



FACULTAD DE LAS CIENCIAS, LA CULTURA FÍSICA Y EL  
DEPORTE.

***Trabajo de diploma para optar por el título  
de Licenciado en Cultura Física***

**Título:** Juegos Didácticos para la enseñanza de los  
elementos básicos en el ajedrez.

**Autor:** Jorge Luis Maqueira Méndez

**Tutor:** MSc. Yoisnel Mayor Santos

Cienfuegos 2015

# PENSAMIENTO

LABORATORIO-2



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

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

*Fidel Castro*

## **DEDICATORIA**

**A mis padres por apoyarme en todo momento de mi vida y brindarme todo su amor.**

## **AGRADECIMIENTOS**

**A todos mis familiares, compañeros de estudio, profesores, amigos y a mi tutor por darme apoyo incondicional en todo momento y enseñarme cada día a ser mejor.**

## INDICE

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción .....                                                                                                 | 1  |
| Problema Científico .....                                                                                          | 4  |
| Objeto de estudio .....                                                                                            | 4  |
| Campo de acción.....                                                                                               | 5  |
| Objetivo general.....                                                                                              | 5  |
| Objetivos Específicos.....                                                                                         | 5  |
| Hipótesis.....                                                                                                     | 5  |
| Variables de la investigación.....                                                                                 | 5  |
| Definición de trabajo .....                                                                                        | 5  |
| Capitulo I.- Marco Teórico Conceptual .....                                                                        | 7  |
| 1.1.- El proceso de enseñanza y aprendizaje.....                                                                   | 7  |
| 1.2.- Los juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza -<br>aprendizaje.....                                  | 10 |
| 1.3.- Condiciones pedagógicas y leyes del desarrollo de los niños en el<br>proceso de enseñanza - aprendizaje..... | 15 |
| 1.4.- La asignatura Ajedrez dentro del proceso pedagógico.....                                                     | 16 |
| 1.5.- Influencia del Ajedrez sobre el intelecto del individuo .....                                                | 19 |
| Capitulo II.- Métodos y procedimientos.....                                                                        | 23 |
| 2.1.-Tipo de diseño .....                                                                                          | 23 |
| 2.2.- Población y muestra .....                                                                                    | 23 |
| 2.3.- Métodos de la investigación .....                                                                            | 23 |
| Métodos del nivel teórico: .....                                                                                   | 23 |
| Métodos del nivel empírico: .....                                                                                  | 24 |
| Métodos estadísticos.....                                                                                          | 24 |
| Capitulo III.- Análisis de los resultados.....                                                                     | 25 |
| 3.1.- Resultado del diagnóstico inicial realizado .....                                                            | 25 |
| Los objetivos a comprobar en la medición inicial fueron: .....                                                     | 25 |
| 3.2.- Juegos didácticos para la enseñanza de los elementos básicos del<br>Ajedrez.....                             | 26 |
| Crucigrama. ....                                                                                                   | 28 |
| 3. Título: Dominó del ajedrez .....                                                                                | 29 |
| 4. Título: “Completa si sabes” .....                                                                               | 29 |
| 5. Juegos: Ajedrez para todos .....                                                                                | 30 |
| 6. Juego: Corre y aprende del ajedrez .....                                                                        | 30 |
| 7. Juego: Salta y aprende del ajedrez.....                                                                         | 30 |
| 8. Juego: conduce y aprende ajedrez .....                                                                          | 31 |
| 9. Juego: lanzándole a las piezas del ajedrez .....                                                                | 31 |
| 10. Juego: Localización de piezas. ....                                                                            | 31 |
| Reglas:.....                                                                                                       | 32 |
| 11. Juego: La silla .....                                                                                          | 32 |
| Objetivo: Identificación de las piezas. ....                                                                       | 32 |
| Reglas:.....                                                                                                       | 32 |
| 12. Juego: Cajita comprobadora. ....                                                                               | 33 |

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Reglas:.....                                                         | 33 |
| 13. Juego: Las piezas escondidas.....                                | 33 |
| Reglas:.....                                                         | 33 |
| 14. Juego: Ensalada de preguntas. ....                               | 34 |
| Reglas:.....                                                         | 34 |
| 15. Juego: Quién coloca mejor y más rápido las piezas. ....          | 34 |
| Reglas:.....                                                         | 35 |
| Reglas:.....                                                         | 36 |
| 3.3.- Resultado de la Observación.....                               | 41 |
| 3.4.- Resultado del postest.....                                     | 42 |
| Objetivo de la medición final.....                                   | 42 |
| Resultado de la medición final.....                                  | 42 |
| 3.5.- Comparación en las evaluaciones del test inicial y final ..... | 43 |
| Conclusiones y recomendaciones.....                                  | 45 |
| Conclusiones .....                                                   | 45 |
| Recomendaciones .....                                                | 46 |
| BIBLIOGRAFÍA.....                                                    | 1  |
| ANEXO .....                                                          | 5  |

## **RESUMEN**

El trabajo titulado: Juegos Didácticos para la enseñanza de los elementos básicos en el ajedrez, parte del problema científico ¿Cómo influye los juegos didácticos en el aprendizaje de los elementos básicos en la enseñanza del Ajedrez, en los niños de quinto grado de la Escuela primaria “Antonio Maceo” del municipio Aguada de pasajero?. Para el desarrollo de este trabajo se utilizó un estudio de tipo experimental, el cual se desarrolló en un periodo comprendido para un curso escolar para evaluar la influencia de los juegos didácticos en la enseñanza del ajedrez, para el mismo se tomó una muestra de 30 alumnos, de ellos 18 del sexo femenino y 12 del sexo masculino. Además se utilizaron diferentes métodos teóricos (Analítico – sintético, Histórico-Lógico y Inductivo-Deductivo). Métodos Empíricos (Experimento, medición, observación y entrevista) y los datos fueron procesados en el programa Estadístico SPSS, arribando a las conclusiones siguientes, Los resultados obtenidos permiten apreciar una adquisición más eficiente de los contenidos por los alumnos después de aplicar los juegos didácticos, lo que permite valorar su influencia de positiva en la enseñanza de estos elementos.

## **SUMMARY**

The titled work: Didactic games for the teaching of the basic elements in the chess, does it leave of the scientific problem How it influences the didactic games in the learning of the basic elements in the teaching of the Chess, in the children of I remove degree of the primary School Antonio Maceo of the Diluted municipality of passenger?. For the development of this work a study of experimental type was used, did which was developed in one period understood for a school course to evaluate the influence of the didactic games in the teaching of the chess, for the same one take a sample of 30 students, of them 18 of the feminine sex and 12 of the masculine sex. Different theoretical methods were also used (Analytic - synthetic, Historical-logical and Inductive-deductive). Empiric Methods (I Experience, mensuration, observation and he/she interviews) and the data were processed in the Statistical program SPSS, arriving to the following conclusions, The obtained results allow to appreciate a more efficient acquisition of the contents for the students after applying the didactic games, what allows to value their influence of positive in the teaching of these elements.



## *Introducción*

En Cuba desde el Triunfo de la Revolución comenzaron a convertirse en realidad las promesas enunciadas por Fidel Castro en su alegato de La historia me absolverá, al permitir el acceso de todos a la educación, se convierte así la educación en divisa esencial. La atención permanente a la escuela y al niño abre desde ese momento un camino de progreso educacional constante que perdura hasta la actualidad. La educación se convierte en interés de todos, se le ha dado atención especial a los aspectos relacionados con ella, conociendo que esta es un factor determinante y prioritario para el desarrollo de la personalidad y de las futuras generaciones.

Las experiencias han demostrado que incorporar el Ajedrez en la educación de un niño es altamente positivo. Varios autores hablan de este tema, destacándose entre ellos: Fernández, J. P. (1993), Mayor Santos, Y. (2009), quienes han desarrollado para tal fin diversos sistemas de enseñanza. Los profesores han comprobado que la práctica del Ajedrez en el aula contribuye no solo a ejercitar las cualidades personales de cada alumno brindándoles a la vez un entrenamiento, sino como medio para superar problemas grupales y de tipo disciplinario.

El Ajedrez es un juego ancestral que con el decursar del tiempo ha devenido en deporte. En él no interviene en lo absoluto el azar, sino la rapidez mental de los jugadores. Su aprendizaje contribuye a la formación de cualidades científicas, técnicas, culturales y promueve valores éticos y morales. Su naturaleza es abarcadora, por lo que va trascender los límites de juego para interactuar con las diferentes esferas de la sociedad.

Por otra parte en tanto posibilita el goce de una actividad recreativa permite que el niño asuma una actitud propia, le da la oportunidad de obtener satisfacciones personales y lo integra plenamente en el grupo social. Además de colocar al estudiante en situación de observar y analizarse a sí mismo y a su rival durante la partida, la serie y la variedad de circunstancias servirán para que el profesor

descubra nuevos aspectos de la personalidad de su alumno, muchas veces no manifestadas a través de otras actividades escolares.

El deseo de muchos ajedrecistas y pedagogos se hizo realidad al ver incorporado el ajedrez, como una asignatura más formando parte del plan oficial de enseñanza de las escuelas primarias desde que se promulgó la Resolución Conjunta 2/89 del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación (INDER) y del Ministerio Nacional de Educación (MINED). Esta resolución estipula que dos veces por semanas en los grados de 2do a 6to, los maestros, profesores de Educación Física, auxiliares pedagógicas y bibliotecarias, deben impartir la asignatura de Ajedrez.

La práctica del Ajedrez contribuye al desarrollo de las facultades intelectuales del individuo, gracias a ella se agiliza y fortalece la memoria. Por otra parte la continuidad de los cambios que se producen en el tablero, así como la obligación de calcular toda posibilidad favorecen el incremento de la atención. Se ha observado que la disminución de la distracción en muchos niños y adolescentes coincide con el inicio de su afición por el Ajedrez. Pero indudablemente el Ajedrez alcanza su mayor y más interesante influencia (desde el punto de vista intelectual) en el pensamiento. El Ajedrez es precisamente un proceso continuo de aparición de situaciones problemáticas. Los cambios en la posición obligan al ajedrecista a diferenciar lo nuevo de lo ya conocido, redefinir sus planes y buscar nuevas alternativas, o lo que es lo mismo, lo obligan a pensar.

Abundan los testimonios de grandes jugadores que reconocen una influencia positiva de la práctica ajedrecística sobre su personalidad, entre los que se encuentran Botvinnik (1972) y Krogus (1980), pocos estudios registran aseveraciones científicas acerca de esta problemática y las existentes básicamente se han orientado hacia la influencia del Ajedrez en el desarrollo intelectual, ya que al parecer por la propia naturaleza de este deporte se espera de él un impacto relevante en el desempeño cognitivo del jugador.

Testa Frenes, A. (1997) en su trabajo hace referencia a la investigación realizada por la Maestra Internacional Adriana Salazar Varón, donde utiliza una herramienta

pedagógica que motiva y a la vez produce cambios en el pensamiento de los niños conduciéndolos a la formación integral de sus capacidades, para así poder hacer muy significativa la experiencia de aprender de este juego. La herramienta pedagógica no se limita al hecho de saber el movimiento de las piezas; si no que además los niños aprenden a ganar y a perder, a respetar turnos, a seguir reglas, a memorizar, a hacer cálculo mental, a solucionar pequeños problemas y a proyectar. Todos estos elementos quedan en la formación de los niños y constituyen bases sólidas que los preparan para enfrentar las situaciones a las que todos están expuestos en el diario vivir.

