

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE
"MANUEL FAJARDO"
HOLGUÍN

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN ACTIVIDAD
FÍSICA EN LA COMUNIDAD.

Juegos motrices para el aprendizaje del ajedrez en niños (as) de 7 y 8 años, de la comunidad "Araguita 1" en el municipio Tomás Lander, estado Miranda.

Autora: Lic. Tania María Tey Almaguer.

Tutora: Dr. Elsa Sivila Jiménez.

Año: 2011

Pensamientos



“...Masificar el ajedrez colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente; es como saber una asignatura básica”.

... “el ajedrez te coloca a cada instante ante la necesidad de resolver el problema”.

Fidel Castro Ruz

Dedicatoria

En especial a mí querida hija Ariannis Rodríguez Tey, mi más preciado tesoro; a mi madre, esposo y familia por su comprensión y apoyo durante el cumplimiento de la misión en la hermana Republica Bolivariana de Venezuela, a los niños (as) genuinos representantes de las nuevas generaciones a quienes tenemos el deber de formar y conducir, lo que nos compromete a hacerlo con profesionalidad y calidad.

Agradecimientos

A todos los que de una forma desinteresada han apoyado el desarrollo del proyecto investigativo, a mi tutora la Dr. Elsa Sivila Jiménez por su ayuda valiosa e incondicional, a la Dr. María Nápoles Salazar por sus precisas orientaciones, así como a todos aquellos que transmitieron sus experiencias y contribuyeron a la realización exitosa de la presente investigación. A los compañeros y compañeras de la brigada “Barrio Adentro Deportivo” del municipio Tomás Lander por el apoyo solidario en cada momento durante el cumplimiento de la misión en la hermana República Bolivariana de Venezuela.

Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de diseñar un conjunto de juegos motrices que responden al siguiente problema científico: ¿Cómo lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños y niñas de 7 y 8 años de edad, en la comunidad “Araguita 1”, del municipio Tomás Lander, estado Miranda? La utilización de varios métodos teóricos y empíricos, tales como el histórico - lógico, analítico - sintético, inductivo - deductivo, la observación y la entrevista permitieron determinar que las insuficiencias existentes en el desarrollo del proyecto de ajedrez escolar en dicha comunidad, impiden la adquisición de conocimientos acerca de los rudimentos esenciales de este deporte, lo cual repercute negativamente en la participación de éstos en las ofertas ajedrecísticas durante las actividades recreativas comunitarias. La implementación de un conjunto de juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje en ambientes de ajedrez y juegos pensantes, constituyó el motor impulsor hacia la adquisición de conocimientos ajedrecísticos al constatarse un nivel alto de aprendizaje en los sujetos de la muestra y un adecuado nivel de participación en las ofertas ajedrecísticas.

Índice

| | Páginas |
|--|---------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| I PRESUPUESTOS TEÓRICOS | 6 |
| 1.1 El juego y su valor social, cognoscitivo y motivacional. clasificación de los juegos | 6 |
| 1.2 Consideraciones acerca de la teoría constructivista del aprendizaje | 13 |
| 1.3 El aprendizaje del ajedrez desde edades tempranas | 17 |
| 1.4 Características anátomo - fisiológicas y psicológicas de los niños (as) de 7 y 8 años. | 19 |
| II METODOLOGÍA Y SELECCIÓN DE LOS SUJETOS | 21 |
| 2.1 Población y muestra | 21 |
| 2.2 Métodos de investigación científica | 22 |
| 2.3 Metodología de investigación | 26 |
| III DISEÑO DEL CONJUNTO DE JUEGOS MOTRICES PARA EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ | 28 |
| 3.1 Fundamentación teórica de los juegos en el aprendizaje del ajedrez | 28 |
| 3.2 Etapa de diagnóstico | 29 |
| 3.3 Conjunto de juegos motrices para el aprendizaje del ajedrez | 33 |
| 3.4 Actividades desarrolladas en ambientes de ajedrez y juegos pensantes | 50 |
| 3.5 Análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación | 53 |
| CONCLUSIONES | 58 |
| RECOMENDACIONES | 59 |
| BIBLIOGRAFÍA | 60 |
| ANEXOS | 68 |

Introducción

Los juegos son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa, reflejan todas las esferas de creación material y espiritual de las personas, trascienden los tiempos y los espacios, no conoce fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barreras para su comprensión.

Disímiles estudios refieren la influencia positiva que ejerce el juego en diferentes esferas de actuación (motriz, social, cognitiva y afectiva) de los sujetos. Psicólogos y pedagogos como PIAGET, BRUNER, SCHILLER, HUIZINGA, LESGAFT y MÁXIMO GORKI entre otros, alegan que por medio de estos los niños (as) obtienen el mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos.

Tales razones fundamentan la utilización de estos en múltiples disciplinas como método didáctico, tal es el caso del ajedrez donde el creciente movimiento a favor de masificar la práctica de este deporte, ha motivado el interés de numerosos investigadores hacia la búsqueda de alternativas metodológicas factibles, para incentivar la motivación por esta milenaria disciplina del intelecto humano.

Existen investigaciones sobre el ajedrez relacionadas con propuestas de programas y metodologías de enseñanzas basadas en actividades con características motrices para aprendizaje del ajedrez en el contexto escolar, entre ellas las desarrolladas por: González, O. (1995), Gómez, H. (2007), Pino Roque, J. A. (2009) y Zerquera Bequer, C. (2010) en el contexto escolar. Otras en el ámbito comunitario por ejemplo: Guevara López, Mereysi de la C. (2009) y Beltrán Iznaga R. (2010).

Este creciente proceso de masificación tiene su fundamento en la influencia positiva que reviste su práctica sistemática en el desarrollo de la personalidad, tanto desde el punto de vista intelectual, como en la toma de decisiones ante las situaciones que se presentan en la vida cotidiana; razones por las cuales este deporte constituye una oferta permanente durante las actividades de la recreación física en la comunidad.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

La Misión “Barrio Adentro Deportivo” posibilita incorporar al proceso bolivariano su modesta experiencia hacia una orientación en la masificación del ajedrez, a través de servicios como: asesoramiento a maestros (as) en las escuelas, atención a ambientes de ajedrez y juegos pensantes, así como la implementación de variadas ofertas ajedrecísticas durante las actividades recreativas comunitarias.

La presente investigación es fruto de observaciones realizadas en el marco de estas actividades, tales como: festivales deportivos recreativos, áreas fijas de recreación, simultáneas de ajedrez, entre otras al constatarse insuficiente participación de los niños (as) de la comunidad “Araguita 1” del municipio Tomás Lander, estado Miranda en las ofertas ajedrecísticas, aspecto que se agudiza en los infantes comprendidos en la edad de 6 a 9 años.

A través de la técnica dinámica de grupo con niños (as) de 7 y 8 años de edad y entrevistas realizadas a miembros de la comunidad (maestros del primer ciclo de la enseñanza primaria) con el objetivo de conocer las causas que la propician, se detectó la siguiente **situación problemática** en relación con el tema que se investiga:

- Total desconocimiento en los niños (as) de los rudimentos esenciales de este deporte, que impiden la participación en las ofertas ajedrecísticas.
- Insuficiente sistematización del proyecto de ajedrez en el contexto escolar.
- La no utilización de metodologías productivas durante el proceso de enseñanza aprendizaje de este deporte, lo que provoca el desinterés de los infantes por aprender.

El conocimiento del juego ciencia posibilita utilizar el tiempo libre en una actividad sana que facilita desarrollar el hábito de pensar, de utilizar la inteligencia, buscar variantes y elegir entre estas para resolver problemas y vencer dificultades; si a esto se suman valores como la honestidad, honradez y perseverancia que caracterizan a este deporte, se comprenderá entonces la importancia de su práctica como opción recreativa.

Uno de los problemas fundamentales del ajedrez está relacionado directamente con la enseñanza y el aprendizaje en una de las etapas más importante del desarrollo humano, nos referimos a los primeros años de edad escolar; cuyos eslabones constituyen el inicio de una larga cadena, donde un mal manejo de los contenidos y metodologías a utilizar, lejos de lograr despertar el interés de los infantes por este noble juego, puede acabar en el rechazo y la desmotivación por el mismo.

Por todo lo anteriormente expuesto se plantea el siguiente **problema científico**:

¿Cómo lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años de edad, en la comunidad “Araguita 1” del municipio Tomás Lander, estado Miranda?

Objeto de estudio: el proceso de enseñanza aprendizaje del ajedrez.

Campo de acción: el aprendizaje del ajedrez a través del juego, en niños (as) de 7 y 8 años de edad.

Objetivo general: diseñar un conjunto de juegos motrices para lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años de edad en la comunidad “Araguita 1” del municipio Tomás Lander, estado Miranda.

Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los antecedentes teóricos que sustentan la utilización del juego en el aprendizaje del ajedrez?
2. ¿Cuál es el estado actual de conocimientos ajedrecísticos de los niños (as) de 7 y 8 años de edad de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda?

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

3. ¿Qué tipo de juegos se deben diseñar para lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años de edad, de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda?
4. ¿Cuál es la influencia del conjunto de juegos en el aprendizaje del ajedrez, a partir de su aplicación en niños (as) de 7 y 8 años de edad de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda?

Tareas científicas

1. Caracterización de los fundamentos teóricos que sustentan la utilización del juego en el aprendizaje del ajedrez.
2. Diagnóstico inicial de conocimientos ajedrecísticos que poseen los niños (as) de 7 y 8 años de edad de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda.
3. Diseño de un conjunto de juegos que permitan lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años de edad, de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda.
4. Valoración de la influencia del conjunto de juegos en el aprendizaje del ajedrez de los niños (as) de 7 y 8 años de edad de la comunidad “Araguita 1” en el municipio Tomás Lander, estado Miranda.

El aporte práctico lo constituye el diseño de un conjunto de juegos motrices como herramienta metodológica que ofrece la investigadora para lograr el aprendizaje del ajedrez en niños (as) de 7 y 8 años de edad en ambientes de ajedrez y juegos pensantes.

La novedad científica se expresa en la estructuración de las actividades a desarrollar en ambientes de ajedrez y juegos pensantes, que permite el vínculo de los niños (as) con variados juegos pensantes y los contenidos de alfabetización ajedrecística.

La presente tesis está estructurada en tres capítulos:

El capítulo I contiene los presupuestos teóricos relacionados con el juego, su valor en el entorno social, cognoscitivo y motivacional, así como aspectos concernientes a la clasificación de los juegos, a la teoría constructivista del aprendizaje y criterios de algunos autores sobre la enseñanza del ajedrez desde edades tempranas.

El capítulo II contiene la población, muestra seleccionada y su caracterización, así como los métodos y técnicas de investigación científica y las etapas sobre las cuales transcurre la investigación.

El capítulo III contiene el diseño de los juegos motrices a partir de la aplicación de los diferentes métodos y técnicas de investigación empleados en el diagnóstico, así como la estructura de las actividades desarrolladas en los ambientes de juegos pensantes para lograr el aprendizaje del ajedrez, en niños (as) de 7 y 8 años de edad.

CAPÍTULO I: PRESUPUESTOS TEÓRICOS

1.1 El juego y su valor en el entorno social, cognoscitivo y motivacional.

Clasificación de los juegos.

Se han formulado distintas teorías para explicar la naturaleza de los juegos, es decir, las causas que determinan la actividad lúdica en los niños; entre ellas están las desarrolladas por: K. GROOS, A. RUSSELL, R. SCHILLER, H. SPENCER, S. FEUD, las mismas han provocado animadas discusiones en las cuales han tomado participación filósofos, pedagogos, y escritores progresistas como: PLEJANOV, LESGAFT, KRUSKAIA, MAKARENCO, MÁXIMO GORKY y otros.

Etimológicamente el juego proviene de:

Jocus: significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

Ludus: es el acto de jugar.

La Real Academia Española lo define como: La acción de jugar, pasatiempo o diversión.¹

Desde el punto de vista científico este concepto no define la esencia del juego ya que este se refiere a su aspecto ocio.

La enciclopedia wikipedia libre define la categoría juego como:

“... actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa”... “normalmente requieren de uso mental y físico y a menudo de ambos”²

¹ Pérez Sánchez, Aldo. Valoración conceptual del juego. ISCF “Manuel Fajardo”. [CD – ROOM].

² Categoría juego. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/juegos>. Consultado el 10 enero del 2009.

Los juegos son un fenómeno socio – histórico, sin embargo una serie de teorías burguesas analizan el juego como un fenómeno biológico. Una de las teorías más propagadas durante el siglo XIX es la que considera el juego como válvula de escape de la energía superflua acumulada. Representantes de esta teoría es el filósofo Inglés H. Spencer que plantea la siguiente definición de corte fisiológico:

“El juego es la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía”³

También partidario de esta teoría es el escritor Alemán Schiller que plantea: “...el niño juega bajo la presión de la energía acumulada en su organismo...”⁴

En estos conceptos los autores se refieren al juego como expresión de factores biológicos básicos entre los cuales el fundamental es el exceso de energías. Estas teorías no responden a varias preguntas como: ¿por qué el niño juega cuando está cansado de otra actividad? ¿Por qué aún estando enfermo, el niño juega? es decir, estos exponentes consideran al juego como una actividad necesaria y espontánea sin considerar otra satisfacción que no sea la fisiológica. No se puede explicar solamente el contenido del juego desde el punto de vista biológico, por lo tanto la teoría del exceso de energías es inaceptable.

