

**Ministerio de Educación  
Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño  
Ciudad de La Habana  
Instituto Superior Pedagógico  
“Conrado Benítez García”  
Cienfuegos  
Sede Universitaria Pedagógica Rodas  
Maestría en Ciencias de la Educación  
1ra Edición**

**TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO  
DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Mención en Educación Primaria.**

**Título:** Propuesta de juegos didácticos para el  
aprendizaje del ajedrez en niños de edad escolar  
entre 9 y 10 años.

**Autor:** Lic. Rolando García Monzón

**Tutora:** MsC. Ireida Pérez Fernández.

**Cienfuegos 2010  
“Año 52 de la Revolución”**

# *Pensamiento*

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

**Fidel Castro**

# Dedicatoria

**DEDICATORIA.**

*A mis hijos, expresión de cariño y afecto. A mi esposa, que con esmero y dedicación contribuyó al desarrollo y confección de este trabajo.*

*A mis padres por cuidar siempre de mí y ser motor impulsor y ejemplo a seguir en el logro de mis metas.*

# *AGRADECIMIENTOS*

### **AGRADECIMIENTO.**

*Agradezco, en primer lugar a Nuestra Revolución ya que sin ella, no podría haber hecho posible este sueño en mi vida personal y profesional.*

*Al colectivo de profesores que durante el transcurso de estos años de estudios, han sabido dar lo mejor de sí para dotarme de los conocimientos necesarios.*

*A mi tutora, por su amistad, sus sabios consejos y su ayuda incondicional.*

*En fin a todas aquellas personas que hicieron posible de una forma u otra la realización de este trabajo.*

# *Resumen*

## Resumen

El ajedrez es el deporte que por excelencia permite desarrollar, perfeccionar y activar en su desempeño más sublime la inteligencia, la capacidad de análisis y la toma de decisiones, por lo que impartir el ajedrez desde edades tempranas resulta de gran importancia pues incrementa la concentración, la abstracción, los niveles de razonamiento lógico; propicia una actitud para la constancia y el esfuerzo del estudiante. Sin embargo se observa con frecuencia una insuficiente participación de los niños en juegos de ajedrez dada por la falta de motivación e interés de los mismos por este juego apareciendo esto como una problemática en la escuela Ignacio Pérez Ríos por lo que se elaboró una propuesta de juegos didácticos para contribuir a incentivar el grado de motivación de los alumnos con el consecuente aumento de la práctica de este juego. Se utilizaron durante su desarrollo diferentes métodos del nivel teórico, empírico y matemático. Con la implementación de la propuesta de juegos didácticos se logró un aumento considerable de la motivación y participación de los niños y niñas sometidos a la misma.

# *ÍNDICE*

## ÍNDICE

|                                                                                                  | Página |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Introducción.....                                                                                | 1      |
| Problema científico.....                                                                         | 9      |
| Objeto.....                                                                                      | 10     |
| Objetivo general.....                                                                            | 10     |
| Tareas científicas.....                                                                          | 10     |
| Idea a defender.....                                                                             | 10     |
| Aporte.....                                                                                      | 10     |
| Métodos.....                                                                                     | 11     |
| Población y muestra.....                                                                         | 12     |
| Capítulo 1: Marco teórico conceptual.....                                                        | 14     |
| 1.0- Ajedrez. Orígenes y características del juego.....                                          | 14     |
| 1.1. Apuntes históricos del ajedrez en Cuba.....                                                 | 17     |
| 2. La motivación y el juego.....                                                                 | 18     |
| 3. Didáctica de los juegos. ....                                                                 | 21     |
| 3.1 Características de los juegos con fines didácticos.....                                      | 23     |
| 3.2 Tratamiento metodológico sobre el empleo de juegos didácticos.....                           | 25     |
| 4. La iniciación de los niños y niñas en el ajedrez.....                                         | 26     |
| 5. Caracterización general de la edad (9 y 10 años).....                                         | 27     |
| 5.1 Desarrollo psíquico en la edad escolar.....                                                  | 31     |
| 5.2 Caracterización psicológica en los escolares.....                                            | 32     |
| 5.3 Desarrollo de las propiedades generales de la personalidad del<br>niño.....                  | 33     |
| 5.4 Desarrollo de la estructura psicológica de la actividad.....                                 | 35     |
| 5.5 Desarrollo de los mecanismos de la conciencia.....                                           | 36     |
| 5.6 El desarrollo de los procesos cognoscitivos.....                                             | 36     |
| 6 Condiciones pedagógicas y leyes del desarrollo de los niños en el proceso de<br>enseñanza..... | 40     |
| Capítulo 2: Propuesta de juegos didácticos.....                                                  | 42     |
| Etapa 1: Fundamentación.....                                                                     | 42     |
| Etapa 2: Diagnóstico.....                                                                        | 44     |
| Etapa 3: Diseño y presentación.....                                                              | 46     |
| Etapa 4: Validación de la propuesta.....                                                         | 60     |
| Conclusiones.....                                                                                | 62     |
| Recomendaciones.....                                                                             | 63     |
| Anexos                                                                                           |        |

# *Introducción*

## Introducción

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, morales. Su naturaleza es abarcadora, por lo que va trascender los límites de juego para interactuar con las diferentes esferas de la sociedad.

A pesar de sus orígenes inciertos, se sabe que fue llevado a España por los árabes. La primera referencia en Occidente es el Libro de los Juegos, mandado hacer en el s. XIII por Alfonso X el Sabio, quien perfeccionó el ajedrez a prácticamente como es actualmente.

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

El **ajedrez** es un deporte para dos jugadores, y uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se le considera no sólo un juego, sino un arte, una ciencia y un deporte mental. En España el Senado recomendó su enseñanza obligatoria en los colegios, reconociéndolo como *ciencia y deporte*, el 5 de octubre de 1994. A su vez, está reconocido como disciplina deportiva en 156 países, por reunir los requisitos propios de los deportes: accesible a todos, carácter divertido de juego, principio de rendimiento, regido por reglas, fórmula de competición, presencia internacional y organización plenamente deportiva (federaciones, árbitros, resultados, ranking), sin que la suerte influya en la prueba y sin depender esencialmente de ningún artificio mecánico.

El ajedrez es un juego de estrategia a partir de que el objetivo lo determina el logro de una posición: el jaque mate, constituyendo de principio a fin su

proceso una sucesión de posiciones a las que cada competidor debe intentar dar solución con su jugada, realizando valoraciones, elaborando hipótesis, adoptando estrategias y desarrollando cálculos, para tomar las decisiones más acertadas, todo lo cual contribuye al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento.

