

Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”

Facultad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte

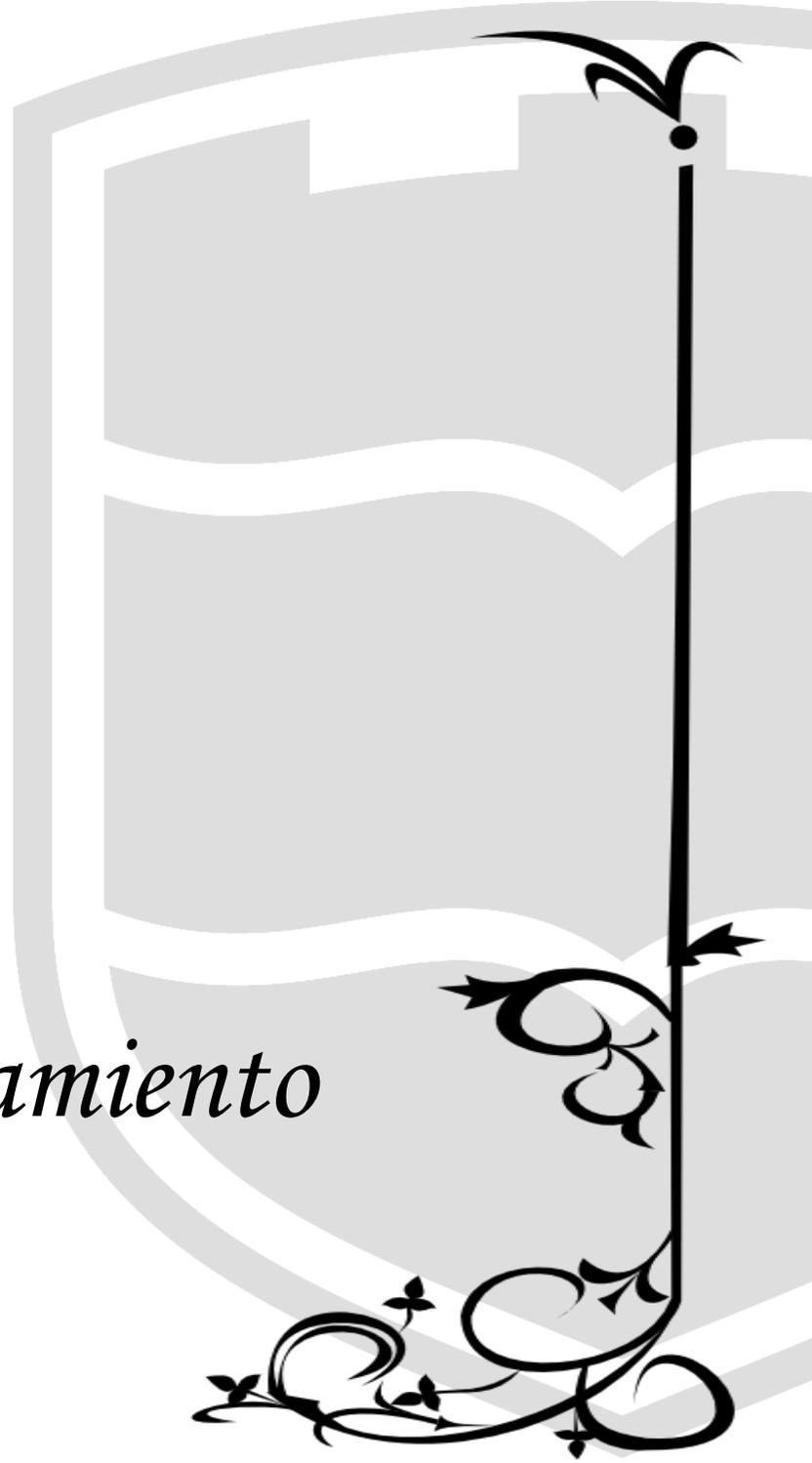
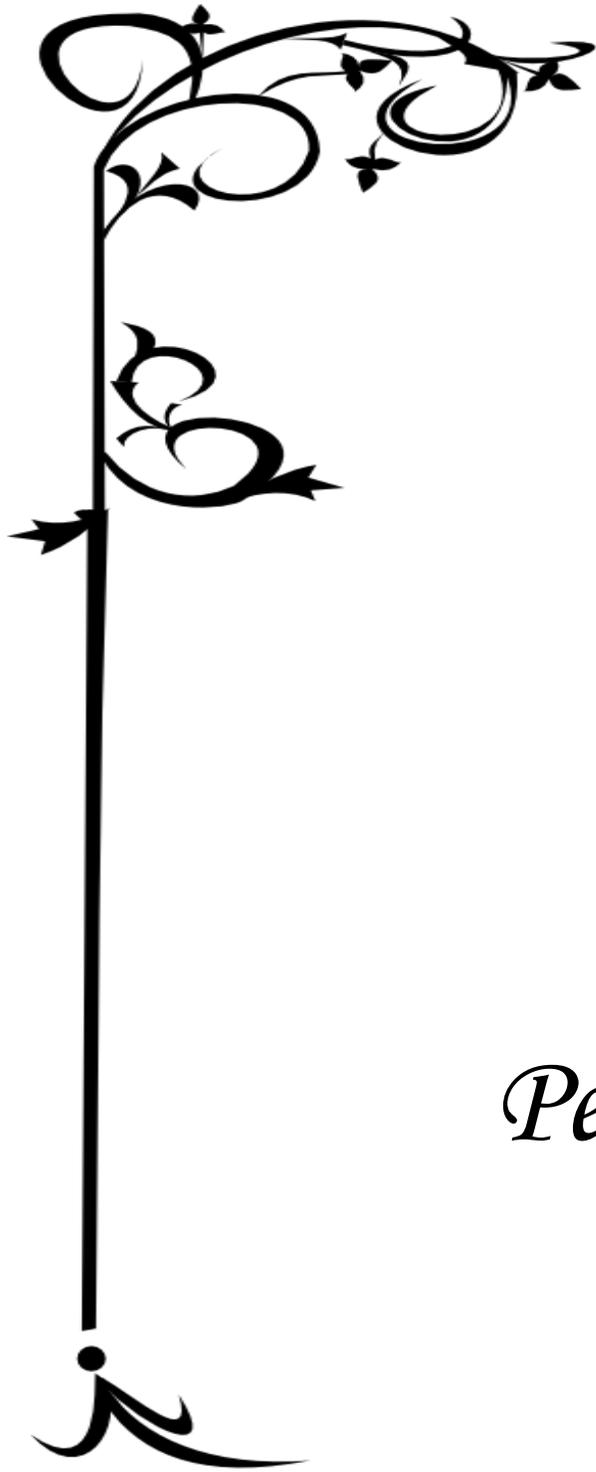
*Juegos didácticos para mejorar las posiciones de los jaques mates
simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años*

*Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en
Ciencias de la Cultura Física y el Deporte*