Guy Jacquir desde el punto de vista psicológico expresa:

“...el juego es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer...tiene como

³ Citado por: Torres Rodríguez, Mayra Amparo y M. del Carmen López, Ortega. (2000). Folleto de teoría y práctica de los juegos. La Habana, EIEFD”. [CD – ROOM]

⁴ Citado por: Bécquer Díaz, Gladis y col. (s/f) Juegos de movimiento. La Habana, Departamento Nacional de Educación Física. INDER. P: 5

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”⁵

J. Huizinga desde el punto de vista sociológico expone:

“... el juego es una acción o actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente”.⁶

La definición dada por *Huizinga* constituye una de las teorías más completas acerca del juego, sin embargo se aleja del concepto de juego compartido por la sociología, por autores vinculados al aprendizaje.

Muchos estudiosos del tema representantes de disímiles disciplinas, han pretendido dar una definición del término juego, sin embargo no existe un consenso al respecto, lo cual está dado por la diversidad de posturas (psicológicas, pedagógicas, biológicas, filosóficas), en las que cada una de ellas, le atribuye particularidades y características afines a cada ciencia en particular.

En general fue el destacado filósofo marxista Plejanov quien establece el carácter social del juego refutando las teorías burguesas de que los juegos se realizan por instintos biológicos, ya que pudo realizar un análisis más profundo, basando sus estudios desde dos puntos de vistas (histórico social y desarrollo biológico).

Es extraordinario el valor social del juego por contribuir a la formación de la personalidad del niño (a), este forma en ellos hábitos de cortesía, respeto a los demás, honestidad y

⁵ Citado por: Torres Rodríguez, Mayra Amparo y M. del Carmen López, Ortega. Loc. Cit.

⁶ Citado por: Moreno, Hernández, José y un col. (2003). Los Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias. Talleres Editoriales Cometa. S. A. P: 140.

aprende a aceptar la victoria o la derrota sin contrariedad, cualidades que dotan al individuo de valores para su mejor desenvolvimiento en la sociedad.

Desde el punto de vista biológico, los movimientos corporales realizados por los niños (as) durante el desarrollo del juego inciden de manera positiva en diferentes funciones vitales, principalmente la respiración, circulación sanguínea y secreción de sustancias tóxicas del organismo.

En el contexto de la clase de Educación Física de la enseñanza primaria la MsC. Carralero Corella, Karelia de la C. (2003) expone la siguiente definición de juego:

“...actividad espontánea, o dirigida de todos los seres superiores, que brinda diversión, que pueden o no ser sometidas a ciertas reglas en la cual se gana o se pierde, además ofrece una enorme gama de posibilidades de desarrollo en el crecimiento del individuo”⁷

La postulante se identifica con la definición dada por la MSc. Karelia Corella, pues el término crecimiento es sinónimo de progresión, ampliación e incremento, aspectos que se materializan no solo en la esfera motriz, sino en la formación integral de la personalidad.

En el Folleto de Teoría y Práctica de los Juegos, elaborado por las Lic. Mayra A. Torres y María del C. López, aparecen criterios de diferentes autores que revelan el valor del juego en el entorno intelectual, social y motivacional del niño (a). Ellas enuncian:

J. Piaget (1959) estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual. Este autor destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprendible a lo comprensible, para él, el juego era la expresión de un

⁷ Carralero Corella, Karelia de la C. (2003). Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en la enseñanza primaria. Tesis de Maestría (Maestría en Didáctica de la Educación Física Contemporánea). Holguí FCF “Manuel Fajardo”

pensamiento nuevo aún débil que se fortalecería mediante acciones del niño con el entorno.

Bruner (1972) valora igualmente el significado del juego para el desarrollo intelectual señalando que el curso del juego puede surgir tales combinaciones y una orientación tal en sus cualidades, que pueden conducir a una posterior utilización de lo aprendido como instrumento para la solución de una tarea.

Oscar A. Zapata (1968): “basta recordar que la actividad vital de los niños es el juego para comprender que bien orientados están los aprendizajes escolares por medio de juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar factores cognoscitivos, afectivos y sociales”⁸

Terry Orliek (1990) califica el juego como el reino mágico de los niños y señala: jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños⁹

La investigadora se identifica con los criterios de los autores precedentes; el juego en los niños (as) influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios (la atención, la memoria voluntaria, imaginación).

Dentro de las condiciones del juego se concentran mejor y memorizan más. Los beneficios del juego en el contexto social se materializan en las relaciones del niño (a) con sus coetáneos, contribuyen al desarrollo de sentimientos y de la regulación volitiva de la conducta al desarrollar hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

⁸ Citado por: Torres Rodríguez, Mayra A. y María del C. López. Op. cit. P.33.

⁹ Ibid. P: 41.

La esfera motivacional se beneficia por ser el juego un tipo especial de actividad donde surgen diferentes estimulaciones, placer y alegrías que permiten una orientación consciente hacia la actividad que asumen, proporcionando aprendizajes significativos en el niño (a). Es capaz de jerarquizar sus motivos al ejercer influencia en el desarrollo de la personalidad, mediante este cambian sus necesidades espirituales.

Clasificación de los juegos.

Tan variadas como las concepciones del juego son las clasificaciones que la bibliografía registra sobre este tipo de actividad. Diversos autores exponen la clasificación de los juegos atendiendo a diferentes elementos, entre los que se encuentran: los implementos utilizados en su desarrollo, la edad biológica de los individuos, la inclusión o no de reglas, entre otros. Lo cierto es que una u otra clasificación conserva su lógica interna.

Entre los estudiosos que han intentado clasificar los juegos debemos citar a J. Piaget. Este autor propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, es decir según el desarrollo evolutivo del niño.

Para Guy Jacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil, es decir los agrupa por edades.

Jean Chateau (1966), se refiere a los juegos funcionales de la primera infancia; los juegos simbólicos que solo aparecen después de los tres años; juegos de habilidades que surgen principalmente en los primeros años de la escuela primaria y juegos de sociedad que se organizan verdaderamente al final de la infancia

Un colectivo de autores de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte (EIEFD) en Cuba, asumen diferentes criterios de clasificación. Estos son:

- Por la forma de participar
- Por la ubicación

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- Por la intensidad de los movimientos
- Por sus características
- Por la actividad desarrollada.

En síntesis la clasificación de los juegos es una forma concreta de agruparlos de acuerdo a ciertas características o factores en relación directa con los objetivos que se persiguen o las acciones que generalmente se realizan en el juego.

Según lo expresado anteriormente la autora de la presente investigación proyecta la clasificación de los juegos diseñados según el criterio de:

- Por la actividad desarrollada y los cataloga como juegos motrices, ya que este criterio de clasificación se plantea sobre la base de la actividad fundamental a desarrollar, independientemente de que en los juegos se pueden presentar otras actividades que contribuyen al logro del objetivo propuesto y como se ha expresado por diversos estudiosos de esta disciplina (Kruskaia y Makarenko), los juegos se pueden aplicar ampliamente con fines pedagógicos.

Según Ariel Ruiz en su libro Metodología de la enseñanza de la Educación Física (1989) plantea:

*Los **juegos motrices** han sido denominados también como **juegos menores** o **juegos dinámicos**... su principal característica se fundamenta en el uso de habilidades motrices básicas como: correr, saltar, lanzar y atrapar, equilibrio, entre otras. Tienen una estructura sencilla en su contenido para que sean asequibles a todos los niños sin que haya que realizar esfuerzos intensos, de manera que no provoquen falta de motivación o interés y tienen como característica fundamental, una gran movilidad.*

*...los **juegos menores** tienen un carácter competitivo. A diferencia de los juegos deportivos, no tienen una reglamentación oficial que determine el*

*tiempo de juego, el número de jugadores, la medida del área, ni el volumen y el peso del instrumento de juego a nivel nacional o internacional. Por el contrario, las reglas y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos, a las tradiciones locales o motivaciones colectivas.*¹⁰

La autora de la presente tesis conoce que los niños (as) de 7 y 8 años durante el desarrollo de las clases de Educación Física ejercitan de forma sistemática las habilidades motrices mencionadas y que este tipo de juego se encuentra entre los de mayor preferencia debido a las características dinámicas que estos poseen; elementos que fueron tomados en consideración en el momento de la elaboración de los mismos, en vista de lograr un aprendizaje motivador.

1.2 Consideraciones acerca de la teoría constructivista del aprendizaje

El aprendizaje y las teorías que tratan de los procesos de adquisición de conocimientos han tenido un enorme desarrollo debido a los avances de la psicología y las teorías instrucionistas. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza el proceso desde una perspectiva particular.

Si se busca en el diccionario el significado de la palabra **aprendizaje** se pueden encontrar definiciones similares a las siguientes:

- 1." Adquisición de conocimientos en algún arte u oficio".
2. "Tiempo que en ello se emplea".

Según *Feldman*, (2005).

Se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser

¹⁰ Ruiz Aguilera, Ariel y un col. (1989). Metodología de la enseñanza de la Educación Física. Tomo I. Ciudad de Habana, Editorial Pueblo y Educación. P: 36 y 37.

perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Debemos indicar que el término “conducta” se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades creencias y actitudes (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1998). P.171: “...el aprendizaje es un sub- producto del pensamiento...Aprendemos pensando y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos¹¹

Thomás M. Haladina y un colectivo de autores plantean:

Todos los contenidos de aprendizaje pueden ser clasificados en tres categorías esenciales: conocimientos, destrezas y habilidades... El tipo de aprendizaje más importante es el conocimiento. Podemos caracterizar el conocimiento por medio de hechos, conceptos, principios y procedimientos. Aquí, tenemos dos tipos de operaciones mentales en el aprendizaje de conocimientos: recordar o comprender.

Recordar los conocimientos... lo que representa el producto del aprendizaje de memoria. Comprender los conocimientos... Pedimos que los estudiantes, en lugar de usar la memoria, demuestren que saben el significado de un hecho, un concepto, un principio o un procedimiento.¹²

¹¹ Definición de aprendizaje. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>". Consultado el 16 noviembre del 2009.

¹² Haladyna, Tomás y R. Merino, C. Preparación de preguntas de opciones múltiples para medir el aprendizaje de los estudiantes. OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). P.2

La selección de determinada teoría como fundamento conceptual para un trabajo de investigación, depende directamente del problema que se quiere estudiar y el enfoque que se le quiera dar; el fundamento teórico de este trabajo está principalmente basado en la teoría constructivista del aprendizaje.

El constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el sujeto construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. Representantes de esta teoría tenemos a WALLON, PIAGET, VIGOTSKY, AUSUBEL, BRUNER, entre otros.

Estos teóricos postularon el conocimiento como construcción de donde proviene el término "construccionismo" que no es más que una posición epistemológica, una manera para explicar como el ser humano a lo largo de su historia personal va desarrollando el intelecto y va conformando sus conocimientos.

La autora sustenta la investigación en los aportes del filósofo y psicólogo ruso Lev Vigotsky asociado con la teoría del constructivismo social, que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoya un "modelo de descubrimiento" del aprendizaje. Este tipo de modelo pone un gran énfasis en el rol activo del maestro, mientras que las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan "naturalmente" a través de varias "rutas" de descubrimientos.

Vigotsky considera que el medio social es crucial para el aprendizaje, el entorno social influye en la cognición por medio de sus "instrumentos" (es decir sus objetos culturales) y su lenguaje e instituciones sociales (escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente.

En la teoría de Vigotsky en relación con el desarrollo del niño aparece un concepto clave: zona de desarrollo potencial

Vigotsky distingue entre:

1. *Nivel de desarrollo real, que se corresponde con el momento evolutivo del niño y lo define como el conjunto de actividades que el sujeto puede hacer por sí mismo, de un modo autónomo, sin la ayuda de los demás.*

2. *Nivel de desarrollo potencial, que hace referencia al nivel que podría alcanzar el sujeto con la colaboración y guía de otras personas, es decir, en interacción con los otros.*

La zona de desarrollo potencial es en palabras de Vigotsky (1979):

"La distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".¹³

No obstante la autora integra consideraciones significativas de la teoría de Jean Piaget (psicólogo y pedagogo suizo conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños) acerca del desarrollo cognoscitivo del niño (a) y su relación con el aprendizaje.

La teoría piagetiana explica el desarrollo cognoscitivo del niño, haciendo énfasis en la formación de estructuras mentales. La evolución de la inteligencia supone la aparición de diferentes etapas que le permiten obtener experiencias e influyen en el equilibrio intelectual; etapas estas, que sugieren actividades que son significativas para el niño (a).

Visto de esta manera, se propone al juego como el medio unificador (técnicas, contenidos) que lleve a lograr el aprendizaje ya que es la actividad más importante en la vida de un niño (a). Así, el juego puede ser usado como método de enseñanza (el

¹³ Contraste Piaget-Vigotsky archivo del portal de recursos para estudiantes. Disponible e <http://pmstrk.mercadolibre.com.ar/jm/PmsTrk?tool=5660477&go> . Consultado el 19 de noviembre del 2009.

profesor guía el juego) y como método de aprendizaje (el niño participa jugando en su aprendizaje).

1.3 El aprendizaje del ajedrez desde edades tempranas.

Constituye el ajedrez una de las más interesantes creaciones del ingenio humano, un tablero de 64 cuadros por el que se desplazan 32 piezas blanquinegras, ofrecen posibilidades extraordinarias de creación. Por eso cada vez son más en todo el mundo los que de una u otra forma, por motivaciones muy diversas, se acercan a esta disciplina para estudiarla y practicarla.