En Barcelona el investigador Joaquín Fernández Amigo (2005) plasma una serie de experiencias sobre la enseñanza del Ajedrez en un colegio de Educación Infantil y Primaria, incidiendo en los recursos informáticos y la utilización de las Técnicas Informáticas de Comunicaciones, desarrolladas a lo largo de doce años (1990 - 2002).

Por otra parte, en el portal dedicado al Ajedrez en Internet se hace referencia a una serie de juegos didácticos para la enseñanza del mismo, que diferentes cibernautas han aportado al sitio, que pueden ser utilizados para desarrollar diferentes aspectos a través del Ajedrez.

En Cuba se han realizado numerosas investigaciones entre la que se encuentran la de los autores Osmani Montero Machado, Ramón Betancourt Bera, Eduardo Walter Ralph y Rubén Walters Ralph (2009), la cual hace referencia a 9 actividades para la enseñanza del Ajedrez, las mismas fueron aplicadas y logró el desarrollo de la motivación por el Ajedrez en los alumnos de la escuela “Troadio Bosch”. También se encuentra la investigación de los autores Elio Delvis Olivera y Maikel Valdivia Modeja (2000), la misma se refiere a un sitio Web denominado “Elementos básicos del Ajedrez para potenciar el aprendizaje de la asignatura Ajedrez en los estudiantes de 7mo grado de la ESBU Batalla de Mal tiempo”. Este Sitio Web está estructurado para su navegación de la siguiente manera: Historia, Valores, Tablero, Galería, Movimientos, Enroque y Mates Elementales. Además

cuenta con varios hipervínculos secundarios que explican diferentes aspectos del juego ciencia.

Miguez Rodríguez, Dagglais C. (2004) en sus investigaciones arriba a conclusiones referente a la necesidad de que se realice una alfabetización del Ajedrez generalizada a todos los estratos poblacionales, inclusive a aquellos que requieran un tratamiento especial por su sensibilidad y características particulares en su aprendizaje, el mismo contribuye a configurar valores personológicos muy valiosos para el ser humano: tenacidad, responsabilidad, decisión, madurez.

El autor Yoisnel Mayor Santos (2009) en su Tesis de maestría aborda como complemento del programa de enseñanza, una serie de juegos didácticos para propiciar una mejor adquisición de los contenidos y dinamizar este proceso, logrando una mejor motivación de los niños hacia la actividad.

A pesar de las investigaciones declaradas anteriormente, que ponen de manifiesto la importancia en la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje donde la motivación juega un papel preponderante siendo los juegos didácticos una herramienta efectiva en este proceso, Sin embargo hoy en la Escuela primaria Antonio Maceo del municipio de Aguada de Pasajeros no se tienen en cuenta por los profesores que imparten el ajedrez como deporte participativo, convirtiendo los turnos de ajedrez en no deseado y aburrido, trayendo consigo que no presten atención por los contenidos.

### ***Problema Científico***

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente problema científico:

¿Cómo influye los juegos didácticos en el aprendizaje de los elementos básicos en la enseñanza del Ajedrez, en los niños de quinto grado de la Escuela primaria “Antonio Maceo” del municipio Aguada de pasajero?

### ***Objeto de estudio***

Proceso de enseñanza – aprendizaje del Ajedrez en la educación primaria.

### ***Campo de acción***

Juegos didácticos como medio de enseñanza de los elementos básicos en el Ajedrez.

### ***Objetivo general***

Determinar la influencia que ejerce los juegos didácticos en el aprendizaje de los elementos básicos del Ajedrez, en los niños de quinto grado de la Escuela primaria “Antonio Maceo” del municipio Aguada de pasajero.

### ***Objetivos Específicos.***

- ✓ Revisar los fundamentos teóricos que sustentan la investigación.
- ✓ Seleccionar los juegos didácticos para la enseñanza ajedrecística.
- ✓ Aplicar los juegos didácticos seleccionados para la enseñanza de los elementos básico en el Ajedrez.
- ✓ Valorar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los elementos básicos del Ajedrez.

### ***Hipótesis***

Si se aplican los juegos didácticos como apoyo a la enseñanza de los elementos básicos, entonces se mejoraran los resultados en el aprendizaje del Ajedrez en los niños de quinto grado de la Escuela primaria “Antonio Maceo” del municipio Aguada de pasajero.

### ***Variables de la investigación***

**Variable independiente:** Juegos didácticos durante la enseñanza del ajedrez.

**Variable dependiente:** Aprendizaje de los elementos básicos del ajedrez.

### ***Definición de trabajo***

La variable dependiente en esta investigación se refiere al aprendizaje de los elementos básicos del ajedrez, lo cuales se miden a través de los test pedagógico, validado nacionalmente por la Comisión Nacional de ajedrez, donde serán controlados los temas relacionados con las tres unidades del programa de Ajedrez. La calificación de los test pedagógico será la misma que establece la

comisión provincial para todas las categorías donde las calificaciones oscilan entre 0 a 100 puntos.

### **El trabajo presenta la siguiente estructura**

Introducción se refiere al propósito fundamental de la investigación, planteando las principales fuentes y surgimiento del problema, el objetivo del estudio, así como, la hipótesis que se defiende y los pasos a seguir para darle cumplimiento a lo trazado inicialmente.

En el **capítulo I** se contextualiza sobre los temas motivos de estudio, antecedentes sobre los procesos de enseñanza. Se presentan las ventajas que ofrece el trabajo con los juegos didácticos para la enseñanza del ajedrez en la base, así como definición de los conceptos esenciales para la investigación.

El **capítulo II** versa sobre las características de la población y muestra, el diseño de la investigación y los métodos e instrumentos aplicados.

En el **tercer capítulo** se realiza la descripción de los juegos seleccionados y como se implementarán, culminando con el análisis de los test realizados en el pretest y el postest, llegando a conclusiones sobre la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje ajedrecístico.

Por último se establecen las conclusiones que se derivan en el estudio de campo y se especifican futuras líneas de investigación.

## **Capítulo I.- Marco Teórico Conceptual**

### **1.1.- El proceso de enseñanza y aprendizaje**

La enseñanza es definida por Yacoliev, (1979) como el proceso de impartición y elaboración de los conocimientos, así como del desarrollo de las capacidades y habilidades, constituyendo la base de este proceso la actividad cognoscente de los estudiantes y a su vez la característica más esencial del proceso docente educativo. En el proceso de enseñanza el maestro representa fundamentalmente el organizador; crea las condiciones para que los alumnos puedan aprender de forma productiva y racional.

Como resultado del trabajo colectivo de especialistas del Ministerio de Educación de Cuba, plantean que la enseñanza se caracteriza por un elevado nivel de organización y planificación de todo el trabajo escolar, que permite que la dirección de este proceso parta de exigencias comunes para todos los alumnos. La enseñanza ha de lograr que los alumnos adquieran no solo conocimientos, sino que desarrollen las capacidades, habilidades y hábitos que les permitan una elevada formación intelectual y con ello el desarrollo de la independencia cognoscitiva.

Labarrere (1988) señala que mediante la enseñanza los alumnos se apropian de los fundamentos de las ciencias y desarrollan habilidades y hábitos para expresar con corrección su pensamiento y para estudiar independientemente desarrollándose en ellos una concepción del mundo. La unidad dialéctica de la dirección de la enseñanza y el aprendizaje es de naturaleza contradictoria pues de una parte la dirección supone la existencia de objetivos a alcanzar con una adecuada planificación, organización y control y por otra parte el aprendizaje está unido a la auto actividad de los alumnos, de tal manera que las formas más productivas de aprendizaje son aquellas en los que los alumnos despliegan mayor actividad. Esta unidad deja de existir cuando el profesor dirige el proceso espontáneamente y no tiene en cuenta las potencialidades del alumno, no utiliza métodos de enseñanza y formas de control del aprendizaje que permitan favorecer

la actividad de este, de esta manera enseñanza y aprendizaje están siempre unidos complementándose mutuamente y favoreciendo uno el desarrollo del otro.

Toda enseñanza cualquiera que sea presupone maestros y alumnos, como refiere Klingberg, (1972): *“la enseñanza es considerada desde el punto de vista de la actividad del maestro y desde el punto de vista de la de la actividad del alumno el aprendizaje. A pesar de que cada una de estas partes tiene sus particularidades, constituyen una unidad y no puede existir una sin la otra. Cuando se iguala la enseñanza con la actividad del maestro, se tiene en cuenta su propia actividad y no considera que la enseñanza exista porque existe uno que aprende, siendo su función principal estimular el proceso de aprendizaje de los alumnos”*. (Klingberg, L., 1972).

Por lo que el maestro o profesor durante la preparación de su clase no puede plantearse solamente lo que tiene que hacer él, sino fundamentalmente aquello que tiene que hacer el alumno para asimilar verdaderamente los diferentes contenidos. El maestro no solo debe impartir la materia, sino debe enseñarle al alumno cómo aprender.

El proceso docente educativo es dirigido conscientemente. Como se ha señalado están presentes alumnos y profesores y como sujetos ambos dirigen la parte del proceso que le corresponde a cada uno desde sus perspectivas y posibilidades, por ejemplo, el profesor por su formación está más preparado conoce más, domina las habilidades que le posibilitan dirigir el aprendizaje y domina el contenido de la ciencia que enseña, su papel es guiar, interesar, convencer al estudiante de la necesidad de su preparación.

La enseñanza se desarrolla para que el alumno aprenda, se subordina al aprendizaje y existe en aras de alcanzar los resultados que de esta instrucción depende. El aprendizaje depende de la relación sujeto mundo, por tanto el hombre desde su nacimiento comienza a apropiarse de esa realidad en un continuo proceso de aprendizaje, apropiación que se produce a través del conocimiento, desde que nace el hombre necesita de la guía, de la dirección de otro que interprete sus necesidades y en correspondencia actúe para poder satisfacerla.

Pichón Riviere, (1984) citado por Pruzzo de Di Pego, (1997) señala que *“el aprendizaje es una apropiación de la realidad para transformarla. El sujeto al relacionarse con el objeto del mundo, no lo incorpora tal cual es, lo transforma porque lo capta desde sus propios puntos de vistas, y al transformarlo, se transforma a sí mismo, lo que es posible al aumentar sus estructuras cognitivas al incorporar nuevos contenidos. Se aprende a aprender con otros, de otro, a través de otro, para otro y también contra otros”*. Pruzzo de Di Pego, (1997)

Es innegable que el aprendizaje para que sea exitoso, debe tener relación con todo lo que se encuentra dentro del contexto en que se desarrolla el sujeto. Álvarez de Zayas, C. M. (1998) plantea que *“el aprendizaje es la actividad que desarrolla el estudiante para aprender, para asimilar la materia de estudio, por su parte la enseñanza es referida a la actividad que ejecuta el profesor, sin embargo, en el proceso docente educativo tradicional el estudiante se convierte en objeto del proceso, por lo que no se manifiesta lo más importante, que este se inserte en el proceso como sujeto de su propio aprendizaje”*.