La enseñanza del ajedrez puede ser útil como forma de desarrollar el intelecto y es jugado tanto recreativo como competitivamente. Todos sin excepción podemos obtener beneficios y desarrollar cualidades a partir del conocimiento y la práctica del ajedrez, una de las actividades más antiguas y carismáticas que existen. Para ello no es preciso ser un experto, basta con comprender la esencia de su desarrollo para poder utilizar sus aportes en la vida diaria.

Vivimos en un tiempo que nos exige de gran adaptabilidad a los cambios y de un aprendizaje permanente. Cada vez resulta más necesario administrar información, valorar opciones y tomar decisiones acertadas en un universo crecientemente complejo y variable. Asimismo es importantísimo utilizar óptimamente los recursos de que disponemos y potenciarnos interiormente, a la vez que organizar nuestras actividades con armonía y eficiencia.

A todos estos fines la relación con el ajedrez es capaz de contribuir, sensiblemente; ya que dentro de esta disciplina encontramos una riqueza temática incalculable donde se entrelazan elementos científicos, artísticos, lógicos, matemáticos, filosóficos, psicológicos, estratégicos y tácticos que podemos reflejar tanto en el campo personal como en el actuar profesional.

Estas aplicaciones, recogidas en un juego interesante y motivador, de reglas sencillas, con materiales económicos al alcance de todos, le dan un enorme valor al ajedrez para la adquisición y el entrenamiento de destrezas prácticas. El ajedrez es como una gimnasia mental que contribuye a prolongar nuestras facultades intelectuales.

El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego racional. Se juega por turnos, y comienza el que juega con *blancas*. Cada jugador intenta obtener ciertas ventajas en su posición, que frecuentemente consisten en la captura de los trebejos del contrario (*ganar material*), aunque el objetivo final es atacar al rey contrario de modo que no pueda ser defendido, lo que se conoce como dar **jaque mate** al rey enemigo.

El ajedrez es sinónimo de integralidad, a él tributan elementos del conocimiento humano que se relacionan directamente con la ciencia y el arte, específicamente en las esferas del deporte, la recreación, la cultura y la ciencia-técnica. Algunos grandes jugadores como Capablanca apoyaban este criterio, y consideraba que el ajedrez:

” Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es, además, un medio de acercamiento social. El ajedrez significa en el orden intelectual lo que el deporte es en el orden físico: un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar (...) sirve como pocas cosas en este mundo, para distraer y hacer olvidar las preocupaciones de la vida diaria”.

En el mundo, la enseñanza del ajedrez, estuvo caracterizada por la donación de conocimientos a las nuevas generaciones, de manera no institucionalizada, en la que el ámbito familiar y social (de manera formal) ocupaba amplios espacios, afectando el éxito, hasta de aquellos que poseyeran las aptitudes para lograrlo, esto fenómeno también afectó a nuestro país durante muchas décadas.

La preparación de los ajedrecistas se caracterizó por mucho tiempo, en gran medida por el autodidactismo, pero poco a poco los diferentes estados han ido estableciendo políticas encaminadas a darle un carácter cada vez más institucional y priorizado a la enseñanza y práctica de este deporte.

Con el triunfo revolucionario de 1959 en nuestro país, se han dedicado incontables esfuerzos dirigidos a garantizar el estudio y la práctica de una gran cantidad de disciplinas deportivas, entre ellas el ajedrez, y en la década de 1959 al 1968 tuvo tanto auge que llegó a rivalizar con el béisbol, el fútbol, y el baloncesto.

En 1965 se sugiere un nuevo plan por el viceministro de Educación en aquella etapa, que consistía en capacitar a los profesores de los internados de Primaria en la práctica del ajedrez. En esos momentos se logró la publicación de diversos textos sobre esta disciplina, entre los que se encuentran:” Curso Moderno de ajedrez” y “Últimas lecciones de Capablanca”, obra que llegó hasta los rincones más recónditos del país en cantidades superiores a decenas de miles. En 1962 se comenzó a publicar una revista “Jaque Mate” que llegó a

convertirse en la más importante del mundo de habla hispana hasta el año 1977. El Comandante Ernesto Che Guevara también en 1962 crea un torneo “Capablanca in Memoriam” con 47 años de historia.

Con la instauración del INDER, se comienza con una nueva era de dirección, capaz de organizar y dirigir el movimiento deportivo de todo el país, creándose áreas deportivas, EIDE, ESPA, así como la formación de nuevos profesores, hubo un nuevo auge en la realización de eventos de todas las categorías desde las base hasta los altos rendimientos, aparecen nuevas bibliografías provenientes de la URSS, nuevos programas para cada nivel y nuevos métodos de enseñanza.

Se crea el Instituto Latinoamericano de Ajedrez (ISLA), integrado por un amplio claustro de profesores.

En el año 2003 se inicia la enseñanza masiva del ajedrez por televisión mediante el programa Universidad Para Todos, al mismo tiempo comienza la impartición de cursos para la Formación Emergentes de Maestros de Ajedrez que dio repuesta a la instrucción 1 INDER-MINED que expresa la introducción de esta disciplina como una asignatura más del currículo de la escuela primaria una hora semanal en todos los grados de este nivel de enseñanza.

Los momentos actuales son de gran florecimiento dado que se cuenta con una gran cantidad de bibliografía, publicándose textos como: “Ajedrez integral” (tomo I y II), “El ajedrez en Cuba”, “Ajedrez. Variantes para la vida”, tabloides, se han creado las videos clases y se han creado los Programas de Computación en las escuelas, lo que ha propiciado la vinculación de este recurso con los programas de entrenamiento, constituyendo un evidente salto en la calidad del trabajo ajedrecístico.

En cuanto a los eventos nacionales que se realizan, cada año cobran mayor calidad, evaluándose incluso en las categorías pioneriles, con la participación de atletas de otros países como invitados. Toda esta consagración y entrega por parte de muchos, desde la base, ha propiciado importantes logros al ajedrez cubano en los últimos años, entre los que se destaca la gran cantidad de jóvenes talentos convertidos en Grandes Maestros, encabezados por Lenier Domínguez quien ha logrado alcanzar el mayor ELO de Latinoamérica con la cifra de 2719 puntos, muy cercano a lo que se considera mundialmente un jugador de élite.