Constituye su proceso una sucesión de posiciones a las que cada jugador debe dar solución con su jugada, realizando valoraciones desarrollando cálculos y elaborando hipótesis. Como juego de opciones y variantes donde se entrelazan la toma de decisiones, las estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el ajedrez muestra cómo a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, pues no hemos sido entrenados para ello.

Al respecto Blanco U. plantea:

... el ajedrez tiene positiva influencia sobre la personalidad de sus practicantes porque estimula la capacidad de observación, visualización e inteligencia espacial; el uso adecuado de la perspectiva, el reconocimiento de los patrones, las posiciones y las longitudes; el dominio del lenguaje escrito, los signos y los símbolos; ...la autonomía de pensamiento, el pensamiento abstracto, la fantasía y la creatividad; la búsqueda permanente de mejores resultados; la autocrítica, el desarrollo del autocontrol y la autoestima, entre otros.¹⁴

¹⁴ Blanco U. (1999). Arbitraje del ajedrez para docentes. La Candelaria, Caracas; D.C. –Venezuela. P. 28

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Múltiples son las investigaciones que se han realizado alrededor del juego ciencia y sus beneficios en la formación integral de la personalidad desde edades tempranas, donde organizaciones ajedrecistas como FUNDEPAR, Ministerio de Inteligencia de Venezuela y autores como: Terrell Bell (1982), Stenberg (1985), Stuart Margulies (1990), Johan Christian (1976), Luis A. Machado (1983) Philip Rifner (1992), Louise Gaudreau (1992), Dianne Horgan (1987) entre otros, han confirmado tales hipótesis.

Muchos se preguntan: ¿cuál es la edad ideal para iniciarse en el estudio del ajedrez? Blanco, U. (1998) Plantea:

...ésta no es una pregunta fácil de contestar porque su respuesta depende de una serie de factores o requisitos previos que deben ser conocidos; 1ro ¿la enseñanza es para uno o varios niños?, 2do ¿el proceso se desarrollará en la casa, en la escuela, biblioteca o club al aire libre?, 3ro ¿Quién será el facilitador, el padre, hermano, docente, bibliotecario o el regente del club?, 4to ¿con cuál programa trabajará?, 5to ¿cuáles serán las estrategias a ser aplicadas, etc.

...el inicio del niño en el aprendizaje de los rudimentos del ajedrez, puede efectuarse entre los 6 y 7 años; pero si vamos a trabajar con programas masivos y sistemáticos de alfabetización ajedrecística... no debe llevarse a cabo a través de programas rigurosos y debe estar dispuesto a participar voluntariamente¹⁵

La alfabetización ajedrecística no es más que la etapa que caracteriza el proceso de enseñanza aprendizaje dirigido al conocimiento de los rudimentos esenciales del ajedrez, es decir, aquellas nociones o contenidos que permiten a los sujetos jugar una partida de ajedrez y recibir los beneficios que su práctica implica, sin necesidad de ser un experto en la materia.

¹⁵ Blanco, U. (1998) ¿Porqué el ajedrez en las escuelas? Caracas, La Candelaria- D. C. P. 61- 62

José María Olías autor del libro “Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez” (Ediciones palabras S.A. (1998) recomienda la edad ideal de 3 años para iniciar la práctica del ajedrez. Por su parte Blanco, U. promueve programas entre 4 y 7 años.

Olías plantea que los niños a la edad de 3 años y hasta más pequeños ya sean para el efecto de diversión y entretenimiento, de competencias o apoyar a los niños en el desarrollo de capacidades intelectuales y las habilidades de inteligencia emocional, pueden dar sus primeros pasos en relación con este deporte. No obstante se plantea tener sumo cuidado en como introducir al niño en el mundo del ajedrez y mantener su interés en el pues un mal manejo a edades tempranas los podría des estimular. Recomiendan para la edad de 3 a 5 años secciones no mayores de 15 minutos y para 6 a 8 años no mayores de 20 minutos.¹⁶

1.4 Características anátomo- fisiológicas y psicológicas de los niños (as) de 7 y 8 años.

En los niños de 7 y 8 años el rasgo motriz fundamental es la gran movilidad, con insuficiente desarrollo de fuerza muscular y el grado de coordinación; no pueden realizar durante largo tiempo movimientos uniformes y no advierten sus imprecisiones. No pueden realizar los movimientos con rapidez y precisión al mismo tiempo. Se orientan fácilmente en la dirección del movimiento con relación a su propio cuerpo. Aparecen buenos resultados en las habilidades motrices básicas de correr, saltar, lanzar, alcanzar y trepar.

Desde el punto de vista psicológico la atención de los niños aún es involuntaria, por lo que prestan su atención en lo fundamental, a lo que les parece directamente interesante, llamativo y poco común. Les resulta difícil escuchar explicaciones largas, sobre todo si

¹⁶ ¿A qué edad pueden iniciarse los niños en la práctica del ajedrez? Disponible en <http://www.menteactiva.co.cr/main.php?Action=&artid=22&catid=98^template=art-interesajedrez.html>. Consultado el 18 de mayo del 2009.

son percibidas a través del oído, es más fácil concentrar la atención en explicaciones breves, que tengan un matiz emocional y que estén acompañadas de ilustraciones, que provoquen así el interés directo.

En relación con la memoria, en esta etapa va adquiriendo un carácter voluntario, aumenta la posibilidad de fijar de forma más rápida y con mayor volumen de retención por eso el proceso pedagógico debe apoyarse en modelos auxiliares que faciliten la fijación y retención; estableciendo relaciones con lógica que les permitan a los niños evocar en forma verbal, escrita o gráfica los significados claros de lo que reproducen, para poder alcanzar así un nivel adecuado de comprensión.

En el proceso de enseñanza aprendizaje tiene gran significación la memoria por imágenes visuales, por lo tanto hay que basar el proceso de retención (voluntaria e involuntaria) sobre materiales didácticos que incluyan lo verbal y lo visual.

La imaginación se estructura sobre la base de imágenes concretas, caracterizada por el realismo, debe incentivarse este proceso, dándoles la posibilidad a los niños de que creen libremente sus cuentos, dibujos, historias, que ejerciten la imaginación en los juegos a través de dramatizaciones.

Los motivos aún no son del todo estable predominan los motivos vinculados con el presente, es decir su actividad se rige por motivos y hechos inmediatos. Los motivos por el juego ocupan un lugar importante.¹⁷

CAPITULO 2: METODOLOGÍA Y SELECCIÓN DE LOS SUJETOS.

- **Tipo de estudio.** Descriptivo: partiendo de su contextualización, con un diseño de juegos motrices para lograr el aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años.
- **Caracterización del escenario de investigación.**

¹⁷ Sánchez Acosta, María y Matilde González García. (2004). Psicología general y del desarrollo. Ciudad de la Habana, Editorial Deportes. P: 126.

La presente investigación se llevó a cabo en el consejo comunal “Los bloques” de la comunidad “Araguita 1”. Se encuentra ubicada en el municipio Tomás Lander, perteneciente a los Valles del Tuy, estado Miranda. La ubicación geográfica es la siguiente: limita al norte con la comunidad San Basilio, al sur con La Palmita, al este con la Urbanización Valle Verde y al oeste con Los Jabillos.

Tabla # 1. Caracterización de la muestra.

| Edad | Total | Sexo | | | |
|------------|-------|------|------|----|------|
| | | M | % | F | % |
| 7 - 8 años | 32 | 20 | 62,5 | 12 | 37,5 |

**2.1
Pobla-
ción y
mues-
tra.**

El diagnóstico comunitario arrojó como población 38 niños (as) comprendidos en las edades de 7 y 8 años que residen en el consejo comunal “Los Bloques”. La muestra seleccionada está integrada por 32 niños (as) que representan el 84,2 % de la población. De ellos 20 pertenecen al sexo masculino y 12 al femenino. Cursan el 2do grado de la enseñanza primaria; tienen características propias y el entorno social les agrega otras, es un grupo heterogéneo, provienen de diferentes grupos sociales, pero se manifiestan con actitudes positivas. Se seleccionó de manera intencional, según los siguientes criterios:

Criterio de inclusión: Desean pertenecer a los ambientes de ajedrez y juegos pensantes en la comunidad.

Criterio de exclusión: cursan estudios fuera del contexto comunitario.

2.2 Métodos de investigación científica.

Métodos del nivel teórico:

Histórico - lógico: Su utilización permitió conocer los antecedentes de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje del ajedrez en diferentes contextos.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Analítico – Sintético: Se empleó para determinar aspectos significativos en relación con el valor del juego y las teorías del aprendizaje, en sus enfoques pedagógico, psicológico y sociológico, para sobre esta base arribar a generalizaciones y conclusiones.

Inductivo - deductivo: Con su uso fue posible reflexionar en torno a los conceptos fundamentales relacionados con el tema de investigación, a partir de las definiciones aportadas por diferentes autores, estableciendo la relación entre lo particular y lo general en sus análisis.

Análisis de Documentos: Permitió la revisión de los documentos que norman los lineamientos trazados por la misión “Barrio Adentro Deportivo” en el proyecto de ajedrez en la República Bolivariana de Venezuela.

Métodos del nivel empírico:

Observación: se utilizó en diferentes momentos:

- Inicialmente para valorar la participación de los niños (as) en las ofertas ajedrecísticas durante las actividades recreativas comunitarias.
- Durante el desarrollo de las actividades en los ambientes para constatar en la práctica los conocimientos ajedrecísticos alcanzados por los niños (as) en cada una de las actividades y a través de las pruebas pedagógicas.
- Durante el desarrollo de los juegos motrices para valorar la motivación de los pequeños (as), Así como las exigencias de los juegos en relación con las nociones ajedrecísticas que asimilan los niños (as) y el desempeño de los infantes, durante la participación en estos.

Entrevista:

- A maestros (as) para obtener información acerca del comportamiento del proyecto de ajedrez en el contexto escolar y los conocimientos ajedrecísticos de los niños (as). Ver anexo # 2

Método empírico complementario.

Prueba pedagógica: para diagnosticar y comparar los conocimientos ajedrecísticos de los niños (as) de la muestra antes, durante y posterior a la aplicación del conjunto de juegos.

En el libro “Los métodos científicos en la investigación” del Dr. Julio Cerezal y el Dr. Jorge Fiallo (ICCP) se reconoce como método empírico complementario la prueba pedagógica y plantean que los pasos a seguir para la elaboración de esta son:

1. Determinación de los objetivos.
2. Precisar el contenido que se va a evaluar.
3. Seleccionar el tipo de pregunta que se va a formular en dependencia del objetivo y redactar las preguntas.
4. Elaborar la clave de calificación.

Técnicas de investigación científica:

Dinámica de grupo: para conocer las opiniones de los niños (as) de 7 y 8 años acerca de las causas que impiden la participación en las ofertas ajedrecísticas como opción recreativa, así como sus preferencias recreativas.

Técnicas estadísticas:

Estadística descriptiva: se emplearon tablas para analizar y comparar los resultados en las distintas etapas del proceso investigativo, para una mejor interpretación de los resultados.

Distribuciones empíricas de frecuencias: para el procesamiento de toda la información cuantitativa de la investigación.

Operacionalización de las variables.

Variables relevantes:

- **Variable independiente:** conjunto de juegos motrices.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- **Variable dependiente:** aprendizaje del ajedrez en los niños (as) de 7 y 8 años.

Dimensiones de la variable independiente:

Dimensión afectiva.

Indicador

- Motivación durante el desarrollo de los juegos.

Parámetros:

- Entusiasmo
- Placer

Dimensión cognitiva

Indicador

- Exigencias del juego

Parámetro:

- Desempeño en el juego

Instrumento de medición:

- Observación participante

Dimensión de la variable dependiente:

Dimensión cognitiva

Indicador:

- Adquisición de conocimientos ajedrecísticos.

Parámetros: rudimentos esenciales del ajedrez.

- Características del tablero.
- Los nombres de las piezas y su ubicación correcta en la posición inicial.

- Los valores absolutos de las piezas.
- Formas de movimientos y captura de las piezas.
- Amenazas al Rey.
- Mate con Rey y Dama.
- Mate con Rey y dos Torres.
- Mate con Rey y una Torre.
- Los enroques.

Instrumentos de medición:

- Observación participante.
- Pruebas pedagógicas.

Para evaluar cada indicador se determinaron 3 categorías evaluativas: bien (B), regular (R) y mal (M), en correspondencia con los criterios de medidas establecidos para cada indicador. (Ver anexo # 3).

Para otorgar un nivel de aprendizaje a cada sujeto de la muestra se hizo corresponder la categoría evaluativa (B, R, M) obtenida en cada parámetro evaluado, con una escala numérica 3, 2, 1. La suma de los valores numéricos de cada categoría evaluativa, dividido entre la cantidad de parámetros evaluados (9) permitió conocer el nivel de aprendizaje de cada sujeto.

Tabla # 2. Niveles de aprendizaje.

| Categorías evaluativas | Escala numérica | Niveles de aprendizaje |
|-------------------------------|------------------------|-------------------------------|
| Bien | 3 | Alto |
| Regular | 2 | Medio |
| Mal | 1 | Bajo |

2.3 Metodología de investigación.

La presente investigación se realizó durante el curso escolar 2009 – 2010, abarcó un promedio de 12 meses de duración.

Etapas de investigación:

- Primera etapa: diagnóstico que dio lugar a la situación problemática.
- Segunda etapa: diseño e implementación del conjunto de juegos.
- Tercera etapa: valoración de los resultados.

La primera etapa: diagnóstico, comprendió el período del 5 de octubre al 3 de noviembre del 2009.

