo, edad y el grado con el cual se va a trabajar.

5- Organización: Se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo.

6- Diagrama: Es la representación gráfica de todo lo que sucede en el juego. Debe ser lo más explícita y precisa posible.

7- Desarrollo: Es la explicación del juego, esta debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción que debe ser atractiva y dramatizada

8- Reglas: Se va explicar todos los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

9- Variantes: Después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con éstas la introducción de nuevas reglas. La variante consiste en que utilizando el mismo objetivo, se puedan cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc. Los juegos están ubicados específicamente en el grupo de juegos pequeños por sus características, y por la intensidad del movimiento son pasivos y activos. Se elaboraron considerando los elementos básicos del ajedrez (importancia de la práctica del ajedrez, tablero, las piezas, valor y sus movimientos). Son sencillos, modificables teniendo en cuenta las características del grupo, área, contenido y los objetivos propuestos en cada clase.

Epígrafe II. Fundamento de la elaboración del modelo propuesto.

Atendiendo a las características que tiene el deporte de ajedrez, la edad y el grado de los alumnos, es muy importante la práctica de este deporte ya que le aporta muchos beneficios, tanto en la vida profesional, como personal, logrando esta práctica un comportamiento pasivo, elemento muy importante para el desarrollo, de esta actividad, a los adultos encargados de su enseñanza les falta sistematicidad y acudir a técnicas que calarán positivamente en la memoria de estos niños de una forma más motivadora.

Por otra parte se tiene en cuenta que la mayoría de los juegos agrupan la mayor cantidad de estudiantes de un aula actual, y es lo que se quiere lograr este trabajo, son juegos acordes a la edad de los estudiantes, los que ayudan a promover el compañerismo, permiten que el estudiante ocupe su tiempo en cosas provechosas, posibilita al docente su fácil elaboración y generalización, sobre todas las cosas es una manera sana de divertirse.

Por las razones antes expuestas el autor de esta investigación propone, juegos didácticos para lograr una mejor efectividad en el aprendizaje del ajedrez y romper el esquematismo que se ha creado. Es por eso que se plantea la siguiente:

II.1. Propuesta de juegos didácticos:

Consiste en juegos didácticos con el objetivo de favorecer el aprendizaje del ajedrez y a su vez lograr una mayor motivación hacia la práctica del mismo.

- 1-Juego con el dado.
- 2-Adivina adivinador.
- 3-Aprendiendo y jugando.
- 4-El rompecabezas.
- 5-Tablero gigante.
- 6-Versos y juego

Juego 1.

Nombre-Juega con el dado

Tipo de juego-Didáctico.

Materiales-Cartulina y papel color.

Contenido-Movimiento de las piezas.

Duración: 30 minutos.

Objetivo-Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del movimiento de las piezas.

Metodología: El profesor debe hacer un esbozo hablado del juego para lograr un mejor entendimiento del mismo, crear ante todo un estado emocional favorable.

Reglas

1-Se divide en dos el grupo.

2-El juego será competitivo.

3-El estudiante deberá responder según la pieza que caiga cuando tire en el dado, de no ser así se pasara la pregunta al otro equipo

4- Ganará el equipo que más puntos acumule

Explicación general: El juego se realizará con un dado hecho de cartulina que tendrá dibujadas las piezas del ajedrez, el estudiante tira el dado y según la pieza que le caiga responderá con las características y el movimiento de dicha pieza.

Variantes:

1-Se podrán realizar tarjetas con las piezas del ajedrez, se ubican boca abajo, el niño viene y coge una tarjeta y según la pieza que escogió será la pregunta a responder.

2- El profesor también podrá decir una situación de juego y los niños las ubicaran en el tablero.

Juego 2

Nombre: Adivina, adivinador.

Tipo de juego: Didáctico.

Materiales: Papel.

Duración: 30 minutos.