Autor: Legna Garcia Terry

Tutora: M. Sc. Aliuská Suárez Calderón

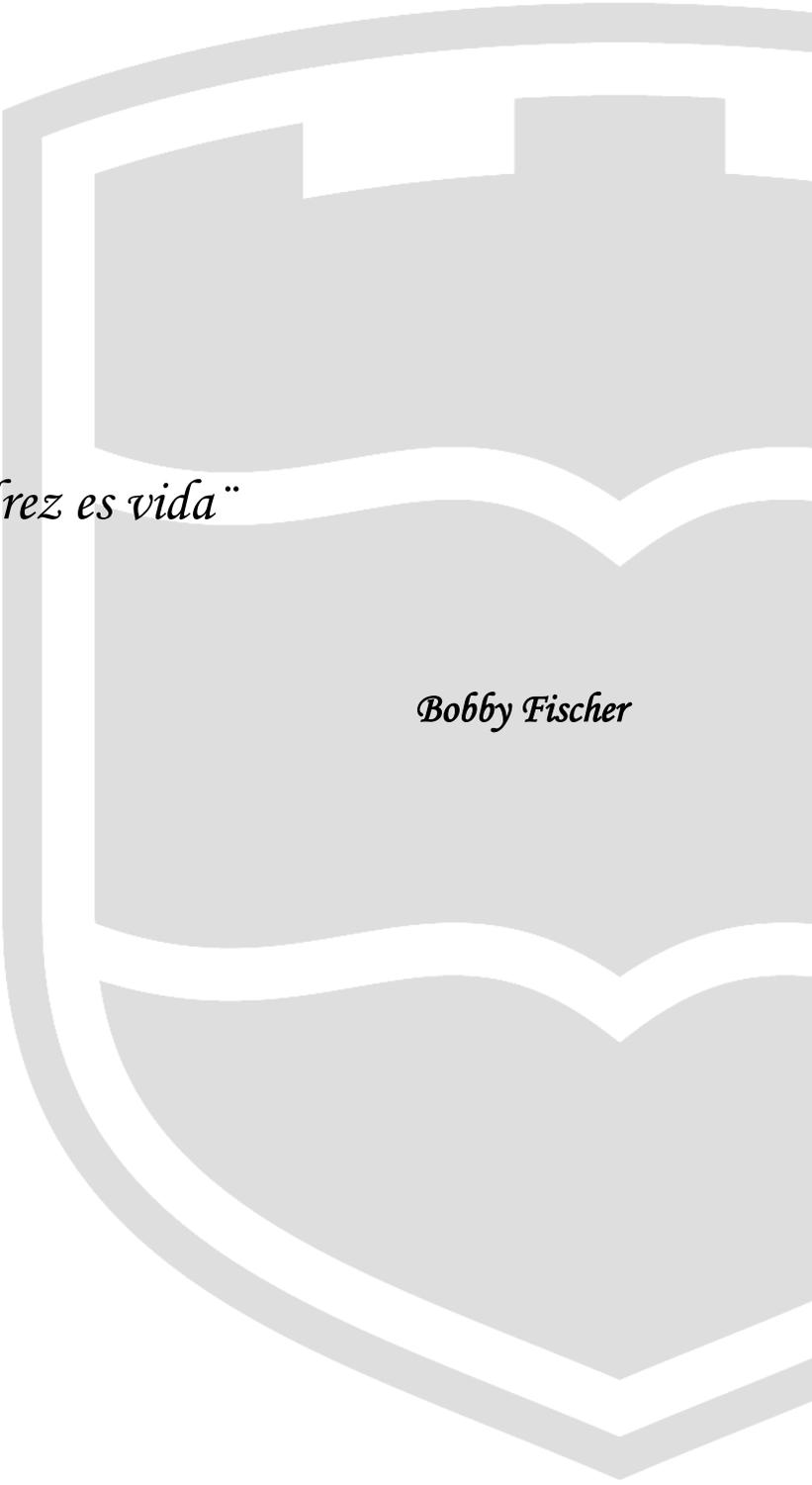


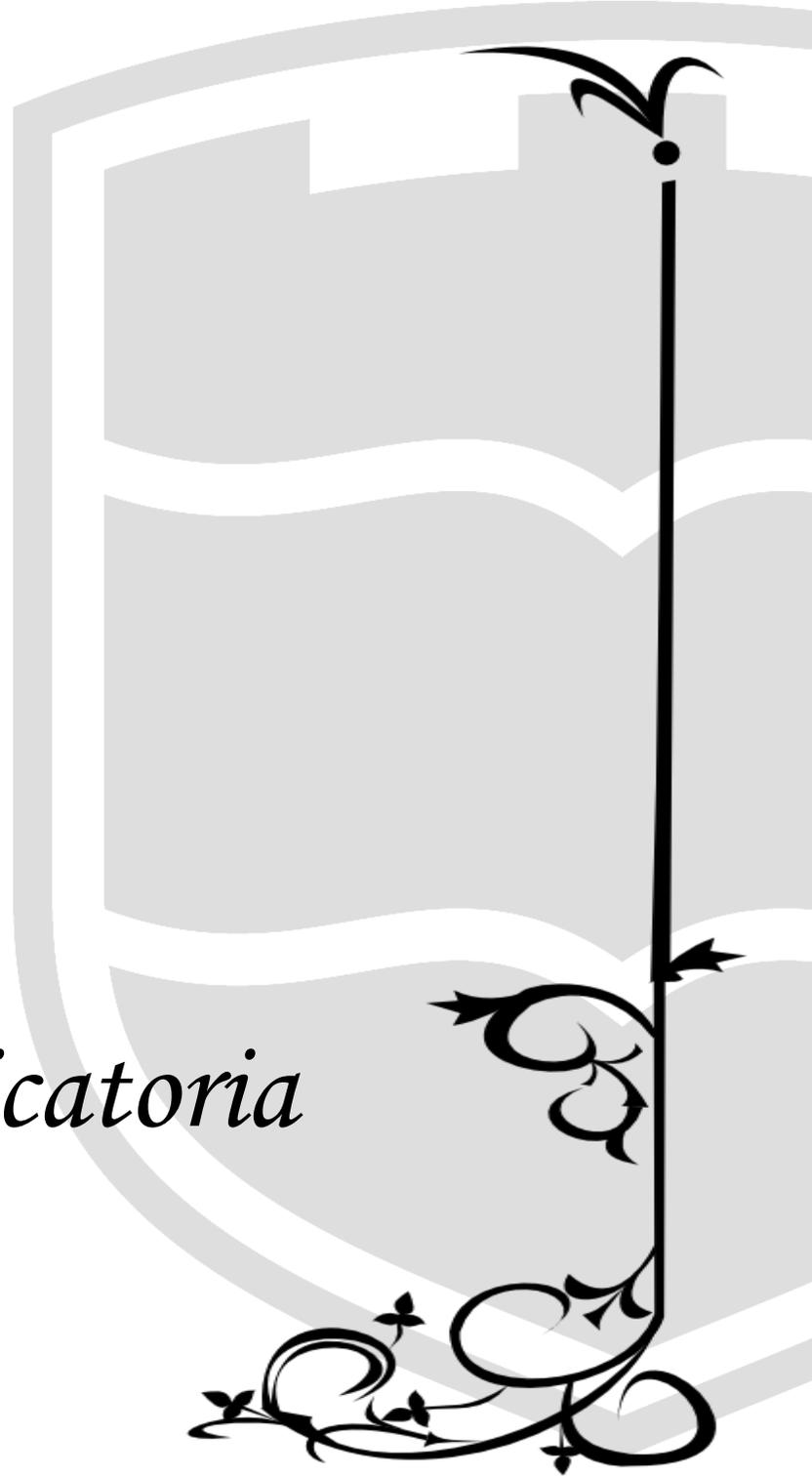
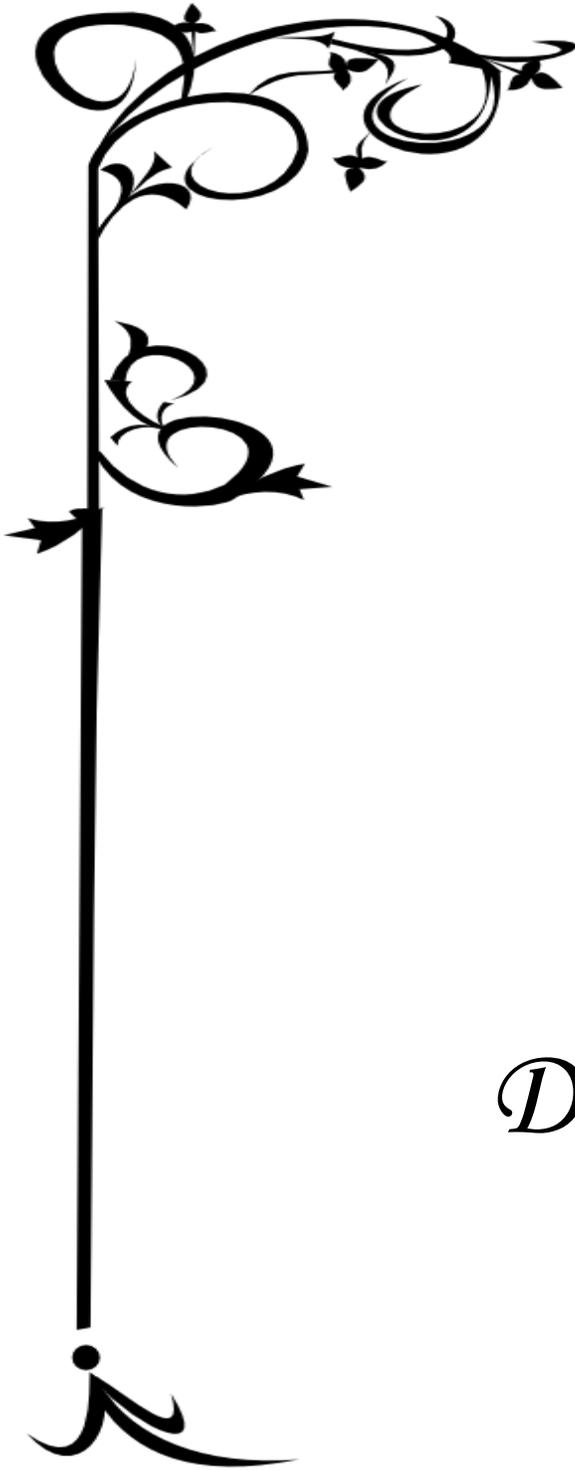
Pensamiento

Pensamiento

“El Ajedrez es vida”

Bobby Fischer

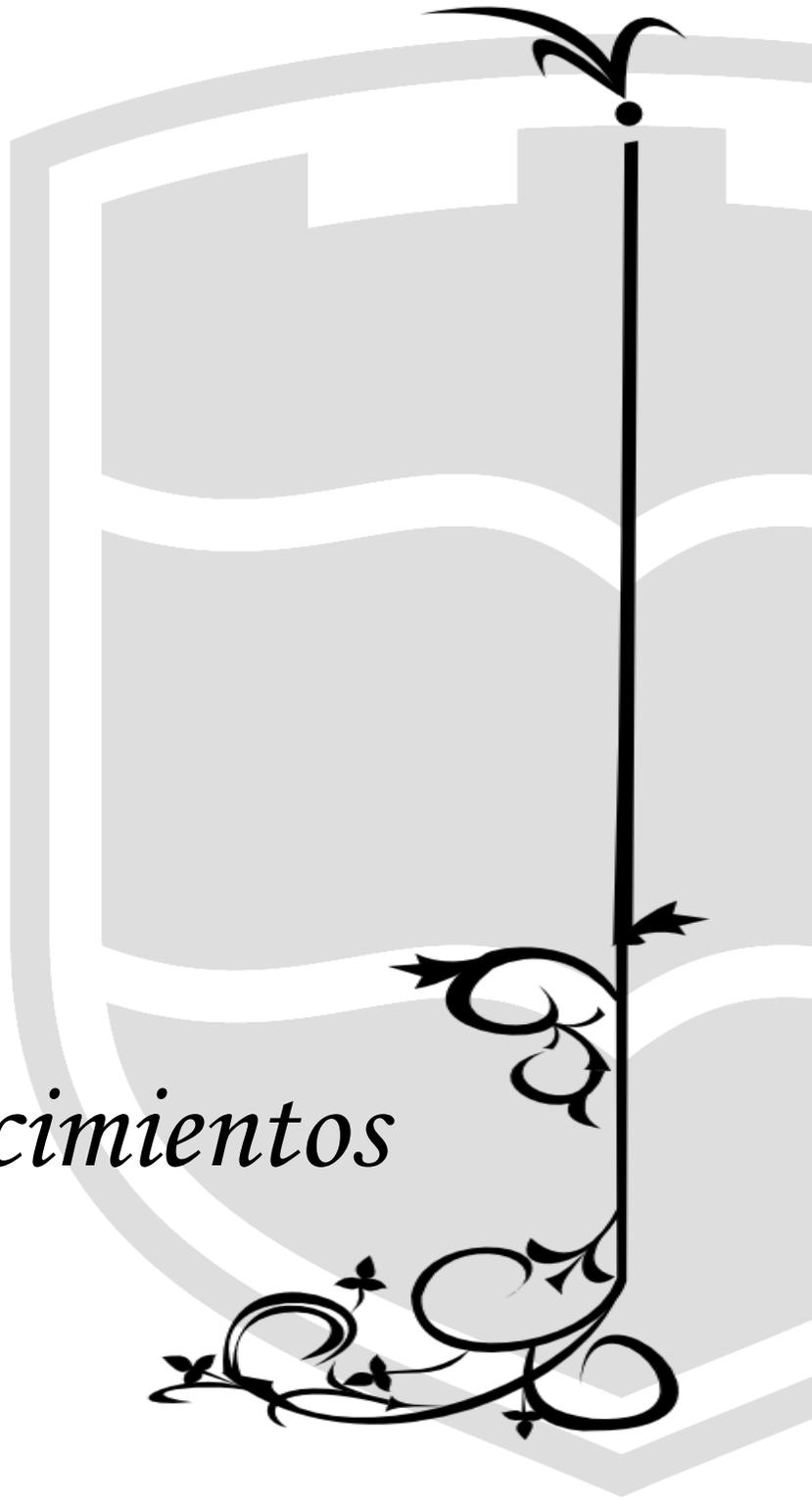
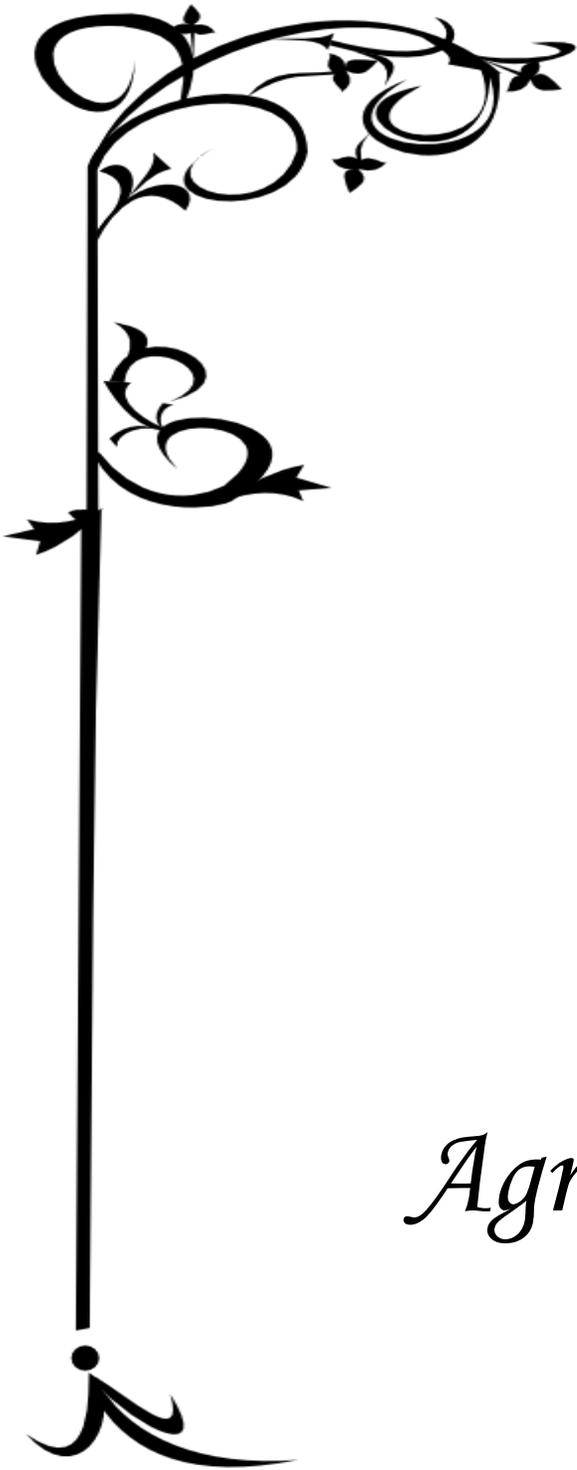
A large, light gray decorative shield graphic is positioned on the right side of the page. It features a white border and a stylized crown-like top element. The shield is partially filled with a light gray color, and it serves as a background for the text.