- Se realizó la técnica dinámica de grupo con niños (as) de 7 y 8 años a partir de la cual se constató el desconocimiento de los rudimentos esenciales del ajedrez como la causa que impide la participación en las ofertas ajedrecísticas, así como sus deseos de aprender este deporte, a pesar de la preferencia de estos por juegos con características dinámicas para sus actividades recreativas.

- Se realizaron entrevistas a maestros del primer ciclo de la enseñanza primaria del centro escolar de la comunidad detectándose insuficiencias en el desarrollo del proyecto de ajedrez escolar.

La segunda etapa: diseño del conjunto de juegos. Comprendió el período desde el 4 de noviembre del 2009 al 30 de agosto del 2010.

- Selección de los contenidos para la alfabetización ajedrecística en correspondencia con la edad de los sujetos.

- Elaboración del conjunto de juegos teniendo en cuenta las particularidades anatómo - fisiológicas y psicológicas de los infantes, sus preferencias recreativas.
- Estructuración de las actividades a desarrollar en los ambientes de ajedrez y juegos pensantes.
- Captación de niños (as) de 7 y 8 años para conformar ambientes de ajedrez en la comunidad.
- Diagnóstico de los conocimientos ajedrecísticos de los niños (as) de la muestra.
- Implementación de las actividades en los ambientes de ajedrez y juegos pensantes.

La tercera etapa comprendió el período del 1ro al 30 septiembre del 2010 dedicada al procesamiento estadístico de los datos y la valoración de los resultados.

CAPÍTULO 3: DISEÑO DEL CONJUNTO DE JUEGOS MOTRICES PARA EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ.

3.1 Fundamentación teórica de los juegos en el aprendizaje del ajedrez.

El propósito de los juegos diseñados es su utilización como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir la inclusión de los mismos en la estructura de las actividades a desarrollar en ambientes de ajedrez y juegos pensantes.

Los sustentos teóricos que avalan la utilización de los juegos en el aprendizaje del ajedrez se fundamentan en:

1. Valor del juego en el entorno social, intelectual y motivacional de los niños.
2. La teoría constructivista del aprendizaje.
3. Principios psicológicos básicos del aprendizaje.

El aspectos 1 y 2 fueron sistematizados en el capítulo I referido a los presupuestos teóricos de la investigación.

La utilización de los juegos se sustenta además en algunos de los principios psicológicos que configuran el aprendizaje, estos son:

- **Ley del efecto. Toda persona tiende a repetir las conductas satisfactorias y a evitar las desagradables:** encontrándose los juegos entre los motivos principales de los niños (as) de 7 y 8 años, la posibilidad de jugar de manera dinámica durante las actividades en los ambientes de ajedrez y juegos pensantes, los estimula a asistir sistemáticamente.
- **Ley de la novedad. Todo acontecimiento o conocimiento novedoso e insólito se aprende mejor que lo que sea rutinario o aburrido:** por las particularidades psicológicas de los niños (as) de la muestra, les resulta más atractivo el juego que la enseñanza por el método tradicional.
- **Ley de la pluralidad. El aprendizaje es más consistente, amplio y duradero cuantos más sentidos (vista, oído, tacto...) estén involucrados en el proceso de aprender:** los juegos diseñados permiten que durante el desarrollo de los mismos intervengan diferentes órganos de los sentidos.
- **Ley del ejercicio. Cuanto más se práctica y repite lo aprendido, tanto más se arraiga el contenido del aprendizaje:** la estructura en que se desarrollan las actividades en los ambientes, da la posibilidad de que posterior a la alfabetización de los contenidos ajedrecísticos, los niños (as) palpen nuevamente el contenido.
- **La Motivación. Sería ideal que el propio sujeto marcara sus objetivos de aprendizaje, que respondieran a sus necesidades. Einstein observó que los**

avances reales en el conocimiento se dan en personas que hacen lo que les gusta hacer: debido a que es condición previa obtener nociones ajedrecísticas para poder participar en los juegos; los niños (as) se trazan metas y se interesan por aprender.¹⁸

3.2 Etapa de diagnóstico

El primer momento del diagnóstico lo constituyó la técnica dinámica de grupo con niños y niñas de 7 y 8 años de edad (anexo # 1) que residen en el consejo comunal “Los Bloques” para conocer las causas que impiden su participación en las ofertas ajedrecísticas durante las actividades recreativas comunitarias. Los datos obtenidos se ilustran a continuación de manera cuantitativa y cualitativa.

- El 100 % se identifican con juegos de características dinámicas para divertirse durante las actividades recreativas comunitarias, el 6,2 % gustan además de juegos de mesa.
- El 100 % expresan que les gustaría jugar ajedrez en el marco de las actividades recreativas comunitarias.
- El 100 % afirman que no participan en las ofertas ajedrecísticas por desconocimientos sobre este deporte.
- El 100 % exponen sus deseos de aprender a jugar ajedrez.

Esta técnica de investigación evidencia que la insuficiente participación de los niños (as) en las ofertas ajedrecísticas tiene su causa en el desconocimiento de los rudimentos esenciales de este deporte; sin embargo se constató deseo en los niños (as) por aprender esta disciplina deportiva y participar en ella como opción recreativa, independientemente de la preferencia que muestran por juegos de contenidos dinámicos,

¹⁸ Estrategias de aprendizaje. Disponible en file:///D:/Maestria/internet/página_principal.htm. Consultado el 10 de enero del 2009.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

aspecto este que se tuvo en cuenta para ser utilizado en función de lograr el aprendizaje del ajedrez en los sujetos de la muestra.

Entrevista a maestros del primer ciclo del centro escolar de la comunidad. (Ver anexo 2).

La presente se realizó a 6 maestros del primer ciclo en el centro escolar de la comunidad para conocer las causas que influyen en el desconocimiento de los rudimentos esenciales del ajedrez en los niños (as), a partir del conocimiento de que en cada centro escolar se debe desarrollar la masificación de este deporte a través del proyecto de ajedrez escolar.

Tabla # 3 Resultados de la entrevista a maestros de la comunidad.

| Entrevista | Grado | Valoración del proyecto | Conoc. ajedrez | Conoc. metodológ | Asesoramiento |
|------------|-------|-------------------------|----------------|------------------|---------------|
| Maestro 1 | 1ro | Malo | Ninguno | No | No |
| Maestro 2 | 1ro | Malo | Ninguno | No | No |
| Maestro 3 | 2do | Regular | Poco | No | No |
| Maestro 4 | 2do | Malo | Ninguno | No | No |
| Maestro 5 | 3ro | Regular | Poco | No | No |
| Maestro 6 | 3ro | Malo | Ninguno | No | No |

- El 66,6 % (4) consideran que dicho proyecto no es funcional y el 33,3 % (2) manifiestan que al proyecto de ajedrez escolar no se le presta la atención que requiere.
- El 33,3 % (2) apenas dominan algunos rudimentos y el 66,6 % (4) poseen total desconocimiento de este deporte.

- El 100 % (6) expresan que carecen de conocimientos metodológicos para la enseñanza de este deporte.
- El 100 % (6) no ha recibido servicio de asesoramiento de ajedrez porque la dirección del centro no admite este tipo de convenio.

De lo anterior se deduce que las causas del desconocimiento presente en los infantes radican en las insuficiencias en el desarrollo del proyecto de ajedrez escolar que no se sistematiza, ni utilizan métodos de enseñanza productivos que estimulen el aprendizaje de los niños (as).

En otro orden la imposibilidad de recibir el servicio de asesoramiento de ajedrez a maestros, dificulta en mayor grado que los pequeños se apoderen de nociones elementales que le permitan jugar una partida de ajedrez recreativamente. Tales razones estimulan hacia la búsqueda de opciones amenas que posibiliten dotar a los infantes de conocimientos ajedrecísticos en el entorno comunitario en su tiempo libre.

Tabla # 4. Análisis de los resultados de la prueba pedagógica inicial. (Anexo # 3)

| Parámetros evaluados | B | % | R | % | M | % |
|-----------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| El tablero | 0 | 0 | 3 | 9,4 | 29 | 90,6 |
| Las piezas | 0 | 0 | 4 | 12,5 | 28 | 87,5 |
| Valores absolutos | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Movimiento Y captura | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Amenazas al Rey | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Mate con Dama | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Mate con dos Torres | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Mate con una Torre | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |
| Los enroques | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Se observa que solo el 9,4 % (3) poseen algunos conocimientos en relación a las características del tablero debido a que no identifican las líneas o colocan el tablero en posición incorrecta y el 90,6 % (29) no poseen conocimiento alguno.

El 12,5 % (4) poseen algunos conocimientos en relación a las piezas del juego ya que logran identificar el nombre de las piezas pero desconocen la colocación inicial de algunas de ellas, mientras el 87,5 % (28) no poseen conocimiento alguno.

En los restantes contenidos el 100 % (32) no poseen ningún conocimiento respecto al valor de las piezas, su movimiento y forma de capturar, las amenazas al Rey, los mates elementales y los enroques. Por lo que de forma general el 100 % de los sujetos poseen un nivel bajo de conocimientos como muestra la siguiente tabla.

Tabla # 5. Evaluación integral de la prueba pedagógica inicial

| NIVELES DE APRENDIZAJE | | | | | |
|------------------------|---|-------|---|------|-----|
| ALTO | | MEDIO | | BAJO | |
| Cant | % | Cant | % | Cant | % |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 100 |

Los datos de las tablas precedentes evidencian el bajo nivel de conocimientos ajedrecístico que poseen los sujetos de la muestra; por lo que la autora de la presente tesis se proyectó en función de dotar a los niños (as) de la muestra seleccionada de tales conocimientos en el contexto comunitario; mediante el servicio de ambiente de ajedrez y juegos pensantes que presta la misión “Barrio Adentro Deportivo”; a partir las características anátomo - fisiológicas y psicológicas de los sujetos de la muestra.

3.3 Conjunto de juegos motrices para lograr el aprendizaje del ajedrez.

Se diseñaron 19 juegos motrices que en su contenido permiten a los niños (as) interactuar con los contenidos del ajedrez, mientras juegan de manera dinámica. Para

poder participar en ellos es condición indispensable; poseer nociones de los contenidos ajedrecísticos que se transmiten a los niños (as) previamente a la implementación de los juegos, lo cual propicia el interés de los infantes por aprender.

TEMA I. Composición del tablero de ajedrez. (Ver anexo 4).**Juego # 1**

Nombre: A colocar el tablero.

Objetivo: colocar el tablero en posición correcta.

Materiales:

- Tableros de ajedrez pequeños de cartón (16 cm x 16 cm).
- Tizas para trazar el terreno.

Organización: los niños (as) se colocarán en dos equipos formados en hilera detrás de una línea de salida, portarán en sus manos un tablero de ajedrez pequeño confeccionado previamente; a una distancia de 4 metros frente a cada equipo se trazará en el piso una línea de meta, donde deberán colocar los tableros uno al lado del otro.

Desarrollo: a la señal establecida el primer niño (a) de cada equipo deberá correr hasta la línea de meta trazada frente a su equipo y colocar el tablero que portan en sus manos, de manera tal que la casilla blanca de una de las esquinas del tablero, quede ubicada a la mano derecha del participante; regresará corriendo para darle salida al próximo jugador que realizará la misma operación y así sucesivamente hasta que todos hallan terminado.

Reglas:

- Ganará el equipo que halla colocado mayor cantidad de tableros en su posición correcta.
- En caso de empate gana el equipo que primero termine.
- No se podrá salir antes de tiempo.

Juego # 2

Nombre: Identificando líneas

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Objetivo: identificar las líneas del tablero de ajedrez (filas, columnas y diagonales)

Materiales:

- Marcadores de líneas (15 cm).
- Tableros de ajedrez o tizas para dibujarlos en el terreno.

Organización: Los niños (as) se colocarán en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida, éstos portarán en sus manos un marcador, al frente de cada equipo a una distancia de 4 metros se colocará o trazará en el piso un tablero de ajedrez de tamaño normal.

Desarrollo: a la voz de: a formar en filas (columnas o diagonales) el 1er participante de cada equipo, saldrá corriendo y colocará el marcador que porta en sus manos encima del tablero de ajedrez, de manera que identifique una fila (columna o diagonal). Regresará corriendo para darle salida al próximo compañero por medio de una palmada.

Reglas:

- Gana el equipo que coloque mayor cantidad de marcadores en la posición correcta.
- En caso de empate gana el equipo que primero termine.
- No se podrá salir antes de tiempo.

Juego # 3

Nombre: A formar líneas

Objetivo: reconocer filas columnas y diagonales en el tablero de ajedrez

Materiales:

- Peones del Ajedrez o cualquier tipo de ficha
- Tablero de Ajedrez o tizas para dibujarlo en el terreno

Organización: los niños (as) en dos equipos formados en filas, detrás de una línea de salida, al frente de cada uno y a una distancia de 4 metros se colocan o dibujan en el

piso un tablero de ajedrez. A cada participante se le entregará un peón de ajedrez o ficha de distinto color para cada equipo.

Desarrollo: a la voz de: a formar en: filas (columnas o diagonales) el 1er niño de cada equipo deberá salir corriendo y colocar su peón o ficha en una casilla que le permita al resto de los participantes poder cumplir con la orden dada, bordeando el tablero regresará corriendo para darle salida al próximo jugador por medio de una palmada, el cual deberá colocar su peón o ficha en función de continuar dando solución a la orden dada.

Reglas:

- Gana el equipo que ejecute correctamente la orden dada.
- En caso de empate gana el equipo que primero termine.
- No se puede salir antes de tiempo.