Contenido: -Colocación inicial de las piezas

-Conceptos de jaque y jaque mate

-Captura al paso.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje sobre la colocación inicial de las piezas, el jaque, jaque mate y la captura al paso

Metodología: El profesor debe hacer una explicación del juego para lograr un entendimiento mejor del mismo, crear un estado emocional favorable.

Reglas

-Se divide el grupo en dos equipos.

-El juego será competitivo.

-El estudiante deberá responder la adivinanza rápido, o de no ser así pasará hacia el otro equipo.

-Ganará el equipo que más puntos acumule.

Explicación general

El juego se realizará mediante tarjetas, las mismas tendrán adivinanzas y estarán numeradas, el niño dice un # y esa será la tarjeta que responderá, el equipo que responda más preguntas será el ganador. (Ver adivinanza anexo 1)

Variantes: 1- El profesor dirá una situación de juego relacionada con el objetivo y si lo responde correctamente tendrá derecho a responder la adivinanza.

Juego 3

Nombre: Aprendiendo y jugando.

Tipo de juego: Didáctico.

Materiales: Saeta de madera.

Duración: 30 minutos.

Contenido: Movimiento de las piezas del enroque corto y largo, y sus restricciones.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje en los alumnos que inician el deporte de ajedrez

Metodología: El profesor debe hacer una explicación del juego para lograr un entendimiento mejor del mismo, crear un estado emocional favorable.

Reglas.

1. El profesor realiza las preguntas.
2. Responde la pregunta el estudiante que apunte la saeta.
3. Es obligatorio responder rápido o responde la pregunta otro estudiante que levante la mano
4. El estudiante que responda más preguntas será el ganador.

Explicación general.

El juego se realizará formando un círculo con todos los estudiantes y en el centro de este se dibujara un reloj sin # con una saeta en el centro, se le dará vuelta y el estudiante que apunte responderá la pregunta. (Ver preguntas Anexo2)

Variantes:

- 1- Se escoge un niño y se le vendan los ojos y perseguirá los otros, al que toque responderá la pregunta y será el que persiga.

Juego 4.

Nombre: El rompecabezas.

Tipo de juego: Didácticos.

Materiales: Hojas de papel.

Duración: 30 minutos.

Contenido: Rey ahogado, partidas tablas y anotación de la partida.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del tema tratado.

Metodología: El profesor debe hacer un esbozo hablado del juego para lograr un entendimiento mejor del mismo, crear ante todo un estado emocional favorable.

Reglas:

-Jugarán en tríos

- El juego será competitivo.

-El trío que primero arme completamente el rompecabezas dará una explicación del tema.

Explicación general.

Para realizar estos rompecabezas se necesitará hojas en blanco, se copiará el concepto de cada tema, se recortará por palabras y el equipo tendrá que armar el concepto que le pide el profesor, los estudiantes deberán estar concentrados y actuar con rapidez, ya que el juego será de forma competitiva. (Ver anexo 3)

Variante:

1-Se dibujara en cartulinas los contenidos a trabajar en el juego, se recortan y los alumnos los arman y luego dicen el concepto.

Juego 5

Nombre: Dramatización en un tablero gigante.

Tipo de juego: Didáctico.

Materiales: Pintura.

Duración: 30 minutos.

Contenido: Los mates simples o elementales.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del tema tratado.

Metodología: El profesor debe hacer un esbozo hablado del juego para lograr un mejor entendimiento del mismo, crear ante todo un estado emocional favorable.

Reglas:

Se divide en dos equipos.

El juego se desarrollará de manera competitiva.

El equipo que realice mejor la dramatización será el ganador.

Explicación general:

Se realizará un tablero gigante en el que el niño dramatizará los movimientos de las

Piezas, sobre los mates simples o elementales. El mate lo realizarán dos o tres niños, los que pueden recibir ayuda del resto del equipo. (Ver anexo 4)

Variantes:

- 1- Realizarán mates simples o elementales con diagramas que tendrán solución en una jugada.
- 2- Realizarán mates simples o elementales con diagramas que tendrán solución en dos jugadas, etc.