A pesar de todo lo expresado anteriormente existen insatisfacciones relacionadas con la enseñanza de la disciplina por lo que en el curso 2007-2008 el entrenador Lic. Yoel Pérez González realiza un estudio en el municipio de Rodas, donde comprueba que a pesar de la existencia desde 1988, de un programa para la instrucción del ajedrez, éste ya no satisface las necesidades y potencialidades de los atletas por el gran desarrollo científico – técnico, alcanzado, proponiendo un nuevo programa para dicha enseñanza en las categorías de 9 -10 y 11-12 años.

Otra investigación realizada en el 2010 en el municipio de Rodas propone una propuesta de actividades encaminada a mejorar el desarrollo ajedrecístico de niños entre 7 y 8 años donde se obtuvieron resultados de su efectividad.

Por otra parte en una investigación realizada en la Facultad de Cultura Física en el curso 2009 - 2010 acerca de la influencia de la enseñanza del ajedrez en el rendimiento psicológico de los niños se pudo comprobar que con la enseñanza y práctica del ajedrez los niños mejoraron la autoconfianza, motivación y control visual.

En diversos estudios realizados se ha demostrado, con resultados concretos cuanto influye el ajedrez en el coeficiente intelectual del niño.

Quizás a algunos les resulte difícil entender que el ajedrez, conocido internacionalmente como el juego ciencia o inteligente se aprenda desde las edades tempranas, sin embargo, es así.

El conocimiento y la práctica del ajedrez desde las edades tempranas promueve la adopción de estrategias con definidos y claros objetivos, la evaluación flexible de los aspectos positivos y negativos de un problema en busca de la mejor manera de salir adelante, el saber discriminar lo fundamental de aquello que no lo es, a educar y moldear las emociones en función de apoyar la consecución del éxito. El juego ayuda al niño a conocer sus fortalezas y debilidades: a explotar las primeras y a suprimir las segundas,

emprendiendo así la senda del perfeccionamiento constante e integral (Krogius 1983).

La masificación de la cultura en Cuba es uno de los objetivos fundamentales de nuestro estado revolucionario, el Ajedrez es deporte, es ciencia, pero además es cultura, no se concibe a una persona integral si no posee un conocimiento al menos básico de tan singular actividad.

Varias son las acciones desarrolladas para lograr la masificación del Ajedrez en el ámbito nacional.

Existe un Programa enseñanza de Ajedrez dirigido a los niños a partir del 1er grado, que debe ser aplicado por especialistas en la materia, además que plantea el contenido a impartir.

Por ejemplo en Cuba se incluye en los planes de estudio desde el primer grado de la enseñanza primaria.

La edad escolar comprende el período de la escuela primaria. En el orden cronológico los niños están entre los 6 y 12 años de edad. Su inicio coincide con el ingreso del niño a la escuela. Este es un momento de extraordinaria importancia para el desarrollo del niño y marca una nueva situación social del desarrollo. Cambian las exigencias del medio y el niño pasa a ocupar una nueva posición social.

Para el estado cubano la formación multilateral y armónica de la personalidad de las actuales y futuras generaciones constituye una necesidad vital. En concordancia con esto, el gobierno revolucionario ha posibilitado que la educación física y el deporte desempeñen, cada vez más, el papel que les corresponde como factor esencial en el desarrollo de la personalidad socialista de los escolares, la práctica masiva del juego ciencia crea las bases para que se convierta en parte indisoluble de la cultura del pueblo.

Resulta de gran importancia impartir el ajedrez desde edades tempranas pues incrementa la concentración, la abstracción, los niveles de razonamiento lógico;

propicia una actitud para la constancia y el esfuerzo del estudiante lo que contribuye de manera directa al logro de un pensamiento lógico, flexible, reflexivo que es lo que se persigue lograr en los egresados de la enseñanza primaria.

Según el ruso Nicolai Kroglus el ajedrez contribuye al desarrollo de la esfera intelectual 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.

El desarrollo de todas esas condiciones y cualidades del pensamiento van a la par de un incremento de la inteligencia del alumno, de lo que se deduce que al introducir la enseñanza del ajedrez se apoya el interés de fomentar el estudio, eventos competitivos, además del disfrute que ocasiona.

El autor de esta investigación asume lo anteriormente planteado dado que la disminución de la distracción en muchos niños y adolescentes coincide con el inicio de su afición por este deporte, también se puede mencionar su gran influencia en el desarrollo de la percepción visual cuando durante el juego se estimula la observación del tablero y de la posición de cada pieza, pero indudablemente, alcanza su mayor y más interesante influencia en el pensamiento, en la búsqueda y descubrimiento de lo nuevo; la necesidad de esto surge cuando en la práctica, ante la persona aparece un nuevo problema, nuevas circunstancias y condiciones de actividad.

Con la implementación del nuevo modelo de escuela primaria donde prima la calidad del proceso docente-educativo, el entretenimiento pasó a ser, de un medio de disfrute y aprovechamiento útil del tiempo libre, a un aspecto importante en las escuelas.

El ajedrez es la ciencia de la vida. Es el deporte que por excelencia permite desarrollar, perfeccionar y activar en su desempeño más sublime la inteligencia, la capacidad de análisis y la toma de decisiones. Al aprender a

jugar ajedrez, aprendemos también a vivir, a enfrentar obstáculos y vencerlos, a calcular nuestras fuerzas, energías y tiempo ante todo adversario o adversidad, y elegir la mejor opción.

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 implicando procesos fundamentales de análisis- síntesis, comparación y generalización.

En cuanto a la importancia del juego de los trebejos desde el punto de vista educativo abundan los testimonios de grandes jugadores que reconocen 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 si reconoce sus defectos y errores".

En la bibliografía ajedrecística encontramos también numerosas referencias a los beneficios de la práctica de este juego para el desarrollo de la personalidad del individuo.

José Raúl Capablanca expresó 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.

En la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos la participación en juegos de ajedrez en los niños y niñas de 9 y 10 años es insuficiente pues no cuentan con la motivación necesaria que los lleve a practicar de forma espontánea y sistemática este juego. Por otra parte la cantidad de juegos y tableros con que dispone el centro es insuficiente en relación con las necesidades y cantidad de niños. Además no se divulga o se hace comprender a padres y alumnos los beneficios que reporta el aprendizaje y práctica del ajedrez. Las competencias constituyen un importante medio de estimulación de los alumnos hacia la práctica del ajedrez posibilitando demostrar cuanto han aprendido. Las competencias calendariadas por el municipio son insuficientes. Nuestro consejo

popular no cuenta con una academia de ajedrez que incentive y enseñe desde edades tempranas este juego.