TEMA II. Las piezas del juego.

Juego # 4

Nombre: ¿Quién soy yo?

Objetivo: identificar las piezas del juego

Materiales:

- Tizas
- Piezas del juego de ajedrez.

Organización: los niños en dos equipos formados en hileras detrás de una línea de salida, al frente de cada equipo a una distancia de 1 metro se trazará un círculo donde se colocarán piezas del juego de ajedrez. Al frente se trazará una línea de meta.

Desarrollo: el profesor mencionará una pieza y el primer niño (a) de cada equipo deberá escoger la pieza nombrada y corriendo situarse en la línea de meta y mostrar la pieza. Regresará corriendo dejará la pieza en el círculo y se colocará al final de la hilera. El profesor volverá a hacer la misma operación y así sucesivamente.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Reglas:

- Ganará el equipo que mayor cantidad de piezas identifique correctamente.
- En caso de empate ganará el equipo que primero termine.
- Solo se podrá escoger una pieza en cada turno de juego.

Juego # 5

Nombre: ¿Cuál es mi lugar?

Objetivo: organizar las piezas del juego de ajedrez.

Materiales:

- Piezas del juego de ajedrez.
- Tableros de Ajedrez o tizas para dibujarlos en el terreno.

Organización: los niños en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida serán identificados con un número que tendrá un igual en el equipo contrario. Frente a cada hilera a una distancia de 1 metro se trazará un círculo donde se colocarán las piezas del juego de ajedrez y 2 metros más adelante se coloca un tablero de ajedrez y se le asigna un lateral del tablero donde colocarán las piezas (blancas o negras).

Desarrollo: a la voz: los números "x", los participantes de cada equipo a los cuales les fue asignado el número pronunciado, deberán escoger una pieza y dirigirse corriendo hacia el tablero para tratar de colocarla en su posición inicial, regresarán corriendo y se colocarán al final de la fila. El profesor realizará la misma operación y así sucesivamente hasta que hayan colocado todas las piezas del juego.

Reglas:

- Gana el equipo que coloque todas o el mayor número de piezas correctamente en su posición inicial.
- En caso de empate ambos equipos serán ganadores.
- Solo se podrá colocar una pieza en cada turno de juego.
- No se podrán cambiar de lugar las piezas ya colocadas por los participantes.

Juego # 6

Nombre: A colocar las piezas.

Objetivo: colocar las piezas del juego de ajedrez en su posición inicial.

Materiales:

- piezas del juego.
- Tableros de ajedrez o tizas para dibujarlos.

Organización: Los niños (as) formados en hileras, en dos equipos detrás de una línea de salida. Al frente de cada equipo a una distancia de 3 metros se trazan en el piso dos círculos, (uno al lado del otro) dentro de uno se colocan las piezas del juego de ajedrez; en el otro se dibuja o se coloca un tablero de ajedrez, 2 metros delante se traza un cuadrado que será el lugar reservado para el último jugador de cada equipo.

Desarrollo: Al sonido del silbato, el 1er niño de cada equipo sale caminando a paso doble, agarra una pieza del círculo y tratará colocarla en el tablero en su posición inicial y regresa corriendo para darle salida al próximo jugador que realizará la misma operación. Cuando se coloque la última pieza del juego en su posición inicial, ese niño (a) deberá situarse dentro del cuadrado trazado con ese fin.

Reglas:

- Ganará el equipo que halla colocado correctamente todas o la mayor cantidad de piezas del juego en su posición inicial.
- En caso de empate gana el equipo que termine primero.
- Solo se podrá trasladar una pieza del juego en cada turno.

TEMA III. Valores absolutos de las piezas**Juego # 7**

Nombre: Buscando el valor.

Objetivo: identificar el valor absoluto de las piezas.

Materiales:

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- Tizas para marcar.
- Piezas del juego de ajedrez.

Organización: Se formarán dos equipos colocados en hilera detrás de una línea previamente trazada en el terreno, 2 metros al frente de cada equipo en un círculo dibujado en el terreno se colocarán varias piezas repetidas de ajedrez excepto el Rey, a una distancia de 2 metros más se trazarán 4 círculos pequeños (uno a continuación del otro) al frente de cada equipo y cada círculo se identificará con los números: 9,5 3,1 (valores absolutos de las piezas: Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón).

Desarrollo: al sonido del silbato, el primer niño de cada equipo se dirigirá corriendo hacia el primer círculo, tomará en sus manos una de las piezas y continuará corriendo para ubicar ésta en el círculo que se corresponda con su valor absoluto, regresará corriendo para darle salida al próximo participante y así sucesivamente.

Reglas:

- Gana el equipo que coloque mayor cantidad de piezas en los círculos que se corresponden con sus valores absolutos, pero un integrante del equipo deberá explicar por qué el Rey no se incluyó entre las piezas a colocar dentro de los círculos.
- En caso de empate gana el equipo que primero termine.
- Solo se pondrá trasladar una pieza en cada turno de juego.
- No se podrá salir antes de tiempo.

8. Nombre: A la Revancha con.

Objetivo: apoderarse de la pieza de mayor valor absoluto.

Materiales:

- Piezas del juego de ajedrez.

Organización: Los niños (as) en dos equipos formados en filas de frente a una distancia entre ambos equipos de 6 metros, en el centro del área de juego (3 metros) se colocarán

2 piezas de ajedrez de distinto valor absoluto, las cuales se irán renovando en cada repetición. A cada participante se le asignará un número, que tendrá un igual en el equipo contrario.

Desarrollo: Al enunciar determinado número, los jugadores de cada equipo se dirigirán corriendo al centro del área de juego con el objetivo de apoderarse de la pieza de mayor valor absoluto, cada participante expresará el valor absoluto de la pieza agarrada.

Reglas:

- Se otorgará un punto a cada participante que se apodere de la pieza de mayor valor absoluto.
- Gana el equipo que obtenga mayor cantidad de puntos.
- No se podrá arrebatar la pieza.

TEMA IV. Movimiento y captura de las piezas**Juego # 9**

Nombre: Adivina adivinador

Objetivo: identificar las piezas por su movimiento y forma de capturar (Rey, Torre y Alfil).

Materiales:

- Piezas: Rey, Torre y Alfil.
- Adivinanzas:
 - Me muevo hacia delante, a los lados y hacia atrás, soy la pieza más importante aunque solo un paso puedo dar. (Rey)
 - Capturo a un solo paso y aunque es muy lento mi andar, ninguna otra pieza me podrá capturar. (Rey)
 - Me muevo muchos pasos pero sin saltar, solo por filas y columnas me puedo desplazar. (Torre).
 - Parezco un castillito y de arena no soy, capturo igual que me muevo cuando por filas y columnas voy. (Torre)

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- Oscuro o claro, inclinado siempre he de andar, pero si ando por el camino claro por el oscuro no podré andar. (Alfil)
- Solo por diagonales me permiten desplazar, y solo de esa manera es que puedo capturar. (Alfil)

Organización: los niños (as) en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida, se le entregarán las siguientes piezas del juego de ajedrez: Rey, Torre Y Alfil; igual cantidad para cada equipo. Al frente de cada equipo a una distancia de 4 metros, se trazará un círculo que servirá para la ubicación de los participantes.

Desarrollo: el profesor dará lectura a la primera adivinanza cuya respuesta se corresponde con una de las piezas: Rey; Torre y Alfil, los niños (as) que porten la pieza que se da respuesta a la adivinanza deberán salir corriendo y ubicarse dentro del círculo trazado con ese fin.

Reglas:

- Se otorgará un punto por cada pieza identificada correctamente.
- Gana el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.
- Una vez que se halla colocado dentro del círculo no podrá retirarse.

Juego # 10

Nombre: Dama intranquila.

Objetivo: colocar los indicadores identificando las direcciones en que se puede desplazar la Dama.

Materiales:

- Indicadores de movimiento.
- Damas del juego de ajedrez.
- Tableros de ajedrez.

Organización: los participantes se formarán en dos hileras detrás de una línea de salida, frente a cada equipo a una distancia de 2 metros se colocará una caja con indicadores de movimiento en su interior, confeccionados con foami o cartón y 3 metros más

adelante se colocará un tablero de ajedrez y encima de éste se ubicará una o dos Damas en dependencia de la cantidad de participantes.

Desarrollo: A la señal establecida el primer participante de cada equipo saldrá caminando a paso doble, recogerá uno de los indicadores de movimiento y seguirá caminando hasta el tablero de ajedrez que tiene en frente para colocar el mismo de manera tal que señale un posible movimiento que puede realizar la Dama que se encuentra encima del tablero, regresará corriendo para dar salida al próximo participante y así sucesivamente.

Reglas:

- Ganará el equipo que coloque mayor cantidad de indicadores correctamente.
- Solo se podrá trasladar un solo indicador.
- En caso de empate gana el equipo que termine primero.

Juego # 11

Nombre: Salta Caballo saltarín.

Objetivo: trasladarse en el tablero formando la frase: salta caballo saltarín, salta caballo saltarín.

Materiales:

- Tizas para dibujar tablero de ajedrez en el terreno con la frase salta caballo saltarín

Organización: los niños en dos equipos formados en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia de 3 metros se traza en el piso un tablero de ajedrez de 2 metros x 2 metros, frente a cada equipo.

Desarrollo: a la señal establecida el primer niño (a) de cada equipo saldrá corriendo hasta el tablero dibujado en el piso y saltando en un solo pie atravesará el tablero formando la frase: salta caballo saltarín (imitación de la forma en que se mueve y captura el caballo) y regresarán corriendo para darle salida al próximo participante.

Reglas:

- Gana el equipo que termine primero.
- Se debe realizar el traslado completando la frase correctamente.

Juego # 12

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Nombre: Peones campeones.

Objetivo: promover peones.

Materiales:

- Dos tableros murales o tizas para dibujarlo en el terreno
- Peones

Organización: los niños (as) en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo se coloca un tablero mural o se dibuja en el piso a una distancia de 3 metros para que sea visible por todos. En el interior de éste se colocan peones en varias filas del tablero (unos en su posición inicial y otros próximos a la promoción en igual posiciones para cada bando).

Desarrollo: a la señal del profesor el primer niño (a) de cada equipo se dirigirá corriendo hasta el tablero y ejecutará un movimiento de peón y regresará corriendo para darle salida al próximo participante que deberá ejecutar otra jugada de peón y así sucesivamente hasta que todos hallan participado.

Reglas:

- Ganará el equipo que logre la promoción de mayor cantidad de peones.
- Solo se podrá ejecutar un movimiento de peón en cada turno.

Juego # 13

Nombre: Identifícame

Objetivo: identificar las piezas por su forma de movimiento y captura.

Materiales:

- Tarjeta con frases cortas.
- Tarjetas con nombre de las piezas del ajedrez.

Ejemplo de frases

- Se mueve y captura a un solo paso.
- Única pieza que recibe jaque mate.
- Única pieza que recibe jaque.
- No se puede colocar al lado de su semejante
- Se mueve y captura en las tres direcciones.

piezas

Rey

Rey

Rey

Rey

Dama

-
- | | |
|---|---------|
| • Es la pieza de mayor movilidad | Dama |
| • Se mueve y captura solo por filas y columnas | Torre |
| • Se mueve solo hacia delante. | peón |
| • Se mueve hacia delante y captura en diagonal | Peón |
| • Captura en diagonal a un solo paso. | Peón |
| • Es la única pieza que no puede retroceder. | Peón |
| • Se mueve uno o dos pasos desde su posición inicial | Peón |
| • Se mueve y captura solo por las diagonales | Alfil |
| • Se mueve y captura sólo por diagonales blancas. | Alfil |
| • Se mueve y captura sólo por diagonales verdes. | Alfil |
| • Se mueve y captura en forma de ele. | Caballo |
| • Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás. | Caballo |
| • En cada salto cambia a casilla de distinto color. | Caballo |

Organización: los niños en dos equipos formados en hileras detrás de una línea de salida, a cada participante se le entregan tarjetas con el nombre de las piezas. Frente a cada equipo a una distancia de 4 metros se traza una línea de meta.

Desarrollo: el profesor enunciará una de las frases y seguidamente los niños (as) integrantes de cada equipo que posean la tarjeta con el nombre de la pieza deberá salir corriendo y ubicarse detrás de la línea de meta, regresará caminando y se ubicará al final de la hilera y así sucesivamente.

Reglas:

- Se otorgará un punto por cada frase identificada correctamente.
- Gana el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.
- No se podrá salir antes de tiempo

TEMA V: Amenazas al Rey: el jaque y el jaque mate.

Juego # 14

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Nombre: Ataque al Rey

Objetivo: colocar al Rey en amenaza de jaque.

Materiales:

- Tablero de ajedrez.
- Piezas del juego.
- Tizas para dibujar tableros.

Organización: los niños (as) en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida portarán en sus manos una pieza del ajedrez (excepto el Rey). A una distancia de 3 metros frente a cada equipo se coloca o dibuja un tablero de ajedrez que tendrá exclusivamente ubicado en el centro (casilla e5) un Rey de color opuesto al color de las piezas que porta cada equipo. A cada participante se le asignará un número que tendrá un igual en el equipo contrario.

Desarrollo: Al enunciarse determinado número, el niño (a) de cada equipo deberá dirigirse corriendo hasta el tablero y ubicar la pieza que porta en sus manos de manera tal que coloque en jaque al Rey adversario, regresará corriendo para darle salida al próximo participante y así sucesivamente.