Como se expresa anteriormente y coincidentemente todos los autores consultados expresan el papel del profesor como dirigente del proceso y responsable de la actividad que realiza el estudiante que es la de aprender, sin embargo no todos le adjudican a este un papel transformador. Esto presupone que la actividad de enseñanza se estructure correctamente buscando sus resultados en la transformación que se produce en el estudiante al apropiarse de los nuevos contenidos de una manera activa y creativa, pudiendo lograrse cuando el maestro o profesor estructura, organiza y objetiva el proceso docente educativo respondiendo a la implicación del alumno para adquirir los conocimientos para lo cual el profesor debe utilizar métodos que permitan que el estudiante aprenda a aprender, que se sienta responsable y comprometido con sus resultados, que comprenda que solo con su preparación consciente y sistemática podrá demostrar que ha aprendido, que sabe porque sabe hacer, que sus estructuras cognitivas han aumentado como resultado de su aprendizaje.

Sin embargo, sería imposible utilizar métodos de enseñanza sin la previa organización de la aspiración que se quiere lograr en la formación del alumno. El objetivo es el componente del proceso docente educativo que proporciona ese propósito, sin el cual el profesor no podría trazar o planificar el camino a utilizar para lograr sus resultados de instrucción.

### **1.2.- Los juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje**

Algunos autores como Maceira, N., (2005); Aguilera, R., (1970); Anguix, J y otros, han planteado que comenzar a jugar en la escuela desde muy temprana edad contribuye a una formación integral de la personalidad.

La escuela debe garantizar el desenvolvimiento pleno del potencial de desarrollo del alumno, por lo que hay que buscar vías para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculen con el desarrollo físico, emocional y social del estudiante.

Desde la antigüedad el juego fue utilizado como medio de desarrollo de habilidades, mediante juegos los niños y jóvenes aprendían a cazar, pescar, sembrar y otras actividades que les permitían asimilar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En los primeros años de vida el niño mediante el juego, aprende en la misma medida en que se recrea, lo que demuestra la importancia del juego en su formación y educación.

Díez, P y otros (1994) plantean que: *“La escuela, como centro social, debe incorporar los juegos como actividad compatible con el aprendizaje en la que el educando pone en acción todas sus fuerzas y sentidos. La escuela se distancia del empleo de los juegos didácticos, creando una barrera a medida que aumenta la edad de los educandos y su nivel de enseñanza, lo que hace que su aplicación disminuye paulatinamente del nivel primario hacia el universitario”*. (Díez, P y otros, 1994)

Existe la tendencia de identificar el trabajo únicamente con lo productivo y no se valora la contribución que puede hacer la actividad lúdica al trabajo. En muchos casos se piensa en el juego como pérdida de tiempo, como algo simple, de poco valor, sin embargo hay que recurrir e incluir en el sistema de clases la actividad

lúdica, por ser un canal de transmisión de conocimientos y cultura, el tiempo de juego es tiempo de aprendizaje.

La educación con carácter científico no puede conformarse con actividades de los juegos espontáneos, sin dirección, ni orientación pedagógica, lo que se debe lograr es que la actividad de juego ocupe un lugar en la enseñanza sistemática, que contribuya a la activación del pensamiento, de un pensamiento rápido y fuerte, unido a la actividad práctica con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de nuestros educandos. Gallego, C. (1990) se refiere en su investigación a que: *“La acción táctica del juego tiene aplicación en las cualidades físicas, la formación de habilidades y la adquisición de conocimientos de forma flexible; es una vía para que los alumnos apliquen creadoramente los conocimientos, con un desarrollo continuo del saber cognoscitivo y de sus capacidades creadoras; y donde la acción de los problemas técnicos en situaciones de juego, obliga a menudo, a ordenar con discernimientos la situación problémica y la solución conduciendo a los alumnos a conocimientos nuevos, es decir, contribuyendo a la formación de un pensamiento productivo con una acentuada actividad mental”*. (Gallego, C., 1990)

Si los alumnos son capaces de entender bien la materia de estudio y de aplicar en la práctica lo aprendido, se garantiza el aprendizaje del conocimiento de hechos, definiciones y se generaliza el aprendizaje del conocimiento de hechos, definiciones y generalizaciones; la expresión correcta del pensamiento mediante la palabra y la capacidad de emplear por sí mismos de esos conocimientos en la práctica.

Gonneau, P (1991) plantea: *“Los juegos didácticos constituyen un método que dinamiza la actividad de los alumnos en mucha de las formas de organización de la enseñanza, donde una vez motivados desarrollan su actividad cognoscitiva, práctica y variada, en la cual adquieren, precisan y consolidan los conocimientos de forma activa”*. (Gonneau, P., 1991)

Para la aplicación de los juegos didácticos es necesario tener en cuenta los requisitos siguientes: (Bello Estévez, P., 1990)

1. Considerar las particularidades psíquicas, intelectuales y físicas, y la edad de los educandos. No se trata de adaptar simplemente la materia docente en función de la edad, sino también de influir sobre el desarrollo intelectual de los estudiantes.
2. Tener en cuenta los aspectos fisiológicos.
3. Tener presente el carácter motivador del juego, capaz de ofrecer a los alumnos recursos básicos para el desarrollo de su personalidad.
4. Planificar las actividades de juegos, seleccionando aquellos que aseguren un desarrollo sistemático y continuo de las habilidades y capacidades.
5. Evitar cualquier influencia superficial sobre el efecto emocional que logra la actividad de juego, ya que todos los juegos no llaman la atención desde el primer momento.

Constituyen un proceso natural que le permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones. Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje, al ser efectivos en la asimilación de los conocimientos y en el desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades. Son espontáneos, por el interés que despiertan hacia una actividad dinámica, agradable y libre de patrones rígidos, contribuyen, durante la actividad de juego, a que el educando aprenda y consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad, se realizan dentro de un tiempo y espacio limitados, motivan diferentes emociones y sentimientos (tensión, alegría, etc.).

Los juegos didácticos constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y la personalidad del educando, están reglamentados, pueden ser competitivos y/o cooperativos, abarcan en sí contenidos importantes, necesarios para conocer y dominar futuras actividades del educando. Emplear juegos didácticos en las actividades docentes no solo debe responder a las necesidades del programa de la asignatura, ni del profesor, ni por el hecho de que esté de moda o para mantener entretenidos a los alumnos, o simplemente porque ocurrió una idea de juego, debe emplearse de forma planificada, en correspondencia con los objetivos del programa y su derivación hacia la clase, teniendo en cuenta

además las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su aplicación exige una adecuada orientación metodológica. *“Los juegos didácticos pueden ser una de las vías para el equilibrio entre los alumnos que permanecen quietos y los intranquilos o activos durante el proceso docente – educativo. Mediante ello se brinda un espacio para lograr en los alumnos un máximo rendimiento sin desechar su actividad, ya que su personalidad y necesidad claman literalmente por el movimiento”.* (Testa, 1997).

Los juegos didácticos son un medio eficaz para el desarrollo del proceso docente por varias razones:

- Mejorar las condiciones de trabajo y de vida.
- Contribuyen a objetivizar la enseñanza y a transmitir información.
- Contribuyen a la formación de la personalidad del hombre y constituyen el soporte material para el logro de los objetivos, por lo que son considerados como método activo de enseñanza.

La didáctica contemporánea se dirige hacia la aplicación de juegos en la enseñanza, observando en ellos: un método de enseñanza efectivo del proceso docente – educativo como una forma productiva, en el cual están presentes elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación, además de ser considerados como una vía eficiente para resolver importantes tareas de carácter educativo.

Los juegos contribuyen a los educandos a:

1. La distinción entre el yo y el resto de sus compañeros.
2. El contacto consigo mismo y con los demás compañeros.
3. La toma de iniciativas, como forma de confrontar la realidad objetiva.
4. El descubrimiento de formas de comunicación colectiva.
5. El modelaje de actividades nuevas portadoras de cambios.
6. El conocimiento, aprovechamiento y manejo de diferentes recursos del contexto.

7. La consideración de debilidades y limitaciones como algo humano.
8. La posibilidad de comparar sus puntos fuertes y débiles, desde el punto de vista del conocimiento con el resto de los participantes.
9. La extroversión lo que posibilita el acercamiento entre los participantes con un mayor valor social.
10. La demostración y aceptación de diferentes sentimientos (tristeza, alegría. etc.) como expresión emocional de la personalidad de los alumnos.

Cada profesor debe utilizar los juegos didácticos atendiendo entre otros aspectos a los objetivos que se persigan en la clase, el tipo de contenido a tratar, las características del grupo de educandos, su edad, e incluso debe tener en cuenta las experiencias que se tengan sobre la aplicación de juegos en la actividad docente, todo dependerá de la capacidad del profesor para adaptar las contenidos propios del tema en cuestión a diferentes tipos de juegos didácticos, lo que permitirá enriquecer el proceso docente.

En los momentos actuales los métodos de enseñanza constituyen una problemática en cuanto a su interpretación conceptual acabada, aunque sí está definido su papel dentro del eslabón de la cadena lógica, objetivo – contenido – medio – evaluación. El método de enseñanza es la vía principal en la que se apoyan el objeto y el sujeto del aprendizaje para alcanzar los objetivos propuesto; es la forma en que el maestro imparte el contenido, las vías a las que acude para que los alumnos asimilen consciente el material de estudio.

Andreu Andrés, M<sup>a</sup> Ángeles y Miguel García Casas (2003) se refieren a que: *“El juego tiene la particularidad que encierra en sí dos elementos esenciales dentro del desarrollo del proceso docente – educativo. Es un medio de enseñanza como artículo; y a la vez, un método de enseñanza como forma de realizar la actividad. La didáctica actual clasifica los métodos en reproductivos y productivos; en este último grupo aparecen los métodos activos y entre ellos los juegos didácticos”*. (Andreu Andrés, M<sup>a</sup> Ángeles y Miguel García Casas, 2003)

Como método activo el juego debe contribuir a perfeccionar la organización del proceso docente; a activar la motivación hacia el material docente; y a desarrollar el trabajo independiente de manera que los alumnos dominen hábitos que les permitan superar las dificultades en la actividad práctica e investigar que realicen.

Los juegos didácticos son un procedimiento que impulsa la actividad de los educandos en muchas de las formas de organización de la enseñanza, deben estar encaminados al perfeccionamiento de los conocimientos y desarrollo de las habilidades durante el proceso de enseñanza.

### ***1.3.- Condiciones pedagógicas y leyes del desarrollo de los niños en el proceso de enseñanza - aprendizaje***

Una de las leyes generales consiste en que la aparición en el niño de nuevas formaciones psicológicas está vinculada a la actividad del mismo niño. En el proceso de la asimilación el niño se manifiesta como personalidad con las particularidades de tendencia, conciencia y actividades inherentes a ella, el desarrollo de los aspectos principales de la personalidad del niño lo condiciona la variación de los mecanismos de asimilación, cosa que debe reflejarse en los métodos de enseñanza.

En la edad escolar menor la asimilación de lo nuevo está vinculada en grado considerable a la significación de la actividad de estudio y asimismo, al desarrollo de los intereses cognoscitivos. Es importante formar en el niño el interés por el estudio, de modo que ello incluya la tendencia al estudio, el saber controlarse, la aplicación de conocimientos, su habilidad, la evaluación de sus propios logros etc. El proceso de enseñanza resulta mejor cuando en él se tiene en cuenta la tendencia y el tipo de motivación característica de los niños del grupo de edad dado y particularidades individualidades.