La práctica del ajedrez resulta muy importante pues son muchas los logros que alcanzará el niño en cuanto al aspecto cognitivo y personal con una práctica estable y continua de este juego. Un aspecto en el cual coinciden muchos estudiosos del tema es la importancia del juego en la educación del sentido crítico consigo mismo siendo un deporte sumamente individual, el resultado de la partida depende exclusivamente del jugador. La práctica del juego trae consigo innumerables aportes al niño desde el punto de vista psicológico, espiritual y moral, pues ha quedado demostrado que desarrolla procesos cognitivos como son la concentración, la memoria y el pensamiento lógico, que desarrolla valores en el individuo como por ejemplo, la honestidad, la voluntad, la perseverancia, la responsabilidad, y resulta un medio idóneo para la ocupación del tiempo libre de manera sana y productiva.

Yuri Arverbaj plantea que en este juego la derrota no puede achacarse a nada o a nadie, sino a uno mismo, ayudando al niño 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. Esta época y esta sociedad tiene hoy más que nunca la necesidad de hombres capaces de formar un nuevo mundo y por esto la importancia del ajedrez, para formar hombres con mejores cualidades y mayores posibilidades.

Muchas cualidades valiosas de la mente pueden ser adquiridas y fortalecidas con la práctica del ajedrez, por eso se entiende que mucho haríamos a favor de los niños si incentiváramos mas decididamente el estudio y práctica de este juego en nuestras escuelas.

Por esto resulta pertinente el desarrollo y aplicación de diferentes juegos didácticos que resulten interesantes y divertidos para los niños aumentando su motivación hacia este juego y que a su vez permitan su aprendizaje. De aquí nuestro **problema de investigación:**

¿Cómo lograr la práctica del ajedrez en los niños y niñas de 9 y 10 años de la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos?

**Objeto:**

El proceso de la Enseñanza y Aprendizaje del ajedrez.

**Campo:**

Juegos didácticos del ajedrez como vía para la práctica sistemática en los niños y niñas de 9 a 10 años.

**Objetivo General**

Elaborar una propuesta de juegos didácticos que permita la práctica sistemática del ajedrez en los niños y niñas de 9 y 10 años, en la escuela Ignacio Pérez Ríos.

**Tareas Científicas:**

- Revisión de la literatura sobre los fundamentos del aprendizaje del ajedrez y conceptos relacionados con el problema de la investigación.
- Determinación de las particularidades psicológicas de los escolares.
- Estructurar una propuesta de juegos didácticos para el aprendizaje del ajedrez en la primaria Ignacio Pérez Ríos de Cartagena.

**Idea a defender:**

La propuesta de juegos didácticos permitirá una práctica del ajedrez encaminada al desarrollo de los procesos cognitivos de los niños y niñas de 9 a 10 años.

**Aporte:** El desarrollo de esta investigación resulta de gran importancia dado que los juegos didácticos propuestos constituirán una herramienta para la enseñanza y práctica del ajedrez en las edades referidas, aumentando su motivación hacia el juego y desarrollo de sus procesos cognitivos.

Para alcanzar el objetivo planteado se emplearon métodos de diferentes y niveles:

### **Métodos.**

#### Nivel teórico.

- Análisis – síntesis: para decomponer el proceso estudiado en sus principales elementos y después integrar esos elementos y determinar sus características.

#### Nivel empírico- experimental

- La Entrevista: Se realizará a los niños y niñas pertenecientes al 5to C para conocer el nivel de interés de los mismos por el ajedrez.
- Observación: Se observaron clases, así como el desempeño espontáneo de los niños en cuanto a la práctica del ajedrez para constatar el nivel de motivación de los mismos hacia este juego.
- Consulta a especialistas: Con el objetivo de evaluar la pertinencia del sistema propuesto, en cuanto a eficiencia, pertinencia y efectividad del mismo

#### Nivel matemático.

Para cuantificar y procesar los resultados obtenidos. Esto posibilitó una interpretación más objetiva de los mismos. Se aplicó el análisis porcentual, validar la puesta en práctica de la propuesta elaborada y la gráfica de barras para constatar los resultados obtenidos con la propuesta

Población: Estuvo conformada por el 5to grado perteneciente a la ENU Ignacio Pérez Ríos del Consejo Popular Cartagena.

Localidad perteneciente al municipio de Rodas, situado en una gran extensión de terreno llano, se halla limitado por los barrios de Soledad, Santiago de

Cartagena al norte, Turquino al oeste, Congojas, Ciego Montero al sur y el municipio de Santa Isabel de las Lajas al este. El actual territorio de Cartagena se encuentra ubicado al este del municipio de Rodas, a 17 Km. de la cabecera municipal y a 40 Km. de la ciudad de Cienfuegos, limita al norte con la autopista nacional, al sur con el municipio de Palmira, al este con el municipio de Santa Isabel de las Lajas y al oeste con el Consejo Popular de Turquino.

Por el año 1903 en este territorio existían escuelas pequeñas con pocas aulas que se nombraban: “Subdistrito # 18” donde su director era Eduardo Rodríguez; “Escuela # 24” para varones ubicada en la calle Mariano Pino. La “Escuela #25” para niñas situada en la misma calle con las profesoras. Entre las tareas más hermosas que acometió la revolución triunfante estaba la educación del pueblo y la creación de centros escolares. La campaña de alfabetización, que tenía la ambiciosa meta de eliminar el analfabetismo en un solo año.

Se construyó el centro escolar para la instrucción primaria “Ignacio Pérez Ríos”, en un área de 140 cordeles de extensión y en aquella época esa propiedad estaba sembrada de naranjas y había un hermoso palmar, donado por su propietario llamado Pedro Ramírez Capote, el cual voluntariamente lo cedió para que construyeran el mismo. Al ser entregado este terreno se comenzó el desmonte del mismo y la preparación para los trabajos de construcción que comenzaron en el año 1959 y terminaron en 1960 con la inauguración de este hermoso y confortable centro.

En este centro se protege su entorno, la belleza y su limpieza, se caracteriza por la calidad en la educación, cuenta con 49 maestros, de ellos 5 son master para una matrícula de 414 alumnos.

Desarrollar cualquier tipo de encuentros deportivos antes del triunfo de la Revolución en este consejo popular era una verdadera proeza por los obstáculos que tenían que enfrentar tanto los jugadores como los aficionados. Ya a partir de 1959 la práctica del deporte adquirió un renovado auge, se construyó un estadio de béisbol con todas las normas técnicas, una cancha de voleibol, se ha incluido la enseñanza del ajedrez en los estudios primarios, se han creado las condiciones para el desarrollo del tenis de mesa, el boxeo, asesorado por magníficos profesores de educación física, que han prestado colaboración en Venezuela.