Reglas:

- Gana el equipo que halla puesto en jaque al Rey con mayor cantidad de piezas.
- En caso de empate gana el equipo que primero termine.
- No se podrá quitar la pieza que fue colocada con anterioridad.

Tema VI. Jaque mate con Rey y Dama contra Rey.

Juego # 15

Nombre: Ganando con la Dama.

Objetivo: ejecutar el jaque mate con Rey y Dama.

Materiales:

- Dos tableros murales.
- Piezas del tablero mural.

Organización: los niños en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros se coloca un tablero mural de manera que sea visible por todos. En el interior de éstos se coloca una posición de Dama y Rey contra Rey, iguales posiciones para cada bando.

Desarrollo: a la orden del profesor el primer niño (a) de cada equipo se dirigirá corriendo hacia el tablero mural, ejecutará una jugada y regresará corriendo para darle la salida al próximo participante que deberá continuar la maniobra para ejecutar el jaque mate.

Reglas:

- Gana el equipo que primero logre ejecutar el jaque mate.
- Solo se podrá ejecutar una jugada en cada turno.

Tema VII. Jaque mate con Rey y dos Torres contra Rey.

Juego # 16

Nombre: Ganando dos Torres.

Objetivo: ejecutar el jaque mate con Rey y dos Torres.

Materiales:

- Dos tableros murales.
- Piezas del tablero mural.

Organización: los niños en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros se coloca un tablero mural de manera que sea visible por todos. En el interior de éstos se coloca una posición de Rey y dos Torres contra Rey, iguales posiciones para cada bando.

Desarrollo: a la orden del profesor el primer niño (a) de cada equipo se dirigirá corriendo hacia el tablero mural, ejecutará una jugada y regresará corriendo para darle la salida al próximo participante que deberá continuar la maniobra para ejecutar el jaque mate.

Reglas:

- Ganará el equipo que primero logre ejecutar el jaque mate.
- Solo se podrá ejecutar una jugada en cada turno.

Tema VIII: Jaque mate con Rey y una Torre contra Rey

17. Nombre: Ganando con una Torre.

Objetivo: ejecutar el jaque mate con Rey y una Torre.

Materiales:

- Dos tableros murales.
- Piezas del tablero mural.
- **Organización:** los niños en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros se coloca un tablero mural de manera que sea visible por todos. En el interior de estos se coloca una posición de Rey y una Torre contra Rey, iguales posiciones para cada bando.

Desarrollo: a la orden del profesor el primer niño (a) de cada equipo se dirigirá corriendo hacia el tablero mural, ejecutará una jugada y regresará corriendo para darle la salida al próximo participante que deberá continuar la maniobra para ejecutar el jaque mate.

Reglas:

- Ganará el equipo que primero logre ejecutar el jaque mate.
- Solo se podrá ejecutar una jugada en cada turno.

Tema IX. Los enroques

Juego # 18

Nombre: Protegiendo al Rey.

Objetivo: identificar las situaciones que impiden el enroque.

Materiales:

- Tarjetas con frases de verdadero o falso.
- Tarjeta con frases de contenido.

Frases:

- El enroque corto se realiza hacia el flanco Dama.

- El enroque largo se realiza hacia el flanco Rey.
- Si el Rey no se ha movido de su posición inicial se puede enrocar.
- Si una de las Torres no se ha movido de su posición inicial con ella se podrá enrocar.
- Si las dos Torres se han movido de la posición inicial con ambas se puede enrocar.
- Si el Rey está en jaque no se puede enrocar.
- Si el Rey al enrocar cae en jaque es posible el enroque.
- Si el Rey para enrocar tiene que pasar por jaque se puede enrocar.
- Si existe alguna pieza entre el Rey y la Torre es posible el enroque.

Organización: los niños en dos equipos formados en hileras detrás de una línea de salida, a cada participante se le entregan tarjetas con las frases: verdadero y falso. Frente a cada equipo a una distancia de 4 metros se trazará un círculo en el terreno que será el lugar que ocupará el participante para mostrar su tarjeta.

Desarrollo: el profesor enunciará una frase de contenido y apto seguido la repetirá para que sea bien escuchada por los participantes, al sonido del silbato o la señal establecida el primer niño (a) de cada equipo saldrá corriendo para ubicarse en el círculo trazado y mostrar la tarjeta que se corresponda con la frase y así sucesivamente hasta que todos hallan participado. Regresarán caminando y el profesor realizará la misma operación.

Reglas:

- Gana el equipo que emita mayor cantidad de respuestas correctas.
- No se podrá decir la respuesta.
- No se podrá salir antes de la señal establecida.

TEMA X. Ejercitación

Juego # 19

Nombre: Escuela de ajedrez.

Objetivo: identificar la palabra que se corresponde con la frase.

Materiales:

- Frases de contenido.
- Tarjetas que portan las respuestas de las frases.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- Tizas.

| Frases: | Respuestas |
|--|-------------------|
| ▪ Conjunto de casillas en sentido horizontal. | Filas |
| ▪ Conjunto de casillas en sentido vertical. | Columnas |
| ▪ Conjunto de casillas inclinadas de un mismo color. | Diagonales |
| ▪ Captura por las filas y columnas exclusivamente. | Torre |
| ▪ Se mueve por las diagonales exclusivamente. | Alfil |
| ▪ Se mueve un solo paso en tres direcciones. | Rey |
| ▪ Captura a varios pasos en tres direcciones. | Dama |
| ▪ Se mueve hacia delante exclusivamente. | Peón |
| ▪ Captura diagonal a un solo paso. | Peón |
| ▪ Es la única pieza que captura diferente a como se mueve. | Peón |
| ▪ Se coloca con casilla blanca a la derecha de cada jugador. | Tablero |
| ▪ Tiene 64 casillas. | Tablero |
| ▪ Salta por encima de las demás piezas. | Caballo |
| ▪ Amenaza que recibe el Rey y no puede evadir. | Jaque mate |
| ▪ Amenaza que puede evadir el Rey. | Jaque |
| ▪ Jugada con el objetivo de proteger al Rey | Enroque |
| ▪ El enroque corto se hace en el flanco. | Rey |
| ▪ El enroque largo se hace en el flanco. | Dama |

Organización: los niños en dos equipos formados en fila detrás de una línea de salida, se le entrega a cada participante una tarjeta que porta una palabra (igual cantidad para cada equipo), la cual constituyen respuestas de las frases de contenido seleccionadas para el juego. Al frente a una distancia de 4 metros se trazará un círculo frente a cada equipo.

Desarrollo: Se enunciará una frase de contenido, los participantes que tengan la tarjeta que se corresponde con la frase, deberán salir corriendo rápidamente y ubicarse en el

círculo trazado con ese fin, mostrándola. Regresarán caminando por fuera y se incorporarán al final de la fila.

Reglas:

- Se otorgará un punto por cada respuesta correcta.
- Gana el equipo que obtenga mayor cantidad de puntos.
- Una vez ubicado en el círculo no podrá regresarse.

Variantes que aceptan el conjunto de juegos:

- Formados en diferentes formas.
- Salir adoptando diferentes posiciones.
- Colocación de obstáculos en el camino.
- Colocar más cantidad de tableros y piezas del juego de ajedrez.
- Incorporar mayor cantidad de contenido ajedrecístico a los juegos.

3.4 Actividades desarrolladas en ambiente de ajedrez y juegos pensantes.

El proceso de aplicación de los juegos tuvo lugar en las actividades que se desarrollaron en un ambiente de ajedrez y juegos pensantes en la comunidad. Comprendió un período de 6 meses de aplicación, con dos frecuencias semanales de una hora de duración; para un total de 48 horas. Durante el proceso investigativo se contó con la colaboración de dos promotores.

La tabla que se muestra a continuación muestra los contenidos ajedrecísticos impartidos, así como los juegos que se corresponden con cada uno de los contenidos y la distribución de horas empleadas para el diagnóstico, las actividades de nuevos contenidos ajedrecísticos, las actividades de ejercitación y las actividades de ejercitación y aplicación de pruebas pedagógicas.

Tabla # 6. Contenidos del ajedrez impartido en las actividades del ambiente de ajedrez y juegos pensantes. (Ver anexo 4).

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

| Temas | Actividades | Tipos de actividades | | | |
|-------|---|----------------------|-------|----------------|-------------|
| | | Nuevo Cont | Ejerc | Ejerc y p.pedg | Prueba Pedg |
| | Diagnóstico inicial. | | | | 1 |
| I | Surgimiento del ajedrez. El tablero de ajedrez. Cantidad de casillas. Colocación. Líneas del tablero. Centro y bandas del tablero. Juegos: - A colocar el tablero. - Identificando líneas. - A formar líneas. | 1 | 1 | 1 | |
| II | Las piezas del juego; colores, nombres, colocación inicial Juegos: - ¿Quién soy yo? - ¿Cuál es mi lugar? - A colocar las piezas. | 1 | 1 | 1 | |
| III | Valor absoluto de las piezas del ajedrez. Juegos: - Buscando mi valor. - A la revancha con. | 1 | - | 1 | |
| IV | Movimiento y captura de las piezas del juego Juegos: - Adivina adivinador. - Dama intranquila. - Salta caballo saltarín. - Peones campeones. - Identifícame. | 3 | 4 | 2 | |
| V | Amenazas al Rey: el jaque y el jaque mate Juegos: - Ataque al Rey | 2 | 2 | 1 | |
| VI | Mate elemental de Rey y Dama. Juego: - Ganando con la Dama. | 1 | 1 | 2 | |
| VII | Mate de Rey y dos Torres. Juego: - Ganando con dos Torres. | 1 | 1 | 2 | |
| VIII | Mate elemental de Rey y una Torre. Juego: - Ganando con una Torre. | 1 | 1 | 2 | |
| IX | Los enroques, objetivo, tipos, situaciones que lo impiden. Juego: - Protegiendo al Rey. | 2 | 1 | 1 | |
| X | Ejercitación general. Juego: Escuela de Ajedrez. | - | 7 | | |
| | Prueba pedagógica final. | - | - | | 2 |
| Total | | 13 | 19 | 13 | 3 |
| | | 48 | | | |

La presente tabla contiene la variedad de contenidos y el tiempo empleado en cada una de ellas, en los distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje en el ambiente de ajedrez y juegos pensantes, según los tipos de actividades.

Tabla # 7. Variedad de contenidos según los tipos de actividades.

| Partes | Actividades | Tiempo |
|--|---------------------------------|------------|
| Actividades de nuevos contenidos | | |
| Inicial | Variados juegos pensantes | 15 minutos |
| Principal | Contenidos ajedrecísticos | 20 minutos |
| | Juegos | 20 minutos |
| Final | Resumen | 5 minutos |
| Actividades de ejercitación | | |
| Inicial | Variados juegos pensantes | 15 minutos |
| Principal | Ejercitación | 20 minutos |
| | Juegos | 20 minutos |
| Final | Resumen | 5 minutos |
| Actividades de ejercitación y pruebas pedagógicas | | |
| Inicial | Variados juegos pensantes | 15 minutos |
| Principal | Ejercitación: juegos | 20 minutos |
| | Aplicación de prueba pedagógica | 20 minutos |
| Final | Resumen | 5 minutos |

3.5 Análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación.

Resultados de las observaciones a las actividades desarrolladas en los ambientes de ajedrez y juegos pensantes.

Parámetro a observar:

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

- **Motivación durante el desarrollo de los juegos:** se reflejaron muestras de entusiasmo, placer y alegría, así como el reclamo por repetir determinados juegos por segunda ocasión.
- **Exigencias del juego en correspondencia con las nociones ajedrecísticas:** se corroboró que las exigencias de los juegos es compatible con las nociones ajedrecísticas que son capaces de asimilar los niños (as) durante la alfabetización de los contenidos ajedrecísticos impartidos; aspecto que favoreció la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.
- **Desempeño en el juego:** Los niños (as) se desempeñaron en los juegos sin dificultad una vez aplicada la metodología para la enseñanza de los juegos.

A continuación se exponen tablas que revelan los resultados obtenidos en las pruebas pedagógicas.

Tabla # 8. Categorías evaluativas obtenidas en las pruebas pedagógicas intermedias.

| parámetros evaluados | B | % | R | % | M | % |
|-----------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Características del tablero | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Nombrar y ubicar piezas | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Valores absolutos | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Movimientos y capturas | 28 | 87,5 | 4 | 12,5 | 0 | 0 |
| Amenazas al Rey | 31 | 96,9 | 1 | 3,1 | 0 | 0 |
| Mate con Dama | 30 | 93,8 | 2 | 6,2 | 0 | 0 |
| Mate con dos Torres | 28 | 87,5 | 4 | 12,5 | 0 | 0 |
| Mate con una Torre | 28 | 87,5 | 4 | 12,5 | 0 | 0 |
| Los enroques | 31 | 96,9 | 1 | 3,1 | 0 | 0 |

Los datos muestran que en los tres primeros contenidos el 100% (32) de los niños (as) dominan las características del tablero, el nombre de las piezas, su colocación en la posición inicial, sus valores absolutos, mientras en los restantes una cifra mínima de niños (as) poseen imprecisiones en algunos contenidos lo cual es común en cualquier tipo de proceso de enseñanza aprendizaje; aspectos que se le continuaron dando tratamiento durante el proceso.