Juego 6

Nombre: Versos y juegos.

Tipo de juego: Didáctico.

Materiales: Tarjetas.

Duración: 30 minutos.

Contenido: Valor absoluto de las piezas.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del tema tratado.

Metodología: El profesor debe hacer un esbozo hablado del juego para lograr un entendimiento mejor del mismo, crear ante todo un estado emocional favorable.

Reglas:

- 1-Se divide el grupo en dos equipos.
- 2-Será de forma competitiva.
- 3-Si el estudiante después de leer el verso no responde rápido, la pregunta pasará al otro equipo.

Explicación general

El juego se realizará mediante tarjetas, las mismas tendrán versos sobre cada uno de las piezas, se iniciará con una rifa, el estudiante tendrá que leer el verso y luego decir el valor de cada pieza, de no saber pasa la pregunta al otro equipo.(Ver Anexo 5)

Variante:

1-Se realizaran tarjetas con diferentes preguntas relacionadas con el valor de las piezas si las contestan correctamente tendrán derecho a leer el verso correspondiente a la pieza,

De estos juegos propuestos existen múltiples variantes que pueden desarrollarse para aumentar el caudal de conocimientos, lo que nos impulsa a aumentar el número de preguntas para futuras investigaciones, vinculándolas con cualquier asignatura del currículum de estudio de estos estudiantes.

II.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Diagnóstico inicial

Este fue aplicado en el mes de octubre a los estudiantes que comprenden la población seleccionada en que se les evaluó las siguientes pruebas: la observación, la encuesta.

Resultado de la observación [ver anexo 6]

La observación, se aplicó a los niños con el objetivo de conocer qué nivel conocimiento teórico-práctico, poseen los mismos acerca de:

- Las características del tablero y movimiento de las piezas
- La práctica de juego
- Utilización correcta del vocabulario ajedrecístico

Indicador # 1-Dominio que poseen los niños en los contenidos: se evaluaron 20 estudiantes de mal que representan un 90%, los mismos mostraron tener dificultad en los siguientes elementos básicos, características del tablero, movimiento de piezas. De

regular se evaluaron 2 que representa un 10% aunque mostraron cierto dominio, se evidenciaron dificultades que afectaron su efectividad. De forma general se observa, que el nivel de conocimientos básicos de este deporte no se corresponde con las exigencias del Programa de Masificación del Ajedrez.

Indicador # 2-Habilidades evidenciadas por el niño en las partidas: se evaluaron de mal 20 estudiantes que representa un 90% y 2 de regular para un 10%. En este indicador ocho niños tenían poca habilidad en las partidas, solo realizaban movimientos de algunas piezas ya que no tenían dominio de mate. Los demás aunque no dominaban el mate, lograban dar jaque, lo que le permitió alcanzar una mejor evaluación.

Indicador#3-Correcto vocabulario ajedrecístico: en este aspecto el 100% de los niños alcanzaron evaluación de mal ; al observar el vocabulario utilizado por los estudiantes se mostró poco dominio en la terminología ajedrecística, al referirse a las piezas expresaban fichas, captura pronunciaban comer, mover enunciaban caminar, todos estos ejemplos afirman que el vocabulario ajedrecístico no es el correcto, lo que demuestra que estos aspectos no han sido lo suficientemente tratados en clases por parte de los profesores.

Resultado de la encuesta

El segundo instrumento aplicado fue la encuesta, realizada a los profesores que trabajan directamente con los estudiantes, se realizó mediante preguntas (5), cada una con tres incisos con un valor de dos puntos, que equivalen a 6 puntos cada pregunta, y de forma general tiene un valor de 30 puntos. La misma se realizó con el objetivo de conocer las actividades que se desarrollan en la escuela, así como su periodicidad, comportamiento, participación en las mismas de los estudiantes y profesores en la encuesta, está conformada por los siguientes acápites:

Datos generales

- ¿Qué actividades se desarrollan en la escuela para la masificación del ajedrez?