Dedicatoria

Dedicatoria

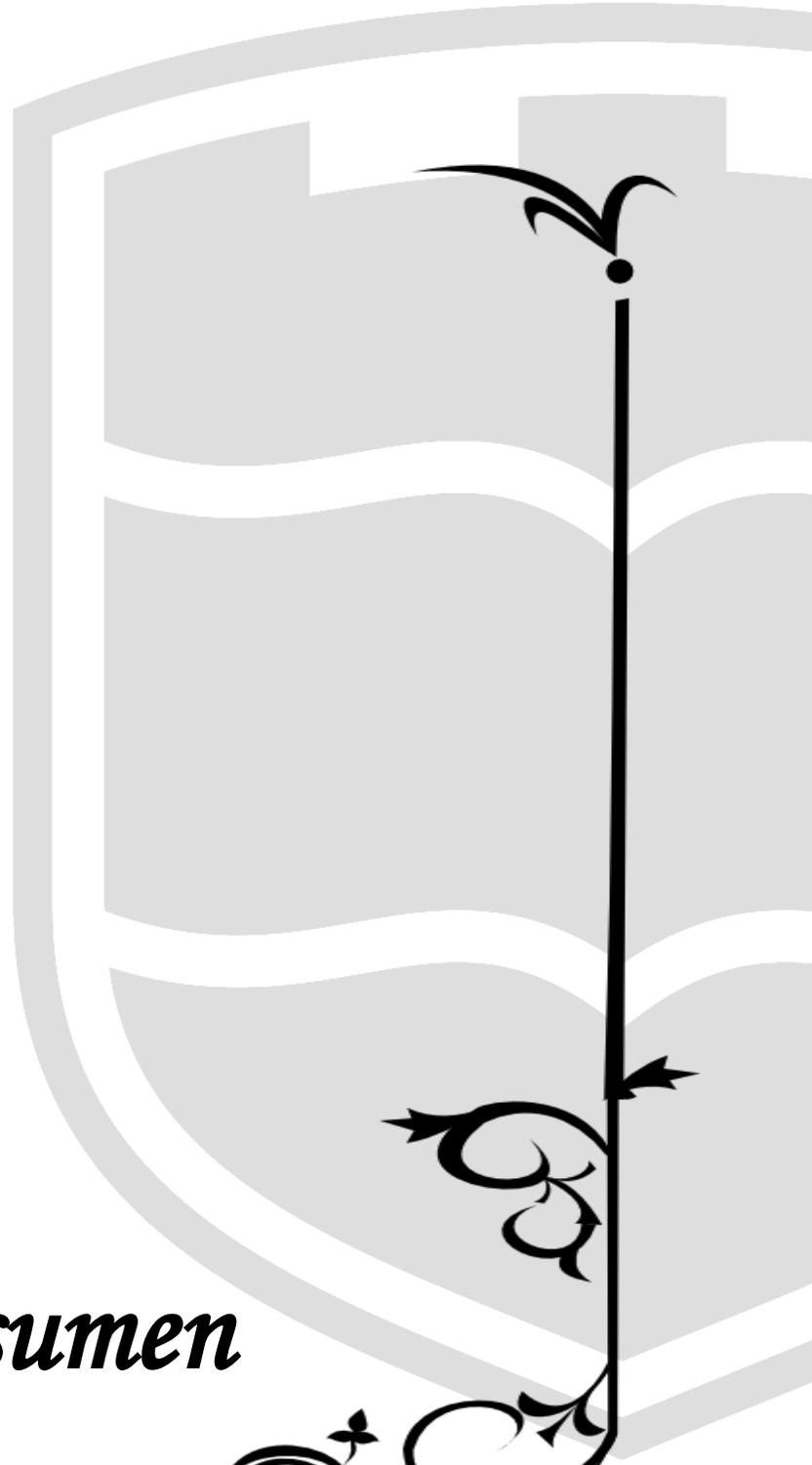
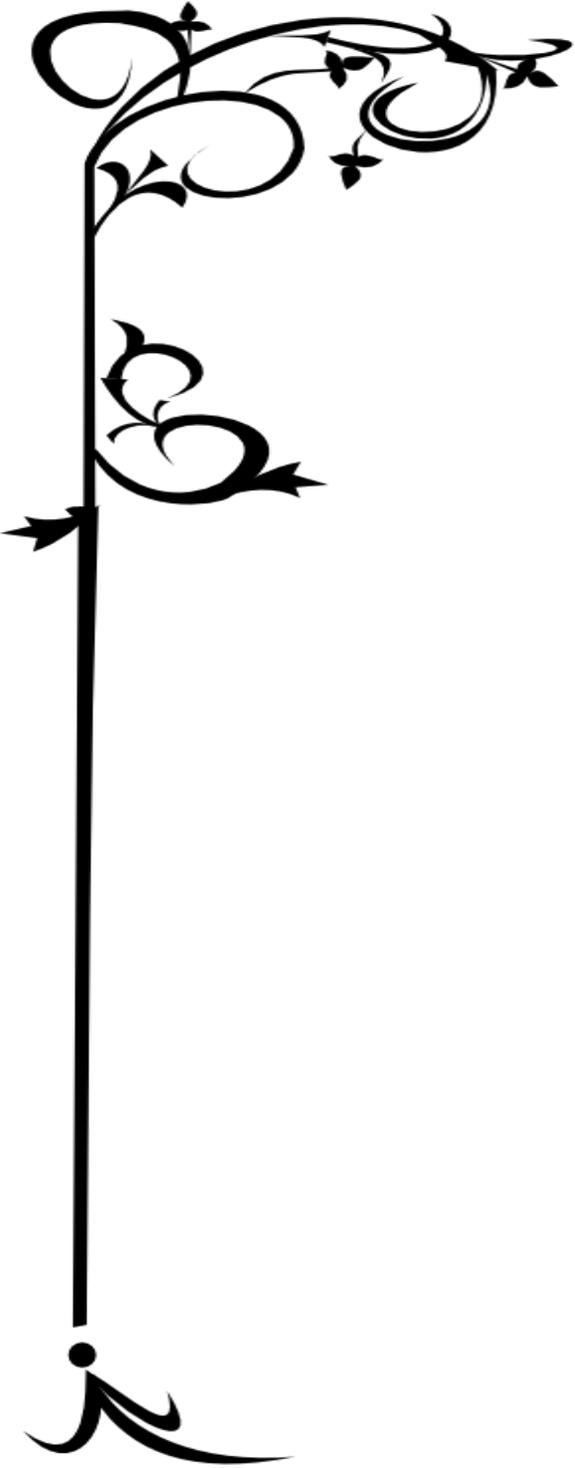
- ✚ A toda mi familia que me ha apoyado en todo momento y mi viejita querida que la extraño con el alma.*
- ✚ En especial a mi mama que solo yo se lo mucho que se ha esforzado por mi superación.*



Agradecimientos

Agradecimientos

- ✚ Primero que todo darle las gracias a mi destino por permitirme estudiar esta hermosa carrera y conocer personas maravillosas que han aportado a mi formación como profesional.*
- ✚ A mi tutora M. Sc. Aliuska Suárez Calderón por ser la personificación de la salvación, por tanto, esfuerzo, paciencia y dedicación.*
- ✚ A todos los que de múltiples formas han aportado para el desarrollo de este trabajo y mi formación profesional.*
- ✚ Les agradeceré eternamente a todos mis profesores. Hoy y siempre, Gracias.*



Resumen

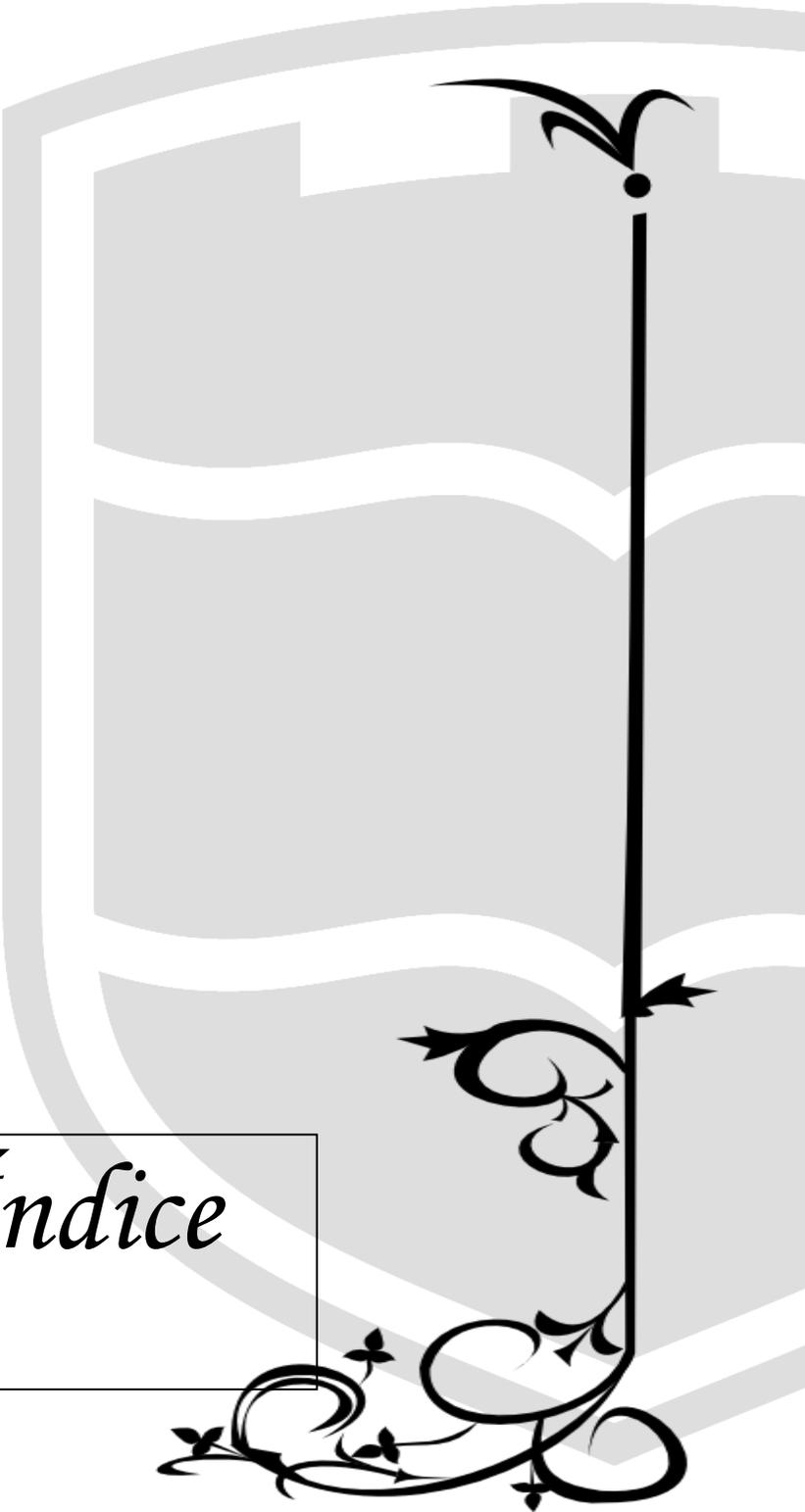
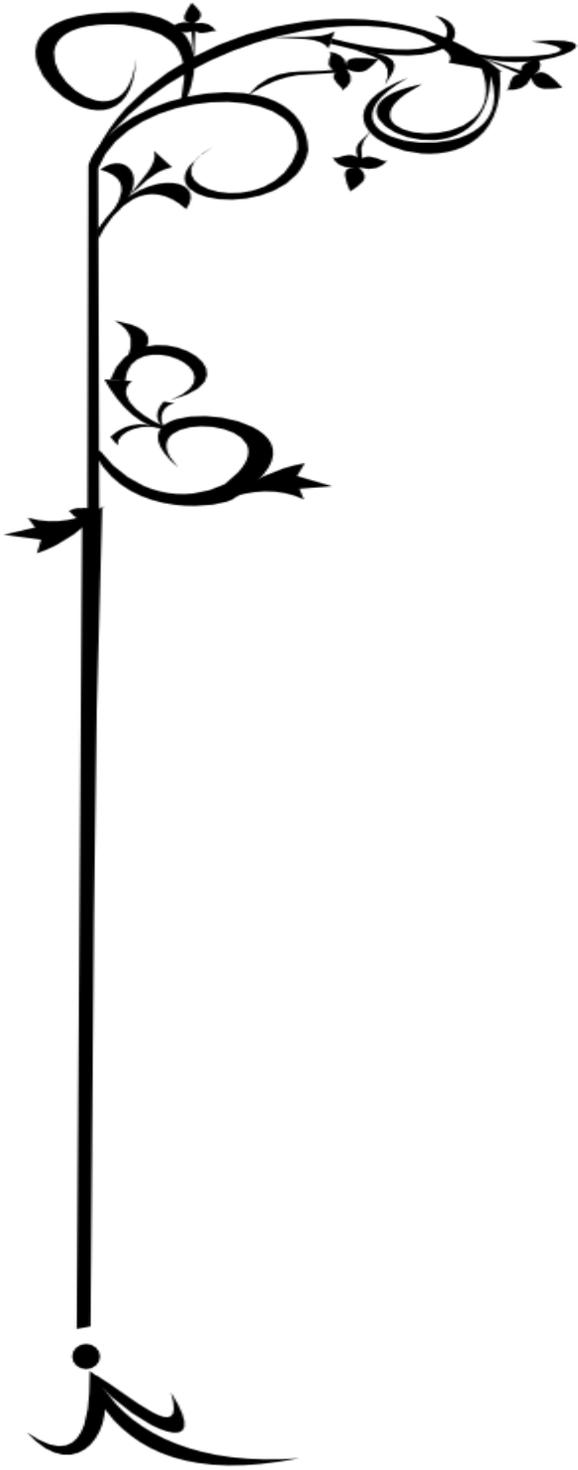


Resumen

La técnica del ajedrez está representada por el saber y el uso que se hace de la experiencia para aprovechar una ventaja, es por ello, que esta investigación tiene como propósito elaborar juegos didácticos para mejorar las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos. Para la recopilación de los resultados se utilizaron varios métodos del nivel teórico (analítico-sintético, inductivo-deductivo, histórico-lógico), del nivel empírico (análisis documental y el criterio de especialistas) y métodos estadísticos-matemáticos (tablas de frecuencias). Los resultados alcanzados permitieron concluir que la población en estudio presenta deficiencias en la posición de jaques mates simples elementales, siendo el Jaque mate rey, alfil y caballo contra rey, así como, Jaque mate rey y dos caballos contra rey, los de mayores dificultades. Se elaboraron juegos didácticos, los cuáles fueron evaluados por los especialistas como muy adecuados y bastante adecuado.

Summary

Chess technique is represented by knowledge and the use made of experience to take advantage of an advantage, which is why this research aims to develop didactic games to improve the positions of basic simple checkmates in 7-level chess players. -8 years of the 5 de Septiembre Sports Combine in Cienfuegos. To compile the results, several methods were used at the theoretical level (analytical-synthetic, inductive-deductive, historical-logical), empirical level (documentary analysis and specialist criteria) and statistical-mathematical methods (frequency tables). The results achieved allowed us to conclude that the population under study has deficiencies in the position of simple elementary checkmates, with King Checkmate, Bishop and Knight against King, as well as King Checkmate and two Knights against King, being the most difficult. Didactic games were developed, which were evaluated by the specials as very suitable and quite suitable.



Índice



INDICE	Pág
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	6
1.1. El ajedrez como deporte y sus particularidades	6
1.1.1. Elementos básicos del Ajedrez.....	11
1.1.2. Movimiento de las piezas, mecanismo de captura	12
1.1.3. Valor Absoluto de las Piezas	13
1.1.4. Movimientos extraordinarios.....	14
1.1.5. El Jaque y el Jaque-Mate	14
1.2. Características de las edades infantiles	17
1.2.1. Etapas de desarrollo	18
2.1. Fundamentación metodológica	21
3.1. Análisis de los resultados.....	23
3.1.1. Resultados de la revisión de documentos oficiales y personales	24
3.1.2. Resultados de la observación	25
3.1.3. Propuesta de juegos didácticos para el mejoramiento de las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.....	26
3.1.4. Resultados del criterio de especialistas.....	32
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los juegos de mesa y los deportes han ayudado a la población a entretenerse y evadirse de los problemas del día a día. Además de diversión, estas actividades lúdicas tienen una serie de beneficios, tanto físicos como mentales, para las personas que lo practican. Entre estas actividades, se encuentra el ajedrez, el cual es considerado por el Comité Olímpico Internacional (COI) un deporte, debido a su carácter competitivo, (Cuesta, 2022).