Tabla # 9. Niveles de aprendizajes según prueba pedagógica intermedia.

| NIVELES DE APRENDIZAJES | | | | | |
|-------------------------|------|-------|-----|------|---|
| ALTO | | MEDIO | | BAJO | |
| Cant | % | Cant | % | Cant | % |
| 29 | 90,6 | 3 | 9,4 | 0 | 0 |

Tabla # 10. Categorías evaluativas obtenidas en la prueba pedagógica final.

| Contenidos evaluados | B | % | R | % | M | % |
|-----------------------------|----|------|---|-----|---|---|
| Características del tablero | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Nombrar y ubicar piezas | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Valores absolutos | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Movimientos y capturas | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Amenazas al Rey | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mate con Dama | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mate con dos Torres | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mate con una Torre | 30 | 93,8 | 2 | 6,2 | 0 | 0 |
| Los enroques | 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Tabla # 11. Niveles de aprendizajes según prueba pedagógica final.

| NIVELES DE APRENDIZAJE | | | | | |
|-------------------------------|-----|--------------|---|-------------|---|
| ALTO | | MEDIO | | BAJO | |
| Can | % | Can | % | Can | % |
| t | | t | | t | |
| 32 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Los datos de las tablas muestran un incremento notable de los conocimientos ajedrecísticos adquiridos por los niños (as) de la muestra. Esto confirma la teoría de Vigotsky acerca de la influencia de los contextos sociales y culturales en el aprendizaje del niño (a), siendo de significativa importancia el rol del profesor como guía del proceso. De igual manera se confirman los fundamentos expuestos sobre la teoría cognitiva de Piaget acerca del desarrollo del niño (a) y el aprendizaje en relación con las actividades que son significativas para éstos, aspectos que favorecieron la transmisión y adquisición de conocimientos.

Tabla # 12. Impacto de la participación de los niños (as) de 7 y 8 años en ofertas ajedrecísticas en la comunidad desde marzo a agosto.

| Tipos de eventos | Cantidad de Participantes | Porcentaje de participación |
|------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| Simultáneas | 112 | 58,3 |
| Torneos relámpagos | 114 | 59,3 |
| Enc. Inter – ambientes | 120 | 62,5 |

Tabla # 13. Impacto de la participación de los niños (as) de 7 y 8 años en simultáneas municipales de ajedrez desde marzo a agosto.

| Mes | Simultáneas mensuales | Cantidad de participantes | Por ciento de participación |
|------------|--|----------------------------------|------------------------------------|
| Marzo | Simultánea en homenaje 8 de Marzo. | 14 | 43,7 |
| Abril | Simultánea en saludo a semana del ajedrez escolar. | 15 | 46,9 |
| Mayo | Simultánea en saludo al 1ro de Mayo. | 17 | 53,1 |
| Junio | Simultánea en homenaje natalicio del Che y Maceo. | 18 | 56,2 |
| Julio | Simultánea en saludo al 26 julio. | 18 | 56,2 |
| Agosto | Simultánea de verano. | 22 | 68,7 |
| Total | | 104 | 54,2 |

Los datos de las tablas anteriores reflejan que los conocimientos ajedrecísticos adquiridos por los niños (as) se convirtieron en fuentes de motivaciones que se manifiestan en el impacto de participación en las ofertas ajedrecísticas, lo cual demuestra que los infantes participan de aquellas ofertas recreativas que son de su preferencia, pero lo hacen según las posibilidades que tienen, es decir, si no conocen el juego, si no poseen los recursos o conocimientos para desarrollarse en el mismo, no podrán intentar siquiera acercarse al juego y probablemente se sentirán ajenos a la actividad sea cual sea su contenido.

CONCLUSIONES

Después de analizar e interpretar los resultados se arribó a las siguientes conclusiones:

1. Los antecedentes teóricos que sustentan la utilización del juego en el aprendizaje han sido objeto de estudio de diferentes ciencias e investigadores con disímiles posiciones epistemológicas que han confirmado su valor en el entorno social, intelectual y motivacional y en los fundamentos científicos de la teoría de L. Vigostki y algunas consideraciones de los procesos de significatividad de J. Piaget.
2. En el diagnóstico realizado, se determinó que los niños (as) de 7 y 8 años investigados, poseen un nivel bajo de conocimientos ajedrecísticos que impiden su participación en las ofertas ajedrecísticas.
3. Los juegos como herramienta metodológica para lograr el aprendizaje del ajedrez, deben contener características que se correspondan con los intereses recreativos de los niños (as) de 7 y 8 años de edad.
4. El conjunto de juegos aplicados contribuyó al logro de un nivel alto de aprendizaje del ajedrez en los sujetos estudiados, además de influir de manera positiva en diferentes modalidades de participación ajedrecísticas.

RECOMENDACIONES

La autora considera conveniente:

- Implementar este trabajo en otras comunidades que tengan situaciones similares en relación con el tema que se investiga, lo cual posibilita socializar experiencias en la misión “Barrio Adentro Deportivo”.
- Continuar profundizando en el estudio de este tema.

BIBLIOGRAFÍA

1. ¿A qué edad pueden iniciarse los niños en la práctica del ajedrez? (s.f)
Disponible
en:<http://www.menteactiva.co.cr/main.php?Action=&artid=22&catid=98^templa-te=atr-interesajedrez.html>. Consultado el 18 de mayo del 2009.
2. Barreras Meriño, José L. (2002) Ajedrez en Cuba. La Habana, Editorial Deportes.
3. Bécquer Díaz, Gladis y col. (s.f). Juegos de movimientos. La Habana, Departamento Nacional de Educación Física. INDER
4. Bello Dávila, Z y J. C Cásales. (2002) Psicología general. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
5. Beltrán Iznaga, Rodelsi (s/f). Propuesta de juegos didácticos - recreativos para incentivar el aprendizaje del ajedrez. [Monografías].
6. Benítez Amores, Agustín A. (1996) Experiencia Cubana en la enseñanza masiva del ajedrez en las escuelas. En col. aut. INDER. Manual del profesor de Educación Física. La Habana, Departamento de Educación Física. P. 230
7. Blanco Hernández, Uvencio J. (1997) José Raúl Ajedrecista. Caracas, la Candelaria – D.C.
8. ----- (1998) ¿Por qué el ajedrez en las escuelas?
Caracas, la Candelaria – D.C.

-
9. ----- (1999) Arbitraje del ajedrez para docentes. Caracas, La Candelaria – D. C.
 - 10.----- (2009) Conferencia mundial sobre ajedrez en las escuelas. Disponible en: <http://ajedrezescolar.es/2009/conferencia-mundial-ajedrez-en-las-escuelas>. Consultado el 26 junio del 2009.
 - 11.Bozhovich, L. I. (1981) La personalidad y su formación en la edad infantil. Ciudad Habana, Editorial Pueblo y Educación.
 - 12.Cajigal, J. M. (1987). Cultura física y cultura intelectual. Editorial. Kapeluz. Buenos Aires.
 - 13.Carralero Corella, Karelía de la C. (2003) Los juegos cooperativos: Una propuesta para la clase de Educación Física en la enseñanza primaria. Tesis de Maestría (Maestría en Didáctica de la Educación Física Contemporánea) Holguín, FCF “Manuel Fajardo”.
 - 14.Callol Mulét, Ángel E. (2007) Propuesta de ejercicios para la comprensión de la captura al paso en el ajedrez. Trabajo de Diploma. Holguín, SUM de Cultura Física.
 - 15.Categoría juego. Wikipedia la enciclopedia libre. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/juegos>. Consultado el 18 de mayo del 2010
 - 16.Colectivo de autores. (2001) Psicología del desarrollo. Selección de lecturas. La Habana, Editorial Félix Varela.

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

17. Colectivo de autores. (2006) Psicología. Ciudad de la Habana, Editorial Deportes.
18. Comisión mundial de ajedrez en las escuelas. Disponible en: <http://www.supeajedrez.com/escuela/principiantes/index.php>. Consultado el 12 de octubre del 2009.
19. Cuba. Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación. (2005) Proyección Estratégica Nacional de Ajedrez: 2005 – 2008. [CD – ROOM].
20. Cuenca, M. (2000) Aspectos del ocio en la actualidad. Bilbao: Editorial Universidad de Deusto.
21. Dirección Recreación del INDER (2003) Orientaciones Técnicas Metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación. [CD – ROOM] La Habana, Cuba.
22. Dobler, Erika y Hugo Dobler (1977) Juegos Menores. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.
23. Domínguez García, Laura, Lourdes Ibarra Mustelier y Lourdes Fernández Rius. (2003) Psicología del desarrollo. Adolescencia y juventud. Selección de lecturas. La Habana, Editorial Félix Varela.
24. Estévez Cullel, Migdalia, Margarita Arroyo Mendoza y Cecilia González Ferry. (2004). La Investigación Científica en la Actividad Física: Su Metodología. Ciudad Habana, Editorial Deportes.
25. Fullea Bandera, Pedro y colectivo de metodólogos. Recreación comunitaria. Dirección Nacional de Recreación del INDER. [CD – ROOM].

-
26. García Martínez, Silvino y Col. ISLA. (2003) Tabloide: Ajedrez para Todos. Curso Básico. La Habana, Casa Editora Abril.
 27. ----- (2003) Tabloide: Ajedrez para Todos. Curso Medio. La Habana, Casa Editora Abril.
 28. ----- (2003) Tabloide: Curso de Apertura. La Habana, Casa Editora Abril.
 29. ----- (2003) Tabloide: Capablanca y la enseñanza del ajedrez. La Habana, Casa Editora Abril.
 30. García Antolín Roberto J. y María E. García Montes (s.f) Didáctica de las actividades físico recreativas para el tiempo libre y el ocio. En técnicas de dinamización recreativa en entornos escolares [CD – ROOM]
 31. García Montes, María E. col. (s.f) La búsqueda de nuevas alternativas lúdico recreativo – espaciales. En técnicas de dinamización recreativa en entornos escolares [CD – ROOM]
 32. Gómez Pérez H. (2007) Fisi - Ajedrez: propuesta de programa para la enseñanza masiva del ajedrez en primer grado. Trabajo de Diploma, Holguín FCF “Manuel Fajardo”.
 33. González Peña, O. (2005) Metodología para la enseñanza masiva del ajedrez en el sexto año de vida. Tesis de Maestría (Master en Educación Física Contemporánea). Holguín, FCF “Manuel Fajardo”

34. Guevara López, Mereysi de la C. (s.f) Juegos para potenciar aprendizajes en niños de 8 a 10 años. Disponible en <http://www.monografias.com>. Consultado el 8 de abril del 2010.
35. Haladyna, Tomás y R. Merino, C. Preparación de preguntas de opciones múltiples para medir el aprendizaje de los estudiantes. OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). P.2
36. INDER. (s.f). Proyección Estratégica Nacional de Ajedrez. [CD – ROOM]
37. INFORCHESS. (s.f) Juegos y juguetes divertidos. Disponible en: <http://www.inforchess.com/>, Consultado el 12 de mayo del 2010.
38. ISLA. (2003). Ajedrez Integral. Ciudad de la Habana, Editorial Deportes.
39. Juegos de tableros temáticos. Disponible en: <http://es.casino-lemonade.com/blog/tag/juegos-tematicos/> . Consultado el 18 de mayo del 2010.
40. Jugar Ajedrez. (s.f) Disponible en: <http://www.flyordie.com/juegos/ajedrezhtm/>. Consultado el 14 de octubre del 2009.
41. La implementación del ajedrez en la Educación Básica una alternativa sistémica. (2010). Disponible en <http://acamac.blogspot.com/laimplementacion-del-ajedrez-en-la.html>.
42. Laplaza, J. Ajedrez educativo. Disponible en: <http://www.laplaza.org.ar/>. Consultado el 12 de mayo del 2010.

43. Lebrede Zagarroitía, Gerardo. (2004) El desarrollo de la inteligencia y la enseñanza del Ajedrez: Una Experiencia Cubana. Curso Pre- Congreso, Varadero.
44. López Muñoz, Miguel Á. y col. (s.f) Propuesta de organización de actividades recreativas: La fiesta recreativa. Consideraciones y aspectos a tener en cuenta. En técnicas de dinamización recreativa en entornos escolares [CD – ROOM]
45. Meinel, K. (1977). Didáctica del movimiento. Habana, Editorial Orbe.
46. Moreno, Hernández, José y col. (2003) Los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Talleres Editoriales Cometa. S. A.
47. Moreira, R. (1977) La Recreación un fenómeno socio-cultural. Impresora José A. Huelga. La Habana, Cuba.
48. Iglesias Rodríguez, Osmani (s.f) Sociología. En sociología y sociología del deporte: objeto de estudio. [CD – ROOM]
49. Pérez Sánchez, Aldo. (2003) Recreación. Fundamentos teóricos metodológicos. Departamento recreación. ISCF” Manuel Fajardo”. [CD – ROOM]
- 50.----- (s.f) Valoración Conceptual del Juego. ISCF “Manuel Fajardo”. [CD – ROOM]
- 51.----- (s.f) Tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual. En VII Congreso Nacional de

Tesis en opción al Título Académico de Máster en Actividad Física en la Comunidad

Recreación. II Encuentro Latinoamericano de Recreación y Tiempo Libre. Cartagena de India. Colombia 28 al 30 de julio del 2002. [CD – ROOM]