Muestra: Se tomó una muestra intencional de 20 alumnos pertenecientes al grupo 5to C de la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos, de ellos 12 son varones y 8 hembras, 16 son blancos y 4 mestizos. Es un grupo saludable, presenta 9 hijos de padres divorciados, pero todos son atendidos por la familia. Estos niños son cariñosos, responsables, respetuosos, cumplidores de los deberes escolares y pequeños exploradores. Las relaciones hogar escuela son buenas puesto que los padres visitan con frecuencia el centro preocupándose por el desarrollo intelectual de sus hijos. En sentido general no muestran dificultades significativas en las demás asignaturas que reciben. Sin embargo no muestran particular interés por las actividades deportivas y en especial por el ajedrez.

# *Capítulo 1*

## **Capítulo 1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL:**

### **1- Ajedrez. Orígenes y características del juego.**

Los ancestros del ajedrez probablemente se remontan hasta 40 siglos antes de nuestra era, dada la base escrita pictórica y escultórica, que ha servido para definir las distintas posiciones de los investigadores sobre el tema, si bien la información más divulgada durante los últimos tres siglos, sostiene que el ajedrez se inventó en Asia Central, hacia la región noroeste de la India. Es en el último período de la Edad Media, cuando el ajedrez recibe su denominación actual, el proceso de difusión del juego ocurre entre los siglos VI Y IX cuando llega a Europa con la invasión de los moros por la península ibérica, Italia y Grecia. En España el juego cobró gran desarrollo por el apoyo oficial y como consecuencia de la asimilación cultural entre los musulmanes y los católicos locales en esta etapa se publica el Libro de ajedrez, dados y tablas, en el año 1232, durante el reinado del Rey Alfonso X, El Sabio, quien fuera su autor.

El ajedrez más que un deporte es una herramienta básica para enfrentar desafíos que la realidad impone a la inteligencia de cada individuo. El ajedrez nos ofrece un juego, su historia milenaria, su tradición y cultura y con ella sembrar la aspiración de que la virtud sea un hecho de cada momento. El ajedrez, juego de historia milenaria, le permite al hombre aprender a pensar, a razonar, a reflexionar sobre la información que recibe para interpretar la realidad, a transformar la abstracción alcanzada en un nuevo orden, por la aplicación de un recurso que iluminará en la concentración de nuevo significado.

El ajedrez abre se escenario al público más heterogéneo. El ajedrez es una opción dentro de una cultura propia, su ejecución entera pero la capacidad del hombre y para ello se requiere afinar todos las cuerdas de su ser, requiere igual que la vida armónica del espíritu con los casos para poder enfrentar lo difícil, criticar lo dado, desterrar la autosuficiencia, admitir errores y eliminar todo intrínsecamente, si esto puede ser intercambiado con una lectura sencilla que nos lleve a la reflexión y al deseo de profundizar, entonces se habrá logrado al objetivo de ajedrez. Variante para la vida y podemos ser mejores (Msc. Nery Maceira Moya. Maestra Nacional Cuba).

Sobre el tema Ruy López de Segura publicó en su obra libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez la necesidad de ejercitar la mente en las edades avanzadas.

Geochino Greco. En su más importante obra teórica. Tratado de Robellissimo publicada en Roma en el año 1615, fue el libro más leído del siglo XVIII, abordó la importancia del ajedrez para la mente y el desarrollo individual del hombre.

José Raúl Capa Blanca en su estudio: Planteó, el ajedrez y la capacidad de motivarse así mismo, el motor impulsor de la personalidad la constituye la motivación si uno es capaz de determinar que genera y orientarse por los objetivos que consecuentemente se ha trazado. Se puede decir que se actúa con una verdadera madurez psicológica. Tiene la virtud de permitir la reflexión y no solo de lo que asegura en el tablero sino de modo muy importante de lo que ocurre en nosotros.

Motivarnos a nosotros mismos es una tarea ya sea de ajedrecistas o constructores o médico de todo ser humano nos permite ser el director de nuestros sentimientos e intenciones. Las cosas que vemos, sentimos, pensamos, son informaciones que podemos manipular y utilizar, Motivarnos a nosotros mismos es lograr el orden dentro del campo de la conciencia individual, con ello ser más eficientes y productivos y ayudar al amigo, a nuestra familia, motivarnos para lograr la transformación necesaria en una posición de ajedrez puede ser un buen modelo y una estrategia en la vida.

Las funciones de un cerebro deben ser estimuladas, pues órgano que no se utiliza se atrofia, nos apoyaría para plantear el tema de la memoria.

Tal es así que el sistema inmunológico es la memoria de su campo. La memoria alerta e influye en nuestra manera de actuar, de pensar, de sentir. La memoria nos puede ayudar a encontrar nuestro camino en tiempos difíciles, entonces, una buena técnica para mejorar la memoria, un problema de ajedrez es una imagen que puede alimentarla.

Son tantas las posibles jugadas en el ajedrez, son tan diversas las combinaciones que se producen en una posición entre sus componentes, que

su conocimiento y práctica nos revela, desde su simplicidad, complejas interrelaciones que también encontramos en el mundo en que vivimos, donde tanto en lo biológico, lo social, lo psicológico, lo filosófico y lo político - a la vez que entre todos estos aspectos entre sí - existe una interdependencia perenne. Como juego de opciones y variantes, donde se entrelazan en la toma de las decisiones, las estrategias y tácticas para actuar de manera muy similar a lo que sucede en la propia vida personal y social, el ajedrez nos muestra cómo a diario se nos escapan oportunidades porque sencillamente somos incapaces de verlas, pues no hemos sido entrenados para ello.

El juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades: a explotar las primeras y a suprimir las segundas, emprendiendo así la senda del perfeccionamiento constante e integral.

En la escuela el ajedrez resulta un instrumento incomparable para trabajar en lo que los maestros llaman “aprender a aprender”, desarrollando aptitudes y talento para el autoaprendizaje a partir del desarrollo de las siguientes habilidades:

- Control de la atención y la concentración (autodisciplina).
- Aplicación de un razonamiento lógico en combinación con la intuición y la imaginación.
- Discriminar la información seleccionando lo esencial y necesario para la solución de un problema.
- Organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de los problemas (metacognición).
- Toma de decisiones en situaciones complejas y variables.

En síntesis, el ajedrez promueve excelentemente 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.