El ajedrez, es un deporte que requiere de diversas habilidades como el uso de estrategias e inteligencia para su desarrollo. Además, en literatura consultada (León, 2001; Blanco, 2004, 2005, 2006;), se muestra que el proceso de enseñanza–aprendizaje del ajedrez tiene una vital importancia, pues contribuye a alcanzar una formación integral, desarrolla las habilidades intelectuales y contribuye a mejorar la salud mental de la población y en especial en los niños.

Con la práctica del ajedrez, el niño se ejercita en pensar, imaginar y proyectar en función de un objetivo preciso, vive una experiencia creativa en situación antagónica. En todo instante tiene la facultad de decidir y determinar a partir de ciertas reglas y en ello compromete su acción y su pensamiento ante un adversario que también razona y actúa de manera organizada.

En tal sentido plantea Torres (2014), que el ajedrez es un deporte intelectual; que consiste en una batalla de dos, cada uno contando con 16 piezas (negras o blancas), que se lleva a cabo en un tablero con sesenta y cuatro espacios. Donde cada uno de los participantes en una partida desarrolla su estrategia, con el fin de imposibilitar el desplazamiento de su adversario o realizando el ansiado jaque mate, Yepes y Yepes (2000).

En el ajedrez, el tablero representa lo estático y constituye el espacio, por donde se desplazan las piezas y peones que representan lo dinámico y constituyen la fuerza o material, como también se le conoce, desarrollándose con jugadas o lances que alternativamente van efectuando cada uno de los contendientes. Las jugadas en el ajedrez, su proporción uno a uno, ofrecen la oportunidad alternativa de utilizar lo que

se conoce como tiempo, que es un indispensable componente del juego, ya que en él se sintetizan el espacio y la fuerza.

Espacio, fuerza y tiempo, son los componentes de la posición, que se constituyen por la ubicación general de las piezas en el tablero desde el mismo comienzo de la partida, en la llamada posición inicial. Entre la posición y sus componentes, espacio, fuerza y tiempo, existe una relación dialéctica: la posición se expresa en sus componentes, pero a la vez todos ellos conforman la posición.

No hay ajedrez sin posición, por tanto, puede afirmarse que el juego de ajedrez es una sucesión de posiciones. Todo lo que acontece durante el proceso del juego o partida de ajedrez, en un fragmento o episodio de la lucha, está remitido a ella. El objetivo de la batalla ajedrecística es cualitativo y se alcanza en la posición de jaque mate, que es en la que uno de los contendientes ve amenazado su Rey, sin posibilidad de escapar en su turno de juego.

Al respecto Ríos (2013), es del criterio que una partida se termina cuando uno de los bandos da jaque mate, significa que el rey está amenazado y no puede quitarse la amenaza, esto da la victoria.

Según Sarmiento (2018), cuando se utiliza la frase “Jaque” significa que el rey está bajo el ataque de las piezas de su oponente, por lo que se tiene que mover en el siguiente turno para sacarlo de esa posición. Existen tres métodos para lograrlo:

- ✚ Moviendo la pieza del Rey a una casilla segura donde no pueda quedar en jaque
- ✚ Capturando la pieza que está motivando el jaque
- ✚ El bloqueo de una de tus piezas, no aplicable para peones y caballos

Teniendo en cuenta la importancia de la práctica del ajedrez desde edades tempranas y que el mismo promueve el logro de la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en una adecuada representación del problema y en un proceso mental activo en la búsqueda de las soluciones y en su comprobación, se han realizado búsquedas de investigaciones relacionadas con el tema, para observar el tratamiento que se les brinda:

- ✚ Astete (2017): Determina la importancia del ajedrez como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos del primer grado de primaria.

- ✚ Rojas (2017): Implementar el ajedrez como estrategia pedagógica, para fortalecer los procesos cognitivos básicos y el desarrollo integral de los niños y las niñas de 5 a 6 años.
- ✚ Sarmiento (2018): comprueba si la aplicación de la Estrategia CHRISAR, permite motivar la práctica del deporte del ajedrez en los estudiantes de primero de secundaria.
- ✚ Clavero (2020): Seleccionar juegos didácticos, como parte del programa de masificación del ajedrez, en vía de favorecer el aprendizaje de los niños de nueve y diez años.
- ✚ López (2023): analiza el proceso de integración educativa de los niños, niñas y adolescentes inmigrantes venezolanos en edad escolar.

Las investigaciones consultadas, aunque han sido contextualizadas en edades tempranas, se fundamenta el proceso de enseñanza aprendizaje de las asignaturas básicas, utilizando el ajedrez como medio. No es de su interés, abordar el ajedrez como deportes para mejorar las posiciones del juego.

Al consultar el Programa Integral de Preparación del Deportista, se observa que orienta el trabajo con los niños a partir seis años, el mismo debe ser enseñado por especialistas en la materia. Pero este programa no desglosa cómo enseñar cada uno de los elementos técnicos, además, carece de orientaciones metodológicas, distribución de las horas, no están establecidos los test para la evaluación y control del proceso de enseñanza aprendizaje, no se declaran los valores a trabajar según la edad y el grado, limitando la efectividad de la preparación de los maestros en el proceso de enseñanza del ajedrez en este nivel.

Teniendo en cuenta los criterios de los autores antes mencionados y que se hace necesario **elegir la formación de las posiciones de juego, se observa que** existe insuficiencias en **las posiciones** de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.

Problema científico

¿Cómo mejorar la posición de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos?

Objeto de estudio: proceso de preparación técnica en el Ajedrez

Campo de acción: las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.

Objetivo general

Elaborar juegos didácticos para mejorar las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.

Objetivos específicos

1. Determinar los fundamentos teóricos de la preparación técnica en el Ajedrez.
2. Diagnosticar el comportamiento de las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.
3. Diseñar juegos didácticos para mejorar las posiciones los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.
4. Valorar a través de criterios de especialistas los Juegos didácticos seleccionados mejorar las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos

Operacionalización de las variables

Variable relevante: Juegos didácticos

Variable independiente: **las posiciones** jaques mates simples elementales

Tabla 1

Dimensión	Indicadores	Criterio de medidas		
		B (0 a 1 error)	R (2 a 3 errores)	M (4 a 5 errores)
Posiciones de los jaque mates	Jaque mate rey y dama contra rey			
	Jaque mate rey y dos torres contra rey			
	Jaque mate rey y torre contra rey			

simples elementales	Jaque mate rey y dos alfiles contra rey			
	Jaque mate rey, alfil y caballo contra rey			

Estructura de la tesis

La tesis se estructuró en tres epígrafes, uno inicial para contextualizar todo lo referido al proceso de preparación técnica en el Ajedrez, así como, en el espacio, fuerza y tiempo, como componentes de las posiciones y se especifica los tipos de jaques mates simples elementales. El dos, contiene las consideraciones metodológicas para el desarrollo de la investigación. El epígrafe tres se dedicó al análisis de los resultados. En el trabajo se reflejan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía consultada y los anexos que complementan toda la información presentada.

DESARROLLO

FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS SOBRE LAS POSICIONES DE LOS JAQUES MATES SIMPLES ELEMENTALES EN AJEDRECISTAS DE 7-8 AÑOS DEL COMBINADO DEPORTIVO 5 DE SEPTIEMBRE EN CIENFUEGOS

1.1. El ajedrez como deporte y sus particularidades

El ajedrez es un juego de mesa procedente del “chaturanga” que se practicaba en la India en el siglo VI. Se desarrolla sobre un tablero cuadrado de 64 casillas (8x8), alternando sus colores entre claros y oscuros. Juegan dos bandos y cada uno dispone al principio de la partida de 16 piezas, con diferentes funciones y valores.

Cada bando dispone de un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Los bandos se distinguen entre sí por el color diferente, habitualmente blancas y negras, pero que actualmente se están cambiando a otros colores, marrones, cremas... diferenciándose en que unos son claros y otros son oscuros.

Al respecto García (2014), plantea que el ajedrez es uno de los juegos más importantes del mundo y ha sido también descrito como arte, ciencia y deporte. Su enseñanza se ha visto como un medio excelente para desarrollar la mente. Al ser un juego en sí mismo, el niño se siente por naturaleza impulsado a jugar; por una parte, es un entretenimiento y con el juego obtiene placer y, por otro lado, porque le aporta ansias de superación y seguridad en sí mismo.

Según Kaplan (1995), en el juego la retroalimentación es rápida y natural también. El jugador sabe la razón de su éxito o fracaso. La buena estrategia funciona y, por lo tanto, los resultados son evidentes. Los juegos no solamente son activos y participativos, sino, que acostumbran a tener una meta (en el caso del ajedrez ganar la partida).

Por otra parte, es posible que haya un aspecto negativo en el ajedrez que es la agresividad que se desprende de toda actividad competitiva. No obstante, el juego facilita la eliminación de algunos impulsos que el niño debe descargar necesariamente en beneficio de su salud física y mental, y sin duda, a la vez fomenta otros que le permitirán la adquisición de una adecuada maduración como individuo. A través de las actividades

competitivas, el niño aprende a ganar, pero también a perder, mejorando su capacidad de tolerar la frustración.

Desde sus inicios hasta el día de hoy, el deporte ha transmitido valores educativos. No obstante, este se ha relacionado con una actividad física y no con una actividad mental. Esto unido a que los varones producen más testosterona que las hembras, hace que exista una ventaja en la realización de los deportes que implican una actividad física. Sin embargo, esta ventaja queda neutralizada en un deporte, el ajedrez (Humble, 1993).

El ajedrez es un deporte tradicionalmente no considerado como tal, ya que no fomenta la actividad física. Sin embargo, lleva a cabo una actividad mental, pues es necesario un entrenamiento y una dedicación (Blanco, 2020). El principal motivo por el que algunos expertos no consideran el ajedrez como un deporte es porque no se puede considerar el cerebro como un músculo, debido a que no está compuesto por miocitos sino por neuronas, axones y dendritas. Lo cual no es motivo para no considerar al ajedrez como deporte, sino como una actividad no física. Consecuentemente, sí considera el ajedrez como un deporte (Kobiela, 2018).

Se ha planteado que una actividad es deportiva cuando en ella ocurre gasto físico y energético. Varios autores están de acuerdo con estos indicadores, pero, existen otros parámetros, que más adelante se explicitarán, para conocer cuándo una actividad es deportiva o no. El ajedrez también posee gran gasto energético, (Averbaj, 1978 y Blanco, 2004).

Al respecto, Hernández y Suárez (2007), se refieren que una actividad es deportiva “(...) cuando tiene diversión, entretenimiento, especialmente corporal y al aire libre”, mientras Saavedra (2009), es del criterio que el término deporte es el conjunto de actividades físicas que el ser humano realiza con intención lúdica o competitiva. En esta investigación se define como deporte a un grupo de actividades que desarrollan habilidades y capacidades, ya sean físicas, intelectuales o lúdicas, en las cuales haya desgaste energético, que sea practicado por un grupo de personas y esté regido por reglas internacionales.

Planteó Kasparov (1990,) que durante las sesiones de simultáneas o exhibiciones de juego rápido, un ajedrecista puede sufrir importantes alteraciones fisiológicas tales como:

taquicardia, contracciones que aumentan hasta las 145 pulsaciones y tensión arterial que sube entre un 20% y un 30%, y además añade: "Debe resaltarse la tensión psicoemocional, el ritmo cardíaco al terminar una partida o actividad puede oscilar entre las 140 y 150 pulsaciones, las mismas obtenidas por un atleta al terminar el calentamiento en la actividad física". Lo anterior corrobora que el ajedrez es una actividad deportiva.

Aunque resulta difícil clasificar todas las disciplinas deportivas (que a su vez pueden tener varias modalidades), generalmente se enumeran siete tipos de deportes: atléticos (atletismo, gimnasia, halterofilia, natación y ciclismo), de combate (boxeo, lucha libre, esgrima, judo, kárate y otras artes marciales), de pelota (fútbol, fútbol americano, rugby, baloncesto, balonmano, voleibol, tenis, tenis de mesa, waterpolo, squash, béisbol y pelota vasca), de motor (automovilismo, motociclismo, motocross), de deslizamiento (esquí, bobsleigh, trineo, patinaje sobre hielo), náuticos o de navegación (vela, esquí acuático, surf, windsurf) y de arte competitivo, donde se encuentran el tiro, el nado sincronizado y el ajedrez).

No obstante, ésta es sólo una de las muchas tipologías válidas que se puede utilizar. Otras más generales serían, por ejemplo, las que se distinguen entre deportes individuales y de equipo, o entre deportes de verano y de invierno. También existen modalidades deportivas en el límite con la aventura (los denominados deportes de riesgo) y las que se enmarcan en el puro juego (billar, bolos).

La mayoría de los deportes tienen en común que en ellos existen asociaciones, árbitros con diferentes categorías y jugadores con ranking. Así en el ajedrez existe el Elo o Rating, que está diferenciado en sus dos modalidades, a saber: en vivo y el postal.

Las reglas en los diferentes deportes están en constante perfeccionamiento, pues son permanentemente evaluadas en términos de adecuación medios-fines. En el ajedrez, al realizar un análisis, hubo que variar las reglas al ser particularmente potenciado con el uso del ordenador y el increíble avance de los programas específicos en la capacidad de análisis de posiciones complejas y variadas, por lo que se determinó eliminar la partida sellada y la reanudación al día siguiente.