- Periodicidad con que se realizan
- Participación de los niños
- Comportamiento de los estudiantes

Encuesta a los profesores: **[ver anexo 7]**

1-Primeramente al preguntar por las actividades que se realizan en la escuela para la masificación del ajedrez, los profesores contestaron que se realizan simultáneas y con más periodicidad juegos libres. Las respuestas emitidas por los profesores afirman que las actividades realizadas no cumplen con lo establecido por el Programa de Masificación del Ajedrez.

Se puede observar que en el centro docente, la cantidad de actividades que se realizan son mínimas, porque para lograr el gusto por el ajedrez es necesario realizar la mayor cantidad y variedad de actividades encaminadas a incrementar la participación y motivación de los estudiantes hacia la práctica de este deporte.

2-En la segunda pregunta, referida a la participación de los profesores en estas actividades, la respuesta dada es que solo algunas veces participan en las mismas a pesar de que se realizan con el objetivo de favorecer la práctica sistemática de ajedrez, y de esta forma elevar el nivel de conocimiento teórico- práctico del mismo. Es importante señalar que los profesores en este aspecto no valoran el impacto que tiene en los niños la incorporación de ellos en estas actividades en cuanto a su motivación, auto-preparación y además que asumen con interés, dedicación, seriedad y la confianza que inspira la presencia de los profesores en la actividad.

3- La periodicidad con que se realizan estas actividades, es de mucha importancia porque si se proyectan sistemáticamente estas actividades se lograría una mayor motivación hacia la práctica del ajedrez, toda la muestra seleccionada respondió que solo se realizan simultáneas mensuales y los juegos libres con más sistematicidad. Lo afirmado anteriormente no está acorde con lo que exige el programa de masificación que plantea que es necesario realizar el mayor número de actividades, encaminadas a incrementar la participación y motivación de los estudiantes hacia la práctica de este deporte.

4-¿Cómo observas el comportamiento de los estudiantes en estas actividades?

En este sentido 2 profesores coincidieron al plantear que los niños no se muestran interesados hacia las actividades ajedrecísticas, reconocen la poca satisfacción hacia la práctica del ajedrez, esto es debido a la poca variabilidad y sistematicidad de las actividades es por eso que el autor del presente trabajo se da a la tarea de seleccionar juegos didácticos como parte del programa de masificación, encaminados a favorecer el aprendizaje de este deporte.

De forma general en esta pregunta el 100% de la muestra coincide en que más del 50% de los niños se muestran poco satisfechos.

5-A través de la pregunta 5 se indaga sobre qué actividades que consideran los encuestados que se pueden realizar para la masificación del ajedrez, al respecto todos coincidieron con que se utilicen juegos intramurales, simultáneas, juegos libres entre otros, lo que se valora de correcto, pues los profesores muestran poco dominio de algunas de las actividades que se pueden utilizar para este fin, aunque ninguno de ellos hace alusión a los juegos didácticos, estos son muy importantes ya que pueden llegar a ser un método eficaz de la enseñanza problémica, el educando tiene que pensar, buscar nuevas vías de solución a la problemática planteada ya que las conocidas no son suficientes para solucionarlos de esta forma, constituyen una condición indispensable para la estimulación del desarrollo intelectual del niño.

Conclusiones

Después de realizada esta investigación se arribó a la siguientes conclusiones.