### **1.1- Apuntes Históricos Del Ajedrez En Cuba.**

Los primeros datos históricos conocidos acerca del origen del ajedrez en Cuba son de principios del siglo XVI y se encuentran en la obra "Bayamo y sus cosas", de Antonio Ruiz Valdespino (Antenor), editada en Barcelona, España, en 1835.

El juego de ajedrez es uno de los juegos más antiguos practicado en nuestro país. En la época colonial tuvo gran auge entre las clases ricas. España era entonces potencia mundial, y fue el primer país que tuvo escuela propia, formada por los mejores ajedrecistas, como: Lucena (1499), Diamano (1512) y Raúl López, (1570-1575) de quien viene la famosa apertura tan utilizada en el Ajedrez actual.

En la época colonial existían fuertes contrincantes, como por ejemplo: "el clérigo Don Francisco guerrero (1531), Don Francisco de Parada (1551), los profesores del convento de Santo Domingo (1782), así como Don Ramón Buduen, escribano de Bayamo, quien lo practicada con el presbítero Don José Mariano Ante y Pavón, y el capitán Don Luis de Estrada, cuyo contendiente era Don Francisco Estaban de Tamayo".

En 1826 y 1868 jugaron ajedrez en la sociedad "la Filarmónica" los patriotas Perucho Figueredo, Francisco Maceo Osorio, Francisco Vicente Aguilera, Fernando Figueredo, Don Juan de José Fornaris y Fontaine, José M, Céspedes, Tristán de Jesús Medina y Carlos Manuel de Céspedes, el padre de la patria , a quien muchos también llamaron el padre del ajedrez en Cuba ya que dedicaba gran parte de su tiempo al juego ciencia y publicó en el periódico "El Redactor" de Santiago. De Cuba, a partir del 4 de octubre de 1855 la traducción al español de las leyes del juego de ajedrez, escritas por el famoso ajedrecista francés Luís Charles Maché de la Bourdonnais.

Esta dedicación de Céspedes, es un signo fehaciente del interés que había despertado el juego-ciencia en la sociedad colonial.

En distintas obras bibliográficas sobre Carlos Manuel de Céspedes aparece que su última partida de ajedrez fue celebrada el 27 de febrero de 1874, pocas horas antes de morir, defendiéndose de los españoles que lo habían descubierto.

Antes del triunfo de la Revolución, Cuba era pocas veces escenario de grandes torneos internacionales. A pesar de su excelente situación geográfica, clima benigno y renombre que en el orden mundial había disfrutado gracias a José Raúl Capablanca, solo en contadas ocasiones. Cuba había logrado centralizar la atención ajedrecística del orbe mediante eventos internacionales.

A fines del siglo pasado, La Habana adquirió importancia internacional con la presentación de nombrados jugadores en encuentros muy en boga durante aquellos tiempos. Se realizaron dos encuentros, en uno de los cuales Wilhelm Steinitz defendió su título de campeón mundial frente al ruso Mijail Chigorin. Además, celebraron encuentros en la capital cubana destacados ajedrecistas como: Joseph H Blackburne, capitán Mackenzie, Isidoro Gunsberg, Harry N Pillsbury, entre otros.

También a inicios del siglo XX vinieron entre otros, Frank J. Marshall, Boris Kostic, David Janowski hasta culminar en la discusión del campeonato entre Capablanca y Emanuel Lasker, que finalizó con la victoria del cubano.

## **2-La motivación y el juego:**

El tema de la motivación humana ha sido interés de muchos estudiosos desde tiempos muy antiguos, por cuanto conocer al hombre, cómo piensa, cuales son sus necesidades, por qué actúa de determinada manera, por qué prefiere o no ciertos objetos, como y hacia donde se proyecta ha resultado ser centro de atención desde los inicios de la investigación psicológica (Barrera, A., 2003, p2).

Diversos enfoques han intentado explicar la motivación desde posiciones diferentes, aportando en cada caso elementos, que a la luz del enfoque Histórico cultural promulgado por L. S. Vigotsky permitieron investigar lo mismo teniendo en cuenta una concepción más integral de la conducta motivada como expresión de la personalidad, portador de necesidades y motivos.

Los trabajos de psicólogos marxistas (Bozhovich, L. I., 1976, Rubinstein, S. L., 1969, González, F., 1988, Arias, G., 1988, Domínguez, L., 1982 y otros) avalan la necesidad de estudiar la motivación en la unidad de lo afectivo y lo

cognitivo, como característica distintiva de su función reguladora, puntualizándose en relación con ella, el papel de la jerarquía motivacional de cada sujeto en la regulación de la conducta motivada. Las anteriores reflexiones tienen gran valor no solo para la labor de los psicólogos, sino también para los pedagogos, para quienes resultan de interés básico aspectos esenciales como la motivación por el aprendizaje, la educación y el desarrollo de la voluntad, de las emociones y del carácter en sus educando. Ante la alta responsabilidad de los maestros de formar integralmente la personalidad de sus educando, estos han de conocer integralmente a sus estudiantes mediante la realización del diagnóstico individual, profundo y minucioso, el que requiere “como componente central al decir de D: González el estudio de la motivación del individuo”. González, D., 1995 p 9).

En el ambiente pedagógico específicamente una dimensión especial “la motivación hacia el estudio”, la cual debe fomentar y desarrollar todo docente, cuestión posible sólo de alcanzarse si conocen de antemano por parte del maestro, las características individuales de sus alumnos. Ellos presuponen “ La necesidad de que el maestro domine profundamente las características de cada estudiante, como condición esencial para que se diseñe una estrategia que tenga como punto de partida las reales posibilidades de cada uno, y se logre entonces la transformación pedagógica social que nos hemos propuesto”(Gómez, L I., 2001, p2 )

En la actividad de motivos de estudio, la actuación de la enseñanza resulta vital; es importante, por ejemplo sugiere Danilov (1985), la riqueza del contenido de la actividad, la claridad con que se presentan las tareas, lo interesante, lo curioso, lo reflexivo que impliquen; aunque alega que lo primordial en el maestro es crear en los alumnos la necesidad de adquirir, profundizar y ampliar sus conocimientos, sin menospreciar la voluntad de los alumnos, elemento importante que toma en consideración de la teoría de K. A, Vshinki, de quien asume que: “el estudio basado sólo en el interés no permite fortalecer el autodominio, la voluntad de los alumnos, pues no todo en el estudio resulta interesante y cosas deben aprenderse a la fuerza de voluntad”. (Danilov, M. A, 1985, p31). El deseo de estudiar y la sed de aprender, opina G. I. Shúkina (1935) permite conocer nuevos problemas cognoscitivos, destacando el papel determinante de la clase en el desarrollo de los intereses cognoscitivos, los

cuales varían en dependencia de cada sujeto y alega que la fuente principal de motivaciones por el estudio está en la propia actividad de estudio. Los motivos de aprendizaje, según Baranov, S. V; determinan en un alto grado de dirección de la personalidad del escolar (motivos positivos, neutros y negativos), Considerando que: “la actividad de estudio es la base para la formación de intereses cognoscitivos y motivos positivos de estudios” (Baranov, S. V; 1989, p 83). Este autor es del criterio de que la calidad de la motivación hacia el estudio radica en la combinación entre motivos intrínsecos y extrínsecos en su unidad estructural y funcional, denotando ello la complejidad del proceso motivacional.