Un deportista no solo debe contar con buena preparación física, sino también debe desarrollar su intelecto. plantea López (2006) que “lo que el cuerpo realiza, la mente lo modela primero”, por tanto, si para algunos puede parecer dudosa la capacidad del ajedrez para formar a las personas físicamente, a otros les puede resultar contradictorio que otros deportes puedan formarlas psíquicamente. Es por ello, que se recomienda la práctica del ajedrez, a todas las personas que busquen un desarrollo completo de su formación tanto física como psíquica.

Los ajedrecistas como parte de su lucha intelectual y la gran cantidad de tiempo en la misma posición, requieren como necesidad fisiológica la práctica de algún otro deporte auxiliar.

El ajedrez surgió como recreación y adquiere el carácter deportivo al celebrarse los primeros campeonatos mundiales. Entre las particularidades de este deporte se encuentran, que los atletas lo realizan sentados ante un tablero con piezas, la “lucha” es mental y psicológica, la preparación fundamental es la teórica y las capacidades que se desarrollan son intelectuales. Además, para ser considerado como un deporte debe cumplir, según Blanco (2007), con los requisitos siguientes:

- ✚ **Debe ser asequible a todos:** Los estatutos de la FIDE establecen que “Se rechaza trato discriminatorio por razones nacionales, políticas, raciales, sociales, religiosas o con relación al sexo. En este sentido, el estudio y la práctica del ajedrez son muy democráticos al facilitar la posibilidad de que individuos de distintos idiomas, razas y creencias, puedan compartir partidas de ajedrez en un ambiente de sana competencia y solidaridad entre los pueblos”, (Blanco, 2006).
- ✚ **Carácter divertido:** El ajedrez se realiza de dos formas principales: una competitiva y la otra recreativa, pero ambas se hacen por satisfacción.
- ✚ **Aplicar el carácter de rendimiento:** Los ajedrecistas, al igual que los demás deportistas, se esfuerzan por implantar récords, demostrar su maestría deportiva lo que permite obtener triunfos ante el tablero, por difíciles o inaccesibles que parezcan.

- ✚ **Estar regido por reglas:** El ajedrez tiene un reglamento internacional por el cual todos los practicantes deben registrarse y no se puede variar sin que haya sido consultado por la organización que dirige este deporte.
- ✚ **Tiene organizaciones internacionales:** Está regido por federaciones nacionales, regionales, continentales y una federación mundial que preside a todas las demás; la FIDE.

En resumen, el ajedrez es un deporte intelectual que se encuentra incluido dentro de la agrupación de artes competitivas, en el cual sus jugadores también desgastan energía en su práctica y forma parte del sistema competitivo de la mayoría de los países afiliados al Comité Olímpico Internacional (COI).

Además, el ajedrez tiene diferentes ventajas, pues lo pueden practicar todas las personas, se puede enseñar con facilidad en el aula y los niños pueden dedicarse profesionalmente a este deporte durante más tiempo. El ajedrez también aporta ventajas en el ámbito educativo, ya que los estudiantes mejoran su razonamiento lógico, su atención y su concentración para resolver un problema, (Gobet, 2006).

Componentes del entrenamiento en ajedrez

El entrenamiento del ajedrez, “como en cualquier actividad competitiva, se trata del proceso que el jugador lleva a cabo para mantenerse en forma” (Gude, 2005, p.67); para este proceso se deben tener en cuenta los mismos componentes que en el entrenamiento en cualquier otro deporte: técnico, táctico, teórico, psicológico y físico. A continuación, se definen los componentes técnicos:

El componente técnico, según plantea ara Heredia (2010), es el “dominio de conocimientos teóricos sobre la estrategia y la táctica de las fases del juego y de habilidades prácticas para aplicarlos de forma creativa durante la solución a los problemas que surgen en las posiciones de una partida”.

Por su parte, Tribuiani (2006, p.55) afirma que, “la técnica en el ajedrez está representada por el saber y el uso que se hace de la experiencia para aprovechar una ventaja (estratégica o táctica)”.

En la primera definición, se ve la técnica como la aplicación de conocimientos adquiridos, que es un concepto general de la teoría del entrenamiento deportivo; en la segunda, se

plantea una idea similar, pero el autor nos da a entender que la técnica sirve específicamente para aprovechar una ventaja.

1.1.1. Elementos básicos del Ajedrez

El ajedrez es considerado un deporte-ciencia, que tiene una amplia gama de elementos básicos para su enseñanza. (tabla 2)

Al respecto, Viera (2022), es del criterio que entre los elementos básicos del ajedrez se encuentra el tablero con 64 casillas regularmente cuadradas, las piezas, que son en total treinta y dos divididas en dos bandos de dieciséis cada uno de un color diferente (se les denomina “piezas blancas” o “piezas negras”). Continúa explicando este autor que la denominación moderna de cada pieza es la siguiente:

- ✚ Rey: En el modelo actual es la pieza de mayor talla por lo general con una cruz simbólica en su parte superior esta se ubica en las casillas e1 para las blancas y e8 para las negras.
- ✚ Dama: se define por ser algo más pequeña y poseer una corona en la parte superior y se coloca en las casillas d1 blancas y d8 negras.
- ✚ Alfil: (dos por bando) se coloca al lado del Rey y la Dama en las casillas c1-f1 en las blancas y c8- f8 en las negras su tipología es algo abstracta el modelo actual semeja en su parte superior a la Mitra del Obispo.
- ✚ Caballo: (dos por bando) representa la imagen de este animal que puede ser identificada con claridad posee un tamaño medio similar al alfil y la torre, se colocara en las casillas b1-g1 en las piezas blancas y en las casillas b8-g8 en las negras.
- ✚ Torre: (dos por bando) se ha diseñado con un formato al que refiere su nombre similar a la torre de un castillo medieval es más pequeña que las anteriores, su ubicación es en las casillas esquineras del tablero a1-h1 para las piezas blancas, a8-h8 para las piezas negras.
- ✚ Peón: (ocho por bando) se alinean todos en las filas 2 (blancas) y 7 (negras) frente al resto de piezas que componen su bando, al igual que el alfil es una pieza bastante abstracta pues no define imagen alguna, es la más pequeña de todas.

Tabla 2: Piezas por bando y su ubicación en el tablero según el sistema algebraico

Piezas	Símbolo	Notación	Casilla Inicial
Un Rey		R	e1 y e8
Una Dama		D	d1 y d8
Dos Torres		T	a1 y h1, a8 y h8
Dos Alfiles		A	c1 y f1, c8 y f8
Dos Caballos		C	b1 y g1, b8 y g8
Ocho Peones		a, b, c, d,	fila 2 y fila 7

1.1.2. Movimiento de las piezas, mecanismo de captura

Para el estudio del movimiento de cada una de las piezas se inicia por aquellas que poseen en esencia más simplicidad en este sentido, pues sería lo adecuado para el aprendizaje sobre todo en niños, se debe considerar que salvo el peón el resto de las piezas van a realizar la captura de piezas del otro bando de la misma manera en que se desplazan y van a ocupar el lugar que tenía la pieza capturada por ellas, (Viera, 2022), (anexo 2):

- + **El Rey:** esta pieza que es la principal en la partida por ser quien mantiene “vivo” a su bando, se mueve una casilla en todas las direcciones que le sea posible. Existe una situación denominada oposición de los reyes que reglamenta que los reyes jamás podrán estar en casillas contiguas ósea uno junto al otro en ninguna de las posiciones probables del juego.
- + **La Torre:** Pieza de importancia y solo superada en fuerza por la dama, se mueve a través de las columnas y filas de manera ilimitada, siempre y cuando no exista otra pieza en su camino (no pasa por encima de las piezas), captura de la misma manera que mueve y ocupa el lugar de la pieza enemiga a la que toma.

- ✚ **El Alfil:** Se mueve por las diagonales del tablero de forma ilimitada, ósea, cuantas casillas le sean posible en todas direcciones, pero no pasa por encima de las piezas y captura en la misma forma en que mueve, ocupando el lugar de la pieza que toma, es de resaltar que los alfiles se mueven cada uno por casillas de diferente color, o sea, el alfil que parte de casilla blanca siempre lo hará por este color y el de casilla negra en su posición inicial.
- ✚ **La Dama:** El movimiento de esta pieza unifica los de la torre y el alfil, ósea, se moverá ilimitadamente por filas, columnas y diagonales, es la pieza de mayor poder en el juego, equivalente a dos torres.
- ✚ **El Peón:** Es la pieza de menor valor su movimiento es unidireccional, partiendo de su posición inicial en la partida, el peón en su primer movimiento puede avanzar dos casillas, siempre en su columna este movimiento es a consideración del jugador que puede desestimarlos y avanzar solo una casilla, a posterior solo avanzara una casilla en cada turno, a diferencia de las demás piezas este captura en forma diagonal-frontal, o sea las casillas diagonales al frente en la dirección de su movimiento.
- ✚ **El Caballo:** Es la pieza más emblemática del ajedrez su movimiento es muy particular, pues tiene la posibilidad de “saltar” sobre el resto de piezas propias o contrarias. Su movimiento se asemeja a una L pues se desplaza dos casillas y luego una tercera así un lateral según la dirección que eligió en las dos primeras y de igual manera captura a las piezas adversarias.

1.1.3. Valor Absoluto de las Piezas

Las piezas del ajedrez, según Viera (2022), poseen un valor denominado absoluto que este dado básicamente por la capacidad de movimiento de cada una otorgando una escala en puntos que, a criterio de diferentes autores varia sobre todo en la calificación del alfil y el caballo, una de las más aceptadas es la siguiente:

Piezas	Puntos
Dama	10
Torre	5
Alfil	3
Caballo	3
Peon	1

Al Rey no se le otorga ningún puntaje pues su valor radica en la vigencia del juego si el rey es eliminado la partida termina independientemente de las piezas que tenga o la ventaja material que posea.

1.1.4. Movimientos extraordinarios

- ✚ **El Enroque:** el enroque toma su nombre de la acción (movimiento) que ejecuta el Rey con la torre, esta es considerada una jugada de desarrollo que pretende dar mayor protección al Rey, se realiza tomando las dos piezas y moviéndolas en un mismo turno, se dan dos tipos de enroque uno “largo” cuando se realiza con la torre más lejana al Rey y otro corto con la torre más cercana, la jugada no puede ser retrocedida y se realiza una sola vez en el juego, no es obligatoria y requiere de varias condiciones de reglamento para poder ejecutarse.
- ✚ **La Coronación:** es un movimiento que se realiza con el peón y se denomina así, por alcanzar este la casilla de su columna (no necesariamente la de salida), en la última fila, por lo que se le otorga al jugador la posibilidad de “coronar” pidiendo una pieza que evidentemente no puede ser un peón ni el Rey, siendo posible pedir otra pieza, aun cuando tuviera de ese mismo tipo una o varias sobre el tablero.

1.1.5. El Jaque y el Jaque-Mate

El Jaque

La amenaza al Rey en el ajedrez se le denomina jaque, esta acción se da cuando una pieza contraria, se coloca en posición de amenaza directa al rey, o sea, que a través de su movimiento llegaría a la posición donde se encuentra el Rey enemigo. Todas las piezas del juego pueden realizar esta acción, con la excepción de los propios reyes, que entre si no pueden darse jaque.

Para evadir el jaque, existen tres posibilidades que aplican según la situación y tipo de pieza que ejecuta la amenaza, estas son la evasión o movimiento del rey la otra casilla, la interposición de una pieza propia (del bando del rey atacado) o la captura de la pieza que está dando jaque, (anexo 2).

Jaque Mate, fin de la partida

El jaque mate es la situación que se presenta cuando el rey estando amenazado por una pieza contraria el jugador no logra eliminar la amenaza por ninguna de las vías posibles, esto determina el final de la partida.

Existen un grupo de acciones de mates que se denominan mates básicos o elementales para la realización de estos es importante determinar que se debe llevar al rey contrario a los extremos del tablero y que veremos a continuación, (anexo 4).

Jaque Mates básicos elementales

Los mates elementales según se plantea en la Federación Madrileña de Ajedrez (s.f), son aquellos en los que el rey del bando débil, llamados rey débil al rey del bando que valla en desventaja, es la única pieza de su bando y el bando fuerte sólo dispone de una pieza o dos. Son los primeros que el alumno debe aprender, ya que al practicar estos mates elementales se ejercitará los movimientos de las piezas y los mates con poco material. El primer aspecto a destacar en los mates elementales es que el primer paso es encerrar al rey débil en un lateral o esquina del tablero y, en segundo lugar, es que el bando fuerte necesitará la colaboración del rey (menos en el mate de las dos torres) para ayudar a sus piezas a dar el mate. El material mínimo para dar mate es con una torre, mientras que en el caso de las piezas menores es necesario tener dos piezas, tanto un alfil sólo, o un caballo sólo no pueden dar mate.

Mate rey y dama contra rey

La ejecución del mate de rey y dama es muy sencilla, dividámoslo en dos partes:

- a) Encerrar al rey débil en un lateral del tablero. Vamos a situar la dama a salto de caballo del rey, debido a que, de esta forma, la dama crea un lazo del cual el rey débil no se puede escapar.
- b) La segunda parte del mate es la más sencilla, llevar a nuestro rey a que apoye a la dama para que esta de mate

Mate de rey y dos torres contra rey

Este es el jaque mate más fácil de aprender y es el primero que se debe de enseñar. Este mate consiste en ir cortando tanto filas como columnas hasta arrinconar al rey enemigo en un lateral del tablero, la columna de “a” y “h” o la fila “1” y “8”. Veamos un ejemplo en el cual las piezas blancas quieren llevar al rey negro a la fila 8.