- Una vez analizada la hipótesis del trabajo, e incorporar los juegos didácticos al Programa de Masificación del Ajedrez, se pudo constatar que los mismos lograran favorecer el aprendizaje de este deporte, y motivar más su práctica por lo que se acepta la misma.
- Los niños podrán demostrar las habilidades que favorecerán el proceso de aprendizaje del ajedrez.
- La planificación de estos juegos didácticos en la aprendizaje del ajedrez permitirán desarrollar una mejor asimilación de los elementos básicos, así como una mejor motivación hacia la práctica de este deporte.
- Esperamos que esta investigación sea aplicada en la escuela en un futuro no lejano

Recomendaciones

Aplicar esta investigación para conocer la efectividad de los juegos didácticos propuestos para favorecer el proceso de aprendizaje del ajedrez en niños de 9 y 10 años, así como analizar el alcance del impacto de su utilización.

Bibliografía

- Álvarez, Carlos M. (2003) *Didáctica La escuela en la vida*. La Habana, Editorial Pueblo Nuevo y Educación. 280p
- Avervag, Y. (1980). *Viaje del reino del Ajedrez*. Moscú, Editorial Raduga.
- Barreras Meriño, J .L (2000) *Ajedrez Elemental*. La Habana, Editorial Arte y Literatura.
- _____ (2006). *El fascinante mundo del ajedrez*. La Habana, Editorial Arte y Literatura. 300p
- Blanco Hernández, U. (2005) *Ajedrez Básico*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- _____ (2004). *Arbitraje del Ajedrez para docentes Principios Generales sobre organización, dirección y arbitraje del ajedrez escolar*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- _____ (1997). *José Raúl Ajedrecista Programa Oficial Comité Mundial del ajedrez en las escuelas*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- _____ (2004). *¿Por qué el Ajedrez en las escuelas? Fundamentos del ajedrez escolar*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- _____ (2004). *PreAjedrez*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- _____ (2004) *Sistema Instruccional de Ajedrez*. Venezuela, Editorial Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas.
- Buela Valdespino, D y González Bayolo J (2018). *Un grande conocido como Guillermito (Dejó igualado el score con Kasparov)*. La Habana. Editorial Deportes.
- Bueno Pérez, L. A. (2005). *Proyecto de ajedrez en Barrio Adentro Deportivo*. Caracas. 33p. [En soporte digital].
- _____. (2000). *Modelo para la enseñanza - aprendizaje del ajedrez en la universidad*. Tesis de Doctorado. Santiago de Cuba, Universidad de Oriente.
- _____. (2010). *Misión Barrio Adentro Deportiva: un modelo para el trabajo comunitario en los pueblos del alba y su aplicación en la comunidad universitaria*. II

- Convención Internacional AFIDE 2010. Libro Resumen. La Habana, Editorial Deportes.
- _____. (2011). *Ajedrez para colorear* tomo I. La Habana, Editorial Gente Nueva.
- _____. (2012). *Ajedrez para colorear* tomo II. La Habana, Editorial Gente Nueva.
- Capablanca, José R. (1974). *¿Cómo jugar Ajedrez?* La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- _____. (1974). *Últimas Lecciones*. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- Capablanca. Recuperado en: www.indes.co.cu. Consultado el 24 de enero del 2019
- Cuba. INDER. Dirección de Alto Rendimiento. (2018) *Seminario Nacional de Preparación del Curso Escolar 2018-2019*. Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
- _____. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez. ISLA (1990) *Folleto desarrollado Unidades 1-9 del Subsistema*. La Habana, Editorial Abril.
- _____. ISLA (2009) *Programa del curso de Ajedrez Primaria*. (Curso 2009-2010). Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
- Diccionario Enciclopédico de Ajedrez*. (1999).Ed. Moscú, Ráduga .546p.
- Diccionario Ilustrado Océano de la Lengua Española*. (1988) La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 587p
- García Martínez, Silvino. Ramón Pita, Vivian. Vilela Acuña, José Luis. Cuesta Torres, Oscar. Buela Valdespino, Danilo. González González, Iván y col. (2002) *Ajedrez integral*. Tomo I. La Habana: Editorial Deportes, 310 p.
- _____. (2009) *Tabloide de Ajedrez: Ajedrez para todos: Capablanca y la enseñanza del ajedrez 1*. La Habana: Editorial Abril. 16p.
- _____. (2009) *Tabloide de Ajedrez: Ajedrez para todos: Capablanca y la enseñanza del ajedrez 2*. La Habana: Editorial Abril.16
- Lotear, Klingberg. (1978) *Introducción a la didáctica general*: Editorial Pueblo y Educación. 547p
- Maceira Moya, Nery (2005). *Ajedrez, variantes para la vida*. Ciudad La Habana. Editorial Deporte. 270p