Gallego, C. (1990) plantea que *“el desarrollo de la esfera motivacional, el desarrollo de la conciencia, razonamiento y actividad constituyen la condición básica interior que determina y mediatiza el asentamiento y desarrollo de las nuevas formaciones psicológicas”*. (Gallego, C., 1990)

La formación y desarrollo de las propiedades generales de la personalidad por ejemplo, el carácter de objetividad, el sentido de organización, la voluntariedad requiere asimismo, condiciones especiales. Es imprescindible que los niños lleguen a dominar los medios de organización de su propia actividad, que aprendan a distinguir sus etapas determinadas: planificación, preparación, realización, control y evaluación. Al principio, especialmente en los párvulos y escolares menores, es útil fijar de algún modo la realización de cada una de dichas etapas de la actividad los niños omiten con frecuencia la planificación, el control y la evaluación. Por eso hay que apoyar constantemente desde fuera su realización; primero por vía de indicaciones directas y de un control por parte del pedagogo, luego mediante los signos exteriores.

Por último el proceso de desarrollo del niño no se puede caracterizar por la variación de algunas de las partes, es un proceso complejo y multilateral. Por consiguiente, las condiciones pedagógicas que aseguran los diferentes aspectos del desarrollo psicológico son sustancialmente distintas.

#### ***1.4.- La asignatura Ajedrez dentro del proceso pedagógico***

La antigüedad del Ajedrez se establece entre los siglos II y VII, su origen ha dado mucho de qué hablar y aún en nuestros días no están totalmente de acuerdo los historiadores, en gran diversidad de criterios aunque no hay una posición definitiva, ni comprobada al respecto, hay coincidencia de varios historiadores en decir que es en el Valle del Indo (La India) a comienzos del siglo VI DC que surge con el nombre de Chaturanga. Se extendió por las rutas comerciales de aquel tiempo, a través de Persia, el Imperio Bizantino y así a toda Asia y Europa, por consiguiente a España, de donde se traslada a Cuba a través de los conquistadores que vienen con Cristóbal Colón en la segunda mitad del siglo XVI y se plantea la actual ciudad de Bayamo el lugar donde se efectuó la primera partida de Ajedrez en Cuba.

El Ajedrez no es un juego de azar, sino un juego estrictamente racional. El desarrollo del juego es tan complejo que ni aún los mejores jugadores (o los más potentes ordenadores existentes) pueden llegar a considerar todas sus

contingencias: aunque sólo se juega en un tablero con 64 casillas y 32 piezas al inicio, el número de posibilidades que pueden lograrse excede el número de átomos en el universo.

El Ajedrez se juega por turnos, cada jugador intenta obtener ciertas ventajas en su posición, que frecuentemente consisten en la captura de las piezas del contrario (*ganar material*). Sin embargo, la victoria en el Ajedrez no se obtiene mediante la captura de todas las piezas del contrario. Por el contrario, en numerosas posiciones la partida queda empatada (lo que se conoce como hacer tablas), a pesar de que uno de los jugadores ha perdido todas sus piezas (salvo el rey) mientras que el otro aún mantiene piezas o peones. En realidad, la victoria solo se puede obtener mediante jaque mate o mediante abandono de uno de los jugadores, al encontrarse en posición claramente desesperada.

En caso de que ninguno de los contrarios abandone gana el jugador que consigue atacar al rey del adversario con alguna de sus piezas sin que éste tenga escapatoria, lo que se conoce como jaque mate. El número de piezas que cada jugador haya conseguido capturar o que le hayan capturado es intrascendente una vez se ha logrado someter a uno de los reyes. Por tanto, capturar las piezas del contrario es efectivo simplemente porque disminuye su capacidad de darnos jaque mate y aumenta las opciones de darle jaque mate al mismo. No se debe sin embargo minimizar la importancia de aventajar al contrario en material. Hay innumerables posiciones, especialmente cuando quedan pocas piezas o peones, en las que un solo peón de ventaja es suficiente para garantizar la victoria con un juego óptimo.

La pérdida por abandono es más frecuente que la pérdida por jaque mate, especialmente entre jugadores avanzados y en torneos. La razón es que es frecuente encontrarse en posiciones en las que el mate es inminente o las pérdidas de material son tan importantes que la partida esta inexorablemente perdida frente a un jugador suficientemente experto. Por ello, el abandono se considera una muestra de respeto al contrario y, en cambio, forzar el alargamiento

innecesario de la partida, hasta que se sufre jaque mate, una muestra de mala educación.

Sobre la relación Ajedrez - personalidad se reconoce una influencia positiva de la práctica ajedrecística sobre su personalidad. El mismo Alexander Alekhine dijo una vez sin rodeos: *"Mediante el Ajedrez he cultivado mi carácter. Este arte enseña a ser objetivo, y en él uno puede llegar a ser gran maestro sí reconoce sus defectos y errores."* (Anguix, J y otros, 2000)

Según Allport, Gordon (2005) la personalidad es: *"La organización dinámica de los sistemas psicofísicos que determina una forma de pensar y de actuar, única en cada sujeto en su proceso de adaptación al medio"*. (Allport, G., 2005)

Bozhovich, L. I. (1976) define que la personalidad es el *"término con que se suelen designar las características que distinguen a un individuo del resto de sus congéneres. En su formación, genética y medio interactúan para crear estas cualidades que lo hacen diferente de los demás"*. (Bozhovich, L. I. 1976)

Entre las peculiaridades de la personalidad que parecen ser determinadas por la herencia genética están la inteligencia y el temperamento, pero el pensamiento y el comportamiento no la constituyen de por sí.

En la bibliografía ajedrecística se hacen numerosas referencias a los beneficios de la práctica de este juego para el desarrollo de la personalidad del individuo. Por ejemplo, se dice que el Ajedrez ayuda a tomar decisiones, pues el jugador se enfrenta durante la partida a continuas situaciones problemáticas que debe resolver por sí mismo. Para ello debe evaluar previamente las diversas posibilidades, o sea, tomar determinadas garantías de seguridad antes de elegir una alternativa.

Se plantea además que la necesidad de aplicar sucesivamente en la partida las decisiones tomadas (sacrificar una pieza, llevar a cabo determinado plan) contribuye a modelar la voluntad, a formar un carácter resuelto y a estabilizar las emociones.

Un aspecto en el cual coinciden muchos estudiosos del tema es la importancia del Ajedrez en la educación del sentido crítico consigo mismo. El Ajedrez es un juego sumamente individual, el resultado de la partida depende exclusivamente del jugador. La derrota no puede achacarse a nada o a nadie, sino a uno mismo. Esto ayuda al ajedrecista a sentirse responsable de sus actos y a no buscar pretextos para justificarse ni engañar su amor propio. Lo obliga a mirarse a sí mismo, detectar sus errores y corregirlos. *“En el tablero de Ajedrez -escribió Barreras - no hay lugar para la mentira y la hipocresía. La belleza de una combinación reside en que siempre es verídica. La inexorable verdad que se expresa en el Ajedrez desenmascara al hipócrita”*. (Barreras, José L., 2000)

### **1.5.- Influencia del Ajedrez sobre el intelecto del individuo**

El Ajedrez contribuye a configurar valores personológicos muy valiosos para el ser humano: tenacidad, responsabilidad, decisión, madurez. Debido a su elegancia, virtuosismo, la prevalencia de esfuerzo cognitivo, expresiones creativas y artísticas, puede caracterizarse como un deporte:

- ✓ Individual, de tiempo y de oposición.
- ✓ Que tiene predominancia cognitiva.
- ✓ Se encuentra orientado a una meta.
- ✓ La memoria tiene un papel fundamental.
- ✓ Es simbólico, de representaciones mentales.
- ✓ Requiere autorregulación en el alumno.
- ✓ El esfuerzo realizado es predominantemente mental.
- ✓ Se requieren elevados niveles de concentración y análisis.
- ✓ Existe conjugación y desarrollo de los distintos tipos conocimientos: declarativo, procedimental y condicional.
- ✓ El aprendizaje se da de manera continua.
- ✓ El alumno se ve en la capacidad de autoevaluar su ejecución y valorar los progresos obtenidos y errores cometidos.

- ✓ Requiere análisis y estudio de forma permanente.

En la etapa de enseñanza, la práctica de ajedrez:

- ✓ Facilita en el alumno el desarrollo de percepciones especializadas.
- ✓ Espaciales, de movimientos.
- ✓ Requiere el desarrollo de representaciones mentales.
- ✓ Contribuye a la formación de cualidades volitivas.
- ✓ Favorece el desarrollo de la memoria motora, el pensamiento operativo y la capacidad de reproducir claramente: Elementos, Movimientos, Selecciones, Combinaciones.
- ✓ Contribuye con el desarrollo de la capacidad de autorregulación.

La autorregulación en la etapa de enseñanza, puede ser entendida como un mecanismo de control de procesos cognitivos, expresiones emocionales y conductuales del alumno hacia la práctica del Ajedrez. En la medida que el alumno va desarrollando habilidad para la práctica del Ajedrez, el mismo se encuentra en la capacidad de regular los componentes y procesos que intervienen en el aprendizaje.

Considerando estos elementos y el proceso de desarrollo de la pericia deportiva propia de las etapas iniciales de la formación, se hace preciso que el entrenador desarrolle estrategias que faciliten el logro de la autorregulación de los procesos fisiológicos, cognitivos, emocionales y conductuales relacionados con la ejecución del alumno, prestando especial énfasis en las fases del proceso de autorregulación. Estas son, siguiendo las propuestas por Zimmerman (2005), básicamente tres:

- ✓ Previa: Se encuentra referida a los procesos y las creencias que influyen y predicen los esfuerzos de los alumnos para aprender, marcando el ritmo y el nivel de ese aprendizaje.
- ✓ Control Volitivo: Implica los procesos que ocurren durante el dominio de la disciplina y adquisición de la maestría en el Ajedrez, afectando a la

concentración en la tarea y la monitorización de la volición en la dirección de los objetivos.

- ✓ Auto-evaluación: se refiere a la valoración de las ejecuciones. Este carácter reflexivo. Dada la naturaleza cíclica del proceso, influye en la fase previa y los esfuerzos posteriores conducentes al aprendizaje, completando así, el ciclo auto - regulatorio.

Se ha demostrado a través de estudios realizados por Ferguson (2003) y Huerta (2001 y 2003) la influencia del Ajedrez sobre el intelecto del niño y de forma general, los mismos plantean:

- ✓ Tiene una base matemática, que es el instrumento y lenguaje de la ciencia, la técnica y el pensamiento organizado.
- ✓ Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas, tales como: atención, memoria, inteligencia y análisis, capacidades fundamentales en la evaluación ulterior del individuo.
- ✓ Da una pauta ética, en el momento propicio para la adquisición de valores morales.
- ✓ Estimula la autoestima, la sana competitividad y el trabajo en equipos.
- ✓ Mejora la capacidad de creatividad y razonamiento lógico.
- ✓ Propicia el mejoramiento del rendimiento académico y mejora la disciplina escolar.

En los estudios realizados por Ferguson (2003) y Huerta (2001 y 2003) se han aplicado pruebas de habilidades mentales primordiales, pruebas de aptitud diferencial y general que han demostrado, con resultados concretos cuanto influye el Ajedrez en el coeficiente intelectual del niño. También jugar Ajedrez como tal propicia que el niño desarrolle su memoria visual y velocidad para calcular, su capacidad de concentración y su pensamiento lógico, propiciando placer y sirviendo a la vez su práctica como una vía de utilización del tiempo libre.

Hasta ahora se ha referido fundamentalmente a la influencia positiva que sobre la esfera intelectual del individuo tiene la práctica del ajedrez. Sin embargo, se cree que en este juego el intelecto se manifiesta como un componente entre otros. En el Ajedrez quien analiza, elabora planes, calcula variantes, se defiende o ataca, es el ser humano concreto, como personalidad, y no su pensamiento de manera aislada.