Entre las necesidades y motivos de estudio distinguen las sociales e individuales, y según el nivel de regulación de estos en la actividad de estudio- refiere que puede ser reactivas, adaptativa y autónoma. Asegura el autor que es de gran significación para la motivación hacia el estudio el rol del maestro y el uso de diferentes métodos, todo ello en dependencia del desarrollo ontogenético de la personalidad. “El medio fundamental para lograr esto último es vincular la escuela a la vida, a la práctica social, a la realidad del mundo y a los problemas que por doquier impulsan el hombre a conocer”. (González, D; 1987, p 172). El profesor que se vincula a la problemática social, que contribuye mediante sus investigaciones a la solución de los problemas, motivos e intereses a sus estudiantes, establece las necesarias relaciones entre lo afectivo y el proceso cognoscitivo que desarrolla, instruye y por fin educa. Por el contrario, aquel que enseña de modo metafísico y escolástico alejado de la ciencia, no motiva, no instruye y mucho menos educa sus discípulos. La motivación no es un proceso aislado en la personalidad, sino que se da en unidad con otros procesos que la calzan y enriquecen y en estrecha relación con la actividad externa. “ La motivación es un conjunto de proceso psíquico interno ( que implican la actividad nerviosa superior y reflejan la realidad subjetiva a través de las condiciones internas de la personalidad) que conteniendo el papel activo y relativamente autónomo de la personalidad y en su constante transformación y determinación recíproca con la acción externa, sus objetos y estímulos van dirigidos a satisfacer las necesidades del hombre y en consecuencia , regular la dirección e intensidad o activación del comportamiento manifestándose como actividad motivada” ( González, D ;

1995, p 2).

La motivación puede considerarse como un requisito, una condición previa del aprendizaje. (Pozo 1998). Un elemento importante para contribuir al desarrollo de la motivación lo constituye la introducción de juegos que resulten interesantes y divertidos para el niño. En la primera fase de interés cognoscitivo el niño se contenta únicamente con la diversión, de ahí la importancia de utilizar juegos para concretar la atención hacia la actividad requerida. El primer propósito que se persigue con la introducción de juegos es que se acabe con el aburrimiento y que también contribuya a la creación de un ambiente afectivo emocional adecuado. Aquello que se aprende en un contexto feliz cobra un sentido especial y ese aprendizaje vivencial y con sentido contribuirá a la mejor fijación de la imagen y el conocimiento en la memoria. Los juegos en su conjunto ocupan un lugar fundamental dentro de la educación. Por su configuración conciente y adecuada contribuyen a la educación de una juventud culta, físicamente sana y vigorosa. Su gran valor biológico y pedagógico ha convertido los juegos en un medio indispensable para la formación de la personalidad. Los juegos son apropiados para atraer, entusiasmar y ganar a los niños para su participación activa en determinada actividad. A causa de la diversidad de formas amenas y variadas, los juegos crean en los niños alegría y alborozo. Por regla general se consideran los juegos como un medio apropiado para la configuración alegre de las clases o para amenizar una hora de entretenimiento.

### **3-Didáctica de los juegos:**

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.

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.

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 algo simple, de poco valor, si nos proponemos que el aprendizaje de los alumnos sea significativo, debemos recurrir e incluir en nuestro 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.

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 problemáticas 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.

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.

Los juegos didácticos constituyen un método que dinamiza la actividad de los alumnos en muchas 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.

Para la aplicación de los juegos didácticos es necesario tener en cuenta los requisitos siguientes:

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.

### **3.1- Características de los juegos con fines didácticos.**

- ☐ 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.).
- ☐ Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y la personalidad del educando.
- ☐ Están reglamentado.

- 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 se nos 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.

Los juegos didácticos son un medio eficaz par 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, sin embargo, 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.

### **3.2-Tratamiento metodológico sobre el empleo de los juegos didácticos en el proceso docente.**

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 los 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.

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 tenemos los métodos activos y entre ellos los juegos didácticos.

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.

#### **4. La iniciación de los niños y niñas en el ajedrez.**

Venguer plantea que la atracción por el juego de combinación es en el niño totalmente natural. Por lo que se hace notoria la inclinación de éstos por los procedimientos concretos de ataque y defensa.

Al decir de José Raúl Capablanca “Una buena edad para comenzar a jugar ajedrez es entre los 7 y los 8 años”.

El autor de esta tesis expresa que el niño se halla preparado para la asimilación sistemática de un material concreto en relación con el juego ciencia.

Robert Fischer, campeón mundial de 1972 a 1975, comenzó a estudiar el ajedrez a la edad de siete años y lo hacía una vez por semana. Un año después fue que empezó a frecuentar dos veces por semana un club de ajedrez.

La temprana familiarización con el ajedrez no fue impedimento para que Paul Morphy, José R. Capablanca, Alexander Alekhine, Paul Keres, Vasili Smyslov, Anatoli Karpov y Garry Kasparov llegaran a ser ajedrecistas de un amplio diapason creador.

Veamos dos opiniones de Ricardo Reti citado por Krogus 1983, sobre dos grandes jugadores: Capablanca, que comenzó temprano en el ajedrez (a los 4 años de edad) y Rubinstein, que comenzó tarde el contacto con el ajedrez (a los 17 años de edad) sobre Capablanca expreso: “Desde la primera mirada salta a la vista en su estilo de juego su inmensa seguridad, su casi completa

ausencia de omisiones o errores en la evaluación de una posición. Esto está relacionado, sin dudas, con el hecho de que aprendió a jugar al ajedrez en la más temprana infancia: el ajedrez se convirtió en su lengua materna. Las posiciones sencillas, para las cuales orientarse los ajedrecistas que lo aprenden sólo en la edad juvenil necesitan de un cierto tiempo, para él era algo que comprendía ya de por sí solo”.