- Reyes Joa, H. M. (1996). *Diagnóstico de la Preparación Psicológica del Equipo Juvenil de la Escuela Superior de Perfeccionamiento Atlético de la Provincia de Holguín*. Trabajo de Diploma. Holguín, ISCF “Manuel Fajardo”
- _____ (2011). *Alternativa didáctica para favorecer la práctica del ajedrez en niños de 10-11 años de la comunidad*. Tesis de Maestría. Holguín, ISCF “Manuel Fajardo”
- _____, Ramírez Guerra, D. M., Bueno Pérez, L. A. (2020) *El perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del Ajedrez en la categoría 10-11 años*. Recuperado de <http://www.reduc.edu.cu>, el 8 de enero del 2020
- Rico Montero, Pilar. (2008). *Exigencias del modelo de las escuelas primarias para la dirección por el maestro de los procesos de educación, enseñanza-aprendizaje*: Editorial Pueblo Nuevo y Educación. Cuba
- Watson Brown, Herminia. (2008). *Teoría y Práctica de los Juegos*. Editorial Deportes. La Habana. 250p.

Anexos

Anexo 1

Adivinanzas que tendrán las tarjetas

- En el juego de ajedrez yo soy el más importante, cuando alguien me amenaza y yo me puedo escapar, se realiza una jugada a la que puedo llamar:
- En el fin de una partida, acorralan al monarca y no tiene otra salida
 - Mis enemigos me atacan y me llevan al final y de esta fuerte amenaza yo no me puedo salvar.
- Jugada de los peones y única además, si no la realizas a tiempo pierdes esa oportunidad
- Captura al paso se llama y se realiza opcional, yo necesito saber quién la puede realizar
- El Rey está amenazado pero se puede salvar de tres formas diferentes las podrías adivinar
- El peón no retrocede porque no puede virar, cuando está en la quinta fila tiene una jugada especial.
- La amenaza que recibe el Rey y este no la puede evitar, continúa la partida o ya sería el final
- El Rey prepara su fuerza para salir a luchar, de qué forma las ubica me las podrías mencionar
- Saltando, saltando ele para aquí, ele para allá, por todo el tablero voy retozando. ¿Quién soy?
- Con pasitos adelante a la octava fila llego, puedo ser coronado pero nunca seré rey. ¿Quién soy?
- Ando siempre diagonal y no cambio de color. Alguna vez fui obispo y también corredor. ¿Quién soy?
- En la iglesia guardo la campana. Alzo el reflector sin más. Y en el tablero me muevo a izquierda o a derecha, adelantes o atrás. ¿Quién soy?
- Femenina y poderosa, como una tromba danzante me muevo como una diosa, siempre fiel o amenazante. ¿Quién soy?

La corona portó en el palacio. Si ordeno, todos obedecen. Soy el dueño de mi espacio.
No me gusta que me acechen. ¿Quién soy?

Anexo 2

Preguntas que hará el profesor:

1. ¿Cuántos enroque existen?
2. ¿Qué objetivo tiene la realización del enroque?
3. ¿Cómo se realiza?
4. ¿Cuál es su simbología?
5. ¿Cuáles son las restricciones del enroque?
6. Describa como se realiza en enroque corto.
7. Describa como se realiza en enroque largo.
8. ¿Si el rey se ha movido, se podrá realizar el enroque?
9. Si una de las torres se ha movido se puede realizar el enroque: ¿Por qué?