52. Petrovski, A. V. (1988) Psicología pedagógica y de las edades. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.
53. Pino Roque, José A. (2009) Propuesta de una colección de cuadernos de trabajo para la enseñanza aprendizaje del ajedrez para los alumnos de pre-escolar, primero y segundo grado en la escuela primaria. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd139/enseñanza-del-ajedrez-en-la-escuela.html>. Consultado el 15 de mayo del 2010.
54. Ramos Rodríguez, Alejandro E. (s.f) Monografía. Tiempo libre y recreación en el desarrollo local [CD – ROOM] LA Habana, Cuba.
55. Recomiendan incorporar el ajedrez al sistema educativo. (s.f) Disponible en: <http://www.ajedrezenlasescuelas.com/modulos.php?name=news&file=article&sid=498> . Consultado el 28 de enero del 2010.
56. Rudik, P.A. (1990) Psicología. Moscú: Editorial Planeta
57. Ruiz Aguilera, Ariel y col. (1989) Metodología de la enseñanza de la Educación Física. Tomo I. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.
58. Sánchez Acosta, María E. y Matilde González García. (2004) Psicología general y del desarrollo. Ciudad de la Habana, Editorial Deportes.
59. Sánchez Benavides, Xiomara. (2003) Los juegos como potenciador motriz, cognitivo y afectivo en el tercer grado de la escuela primaria: “Frank País

- García".Tesis de Maestría (Maestría en educación Física Contemporánea) Holguín, FCF "Manuel Fajardo"
- 60.Sánchez Rueda, Margarita, Lázaro Caballero Ramírez y Santos Guerrero Gutiérrez. (1977) Los 100 juegos del plan de la calle. La Habana, Editorial Orbe.
- 61.Tobar Pineda, María de los A. (s.f) Psicología social comunitaria: una alternativa teórico-metodológica [CD – ROOM] México.
- 62.Torres Pérez, Ariel. (2007). La aplicación de técnicas de entrenamiento que optimicen el pensamiento táctico. Trabajo de Diploma. Holguín, SUM de Cultura Física.
- 63.Torres Rodríguez, Mayra A. y M. del Carmen López, Ortega. (2000) Folleto de teoría y práctica de los juegos. La Habana, EIEFD" [CD – ROOM]
- 64.Venezuela al frente del ajedrez escolar mundial. (2009) Disponible en: <http://www.rnv.gov.ve/noticias/?act=st&f=5&t=90648>. Consultado el 18 de mayo del 2010
- 65.Waichman, P. (1993) "Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico". Editorial PW, Buenos Aires
- 66.Waichman, Pablo A. (s. f). Acerca de los enfoques en recreación [CD – ROOM]
- 67.Zerquera Béquer. (¿) Juegos para el aprendizaje del ajedrez en alumnos de cuarto grado. [Monografías]

Anexo # 1

Técnica dinámica de grupo con los niños (as) de 7 y 8 años de edad.

Objetivo: conocer las causas que impiden la participación en las ofertas ajedrecísticas.

Les solicitamos que nos ayuden en este intercambio amistoso. Se trata de un estudio científico para contribuir a que te sientas feliz mientras te recreas.

Preguntas

1. ¿Cuáles son las opciones recreativas que más les gustan para divertirse durante las actividades recreativas comunitarias?
2. ¿Les gustaría jugar ajedrez en el marco de estas actividades?
3. ¿Entonces por que no participan en las ofertas ajedrecísticas que se desarrollan en las actividades recreativas comunitarias?
4. ¿Les gustaría aprender a jugar ajedrez?

Anexo # 2**Entrevista a maestros (as) de la comunidad.**

Objetivo: obtener información acerca del comportamiento del proyecto de ajedrez en el contexto escolar con los niños (as) del primer ciclo de la enseñanza primaria.

La presente entrevista puede brindar una información de gran utilidad para estudios de las actividades recreativas de los niños (as) en la comunidad, le solicitamos su cooperación y le agradecemos.

1. ¿Cómo se comporta el cumplimiento del proyecto de ajedrez en el centro escolar?
2. ¿Posee usted dominio de los rudimentos esenciales del ajedrez?
3. ¿Posee conocimientos metodológicos para la enseñanza del ajedrez?
4. ¿Ha recibido el servicio de asesoramiento de ajedrez que presta la misión “Barrio Adentro Deportivo”? ¿Por qué?

Anexo # 3

PRUEBAS PEDAGÓGICAS.

OBJETIVO GENERAL.

Comprobar los conocimientos ajedrecísticos.

Tema I: Características del tablero de ajedrez.

Objetivo: demostrar los conocimientos sobre el tablero de ajedrez.

Contenidos a evaluar:

- Colocación correcta del tablero.
- Identificación de las líneas del tablero.

Preguntas:

1. Coloque el tablero de ajedrez en posición para iniciar una partida.
2. Identifique las líneas que componen el tablero.

Clave de calificación:

B - Conoce la colocación correcta e identifica las líneas que conforman el tablero.

R - Conoce la colocación correcta, pero no identifica líneas del tablero ó viceversa.

M - No conoce la colocación correcta, ni identifica las líneas que conforman el tablero.

Tema II: Las piezas del juego de ajedrez.

Objetivo: demostrar los conocimientos sobre el nombre y la colocación inicial de las piezas.

Contenidos a evaluar:

- Nombre de las piezas.
- Colocación de las piezas en su posición inicial.

Preguntas:

1. Nombre las piezas del juego.
2. Coloque las piezas en su posición inicial.

Clave de calificación:

B - Identifica todas las piezas del juego y las coloca en posición inicial correcta.

R - Identifica todas las piezas del juego, pero comete imprecisiones en la posición inicial correcta.

M - No identifica las piezas del juego, ni su colocación en la posición inicial correcta.

Tema III: Valor absoluto de las piezas.

Objetivo: demostrar los conocimientos acerca del valor absoluto de las piezas.

Piezas: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo, Peón.

Contenidos a evaluar:

- Valores absolutos de las piezas.

Preguntas:

1. Expresa los valores absolutos de cada una de las piezas.
2. Identifica los valores equivalentes de las piezas: Dama, Torre, Caballo, Alfil.

Clave de calificación:

B - Identifica los valores equivalentes de las piezas y sus valores por equivalencias.

R - Identifica los valores absolutos de las piezas, pero no los valores por equivalencias ó viceversa.

M - No identifica los valores absolutos de las piezas, ni sus valores por equivalencias

Tema IV: Movimiento y captura de las piezas del juego.

Objetivo: demostrar los conocimientos acerca del movimiento y captura de las piezas.

Contenidos a evaluar:

- Movimiento y captura de las piezas.

Pregunta:

1. Demuestre como se mueven y capturan las piezas: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón.

Clave de calificación.

B - Domina el movimiento y la forma de capturar de todas las piezas del juego.

R - Domina el movimiento y la forma de capturar del 50 % de las piezas del juego.

M - No domina el movimiento ni la forma de capturar de menos del 50 % de las piezas del juego.

Tema V: Amenazas al Rey: el jaque y el jaque mate.

Objetivo: Comprobar los conocimientos sobre la amenazas de jaque y como evadirlo.

Contenidos a evaluar:

- Amenaza de jaque.
- Situaciones para evadir el jaque.

Preguntas:

1. ¿Cuándo se produce la amenaza de jaque?
2. ¿Cómo se puede evadir el jaque?

Clave de calificación.

B - Conoce el concepto de jaque y expresa las formas de evadirlo.

R - Conoce el concepto de jaque pero, no expresa las formas de evadirlo ó viceversa.

M - No expresa el concepto de jaque, ni las formas de evadirlo.

Tema VI: Jaque mate con Rey y Dama contra Rey.

Objetivo: demostrar los conocimientos acerca de la maniobra del mate con Rey y Dama.

Contenido a evaluar:

- Maniobra para ejecutar el jaque mate con Rey y Dama

Pregunta:

1. A partir de la siguiente posición ejecuta la maniobra del jaque mate con Rey y Dama.

B: R e1, Df2

N: Rd5

Clave de calificación.

B - Realiza correctamente la maniobra para ejecutar el jaque mate.

R – Realiza la maniobra con la Dama, pero no utiliza el Rey en el momento adecuado ó viceversa.

M - No domina la maniobra para ejecutar el mate.

Tema VII: Jaque mate con Rey y dos Torres contra Rey.

Objetivo: demostrar los conocimientos acerca de la maniobra para ejecutar el jaque mate con Rey dos Torres.

Contenido a evaluar:

- Maniobra para ejecutar el jaque mate con Rey y dos Torres.

Pregunta:

1. A partir de la siguiente posición ejecuta la maniobra del jaque mate con dos Torres.

B: Ra1, Tb2, Tc2

N: Rg4

Clave de calificación

B - Realiza la maniobra en escalera.

R - Conserva la posición de escalera, pero tiene dificultad en los tiempos con la Torre.

M - No domina la maniobra para ejecutar el mate.

Tema VIII: Jaque mate con Rey y una Torre contra Rey.

Objetivo: demostrar los conocimientos para ejecutar la maniobra del mate con Rey y una Torre.

Contenido a evaluar:

- Maniobra para ejecutar el jaque mate con Rey y una Torre.

Pregunta:

1. A partir de la siguiente posición ejecutar la maniobra del jaque mate con una Torre.

B: Re5, Td1

N: Rc7

Clave de calificación.

B - Realiza la maniobra del jaque mate.

R - Coloca al Rey adecuadamente con respecto al Rey contrario, pero tiene dificultad en el tiempo de espera.

M - No domina la maniobra para ejecutar el mate.

Tema IX: Los enroques.

Objetivo: demostrar los conocimientos sobre los enroques.

Contenido a evaluar:

- Ejecución del enroque.

- Dominio de las situaciones que impiden los enroques.

Preguntas:

1. Ejecuta los tipos de enroques que conoces.
2. ¿Cuándo no se pueden realizar los enroques?

Clave de calificación

B - Ejecuta los enroques y expresa las situaciones que lo impiden.

R - Ejecuta los enroques, pero no expresa las situaciones que lo impiden ó viceversa.

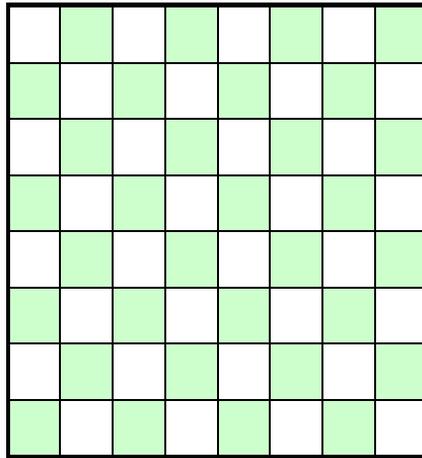
M - No sabe ejecutar los enroques, ni domina las situaciones que lo impiden.

Anexo # 4

MEDIOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CONJUNTO DE JUEGOS MOTRICES

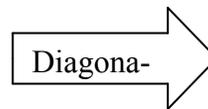
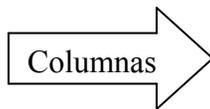
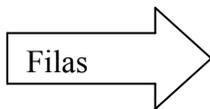
Juego # 1: A colocar el tablero

- Tablero de ajedrez pequeño 16 cm x 16 cm.



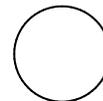
Juego # 2: Identificando líneas.

Marcadores de movimientos.



Juego # 3: A formar líneas.

Peones de Ajedrez o cualquier tipo de ficha.



Juego # 4: ¿Quién soy yo?

- piezas del juego de Ajedrez.



Juego # 5: ¿Cuál es mi lugar?

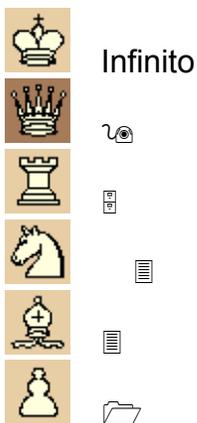
- Piezas del ajedrez y tablero de ajedrez.
- Tablero de Ajedrez.

Juego # 6: A colocar las piezas.

- Piezas del juego.
- Tableros de ajedrez o tizas para dibujarlos.

Juego # 7: Buscando mi valor

Valores absolutos de las piezas.

**Juego # 8: A la revancha con:**

- Piezas del juego de ajedrez.

Juego # 9: Adivina adivinador.

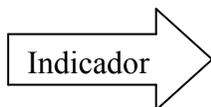
 Tablero mural de ajedrez.

- Piezas: Rey, Torre y Alfil.



Juego # 10: Dama intranquila.

- indicadores de movimiento.
- Damas del ajedrez.



Juego # 11: Salta Caballo saltarín.

- Tablero de ajedrez con la frase: salta Caballo saltarín, salta Caballo saltarín.

| | | | | | | | |
|----------|-----|----------|----------|---------|------|----------|---------|
| | | | | | .llo | | |
| | | | .s al | | | ta | |
| | .ta | | | .b a | | | |
| | | | | | rin | | sa l |
| | | .ri n | .C a | | | | |
| .s al | | | | | .ta | llo | |
| | | | Ca | | | | |
| | ta | | | | ba | .s al | |

Juego 12: Peones campeones

- Tableros murales de ajedrez o tizas para dibujarlo en el terreno.
- Peones.

Juego # 13: Identifícame.

- Tarjeta con frases cortas.
- Tablero y piezas del ajedrez.

Se mueve por filas y columnas

Juego # 14: Ataque al Rey.

- Tablero de ajedrez.
- Juego de ajedrez.

- Piezas del juego: Reyes.  

Juego # 15: Ganando con la Dama.

- Tableros murales.

Juego # 16: Ganando con dos Torres.

- Tableros murales.

Juego # 17: Ganando con una Torre.

- Tableros murales.

Juego 18: Protegiendo al Rey.

- Tarjetas con frases de contenido y de verdadero o falso.

Juego # 19: Escuela de ajedrez.

- Frases de contenido.
- Tarjetas que portan las respuestas de las frases.

Conjunto de casillas en sentido horizontal

Filas