- a) Lo primero que hacemos es cortar el paso al rey colocando la torre en la fila que está justo delante de la fila en la que está el rey enemigo
- b) La torre se coloca de tal manera que no entorpezca la acción de la otra torre para poder seguir realizando la llamada maniobra de la escalera, que consiste en mover cada vez una torre como si estuvieran subiendo o bajando por una escalera y encerrar al rey negro en la última fila.

Mate de rey y una torre contra rey

Este jaque mate es algo más complejo que la mayoría ya que es necesario el apoyo del rey utilizando el concepto de la oposición para poder realizar el jaque mate.

- a) Al igual que en el mate con dos torres se le corta al rey negro el máximo de filas posibles.
- b) En cuanto los reyes están enfrentados la torre blanca da jaque haciendo retroceder al rey negro, y repetimos este procedimiento hasta dar el mate en la octava fila. Y, por último, una jugada especial que el alumno debe aprender, la jugada de espera.

Mate de rey y dos alfiles contra rey

El mate con dos alfiles tiene la peculiaridad, junto con el mate del caballo y alfil, de que para poder realizarlo debemos de llevar al rey enemigo a una de las esquinas del tablero.

- a) El método para poder ejecutarlo va ser, ir empujando al rey enemigo con los alfiles y el rey al lateral del tablero y luego llevarle a la esquina, dos alfiles unidos en la misma fila cortan al rey incluso de acercarse a los propios alfiles.
- b) Una vez llevado al rey débil a la banda y con el nuestro en oposición en la sexta fila, los alfiles se encargan de ir llevando al rey a cualquiera de las dos esquinas a darle mate.

Mate de rey caballo y alfil contra rey

Este mate es sin duda el más difícil de los mates elementales, y al alumno sólo se le debe enseñar cuando tenga algo más de experiencia. Es importante aclarar que sólo se puede forzar el mate en la esquina del mismo color que el alfil, y para llevarlo allí hace falta la colaboración de las tres piezas, en especial el caballo, que debe tratar de controlar las casillas contrarias del alfil que se posee.

- a) El primer paso es avanzar nuestro rey tanto como sea posible, con ambos reyes cercanos uno del otro, es el momento de acercar las piezas menores.
- b) El plan ahora es obligarlo a trasladarse hacia una de las esquinas del mismo color que nuestro alfil, importante recordar la maniobra del caballo conocida como la v doble, el caballo debe ser el primero en dar jaque y el alfil será el ejecutor del mate.

1.2. Características de las edades infantiles

La edad infantil, Martin et al. (2004, p.11), comprende el período que va desde el nacimiento hasta los 14 años, la mayoría de los autores hablan del periodo entre 6 y 12 años (Barrera y Vargas, 2006, p.59), edad que corresponde con el ingreso del niño a la escuela, lo que significa su convivencia con niños de edades similares. En el presente trabajo se acepta esta última definición.

La edad es un factor determinante en el desarrollo del ser humano, y su conocimiento da pistas importantes sobre las características principales de cualquier sujeto, pues con ella se puede sacar algunas conclusiones sobre su desarrollo físico y cognitivo.

Edad Cronológica

La edad cronológica, según plantea Manno (1991, p.57) es, “la edad determinada con base a los años, meses y días de vida”. Esta es la más utilizada en la vida cotidiana, ya que permite determinar las características generales de cada persona, facilitando la clasificación de grandes grupos poblacionales, lo cual la convierte en una herramienta útil. En la tabla 3 se presenta la clasificación que propone Weineck (2005, p.103), y que precisa, o debe tomarse como un patrón rígido:

Tabla 3. Clasificación de las etapas de edad, según la edad cronológica.

Etapas de edad	Edad cronológica (años)
Lactancia	0 – 1
Primera infancia	1 – 3
Edad preescolar	3 – 6/7
Edad escolar temprana	6/7 – 10
Edad escolar tardía	10 – entrada en la pubertad (chicas 11/12; chicos 12/13)
Primera fase puberal (pubescencia)	Chicas 11/12 – 13/14 Chicos 12/13 – 14/15 Chicas 13/14 – 17/18 Chicos 14/15 – 18/19
Segunda fase puberal (adolescencia)	
Edad adulta	

Fuente: Weineck, 2005, p.103.

Edad Biológica

La edad biológica, Manno (1991, p.57), está determinada con base en características biológicas relevantes, como las características de maduración ósea y las características primarias y secundarias, estatura y masa corporal, entre otras. A diferencia de la edad cronológica, esta da una idea mucho más específica de las características de una persona.

1.2.1. Etapas de desarrollo

Se entiende por desarrollo “aumentar o reforzar algo de orden físico, intelectual o moral” (RAE, 2014). De acuerdo con Olmedo (2010, p.4), el desarrollo alude “a la mejora progresiva de potencialidades humanas tales como el lenguaje, el razonamiento, la memoria, la atención...”.

Se puede concluir que todos los seres humanos tienen características similares en el proceso de desarrollo, el cual implica cambios para cada sujeto, tanto en los aspectos cognitivos como en los físicos. Estos cambios se manifiestan principalmente en los primeros años de vida, encontrando con el pasar de los años diferencias significativas entre hombres y mujeres. Estas diferencias de género son más sobresalientes en el desarrollo físico.

Desarrollo cognitivo

Según Piaget (1979, p.102) la cognición es “la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas, que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo”. Para Piaget (1991) existen 4 etapas de desarrollo, a saber:

1. Etapa sensoriomotriz o práctica anterior al lenguaje, 0 a 2 años: el niño adquiere el aprendizaje en dos momentos: primero, gracias a la interacción con su propio cuerpo; segundo, en la interacción con su medio.
2. Etapa preoperacional, 2 a 7 años: el niño continúa su aprendizaje por medio de la interacción física con el medio. En esta etapa comienza a desarrollar el pensamiento por medio de las representaciones mentales, pero este es solo intuitivo y su razonamiento no es del todo lógico, además de que su actitud es bastante egocéntrica.
3. Etapa de operaciones intelectuales concretas, 7 a 12 años: el niño ya tiene pensamientos más realistas y comienza a desarrollar operaciones lógicas (relaciones de tamaño, cantidad, etc. Tiene una noción más clara de los objetos, de su materia, peso y volumen, y desarrolla sentimientos morales y sociales cooperación.
4. Etapa operaciones formales: de la adolescencia a la edad adulta.

Desarrollo físico

Martin et al. (2004, p.45) definen el desarrollo físico como una relación de interdependencia entre el desarrollo somático (soma=cuerpo) y fisiológico (fisiología= ciencia de los procesos normales de la vida). El desarrollo somático se evidencia principalmente con el crecimiento, proceso anabólico atribuible a la multiplicación y aumento del tamaño de las células del cuerpo, y al incremento de la sustancia ósea y cartilaginosa. Por su parte, el desarrollo fisiológico es esencialmente funcional y dependiente de los estímulos del entorno.

Proponen una clasificación general de los componentes corporales, que se van desarrollando con el tiempo, cambiando tanto en lo estructural como en lo funcional.

Estos son: desarrollo esquelético, desarrollo en talla corporal, desarrollo de la masa corporal, desarrollo del tejido graso subcutáneo, desarrollo de la musculatura esquelética y desarrollo del sistema cardiovascular. A continuación, se evidencian los principales cambios de estos componentes, en los diferentes momentos del proceso de desarrollo:

Etapas del desarrollo físico

En la tabla 4 se expresa la concepción de Martin et al. (2004, p.39) sobre del desarrollo físico (se incluyen edades del periodo de adolescencia, para facilitar la comprensión general del desarrollo en los seres humanos):

Tabla 4. Síntesis de las ideas principales de la teoría del desarrollo.

COMPONENTES	PRIMERA FASE		SEGUNDA FASE		TERCERA FASE	
	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos
Edad cronológica (años)	0 a 7	0 a 7	7 a 9	7 a 11	9 a 14	11 a 17
Desarrollo esquelético	Lento periodo de osificación. Las epífisis son relativamente grandes y están más fuertes que el resto de los huesos.		Lentificación de la velocidad de la osificación y el crecimiento. No se forman nuevos centros de osificación. Los centros de osificación de las extremidades aparecen más pronto.		Se forman definitivamente las epífisis, el sesamoideo y las cavidades medulares. Incremento del crecimiento esquelético. Fase activa de formación ósea, cierre sacro. Ligamentos y articulaciones débiles. Pelvis y huesos del cóccix más ancho. Huesos del cóccix más elevado.	

Edad Cronológica (años)	0 a 9	0 a 9	9/10 a 13	9/10 a 13	13/14 a 18	13/14 a 18
Peso y talla Masa corporal Tejido subcutáneo.	Fase de la corpulencia: el crecimiento longitudinal retrocede frente al crecimiento de la masa corporal.		Fuerte incremento de la talla y de la masa corporal. Tronco grande, pero manos y pies pequeños. Se desplaza el tejido subcutáneo.	Crecimiento longitudinal de la pubertad se da solo al final de la etapa. Se desplaza el tejido subcutáneo.	En la segunda mitad de esta etapa se detiene el crecimiento.	Mayor crecimiento en la pubertad y luego de los 16 años disminuyen las tasas de crecimiento.
Musculatura esquelética	En ningún momento del desarrollo existe multiplicación de las fibras musculares; el crecimiento muscular se debe atribuir casi en su totalidad a la hipertrofia de éstas. La proporción de masa muscular con relación a la masa corporal está entre un 20 y un 23% en los recién nacidos, y entre un 40 y 44% en los adultos. Hasta el comienzo de la pubertad no hay diferencias significativas entre chicos y chicas; éstas solo aparecen con los cambios hormonales hasta el comienzo de la pubertad, donde el aumento muscular de los chicos llega entre los 14 y 16 años y el de las chicas entre los 12 y 14 años.					
Sistema cardiovascular	El tamaño del corazón coincide en todas las edades con el tamaño del puño de la mano cerrada. Entre menos edad y menos volumen cardíaco, se presenta una frecuencia cardíaca más alta. La frecuencia cardíaca de las chicas y las mujeres es cerca de 5 latidos mayor que la de los chicos y los hombres, siendo ésta medida en las mismas situaciones de esfuerzo.					

Fuente: Martin *et al.*, 2004, p.39.

Se puede concluir resaltando la importancia que tiene para un entrenador de categorías infantiles tener conocimientos sobre las fases de desarrollo físico y cognitivo en estas edades. Esta Información es necesaria para planificar el proceso con los niños, ya que brinda datos generales sobre las características principales de esta población y facilita entender las individualidades de cada deportista.

2.1. Fundamentación metodológica

La investigación se realizó con los ajedrecistas de la categoría 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos, los cuales debían cumplir con los siguientes criterios de selección:

- ✚ Ajedrecistas de la categoría 7-8 años
- ✚ Ajedrecistas que entrenen en la base

De esta forma la población quedó integrada por 22 ajedrecistas, que cumplían con los criterios de inclusión.

Se utilizó con una segunda población que sirvieron como especialistas para validar los juegos didácticos elaborados, para su selección se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

-
- ✚ Trabajen en la base.
 - ✚ Profesores que hayan practicado Ajedrez.
 - ✚ Tener más de 5 años de experiencia como profesor en el deporte Ajedrez.
 - ✚ Haber realizado trabajos de investigación científica en la temática que se aborda.
 - ✚ Haber participados en campeonatos provinciales y nacionales.

De esta forma la población quedó integrada por (11) profesores que cumplieron con los criterios de inclusión. De ellos (2) del sexo femenino para el (18,2%) y (9) masculino para el (81,8%). De ellos (4), maestros nacionales y uno de ellos es árbitro internacional.

Tipo de estudio: descriptivo

Tipo de diseño: No experimental

Materiales y/o métodos

Métodos del nivel teórico

Histórico-Lógico: Se empleó para constatar los antecedentes del proceso de preparación técnica en el Ajedrez.

Inductivo-Deductivo: Se empleó con el objetivo de establecer inferencias de las concepciones analizadas y elaborar generalizaciones acerca del material acopiado con relación al abordaje **las posiciones** jaques mates simples elementales.

Analítico-Sintético: Permitió la descomposición de los fenómenos y procesos que se estudian en los principales elementos que lo conforman, para determinar sus particularidades y simultáneamente mediante la síntesis, se integran, permitiendo descubrir relaciones y características generales.

Métodos del nivel empírico

Revisión de documentos: permitió el análisis de los documentos rectores para el movimiento deportivo cubano, el Programa Integral de Preparación del Deportista del Ajedrez (PIPD) (2020-2024) en la categoría 7-8 años, así como, la revisión de los programas de enseñanzas. Para analizar los aspectos relacionados con **las posiciones de** jaques mates simples elementales en el Ajedrez.

Observación estructurada: En el transcurso del período de entrenamiento septiembre 2022-noviembre 2022, se realizaron observaciones a los ajedrecistas de la categoría 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos, con el objetivo de

obtener información acerca de las posiciones de jaque mate simple elementales, los que más se utilizan en esta categoría y sus errores (ver anexo 6).

La observación realizada puede ser clasificada como directas, ya se utilizaron video para su análisis.