Anexo 3

Conceptos a evaluar:

- 1-Concepto de rey ahogado
- 2-¿Cuándo se termina una partida?
- 3-Agrupe las formas de tabla
- 4-Agrupe los tipos de anotación
- 5-¿Cuál es la anotación que utilizamos?
- 6-Objetivo de la anotación

Anexo4

Mates evaluados:

Mate de dama y rey contra rey.

Mate de dos torres y rey contra rey.

Mate de torre y rey contra rey.

Anexo 5

Versos que tendrán las tarjetas

- La dama es la más interesante, ya que todo lo puede hacer, moverse a todos los lados, sin dejar de sorprender.
- El rey dice lo mismo, yo también lo puedo hacer a excepción de la reina solo un paso a la vez.
- El alfil es muy sifrino nadie lo puede negar el se mueve en diagonal y se puede regresar.
- Los peones son pequeños y dos pasos pueden dar en su primera jugada y no pueden regresar.
- El caballo es muy bonito y le gusta relinchar dando tres pasos en L capturando a su rival.

Autora de los versos: Yosayra Moreno

Anexo 6

Guía de observación

Datos generales

Alumno: _____ Grupo: _____ Edad: _____

Escuela: _____

Objetivo: Constatar los problemas existentes que presentan los niños en cuanto a la práctica del ajedrez:

Indicadores a medir:

1-Dominio que poseen los niños en los contenidos impartidos (características del tablero y movimiento de las piezas).

2-Habilidades evidenciada por los niños en las partidas.

3-Correcto vocabulario ajedrecístico

Indicadores	Escala		
	valorativa		
1	B	R	M
2	B	R	M
3	B	R	M

2 - Resultados de la observación

Alumnos	Indicador 1	Indicador2	Indicador 3	Eval. final
1	M	M	M	M
2	M	R	M	M
3	M	M	M	M
4	M	M	M	M
5	R	R	M	R
6	R	M	M	M
7	M	M	M	M
8	M	M	M	M
9	M	M	M	M
10	M	M	M	M
11	M	R	M	R
12	M	R	M	M
13	M	M	M	M
14	R	M	M	M
15	M	M	M	M
16	M	R	M	M
17	R	R	M	M
18	R	M	M	M
19	R	M	M	M
20	M	M	M	M
21	M	M	M	M
22	M	M	M	M
%	M 80%-R 20%	M- 80%-R 20%	M- 100%	M-90% -R10%

Anexo 7

Encuesta

Los conocimientos que posees te permitirán emitir valiosas respuestas, las que deben ser dadas y con la mayor veracidad posible. Marca con una X

DATOS GENERALES:

Escuela: _____ Edad: _____ Sexo: _____

Categoría en que labora: _____

Año de Experiencia: _____

-Cuestionario

1-¿Cuáles de estas actividades se desarrollan en la escuela para la masificación del ajedrez?

A) Simultáneas __ B) Juegos didácticos __ C) Competencias entre grupo____
D) Juegos libres_____

2-¿Participas tú en estas actividades desarrolladas en la escuela?

A) Sí participo __ B) Algunas veces __ C) Nunca participo __

3-¿Con qué periodicidad realizan actividades para la masificación del ajedrez en la escuela?

A) Diariamente____ B) Semanalmente____ D) Mensualmente____ E) No se realizan____

4- Al aplicar las actividades ¿Cómo observan el comportamiento de los alumnos?

A) Muy satisfecho____ B) Poco satisfecho____ C) Insatisfecho _____

5- ¿Cuáles de estas actividades usted sugiere que se realicen para la enseñanza del ajedrez?