## **Capítulo II.- Métodos y procedimientos**

### **2.1.-Tipo de diseño**

La investigación se enmarca en un diseño experimental. Dentro de los diseños experimentales se optó en correspondencia con los objetivos y las características particulares del estudio, por un diseño pre-experimental o control minino con pretest - posttest para un solo grupo.

### **2.2.- Población y muestra**

Para la realización de la investigación fueron utilizadas 2 muestras diferentes, a las cuales se le aplicaron diferentes instrumentos como la medición y la entrevista para alcanzar información, quedando conformadas estas de la siguiente manera:

- Muestra # 1: Se tomó 30 alumnos, de ellos 18 del sexo femenino y 12 del sexo masculino, de una población de 56 alumnos que cursan el quinto grado en la escuela Antonio Maceo del municipio Aguada de Pasajero.
- Muestra # 2: Se utilizó 3 profesores de la Escuela Antonio Maceo para conocer el comportamiento en algunos componentes en el aprendizaje de los elementos básicos del ajedrez.

### **2.3.- Métodos de la investigación**

#### **Métodos del nivel teórico:**

- **Analítico – sintético:** Se empleó para determinar los distintos criterios acerca de los principios del trabajo, durante el proceso de consulta de la literatura, la documentación especializada y en la aplicación de otros métodos del conocimiento científico.
- **Histórico – Lógico:** Se utilizó para determinar los antecedentes del trabajo, así como la búsqueda de los fundamentos que antecedieron al problema científico tratado, los resultados históricos obtenidos, su desarrollo, significación y su incidencia en los resultados actuales.

- **Inductivo – Deductivo:** Este método se utilizó para la interpretación de los datos empíricos; así como descubrir regularidades importantes y relaciones entre los distintos componentes de la investigación.

#### **Métodos del nivel empírico:**

- **Método de Experimento:** Para la aplicación del experimento se realizó primeramente una prueba inicial o pretest que permitiera conocer los valores o el estado original en que se encontraba la variable dependiente.
- Posteriormente una prueba final o posttest que posibilitó determinar los valores o el estado que alcanzaron la variable dependiente, luego de transcurrido el tiempo planificado de aplicación de la variable independiente.
- **Método de la medición:** Se aplicó para los Test pedagógicos realizados en el pretest y posttest, para medir el nivel inicial y final en que se encontraban los alumnos en cuanto a conocimientos ajedrecísticos.
- **Observación no estructurada:** Se utilizó para ver la motivación de los alumnos por la actividad que realizaban dentro de la clase.
- **Entrevista informar a los profesores:** Se realizó con el objetivo de conocer los indicadores a evaluar en cada uno de los test.

#### **Métodos estadísticos**

De acuerdo a este tipo de diseño de pretest y posttest con un grupo, una vez obtenidos los resultados, se computaron los datos, para ser procesados en el paquete estadístico SPSS 15.0 y la hoja de cálculo Microsoft Office Excel versión 2003, a través de una prueba de significación estadística no paramétrica para muestras apareadas (Wilconxon y la prueba de los signos) y el cálculo porcentual.

### **Capítulo III.- Análisis de los resultados**

#### **3.1.- Resultado del diagnóstico inicial realizado**

Para la realización del diagnóstico de esta investigación se aplicó el método de entrevista a los profesores, con el objetivo de conocer los indicadores a medir dentro de los test pedagógicos inicial y final, además de aplicar un test pedagógico inicial para medir el nivel ajedrecístico en que se encontraban los alumnos.

#### **Resultado de los indicadores evaluados**

Para la realización del diagnóstico o pretest de esta investigación se realizó una prueba para comprobar en nivel ajedrecístico inicial, con el objetivo de conocer el comportamiento de los mismos en la muestra utilizada. La prueba contaba de 10 preguntas que reflejaban los elementos técnicos a evaluar, la evaluación se efectúa de acuerdo a lo planteado por Yoisnel Mayor (2009). Los resultados se pueden apreciar en el Anexo # 1 y 3 de la tabla # 1 y 3.

#### **Los objetivos a comprobar en la medición inicial fueron:**

- Colocar correctamente la posición inicial: tablero y piezas.
- Dominar los movimientos de: el Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo.
- Saber en qué consiste el Jaque y el Jaque Mate.
- Dominar los Enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos.
- Saber en qué consiste el Rey ahogado y a que resultado conduce.
- Conocer el valor absoluto de las piezas.
- Dominar las fases de juegos.
- Conocer el sistema de notación algebraica.

Los contenidos evaluados fueron:

Características del tablero, movimiento de las piezas, valor absoluto, los enroques, mates simples, final de partidos, captura, jaque y jaque mate, anotación de la partida, fases de juegos.

La interpretación de los datos permitió determinar el estado inicial de la muestra para luego establecer la comparación una vez aplicado el instrumento.

El test estuvo encaminado a evaluar los elementos esenciales para enfrentar una partida de ajedrez de la unidad número 1 del programa. Entre los resultados de mayor significación se encontraron:

- El 100 % de la muestra obtuvo la calificación de mal en los aspectos relacionados con los jaques y jaque mate, anotación de la partida y fases de juegos.
- En cuanto a finales de partidas y mates simples o elementales el 92.3 y 90 % respectivamente respondieron mal. El resto obtuvo la categoría de regular.
- El aspecto con mejores resultados aunque muy discreto fueron: el valor absoluto con 60 % evaluados entre regular y bien, características del tablero con 40 % y movimiento de las piezas con un 30 %

Como se puede apreciar los resultados en el test inicial demuestran el bajo nivel ajedrecístico que poseen los alumnos en cuanto a los elementos esenciales en el aprendizaje del ajedrez. (Ver anexo 1, tabla 1)

### ***3.2.- Juegos didácticos para la enseñanza de los elementos básicos del Ajedrez.***

Luego de aplicado el test inicial se seleccionaron los juegos con el objetivo de aumentar el nivel de los alumnos en cuanto al conocimiento ajedrecístico. Se tomaron como referencia las investigaciones de Mayor Santos (2002 y 2009), Cabrera Marín (2010) y libro de Teoría y Práctica de los juegos de Herminia Watson Brown (2008).

#### **Juegos para la enseñanza del Ajedrez**

Los juegos didácticos se aplican en la medida que el programa de enseñanza avanza y en correspondencia con los contenidos que se estén trabajando, en las unidades. El propósito fundamental de la aplicación de juegos didácticos como parte de la enseñanza es hacer más amena la práctica del Ajedrez y lograr una

mayor motivación de los alumnos. La utilización de estos juegos son recomendados por los autores (Zhukóvskaja 1982), (Testa Frenes 1997), (E. Dobler & H. Dobler 1991) y (Mayor Santos 2002 y 2009) que dedican sus obras a la caracterización de las edades consideradas idóneas para la iniciación a la práctica de esta disciplina deportiva.

**A continuación se ofrecen los juegos que se aplicaron en las clases como complemento para la enseñanza de los elementos esenciales del juego de ajedrez.**

### 1.- Título: Sopas de palabras

**Objetivo:** Estimular a los alumnos para que adquieran conocimientos básicos del Ajedrez a través de aplicaciones de informática.

**Desarrollo:** En el turno de ajedrez, el profesor orienta a los alumnos que se dirijan a la computadora y en el sitio disco D /Juegos de motivación/ **Sopas de palabras**, los alumnos deben de interactuar con el sistema dándole doble clic el mismo está confeccionado en Microsoft PowerPoint.

La aplicación consiste en un cuadro lleno de palabras y entrelazadas en el que estarán diferentes palabras que los alumnos deben de localizar y escribirlas en el pizarrón para observar la ortografía y así vincularlo con el español.

Juego

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | Y | Y | J | I | O | P | Ñ |
| D | O | E | J | Z | D | H | N |
| G | B | R | B | S | I | K | C |
| H | H | J | R | E | Y | N | A |
| U | H | B | U | E | D | W | B |
| I | H | Y | Z | W | F | G | A |

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| O | P | E | O | N | H | D | L |
| L | K | R | N | I | J | K | L |
| F | G | F | F | A | K | P | O |

## 2. Título: El crucigrama del saber ajedrecístico

**Objetivos:** Lograr motivar al alumno en el aprendizaje del Ajedrez y que conozcan parte de la historia del mismo.

**Desarrollo:** El profesor en el turno de Ajedrez orienta a los alumnos que en la clase aprenderán muchas cosas interesantes del Ajedrez a través de juegos en la computadora, se le da a conocer el título del juego, se le explica que es en la computadora y que el mismo consiste en llenar el crucigrama ajedrecístico.

Se les informan a los alumnos que en las respuestas aprenderán sobre hechos significativos del ajedrez, fechas importantes, fechas de nacimientos importantes, eventos celebrados, etc.

### *Pregunta del crucigrama*

1. Donde nace Capablanca.
2. Pieza que se mueve en forma diagonal.
3. País donde surge el ajedrez.
4. Apodo del impulsor del Ajedrez en Cuba.
5. Pieza que se mueve de forma de L

### **Crucigrama.**

|   |   |   |
|---|---|---|
| C | H | E |
| A |   |   |

|   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|
| H | A | B | A | N | A |   |  |   |   |   |   |   |
|   |   | A |   |   | L |   |  |   |   |   |   |   |
|   |   | L |   |   | F |   |  |   |   |   |   |   |
|   |   | L |   |   | I |   |  |   |   |   |   |   |
|   |   | O |   |   | L | A |  | I | N | D | I | A |

### 3. Título: Dominó del ajedrez

**Objetivos:** Motivar a los alumnos en el turno de Ajedrez a través de juegos y actividades para que los mismos ejerciten los conocimientos básicos adquiridos en el turno de clase.

**Desarrollo:** El juego consiste en 30 fichas, que cada una de las fichas tendrá dos caras como las del juego de dominó.

### Ejemplo de las piezas y su característica.

|            |                                 |                 |                                     |                                  |
|------------|---------------------------------|-----------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Rey</b> | <b>Camina en forma de L</b>     |                 |                                     |                                  |
|            | <b>Caballo</b>                  |                 |                                     |                                  |
|            | <b>Camina en forma diagonal</b> | <b>El alfil</b> | <b>Siempre camina hacia delante</b> | <b>El peón</b><br><b>El peón</b> |

#### 4. Título: “Completa si sabes”

**Objetivo:** Motivar los alumnos en el deporte Ajedrez a través de juegos y diferentes actividades para que el alumno ejercite los conocimientos fundamentales del mismo:

**Desarrollo:** El profesor orienta a los alumnos que en el día de hoy van a trabajar con un programa creado por el, que se titula completa si sabes y consiste en completar, frases, escritos, movimientos, de las piezas etc. Ejemplo:

- Pregunta: \_\_\_\_\_ es el primer campeón del mundo.
- Respuesta: Capablanca es el primer campeón del mundo.

**Resumen:** Todos los alumnos completaran las frases demostradas que tienen los conocimientos básicos del Ajedrez manteniéndose motivados en el turno de clase.

### 5. Juegos: Ajedrez para todos

**Organización:** Se dividen los participantes en dos equipos, los cuales representarán uno a las piezas negras y otras a las blancas.