Criterio de especialistas: Se utilizó para que los especialistas seleccionados valoren la pertinencia y calidad de los juegos didácticos elaborados para mejorar las posiciones de los jaques mate simple elementales los ajedrecistas de la categoría 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos. Para realizar dicha evaluación se asignaron 5 categorías para que los especialistas evaluaran cada una de las demandas de colaboración, en particular la utilidad social, la estructura (componentes) y calidad formal. Estas categorías fueron:

- ✚ Muy adecuado
- ✚ Bastante adecuado
- ✚ Adecuado
- ✚ Poco adecuado
- ✚ No adecuado

Estadístico-matemático

Para el procesamiento de los datos recopilados en los métodos empíricos se utilizó el paquete estadístico Spss 27.00, con la técnica estadística de las Tablas de Frecuencia, la misma permitió analizar el número de veces que se repetían los datos, así como, el porcentaje de los mismos. Se aplicaron las Medidas Descriptivas de Posición (moda) para ver el comportamiento de los datos.

3.1. Análisis de los resultados

Después de haber explicado los pormenores de los procedimientos metodológicos para diagnosticar de **las posiciones** los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos, corresponde examinar en detalle cada uno de los resultados obtenidos para dar cumplimiento a los objetivos.

3.1.1. Resultados de la revisión de documentos oficiales y personales

Al consultar el PIPD (2020-2024) se pudo constatar que, proponen de tres niveles de preparación para los ajedrecistas:

1. Nivel de formación básica,
2. Nivel de formación de la maestría.
3. Nivel de perfeccionamiento de la maestría.

En este estudio se hace énfasis en el nivel de formación básica, que según se plantea en el programa, se desarrolla en las áreas de Ajedrez de los Combinados Deportivos con las categorías pioneriles 7-8, 9-10 y 11-12 años, las cuales se corresponden fundamentalmente con la necesidad de la enseñanza-aprendizaje de contenidos esenciales

tales como:

- ✚ Las características del tablero.
- ✚ El movimiento y valor de las piezas
- ✚ El jaque
- ✚ Los jaques mate elementales
- ✚ El rey ahogado
- ✚ Los resultados de una partida
- ✚ Las características de las fases de la partida

Se observa en este documento que no se le orienta al profesor como enseñar de forma dinámica y creadora los elementos básicos, además, no se proponen juegos que les facilite a los ajedrecistas el aprendizaje de los jaques mates elementales.

En el análisis de los programas de enseñanza de los profesores de Ajedrez de la categoría 7-8 años, se pudo determinar qué:

- ✚ Constituyen parte de los documentos oficiales que organizan la actividad de los entrenadores deportivos. En ellos se concibe enseñanza de los jaques mates simple elementales, guiado por las orientaciones que establecen el PIPD para la categoría.
- ✚ Se observa la planificación de los jaques mates simple elementales, tanto a la ofensiva como a la defensiva. Sin embargo, estos no reflejan juegos para la enseñanza de este elemento técnico, se basan en la enseñanza tradicional.

3.1.2. Resultados de la observación

Con el análisis de las observaciones se pudo corroborar que en la ejecución de las posiciones de los jaques mates simple elementales se comportaron comportándose de la siguiente manera (tabla 5):

- ✚ Jaque mate rey y dama contra rey: se evaluaron 3 ajedrecistas de bien, representando el (13,6%), de regular 7, para el (31,8%), con la evaluación de mal 12, lo que representa el (54,5%)
- ✚ Jaque mate rey y dos torres contra rey: se evaluaron 2 ajedrecistas de bien, representando el (9,1%), de regular 6, para el (27,3%), con la evaluación de mal 14, lo que representa el (63,6%)
- ✚ Jaque mate rey y torre contra rey: se evaluó 1 ajedrecista de bien, representando el (4,5%), de regular 4, para el (18,2%), con la evaluación de mal 17, lo que representa el (77,3%)
- ✚ Jaque mate rey y dos alfiles contra rey: se evaluaron 5 ajedrecistas de regular, representando el (22,7%), con la evaluación de mal 17, lo que representa el (77,3%)
- ✚ Jaque mate rey y alfil y caballo contra rey: se evaluaron 3 ajedrecistas de regular, para el (13,6%), con la evaluación de mal 19, lo que representa el (86,4%)

Tabla 5 Resultados de la primera observación

Dimensión	Indicadores	Criterio de medidas		
		B ()	R ()	M ()
Posiciones de los jaques mates simples elementales	Jaque mate rey y dama contra rey	3(13,6%)	7(31,8%)	12(54,5%)
	Jaque mate rey y dos torres contra rey	2(9,1%)	6(27,3%)	14(63,6%)
	Jaque mate rey y torre contra rey	1(4,5%)	4(18,2%)	17(77,3%)
	Jaque mate rey y dos alfiles contra rey		5(22,7%)	17(77,3%)

	Jaque mate rey y alfil y caballo contra rey		3(13,6%)	19(86,4%)
--	---	--	----------	-----------

Teniendo en cuenta las deficiencias encontradas en **las posiciones** de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos, se presentan los juegos pre-deportivos:

3.1.3. Propuesta de juegos didácticos para el mejoramiento de las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos.

Juego 1

Nombre: Gira y responde

Tipo de juego: Didáctico

Materiales: Cartulina, lápiz, tijeras y tablero mural

Contenido: Jaque mate rey y dama contra rey, técnica y pasos a seguir

Duración: 30 minutos

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del jaque mate rey y dama contra rey.

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

Procedimiento: Frontal

Reglas

1. Se divide en dos equipos, formando el primer grupo una fila de 11 ajedrecistas sentados uno al lado del otro y el segundo una columna de 11 ajedrecistas sentados uno detrás del otro.
2. El juego será competitivo.
3. El ajedrecista deberá responder según la tarjeta que gire, de no ser así se pasará la pregunta al otro equipo y en el caso de que acierte deberá seguir girando las tarjetas y respondiendo.
4. Ganará el equipo que más puntos acumule y cada pregunta vale un punto.

Explicación general: El juego se realizará con 6 tarjetas hechas de cartulina, que tendrá preguntas escritas sobre el jaque mate rey y dama contra rey, el ajedrecista gira una tarjeta y responderá la pregunta escrita en la misma.

Preguntas

1. ¿Cuál es la técnica que se utiliza en el jaque mate rey y dama contra rey?
2. ¿Cuál es la función que realiza la dama en este jaque mate?
3. ¿Cuál es la función que realiza el rey del bando fuerte en este jaque mate?
4. ¿Cuál es la mejor estrategia de defensa para el rey del bando débil?
5. ¿Cuáles son los 3 pasos a seguir para dar el jaque mate?
6. ¿Cuál es la posición que debemos evitar?

Evaluación

1. El ajedrecista que responda correctamente de 6 a 5 preguntas será evaluado de bien.
2. El ajedrecista que responda correctamente de 4 a 3 preguntas será evaluado de regular.
3. El ajedrecista que responda correctamente de 2 a 1 pregunta será evaluado de mal.

Variantes

El niño que no sepa responder adecuadamente con sus palabras puede reproducir la respuesta en el tablero mural.

Juego 2

Nombre: Partida viviente

Tipo de juego: Didáctico

Materiales: Pintura y disfraces

Duración: 30 minutos

Contenido: Jaque mate rey y dos torres contra rey, técnica y pasos a seguir.

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del jaque mate rey y dos torres contra rey.

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

Reglas

1. Se divide en dos equipos.
2. El juego se desarrollará de manera competitiva.
3. El equipo que realice mejor la dramatización y acumule más puntos será el ganador.
4. Cada pregunta tiene un valor de un punto.

Explicación general

Se realizará un tablero gigante en el que los niños dramatizan las piezas y reproducen sus movimientos según sus conocimientos del jaque mate rey y dos torres contra rey, el profesor confeccionara la posición y los niños se colocaran según la misma. El equipo en escena responde la pregunta hecha por el profesor y a la vez representa en el tablero.

Preguntas

1. ¿Cuál es la técnica que se utiliza en el jaque mate rey y dos torres contra rey?
2. ¿Cuál es la función que realizan las dos torres en este jaque mate?
3. ¿Cuál es la función que realiza el rey del bando fuerte en este jaque mate?
4. ¿Cuál es la mejor estrategia de defensa para el rey del bando débil?
5. ¿Cuáles son los pasos a seguir para dar el jaque mate?
6. ¿Cuál es la posición que debemos evitar?

Evaluación

1. El ajedrecista que responda y dramatice correctamente de 6 a 5 preguntas será evaluado de bien.
2. El ajedrecista que responda y dramatice correctamente de 4 a 3 preguntas será evaluado de regular.
3. El ajedrecista que responda dramatice correctamente de 2 a 1 pregunta será evaluado de mal.

Variantes

1. El equipo en escena podrá pedir ayuda en caso de no saber la respuesta a uno de sus compañeros fuera del tablero gigante, pero se restará uno de sus puntos.

Juego 3

Nombre: Cambio de roles

Tipo de juego: Didáctico

Materiales: tablero mural, tarjeta de cartulina

Duración: 30 minutos

Contenido: Jaque mate rey y torre contra rey, técnica y pasos a seguir.

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

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

Procedimiento: Frontal

Reglas

1. Se divide en dos equipos.
2. El juego se desarrollará de manera competitiva.
3. El equipo que realice una mejor explicación al profesor y acumule más puntos será el ganador.
4. Cada pregunta tiene un valor de un punto.

Explicación general

Se realizará un cambio de roles entre el profesor y los alumnos, los cuales le explicaran en el tablero mural todo lo relacionado con el jaque mate de rey y torre contra rey teniendo como guía una tarjeta de preguntas.

Preguntas

1. ¿Cuál es la técnica que se utiliza en el jaque mate rey y torre contra rey?
2. ¿Cuál es la función que realiza la torre en este jaque mate?
3. ¿Cuál es la función que realiza el rey del bando fuerte en este jaque mate?
4. ¿Cuál es la mejor estrategia de defensa para el rey del bando débil?
5. ¿Cuáles son los pasos a seguir para dar el jaque mate?
6. ¿Cuál es la posición que debemos evitar?

Evaluación

1. El ajedrecista que explique correctamente de 6 a 5 preguntas será evaluado de bien.

2. El ajedrecista que explique correctamente de 4 a 3 preguntas será evaluado de regular.
3. El ajedrecista que explique correctamente de 2 a 1 pregunta será evaluado de mal.

Variantes

1. Utilizaran su creatividad para diseñar posiciones.
2. Utilizaran posiciones de sus propias partidas.

Juego 4

Nombre: La botellita trebejista

Tipo de juego: Didáctico

Materiales: Botella y tablero mural

Contenido: Jaque mate rey y dos alfiles contra rey., técnica y pasos a seguir.

Duración: 30 minutos

Objetivo: Lograr mayor efectividad en el aprendizaje del jaque mate rey y dos alfiles contra rey.

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

Reglas:

1. Los estudiantes formaran un círculo sentado uno de lado del otro.
2. El juego será competitivo.
3. El estudiante seleccionado por la botella responderá a las preguntas del profesor de no ser así se pasará la pregunta al niño sentado a su derecha.
4. Ganará el niño que más puntos acumule.

Explicación general: El juego se realizará con una botella colocada en el centro del círculo, el profesor la hará girar y el niño seleccionado por el pico de la botella responderá las preguntas del profesor o demostrará en el tablero mural.

Preguntas

1. ¿Cuál es la técnica que se utiliza en el jaque mate rey y dos alfiles contra rey?
2. ¿Cuál es la función que realizan los dos alfiles en este jaque mate?
3. ¿Cuál es la función que realiza el rey del bando fuerte en este jaque mate?

4. ¿Cuál es la mejor estrategia de defensa para el rey del bando débil?
5. ¿Cuáles son los pasos a seguir para dar el jaque mate?
6. ¿Cuál es la posición que debemos evitar?

Evaluación

1. El ajedrecista que responda correctamente de 6 a 5 preguntas será evaluado de bien.
2. El ajedrecista que responda correctamente de 4 a 3 preguntas será evaluado de regular.
3. El ajedrecista que responda correctamente de 2 a 1 pregunta será evaluado de mal.

Variantes

1. Se escoge un niño y se le vendan los ojos, dará tres vueltas al círculo y al que toque responderá la pregunta y así consecutivamente.

Juego 5

Nombre: Actúalo

Tipo de juego: Didáctico

Materiales: Aplicación Android Charadas, tablero y piezas.

Duración: 30 minutos

Contenido: Jaque mate rey, caballo y alfil contra rey, técnica y pasos a seguir.

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

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

Reglas

1. Se divide en dos equipos.
2. El juego se desarrollará de manera competitiva.
3. El equipo que más puntos acumule adivinando y respondiendo preguntas será el ganador.

Explicación general

El profesor escribe las preguntas en el dispositivo android y se selecciona un estudiante por equipo según su turno, se coloca el teléfono en la frente y su equipo tendrá que

actuar para que este adivine y responda la pregunta reflejada en la pantalla del teléfono relacionada con el jaque mate rey, alfil y caballo contra rey. Si acierta debe voltear el teléfono hacia abajo y si falla hacia arriba.

Preguntas

1. ¿Cuál es la técnica que se utiliza en el jaque mate rey, alfil y caballo contra rey?
2. ¿Cuál es la función que realiza el alfil y el caballo en este jaque mate?
3. ¿Cuál es la función que realiza el rey del bando fuerte en este jaque mate?
4. ¿Cuál es la mejor estrategia de defensa para el rey del bando débil?
5. ¿Cuáles son los pasos a seguir para dar el jaque mate?
6. ¿Cuál es la posición que debemos evitar?

Evaluación

1. El ajedrecista que adivine y responda correctamente de 6 a 5 preguntas será evaluado de bien.
2. El ajedrecista que adivine y responda correctamente de 4 a 3 preguntas será evaluado de regular.
3. El ajedrecista que adivine y responda correctamente de 2 a 1 pregunta será evaluado de mal.