A) Juegos en la computadora____ B) Simultáneas con los profesores____
C) Juegos libres____ D) Otros _____

Resultados de la encuesta

Profesor	P-1			P-2			P-3					P-4			P-5			
Preguntas	AB	C	D	AB	C		AB	C	D	E		AB	C		AB	C	D	E
1	X-	-	X	-X	-		X-	-	-	-		-X	-		XX	X	X	X
2	X-	-	X	X-	-		X-	-	-	-		-X	-		XX	X	X	X
3	X-	-	X	X-	-		X-	-	-	-		-X	-		XX	X	X	X
4	X-	-	X	X-	-		X-	-	-	-		-X	-		XX	X	X	X

La tabla muestra los resultados de la encuesta realizada, donde los principales resultados fueron:

- 1-Se realizan simultáneas en pocas ocasiones en la escuela.
- 2-Solo participan en las actividades dos de los profesores encuestados.
- 3-Las actividades de masificación del ajedrez no se realizan con periodicidad en la escuela
- 4-Los alumnos están poco satisfechos con las actividades de la masificación.
- 5-Todos los profesores estuvieron de acuerdo que se deben desarrollar diferentes actividades para mejorar el interés de los niños por la masificación del Ajedrez.



OPINIÓN DEL TUTOR

Tutor: MSc: Haydee María Reyes Joa

Categoría Docente: Profesor Asistente

Centro de trabajo: Universidad de Holguín Facultad de la Cultura Física y Deportes

Datos sobre la tesis

Titulo: JUEGOS DIDÁCTICOS, VIA DE APRENDIZAJE DEL AJEDREZ EN NIÑOS DE 9 Y 10 AÑOS

AUTOR: Jaime Clavero Expósito

En la mañana de hoy me dirijo a este prestigioso tribunal con la misión de representar al diplomante del CRD Jaime Clavero Expósito, quien elaboró su Trabajo de Diploma, el mismo constituye un ejemplo de modestia, sencillez y tenacidad, pues ha sabido llevar de igual forma su vida como estudiante de nuestra institución, alumno ayudante y participante destacado del proyecto extensionista “Pensando en Ti”

Como estudiante ingresó en la Facultad de Cultura Física de Holguín en el Curso Académico 2016-2017 y en los 4 años de su vida como estudiante ostenta un Índice Académico de 3,91.

El diplomante abordó una temática de actualidad e importancia relacionada con la creatividad, ya que esta puede ser desarrollada por medio de una actividad pedagógica profesional dirigida por los docentes de manera tal, que los educandos se sientan a gusto descubriendo los conocimientos mediante la realización de acciones y tareas cognoscitivas motivadoras.

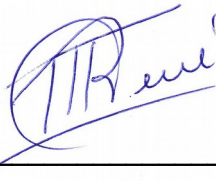
Durante todo el proceso investigativo el diplomante demostró conocimientos científicos, trabajó con independencia, perseverancia e interés, fue muy responsable, receptivo a las sugerencias dadas en el taller de predefensa para perfeccionar su trabajo y concluir exitosamente su investigación.

Es importante destacar que los juegos didácticos propuestos por su valor dentro de la investigación, constituyen un medio esencial de interacción y socialización, además con

su trabajo demostró la importancia que posee el profesional de la Cultura Física en la formación integral de la personalidad en los niños de estas edades .

Esta investigación tributa a las líneas temáticas dentro del contexto de la masificación del ajedrez, da respuesta a la problemática planteada en el proyecto de investigación, así como al proyecto de extensión universitario "Pensando en ti", a los cuales pertenece.

Por todo lo antes expuesto solicito al tribunal se valoren todos los aspectos referidos y se otorgue la calificación más justa y educativa, confiando en que a partir de este día nuestra institución sentirá el orgullo por haber formado en su seno un Licenciado en Cultura Física que prestigiará en lo sucesivo el honroso Colectivo de Profesionales de la Educación Física en Cuba.



Tutora: _____

MSc. Haydee María Reyes Joa.

Profesora Asistente. Asesora para la GE