**Desarrollo:** Se iniciará un juego de Ajedrez donde con ambos bandos cada jugador tiene posibilidad de juego.

**Reglas:** Se jugará con las reglas oficiales del ajedrez, así como algunas especiales como por ejemplo: bonificaciones por jugadas específicas del Ajedrez tales como enroques, jaques, peón al paso, promociones de peones, entre otras. Teniendo en cuenta el orden de cada jugador en cada bando, este puede ceder su posibilidad de juego a otro compañero del mismo bando. Gana el equipo

### 6. Juego: Corre y aprende del ajedrez

**Organización:** Se conforma varias hileras y a una distancia de varios metros se colocan las piezas del ajedrez.

**Desarrollo:** A la señal del profesor los primeros de cada hilera irán corriendo y seleccionaran la pieza designada por el mismo, y así sucesivamente.

**Reglas:** Se debe salir a la señal del profesor, gana la hilera que primero termine y no se haya equivocado en la selección de las piezas.

### 7. Juego: Salta y aprende del ajedrez

**Organización:** Se conforma varias hileras y a una distancia de varios metros se colocan las piezas del ajedrez.

**Desarrollo:** A la señal del profesor los primeros de cada hilera irán corriendo y acomodarán las piezas del Ajedrez en su posición inicial y así sucesivamente.

**Reglas:** Se debe salir a la señal del profesor, gana la hilera que primero termine y no se haya equivocado en la organización inicial de las piezas.

#### **8. Juego: conduce y aprende ajedrez**

**Organización:** se conforman varias hileras y se le designan una pelota a cada una de ella y al; final un tablero de ajedrez.

**Desarrollo:** a la señal del profesor los primeros salen conduciendo el balón hasta una distancia de 6 metros, donde debe dejar el mismo y seguirá corriendo hasta 6 metros más y efectuara un jaque.

**Reglas:** se debe salir a la señal del profesor, gana la hilera que primero termine y solucione correctamente la jugada del ajedrez.

#### **9. Juego: lanzándole a las piezas del ajedrez**

**Organización:** se conformaran varias hileras, y se le designa una pelota y a una distancia de 4 metros se colocaran varias piezas medianas.

**Desarrollo:** a la señal del profesor, le lanzaran a las piezas y teniendo en cuenta el valor absoluto de las piezas ese será su puntuación.

**Reglas:** se debe lanzar como lo designe el profesor, gana la hilera que más puntos acumule y mejor lo haga.

#### **10. Juego: Localización de piezas.**

**Objetivos:** Conocer características del tablero.

**Materiales:** Cal o pintura, piezas de Ajedrez hechas de cartulina.

**Descripción:** En la cancha donde tenemos pintado en el suelo un tablero de Ajedrez colocamos los alumnos sentados de forma tal que estén divididos en dos grupos fuera del mismo con su capitán al centro. Con unas piezas de cartulina que el profesor realizó, le entregará a cada uno de los niños de cada bando, dichas piezas.

**Desarrollo:** El juego consiste en que los niños del primer grupo van a entrar en el tablero y van a seleccionar cada uno la casilla que más les guste. Los niños del segundo bando tienen que decir donde está ubicado el niño que a él le corresponde seleccionar y así ganará un punto para su equipo, tienen que decir en qué columna y en qué fila está ubicado el alumno que a él le tocó contestar. Ganará quien mayor cantidad de puntos acumule.

**Reglas:**

1. Un solo niño puede responder una sola pregunta de la ubicación del niño del grupo contrario que está en el tablero.
2. Hasta que no hayan contestado todos los niños (B o M) no entra el grupo que está contestando al tablero diseñado en la cancha.
3. No se permiten dos niños en una misma casilla.

**11. Juego: La silla.**

**Objetivo:** Identificación de las piezas.

**Materiales:** 16 sillas, una mesa, tizas, silbato y varios juegos de ajedrez.

**Descripción:** En la cancha se colocan 16 sillas y una mesa a la distancia de seis metros aproximadamente. Sobre la mesa se colocan varios juegos de piezas desordenadamente y en las sillas se sientan los 16 niños.

**Desarrollo:** El juego comienza cuando el profesor da a conocer la pieza que hay que ir a buscar, suena el silbato en señal de salida, los niños salen corriendo hasta la mesa y recogen la pieza mencionada, regresan a toda velocidad hacia donde se encuentran las sillas que siempre va a faltar una, donde quedara un niño fuera del juego. Los niños tienen la posibilidad de recuperar una silla, si alguno de los niños trajo una pieza equivocada y tiene que regresar a cambiarla.

**Reglas:**

1. Hay que esperar el silbato para la salida.
2. No se permite que se tenga una pieza equivocada y esté sentado.

3. Los niños que salen del juego quedan seleccionando piezas y escribiendo su nombre o pueden participar como animadores de sus compañeros.

## **12. Juego: Cajita comprobadora.**

**Objetivos:** Dramatizar el movimiento de las piezas.

**Materiales:** Tiza o cal, cajita de cartón.

**Descripción:** Se confeccionan dos equipos y los participantes de cada equipo se sientan en las líneas finales del tablero.

**Desarrollo:** El profesor escoge un participante y lo lleva al centro del terreno, el mimo introduce la mano en una cajita que el profesor trae y saca un papelito que tiene el nombre de una pieza, el mismo debe realizar o dramatizar su movimiento. El juego consiste en dramatizar el movimiento de las piezas que se encuentran en la cajita.

### **Reglas:**

- 1- El instructor selecciona al niño para que todos participen.
- 2- Cuando no es contestada la pregunta, pasa al otro equipo.

## **13. Juego: Las piezas escondidas.**

**Objetivos:** Identificar nombre de las piezas, colocación inicial en el tablero y cantidad de piezas.

**Materiales:** Un juego de Ajedrez y un tablero.

**Descripción:** Se reúnen los niños en la cancha donde está pintado el tablero de ajedrez, el profesor le comunica a los niños que en los alrededores del terreno hay 32 piezas de Ajedrez escondidas (16 piezas blancas y 16 piezas negras). Cada pieza encontrada vale un punto y colocarla bien en tablero vale otro punto. Ganará el equipo que más puntos acumule.

**Desarrollo:** A la voz del profesor o el silbato los niños salen en busca de las piezas escondidas y a colocarlas en su respectiva casilla.

### **Reglas:**

1- Hasta que no se hayan encontrado todas las piezas no se puede ir a ver al profesor.

#### **14. Juego:** Ensalada de preguntas.

**Objetivos:** Conocer características del tablero, movimiento de las piezas, captura y colocación inicial de las piezas en el tablero.

**Materiales:** Tablero pintado en la cancha y piezas.

**Descripción:** Sentamos a todos los niños en el suelo de forma tal que todos queden frente al tablero. El profesor lanzará la primera pregunta y los niños levantando la mano y a veces señalados por el profesor contestarán las preguntas.

Ejemplo de preguntas:

¿Cuántas casillas tiene el tablero?

¿Quién puede señalar y caminar por la columna, fila o diagonal?

¿De qué color es la casilla e5?

¿Qué pieza camina en forma de L y quién puede demostrarlo en el tablero?

Por cada pregunta bien contestada el profesor le dará un punto a cada niño el cual lo llevará anotado en una hoja o en el piso donde se encuentra sentado. Ganará quien más preguntas haya contestado.

#### **Reglas:**

1- Es obligatorio llevar los puntos acumulados (cada niño individualmente).

#### **15. Juego:** Quién coloca mejor y más rápido las piezas.

**Objetivo:** Lograr que los alumnos coloquen correctamente todas las piezas.

**Materiales:** Dos juegos de ajedrez, dos tableros y mesas.

**Descripción:** Dividimos los alumnos en dos equipos, los colocamos a unos metros de las dos mesas, que se encontrarán en el terreno con los juegos colocados en ellas.

**Desarrollo:** Al realizar el silbato el profesor el primer niño de cada equipo correrá a realizar el ejercicio. El equipo que ordene correctamente las piezas y lo realice en menor tiempo se le otorgarán 10 puntos más 1 punto adicional, por 10 puntos al equipo que realice el ejercicio más atrasado, pero correctamente. Por cada error que cometan se le quitará 1 punto.

**Reglas:**

1. El niño no puede retirarse sin haber ordenado todas las piezas.
2. Si al niño se le cae una pieza no puede cogerla del equipo contrario.

**16. Juego: Los Soldados del Rey**

**Objetivo:** Resaltar la importancia de los peones, el apoyo del rey sobre los peones con objetivo de ataque y defensa, el cambio de piezas, mejorar la visión mental del juego.

**Materiales:** juegos de ajedrez, tableros y mesas (Según la matrícula de los grupos).

**Descripción:** Dividimos los alumnos en pareja, los colocamos en una mesa, con un tablero.

**Desarrollo:** Un juego recomendado para la iniciación al ajedrez, o aprendizaje de este. El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del Ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.). Es un juego que se puede aplicar a los dos ciclos de primaria pero suele despertar más interés en el primer ciclo (de 6 a 8 años) por la sencillez de este.



### Reglas:

1. Aplicar las reglas vigentes del ajedrez.

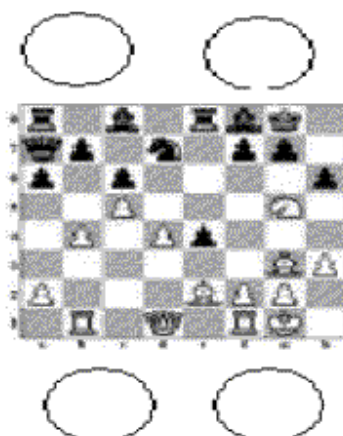
### 17. Juego: Ajedrez por parejas

**Materiales:** juegos de ajedrez, tableros y mesas (Según la matrícula de los grupos).

**Descripción:** Juegan dos contra dos en un mismo tablero de Ajedrez

**Desarrollo:** El juego consiste en jugar, pero con turnos. Los participantes se enumeran en un equipo de dos miembros, jugador número uno y jugador número dos, contra los oponentes enumerados de igual manera, los turnos de juego empiezan por equipo blanco donde el jugador número uno mueve una pieza, lo que el oponente nº 1 también mueve la pieza, después mueve el jugador nº 2 del primer equipo o piezas blancas, donde pasa el turno a negras con el movimiento del jugador nº 2, así sucesivamente.

Con este tipo de juegos intentamos fomentar la visión de juego del compañero y de los oponentes en la elaboración de las jugadas, también despertar el análisis de juego en la jugada inmediata, es decir, fomentar las típicas preguntas del: "¿por qué mueve esta pieza?, ¿qué puedo hacer yo?... pero no nos olvidamos del componente lúdico del juego para despertar el interés hacia el ajedrez. También destacamos otros objetivos como potenciar el silencio y la concentración, ya que no se puede hacer señas, gestos, hablar, etc.



### **Reglas:**

1. Las reglas del "Ajedrez para parejas" son las mismas que las del ajedrez, pero con la diferencia de que en este juego hay que respetar los turnos de los jugadores y no soplar las posibles jugadas que puede hacer el jugador por parte del compañero de equipo, sancionado con la pérdida de la partida, si se produce. Por lo tanto, las señas, signos y palabras quedan prohibidas bajo sanción dura.