Variantes

1. Se les permite a los estudiantes decir palabras claves para ayudar al compañero de su equipo a descifrar la pregunta sin exponer el contenido de la pantalla.

3.1.4. Resultados del criterio de especialistas

Al analizar cada una de las respuestas de los especialistas a los juegos didácticos, a partir del empleo del procesamiento a través del paquete estadístico Spss 27.0 se indica que existe consenso en que pueden ser valorados como muy adecuados todos los juegos didácticos que se les plantearon. (Ver anexo)

Es de interés interpretar los datos de las respuestas de los especialistas a través de la distribución empírica de frecuencia:

1. En relación con el juego didáctico 1 (Gira y responde) y su variante de los (11) especialistas (6) lo consideran muy adecuado para un (54,5%), (4) lo consideran bastante adecuado para un (23,4%) y (1) lo considera adecuado para un (9,1%).
2. El juego didáctico 2 (Partida viviente) de los (11) especialistas (7) lo consideran muy adecuado para un (63,6%) y (4) lo consideran bastante adecuado para un (23,4%).
3. Al analizar el juego didáctico 3 (Cambio de roles), se observó que de los (11) especialistas (5) lo consideraron muy adecuado para un (45,5%) y (6) lo consideraron bastante adecuado para un (54,5%).
4. En el juego didáctico 4 (La botellita trebejista) y variante, de los (11) especialistas (8) lo consideran como muy adecuado, representando el (72,7%) y (3) lo consideran como bastante adecuado para un (27,3%).
5. En el juego didáctico 5 (Actúalo) y variante, de los (11) especialistas (6) lo consideran muy adecuado, para un (54,5%) y (5) bastante adecuado para un (45,5%).

Ninguno de los especialistas consideró poco o no adecuado la cantidad de juegos didácticos propuestos. Esto indica la coincidencia en las posibilidades de aplicación de la propuesta y su introducción en la práctica a corto plazo. (anexo 5, tabla 6).

CONCLUSIONES

- ✚ Con la aplicación de los métodos se pudo constatar que los ajedrecistas 7-8 años del Combinado deportivo 5 de Septiembre, presentaban dificultades en la posición de jaques mates simples elementales. Las mayores dificultades se encuentran en el Jaque mate rey y alfil y caballo contra rey, así como, Jaque mate rey y dos caballos contra rey.
- ✚ Se diseñaron juegos didácticos teniendo en cuenta las deficiencias encontradas en el diagnóstico realizado a los ajedrecistas 7-8 años del Combinado deportivo 5 de Septiembre.
- ✚ Los especialistas consideraron los juegos didácticos elaborados como muy adecuados y bastante adecuados.

RECOMENDACIONES

- ✚ Continuar el estudio aplicando los juegos didácticos para mejorar las posiciones de los jaques mates simples elementales en ajedrecistas de 7-8 años del Combinado Deportivo 5 de Septiembre en Cienfuegos



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

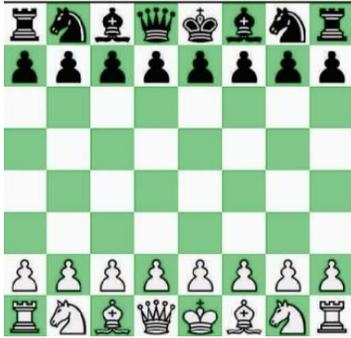
- Astete Morales, A. E. (2017). *El Ajedrez como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de la Institución Educativa, 31514 Vencedores de Junin Junin - 2017*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Averbaj, Y. (1978). *Viaje al reino del ajedrez*. Mir.
- Barrera, B. & Vargas, L. (2006). *Taller de proyecto de vida como vacuna para evitar la reiterancia*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Blanco Hernandez, U. J. (2004). *Pre ajedrez*. La Calendaría.
- Blanco Hernandez, U. J. (2005). *Por qué el ajedrez en las escuelas*. La Calendaría.
- Blanco Hernandez, U. J. (2007). *Ajedrez Básico*. La Calendaría.
- Blanco Hernandez, U. J. (2020). *¿ Qué nos hubiera contestado Capablanca a la pregunta, es el?* Ciencia y Deporte.
- Clavero, J. (2020). *JUEGOS DIDÁCTICOS, VIA DE APRENDIZAJE DEL*. Holguin.
- Cuesta, L. (2022). El ajedrez, un deporte intelectual. *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20220720/8417796/ajedrez-deporte-intelectual.html>.
- Real Academia Española, (RAE), (2014). *Diccionario de la lengua española*. RAE.
- García, L. (2014). *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Planeta España.
- Gobet, F. &. (2006). *Beneficios educativos de la enseñanza del ajedrez*. Program at the University of Texas at Dallas).
- Heredia, D. (2010). *Los componentes y direcciones del entrenamiento ajedrecístico*. EF Deportes.
- Humble, P. N. (1993). *Chess as an art form* (vol. 1). The British Journal of Aesthetics.
- Kaplan, A. (1995). *Juegos para el progreso, juegos educativos para la clase*. Anaya.
- Kasparov, G. (1990). *Mi carrera deportiva y creadora*. Raduga.
- Kobiela, F. (2018). *Should chess and other mind sports be regarded as sports?* (vol. 3). Journal of the Philosophy of Sport.
- León Luis, J. (2001). *Breviario Ajedrecístico*. Científico–Técnica.

- López Castro, E. O. (2023). La incorporación de estudiantes venezolanos al sistema educativo colombiano en Cúcuta (2015-2020). *Estudios Fronterizos*, 24, e134.
- López Rodríguez, A. (2006). *El proceso de enseñanza–aprendizaje en. Científico–Técnica*.
- Manno, R. (1991). *Fundamentos del entrenamiento deportivo*. Paidotribo.
- Martin, D. N. (2004). *Metodología general del entrenamiento*. Paidotribo.
- Olmedo, P. (2010). *Implicaciones del desarrollo cognitivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en el alumnado de 6 a 16 años*. Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente.
- Piaget, J. (1979). *El mecanismo del desarrollo mental*. Nacional.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Labor.
- Rojas Gómez, N. (2017). *El ajedrez, como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del jardín infantil “Manitos a la Obra” y contribuir con su desarrollo integral*. Universidad Santo Tomás.
- Sarmiento , C. (2018). *LA ESTRATEGIA CHRISAR, Y LA MOTIVACIÓN PARA LA PRÁCTICA DEL AJEDREZ EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN MARTÍN DE PORRES DE TACNA AÑO 2018*. UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA.
- Torres, F. Y. (2014). *La toma de decisiones y el ajedrez como herramienta gerencial*. Universidad Militar Nueva Granada: <http://hdl.handle.net/10654/12548>.
- Tribuiani, R. (2006). *El máximo rendimiento en el ajedrez*. Prisma.
- Viera , G., Herrera, C., Mejía, M. E., Correa, R., Aldeán, M. I., Picoita, J. G., Rodríguez, A. (2022). *Metodología para la Enseñanza del Ajedrez*. Universitaria.
- Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total*. Paidotribo.
- Yepes, J. M., & Yepes, L. E. (2000). *La magia del ajedrez*. Panamericana.

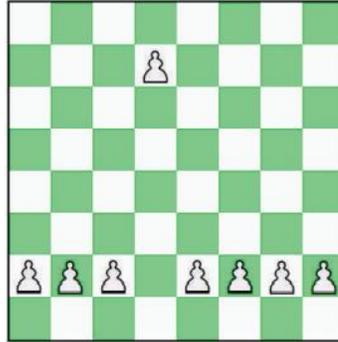
ANEXOS

Anexo 1: Posición inicial de las piezas

Posición inicial de las piezas



Coronación



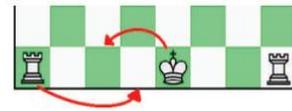
Enroque



Posición inicial



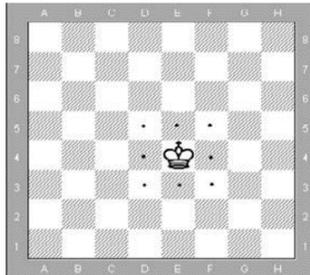
Enroque corto



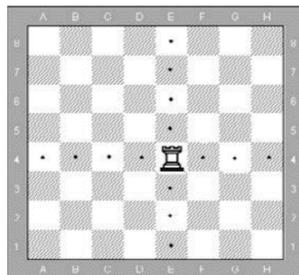
Enroque largo

Anexo 2: Movimiento de las piezas

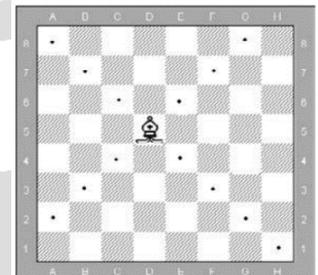
Rev



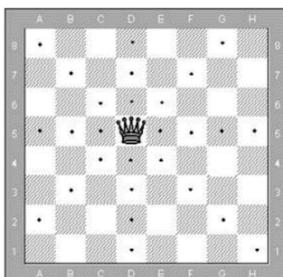
Torre



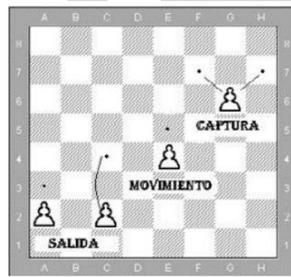
Alfil



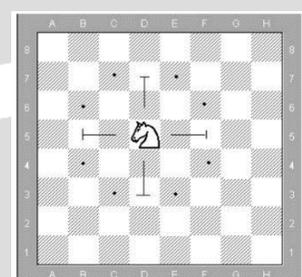
Dama



Peón

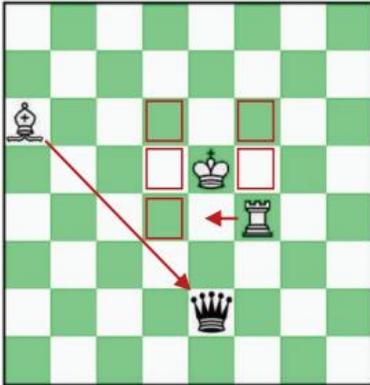


Caballo

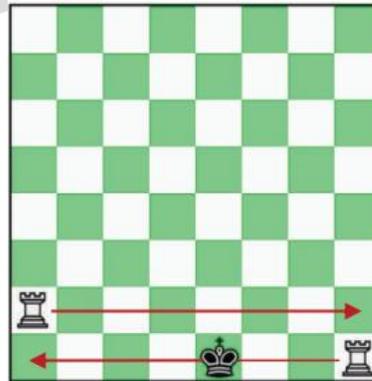


Anexo 3: Jaque y la formas de evadir

Jaque y formas de evadir

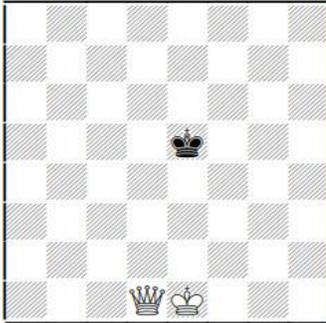


Jaque mate fin de partida

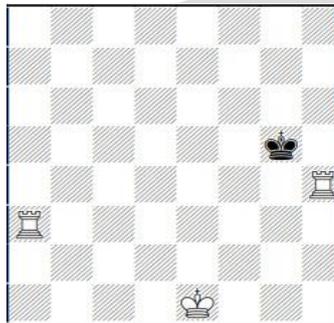


Anexo 4: Jaque mate básicos

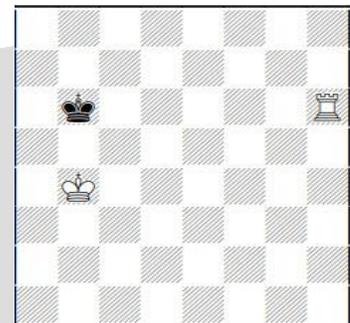
Rey y dama



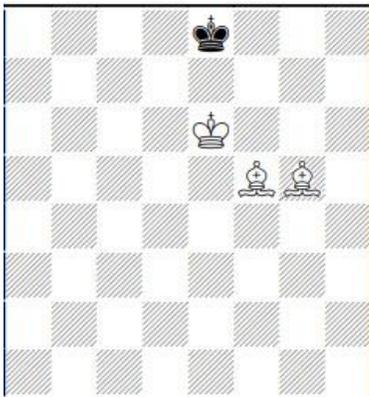
Rey y dos torres



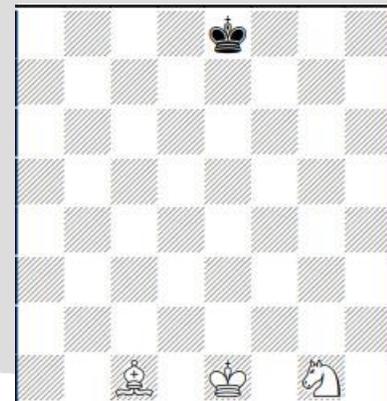
Rey y torre contra



Rey y dos alfiles contra rey



Rey caballo y alfil contra rey



Anexo 5: Resultados de los especialistas

Tabla # 5 Resultado de los especialistas

Juegos didácticos	Evaluación por aspectos (en categorías, según la utilidad social y calidad formal)				
	MA	BA	A	PA	NA
Gira y responde	6(54,5%)	4(23,4%))	1(9,1%)		
Partida viviente	7(63,6%)	4(23,4%))			
Cambio de roles	5(45,5%)	6(54,5%))			
La botellita trebejista	8(72,7%)	3(27,3%))			
Actúalo	6(54,5%)	4(23,4%))			