### **18. Juego: Ajedrez por equipos**

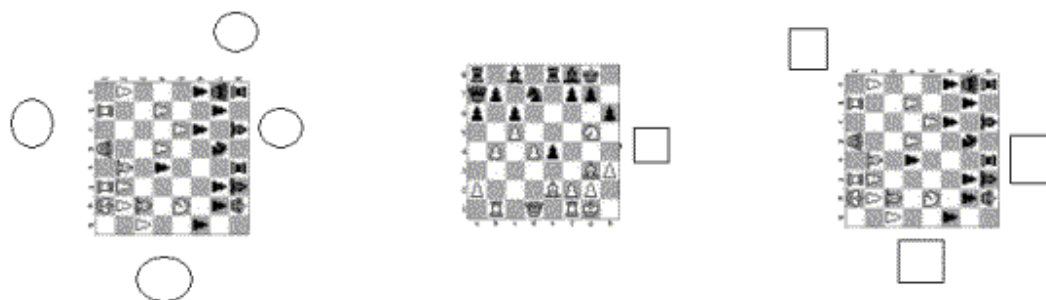
**Objetivo:** Analizar las variantes del juego y sus consecuencias.

**Materiales:** juegos de ajedrez, tableros y mesas (Según la matrícula de los grupos).

**Descripción:** Dividimos los alumnos entre un número determinado de jugadores que forman un equipo, contra otro equipo de idéntico número de participantes, y entre ambos equipos juegan al Ajedrez

**Desarrollo:** La ubicación de los equipos es alejada, es decir, debe haber unos metros entre equipos para favorecer la comunicación y entre esos metros el tablero central con la partida. Ambos equipos dispondrían de un tablero para analizar las situaciones que pueden ocasionar la partida. Llegado al consenso mueven en la mesa central. Este juego se debe aplicar en segundo ciclo de primaria, ya que se necesita de madurez para establecer relaciones entre miembros de un mismo equipo constructivas y con propósito de jugar la partida.

Por ejemplo, uno es el capitán y decide, al final, otro se encarga de registrar o escribir la partida, un tercero a mover en la mesa central, los otros pueden alternarse en los dos anteriores roles descritos. También debería destacar la importancia del moderador, en este caso, el maestro o profesor, quien llevará el control de la clase, así como el cronómetro, ya que esta actividad conlleva mucho tiempo por lo que hay que determinar un tiempo para cada jugada. La figura del moderador es vital para el correcto funcionamiento de la clase y de la partida.



### **Reglas:**

1. Aplicar las reglas vigentes del ajedrez.

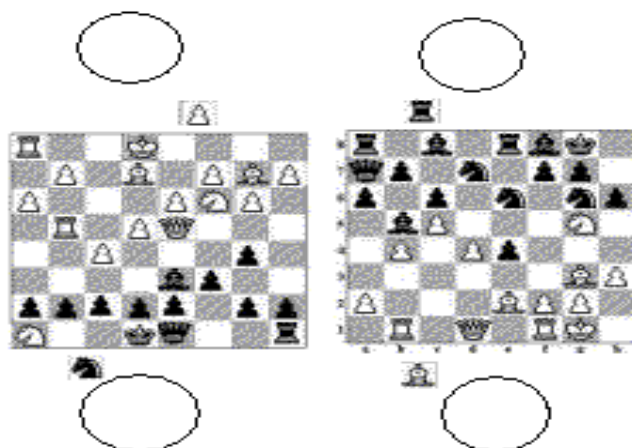
### **19. Juego: El Pasapiezas**

**Objetivo:** Desarrollar la velocidad de análisis, decisión y ejecución de una jugada.

**Materiales:** juegos de ajedrez, tableros y mesas (Según la matrícula de los grupos).

**Descripción:** Es un juego formado por dos equipos de dos miembros y con dos tableros de ajedrez, donde juegan individualmente y donde se intercambian las piezas.

**Desarrollo:** Para ello, uno del equipo debe jugar con las piezas blancas y el compañero con las piezas negras, y la manera de pasar las piezas al compañero es capturando piezas al contrario, de manera que éste puede ir metiendo las piezas de una en una como movimiento que hace.



### Reglas

- No se puede colocar peón en la primera, en la séptima y octava fila del tablero.
- No se puede colocar pieza en el tablero haciendo directamente jaque al rey.
- El peón que llega a la octava fila no se corona, se queda ahí.
- Gana la partida quien hace jaque mate primero, y gana el equipo no sólo uno de los componentes.

**Juego. 20:** El pon ajedrecístico.

**Objetivo:** Identificación del tablero y familiarización con el movimiento del rey.

**Materiales:** Cal o pintura.

**Descripción:** En la cancha se pinta un tablero de Ajedrez y se utilizan las columnas A, B, C y D y las ocho casillas de cada columna, se dividen al grupo en dos equipos y se coloca un equipo frente a la columna **A** y otro frente a la **C**.

**Desarrollo:** A la voz o silbato del profesor los niños que están formados frente a sus columnas saldrán saltando con un solo pie por la columna y regresarán con el otro pie por la otra columna. Cuando este llegue le dará una palmada al siguiente compañero el cual saldrá a realizar el ejercicio. Gana el equipo que primero termine.

### Reglas:

1. Es obligatorio saltar con un solo pie por cada columna y al final de la misma cambiar con el otro pie.

**Juego. 21:** La diagonalita.

**Objetivos:** Identificación del tablero y movimiento de las piezas (alfil, dama y rey).

**Materiales:** Cal o pintura.

**Descripción:** En la cancha se pinta un tablero de Ajedrez y se utilizan las columnas E, F, G y H y las ocho casillas de cada columna, se divide el grupo en dos equipos y se colocan los equipos frente a las columnas E y G.

**Desarrollo:** A la voz o silbato del profesor los primeros niños de cada equipo salen corriendo en diagonal hasta la última casilla coloreada y regresan por las casillas que no están coloreadas, también en forma diagonal, le dará una palmada al siguiente niño, este saldrá y realizará el ejercicio.

**Reglas:**

- 1- Es obligatorio correr por las casillas del mismo color y siempre diagonal.
- 2- Gana el equipo que primero termine.

**Juego.22:** Caballo en saco.

**Objetivos:** Aprender el movimiento del caballo.

**Materiales:** Dos sacos, tizas.

**Descripción:** En la cancha se pinta un tablero de Ajedrez, se colocan los dos equipos en hileras separados por tres o cuatro columnas, los primeros niños de cada grupo con los sacos puestos salen saltando al sonido del silbato hasta llegar al final y regresar de la misma forma para entregarle el saco al siguiente compañero. Los niños tienen la obligación de saltar con los pies unidos dos pasos al frente y uno al lado (pueden elegir cualquier dirección, izquierda o derecha). Solamente cuando van de regreso lo pueden hacer saltando nada más al frente.

**Reglas:**

- 1- Es obligatorio saltar dos pasos al frente y uno al lado para la ida.
- 2- Se considera ganador el equipo que primero haya terminado y realizado bien el ejercicio.

**Juego.23:** Quién reacciona más rápido.

**Objetivo:** Identificación del movimiento de las piezas.

**Materiales:** Cal, piezas de Ajedrez hechas de cartulina.

**Descripción:** En la cancha frente al tablero se colocan sentados los dos equipos. Cada concursante va a tener dos piezas de cartulina de cualquier color.

**Desarrollo:** El juego consiste en que: El profesor, levanta una de las piezas del cajón A y del B, el niño que la tenga se levantará rápidamente y realizará el movimiento de dicha pieza desde un extremo al otro regresando por fuera del tablero e incorporándose al equipo. Gana quien más puntos acumule.

**Reglas:**

1. El niño que realice el movimiento y no tenga la pieza correcta el equipo perderá los puntos.
2. El niño que se le dé una pieza de un color no podrá salir cuando se levante esa pieza pero de color contrario.

**Metodología para la realización de los Juegos:**

- Elaboración de los medios necesarios para la explicación y realización de los juegos. Es recomendable que los profesores dominen los elementos esenciales del ajedrez.
- El profesor debe realizar una explicación de cada juego. Debe hablar despacio, insistiendo en las nuevas palabras que serán introducidas al vocabulario del niño, las que se relacionan con el juego de ajedrez.
- Se mostraran láminas sencillas, las que se reflejarán las figuras y no nombres de las distintas piezas de ajedrez según corresponda al juego, además de diagramas de sus movimientos.
- Aplicar los juegos según lo establecido en el programa.

**3.3.- Resultado de la Observación**

Todos los elementos observados permitieron establecer una mejor definición de los conocimientos adquiridos por parte de los alumnos. En cuanto al tema de concentración en las partidas, las dificultades reflejadas son prácticamente las características de la edad, la disciplina durante el desarrollo de la actividad era bastante buena y más aún cuando se sentían identificados con la actividad. En el tema de la captura al paso también se reflejaron aspectos en común como la no

ejecución de la jugada de inmediato o la ejecución de la jugada cuando no era posible. De forma general se comprobó el dominio presentado por la mayoría de alumnos del grupo durante toda la observación, corroborando de esta manera la eficacia del empleo de los juegos didácticos para la enseñanza de los elementos técnicos del ajedrez.

### **3.4.- Resultado del postest**

Después de aplicado los juegos como complemento en la enseñanza del Ajedrez, se realizó la prueba final con el objetivo de comparar el nivel de asimilación de los contenidos después de aplicado los juegos didácticos.

#### **Objetivo de la medición final**

- Colocar correctamente la posición inicial: tablero y piezas.
- Dominar los movimientos de: el Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo.
- Saber en qué consiste el Jaque y el Jaque Mate.
- Dominar los Enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos.
- Saber en qué consiste el Rey ahogado y a que resultado conduce.
- Conocer el valor absoluto de las piezas.
- Saber anotar las jugadas en el Sistema Algebraico.
- Saber dar los Jaque mates elementales de Rey y Dama y Rey y Torre.
- Dominar el juego del final de Rey y Peón contra Rey y conocer en que consiste la oposición.
- Conocer los principios generales del desarrollo del juego (Apertura).
- Percibir amenazas directas.

#### **Resultado de la medición final**

En la medición final se evaluaron los mismos contenidos evaluados en el diagnóstico inicial. El objetivo estuvo centrado en determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la enseñanza de los elementos esenciales del ajedrez. En la tabla # 2 del anexo 2 se reflejan los resultados de los alumnos que a continuación se exponen:

- El 100 % de la muestra obtuvo la calificación de bien en los aspectos relacionados con el movimiento y valor absoluto de las piezas.
- En cuanto a característica del tablero y los enroques el 86.7 y 83.3 % respectivamente respondieron bien las preguntas. Solo el 10% estuvo evaluado de mal.
- En los elementos de mates simples, capturas, jaque y jaque mate las calificaciones estuvieron por encima del 70% de evaluados de bien. Los aspectos con mayor dificultad fueron: fases de juegos con 26.7 % evaluados de mal, un 23.3 % en la anotación de la partidas y 16.7% en los finales de partida.
- En el global se evidenció una notable mejoría en el aprendizaje de los elementos esenciales demostrando una mejor adquisición de los contenidos por parte de los alumnos después de aplicado los juegos didácticos.

### **3.5.- Comparación en las evaluaciones del test inicial y final**

Para mayor comprensión de los resultados se estableció una comparación cuantitativa de los resultados en ambas mediciones que a continuación se exponen:

#### **Prueba wilconxon y signos para el pretest y postest de los indicadores**

Después de haber obtenidos los resultados del pretest y postest de los 10 indicadores operacionales de la investigación se decidió aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon y los signos que detectan las diferencias de distribución en cuanto al comportamiento de la misma variable en el mismo grupo de sujetos y en 2 momentos distintos.

Dichas pruebas establecen, las decisiones de aceptar o no las diferencias intra-grupales se basan en la significación asintótica la que debe comportarse por debajo de valores de 0,05 lo que indica que la variable difiere en su distribución.

Cuando se valoran los resultados de las pruebas de Wilconxon (Tabla # 5) y los signos (Tabla # 6) arrojó que la significación asintótica bilateral de ambas pruebas es menor que el nivel de significación de  $\alpha$  0.05 por tanto se acepta la hipótesis, los indicadores aplicados para evaluar la variable son eficaz (hipótesis alterna).

(Ver Anexo # 4). Por lo que se demuestra que la aplicación de los juegos didácticos en la enseñanza de los elementos esenciales en el ajedrez son eficaces y logran una mayor comprensión en el aprendizaje por parte de los alumnos.

### **Conclusiones del capítulo.**

- Los resultados obtenidos permiten apreciar una adquisición más eficiente de los contenidos por los alumnos después de aplicar los juegos didácticos, lo que permite valorar su influencia de positiva en la enseñanza de estos elementos.

## **Conclusiones y recomendaciones**

### **Conclusiones**

Teniendo en cuenta los objetivos planteados, así como los resultados derivados del proceso investigativo se considera como conclusiones de este trabajo, las siguientes:

- Con el resultado de este estudio se corrobora la hipótesis, con la aplicación de los juegos didácticos para la enseñanza del Ajedrez mejora la adquisición de los contenidos de los alumnos de quinto grado de la Escuela Antonio Maceo del municipio Aguada de Pasajeros.
- La correcta selección de los juegos didácticos permitió una mejor adquisición de los contenidos en la enseñanza de los elementos básicos del ajedrez. Logrando mayor motivación de los alumnos por la actividad.
- Los resultados de los 10 indicadores evaluados en la investigación mejoraron con respecto a la prueba de diagnóstico efectuada en la misma.
- La Prueba de los signos empleada para comparar los resultados iniciales y finales en el grupo comprobó estadísticamente que es eficaz la aplicación de los juegos didácticos en la enseñanza del ajedrez.

### ***Recomendaciones***

Atendiendo a lo planteado en las conclusiones y lo antes analizado se recomienda:

1. Continuar aplicando los resultados de la investigación en próximos cursos para establecer un denominador común.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Ajedrez (2005). Disponible en <http://www.gob.ve.com>. Consultado el 15 de diciembre del 2014
- Allport, Gordon. (2005) La personalidad. Su configuración y desarrollo. Edición Revolucionaria. Instituto Cubano del libro.
- Álvarez de Zayas, C. (1998). La Pedagogía como ciencia. La Habana, Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona"
- Álvarez de Zayas, C. (1999). Didáctica. La escuela en la vida. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Andreu Andrés, M<sup>a</sup> Ángeles y Miguel García Casas (2003) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia - IES La Moreria, Mislata, Valencia. (España) Centro Virtual Cervantes.
- Anguix, J y otros (2000) Ajedrez en el aula 1, 2 y 3. Evajedrez. Valencia.
- Barrera, Carlos (1980). Ajedrez: el juego ciencia cubano. Santiago de Cuba: Ed. Oriente. 127 p.
- Barrera, Fernando (2009) Ajedrez y la Autorregulación en las etapas de Iniciación Deportiva. Abril 6, 2009 por admin Asesora en el Área de Psicología Aplicada al Deporte. Ministerio del Poder Popular para el Deporte Comisión Mundial de Ajedrez en las Escuelas Selección Venezolana de Ajedrez
- Barreras, José L (1987). Ajedrez Elemental. La Habana: Reproducciones Radio Rebelde. 108p.
- Barreras, José L (2000). El Fascinante mundo del ajedrez. La Habana: Editorial Arte y Literatura. 295 p.
- Bello Estévez, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

- Blanco, Uvencio. (1998) ¿Por qué el Ajedrez en las escuelas? Caracas. Ed. Alcaldía Caracas.
- Botvinnik, M. (1972): Best Games. London, Batsford.
- Bozhovich, L. I. (1976) La personalidad y su formación en la edad infantil. Editorial Pueblo y Educación.
- Comisión Nacional de Ajedrez (1985). Sub – Sistema de deporte de alto rendimiento Ajedrez. La Habana. Imprenta José Antonio Huelga.
- Del Villar, F. (1993). El desarrollo del conocimiento práctico de los profesores de E.F., a través de un programa de análisis de la práctica docente. Un estudio de casos en formación inicial. Tesis doctoral inédita. Universidad de Granada.
- Díez, P y otros (1994): El ajedrez, un juego didáctico para primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- Ferguson R. (2003) Resumen sobre investigaciones del Ajedrez y su impacto en la educación. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández Amigo, Joaquín (2005) Enseñar Ajedrez con las TICs. Institució: EAP B -27 Vallès Oriental. Sector B. Montmeló. Barcelona
- Fernández, J. P.; García, R. y Posada, F. (1993). Guía para el Diseño Curricular en Educación Física. Agonos. Lérida.
- Gallego, C. (1990). La motivación en el aula. En Marcelo, C. (Dir.). El primer año de enseñanza. G.I.D. Sevilla, pp. 173 236.
- Garrido Mario (2005). Ajedrez Integral. Tomo I: Editorial Deportes.
- Garrido Mario (2005). Ajedrez Integral. Tomo II: Editorial Deportes.
- Gonneau, P (1991): Analiza. Barcelona. Editorial Martínez Roca.
- Huerta Soris R. (2001) Metodología para la enseñanza y entrenamiento en ajedrez. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Huerta Soris R. (2003) Influencia del Ajedrez en la psiquis humana. La Habana. Editorial Pueblo y Educación

- Instituto Nacional de Educación Física, Deporte y Recreación (1989). Resolución Conjunta 2/89 del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación (INDER) y del Ministerio Nacional de Educación (MINED). La Habana. INDER.
- Klingberg, L. (1972). Introducción a la didáctica general. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Krogius, N. (1980): La Psicología En Ajedrez. Barcelona, Martínez Roca.
- Labarrere Reyes G., Valdivia, G. (1988). Principios de la enseñanza. En: Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1988. p. 55-71.
- Maceira, N. (2005): Ajedrez Variantes para la Vida. La Habana, Editorial Deportes.
- Mayor Santos, Yoisnel (2009) Programa para la enseñanza del Ajedrez básico en niños del Municipio Roscio del Estado Guárico. Tesis de Maestría (Maestría Actividad Física en la Comunidad). Cienfuegos. Facultad de la Ciencia de la Cultura Física y el deporte "Manuel Fajardo.
- Mayor Santos, Yoisnel y Manuel Alejandro Valdivié Rodríguez (2002) La Enseñanza del Ajedrez Básico mediante la aplicación de un programa metodológico sustentado en el empleo de Juegos Didácticos. Trabajo de Diploma. Cienfuegos. Facultad de Cultura Física "Manuel Fajardo.
- Miguez Rodríguez, Dagglais C. (2004). El Ajedrez como juego. El juego de la vida. Trabajo de diploma. Camaguey, Instituto Superior Cultura Física "Manuel Fajardo"
- Montero Machado, Osmani y col. (2009) Actividades para favorecer la motivación por el aprendizaje del Ajedrez en alumnos de quinto y sexto grado de la enseñanza primaria. Disponible en <http://www.efdeportes.com/> Consultado el 7 de octubre del 2014.
- Pérez, Y. (2002) direcciones fundamentales para perfeccionar el programa de preparación del deportista del Ajedrez en Cuba. Tesis De Maestría. Santa Clara, Centro de Estudios de La Educación, Universidad Central Marta Abreu De Las Villas.

Pichon-Riviére, E. (1984). Teoría del vínculo. Buenos Aires. Nueva Visión.

Pruzzo de Di Pego, V. (1997) La perspectiva política pedagógica de la evaluación de calidad: una propuesta en marcha. En IIICE: Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, Año 6, N° 10, abr. 1997.

Testa Frenes, Armando (1997). Aprendizaje Mediante juegos. La Habana: Editorial Academia, 66p.

Yacoliev. N. (1979). Metodología y Técnica de la Clase. Editorial de Libros para la Educación. Ciudad de la Habana.

Zimmerman, J (2005) Influencia del ajedrez. Disponible en <http://www.jredition.com>. Consultado el 7 de Febrero del 2015.

## ANEXO

### Anexo 1

Tabla # 1 : Resultados del diagnóstico inicial.

| No. | Indicadores                 | B  | %    | R | %    | M  | %    |
|-----|-----------------------------|----|------|---|------|----|------|
| 1   | Características del tablero | 3  | 10   | 9 | 30   | 18 | 60   |
| 2   | Movimiento de las piezas    | 2  | 6.7  | 7 | 23.3 | 21 | 70   |
| 3   | Valor absoluto              | 10 | 33.3 | 8 | 26.7 | 12 | 40   |
| 4   | Los enroques                | 4  | 13.3 | 2 | 6.7  | 24 | 80   |
| 5   | Mates simples               | -  |      | 3 | 10   | 27 | 90   |
| 6   | Final de partidos.          | -  |      | 2 | 6.7  | 28 | 92.3 |
| 7   | Captura                     | 1  | 3.3  | 5 | 16.7 | 24 | 80   |
| 8   | Jaque y jaque mate          | -  |      | - |      | 30 | 100  |
| 9   | Anotación de la partida     | -  |      | - |      | 30 | 100  |
| 10  | Fases de juegos             | -  |      | - |      | 30 | 100  |

#### Escala de evaluación por preguntas.

10 puntos bien

5 puntos regular

0 punto – mal

## Anexo 2

Tabla # 2 : Resultados de la medición final.

| No. | Indicadores                 | B  | %    | R | %    | M | %    |
|-----|-----------------------------|----|------|---|------|---|------|
| 1   | Características del tablero | 26 | 86.7 | 1 | 3.3  | 3 | 10   |
| 2   | Movimiento de las piezas    | 30 | 100  | - |      | - |      |
| 3   | Valor absoluto              | 30 | 100  | - |      | - |      |
| 4   | Los enroques                | 25 | 83.3 | 2 | 6.7  | 3 | 10   |
| 5   | Mates simples               | 20 | 66.7 | 6 | 20   | 4 | 13.3 |
| 6   | Final de partidos.          | 18 | 60   | 7 | 23.3 | 5 | 16.7 |
| 7   | Captura                     | 23 | 76.7 | 7 | 23.3 | - |      |
| 8   | Jaque y jaque mate          | 21 | 70   | 8 | 26.7 | 1 | 3.3  |
| 9   | Anotación de la partida     | 19 | 63.3 | 4 | 13.3 | 7 | 23.3 |
| 10  | Fases de juegos             | 16 | 53.3 | 6 | 20   | 8 | 26.7 |

### Escala de evaluación por preguntas.

10 puntos bien

5 puntos regular

0 punto – mal

### **Anexo 3 Tabla general de los resultados test inicial y final**

Tabla # 3 Resultado cualitativo general (test inicial)

| Test inicial    | E | MB | B   | R  | M    |
|-----------------|---|----|-----|----|------|
| Cant de alumnos | - | -  | 2   | 3  | 25   |
| %               | - | -  | 6.7 | 10 | 83.3 |

Tabla # 4 Resultado cualitativo general (test final)

| Test final      | E  | MB   | B    | R    | M  |
|-----------------|----|------|------|------|----|
| Cant de alumnos | 3  | 8    | 8    | 5    | 6  |
| %               | 10 | 26.7 | 26.7 | 16.7 | 20 |

Escala de evaluación aplicada a los resultados en los test.

Excelente 90 – 100

Muy bien 80 – 90

Bien 70 – 80

Regular 60 – 70

Mal menos de 60

## Anexo 4