Y de Rubinstein dijo: “...éste de vez en cuando, cometía y sigue cometiendo gruesos errores... haciendo recordar con ello al orador que no habla en su lengua materna, sino en otra, aprendida en edad madura.... Las reglas de la técnica para el ajedrez son las mismas que las reglas gramaticales para el lenguaje. Pero el que habla en su idioma nativo no tiene necesidad de memorizar gramática: se la reemplaza el sentido del sonido, tesoro de la experiencia subconsciente.

Podemos deducir que la iniciación relativamente temprana de la actividad ajedrecística (antes de los 10 años) influye positivamente sobre la formación y el desarrollo de la maestría técnica y de la intuición del ajedrecista.

### **5- Caracterización general de la edad (9 y 10 años).**

En el aspecto anatómofisiológico se ha producido el primer cambio de forma o primer estirón. El escolar se diferencia del niño preescolar en que su cabeza es más pequeña en relación con el cuerpo, las piernas se alargan y ya no parecen más cortas que el tronco. Los depósitos de grasa van desapareciendo y la talla aumenta.

Se inicia un proceso de maduración del sistema nervioso central que le permite coordinar y dominar mejor sus movimientos, en especial los finos y precisos que exige la escritura, así como fijar su atención en un objeto por más tiempo y concentrarse con mayor tenacidad y perseverancia en una actividad, aunque sea monótona.

En general los escolares tienen gran movilidad, necesitan moverse y son bastante inquietos. Esto debe tenerse en cuenta por los maestros, los que deben dar oportunidades al niño, no solo en los recreos sino durante las clases para que puedan satisfacer sus impulsos de movimiento y liberar las energías que les resulta difícil dominar.

En la medida que se produce la maduración los niños van adquiriendo la capacidad de dominar los movimientos de su cuerpo, los que se vuelven más equilibrados y armónicos.

Los escolares son ágiles y mantienen bien el equilibrio. El cuerpo va alcanzando poco a poco un mayor grado de simetría. A la vez que aumenta la estatura, aumenta la corpulencia, lo que les hace parecer más robustos que el niño menor.

En el aspecto psicológico la actitud que tiene el niño hacia el estudio es positiva. Está deseoso de aprender, de conocer el mundo, de saber leer y escribir. Le atrae la idea de ser un escolar, de vestir el uniforme y llevar su maleta con los libros, esto le hace sentir muy importante y mayor, aunque sabe que esta nueva posición exigirá de él deberes y responsabilidades que cumplir. Estas aspiraciones del escolar se satisfacen a través de la actividad de estudio y la comunicación con los maestros y demás escolares.

La actividad de estudio tiene como finalidad la apropiación por parte del niño de un sistema de conocimientos que constituyen los fundamentos de la ciencia, por lo que resulta una actividad socialmente importante que condiciona en lo fundamental el desarrollo de la personalidad en esta etapa. Esta actividad es dirigida por el maestro por lo que juega un importante papel en el desarrollo del escolar. Las relaciones entre el niño y el maestro están mediatizadas por la actividad de estudio ya que el maestro exige el cumplimiento de las tareas, la disciplina y el aprendizaje, y el niño debe responder positivamente a estas exigencias, lo que desarrolla la capacidad de subordinar su conducta a objetivos previamente planteados. A su vez la personalidad del maestro adquiere para el niño un significado especial ya que se convierte en el modelo moral que el niño desea imitar. En este sentido la influencia del maestro en esta etapa es superior a la de los padres y demás familiares, lo que constituye una gran responsabilidad para el educador, quien debe ser un ejemplo para sus educandos. Las cualidades de los maestros más apreciados por los alumnos son la cooperación con los escolares en sus trabajos, actitud no autoritaria, amabilidad y consideración para cada uno, paciencia, variedad de intereses, presencia y trato agradable, buen humor, sociable, honesto, interés por los problemas de sus alumnos, que los elogie y los estimule, una conducta uniforme y que sepa enseñar.

A través de la actividad de estudio y de la comunicación con el maestro se produce el desarrollo de diferentes aspectos del contenido de la personalidad del niño.

En el aspecto cognitivo se produce un desarrollo de la percepción, la memoria, la imaginación y el pensamiento.

La percepción se vuelve más detallada y analítica. Aumenta su aptitud para la abstracción, lo que favorece el aprendizaje de la lectura y la escritura. El niño se esfuerza por lograr una percepción dirigida hacia los aspectos esenciales que deben ser aprendidos.

La capacidad de rendimiento aumenta durante la etapa y hacia el final de la misma se produce un desplazamiento de una forma de memoria más mecánica que lógica a otra que es más lógica que mecánica.

Se desarrolla también la capacidad de dirigir de manera voluntaria, los procesos de fijación, retención y reproducción de la memoria hacia aquellos contenidos fundamentales que deben ser aprendidos en clases, lo que favorece la actividad de estudio del escolar y sus resultados.

La imaginación de los escolares tiende a ser reproductora y solo en casos aislados se evidencia un predominio de la imaginación creadora.

En los primeros momentos los conceptos que el niño forma son globales, difusos, tienen una connotación muy subjetiva y están muy ligados a sus vivencias afectivas y a sus experiencias prácticas.

En la medida que el estudio exige la explicación de los hechos y la relación entre ellos en el niño se va desarrollando la capacidad de reflexión, comienza a hacer generalizaciones y juicios abstractos, lo que hace posible el desarrollo del pensamiento abstracto. Vinculado al pensamiento también se produce un desarrollo intensivo del lenguaje del niño, en su forma oral y escrita. El vocabulario aumenta notablemente por la asimilación del sistema de conocimientos científicos, a la vez que adquiere el dominio de la estructura gramatical del idioma materno.

El estudio condiciona el surgimiento de motivos de carácter cognoscitivo, los que sirven de base al desarrollo de los intereses y determinan la actitud que el niño asume ante las tareas escolares. Esta actitud puede ser positiva o negativa en dependencia de cómo se relacionen estas tareas con las necesidades del niño.

El interés por el mundo que le rodea y el afán investigativo se observa en sus preferencias en el juego.

En cuanto a la literatura se manifiesta una predilección por los cuentos y narraciones. Les interesa el aspecto físico y las hazañas del héroe. El escolar tiende a identificarse y compenetrarse con el héroe y desea parecerse y ser como él. Estos héroes pueden convertirse en modelos de cómo quieren ser y comportarse, los que al igual que los maestros y padres forman los ideales del niño escolar.

Estos ideales son muy concretos y se centran en la persona y no en las cualidades que lo caracterizan.

Además de nuevos motivos e intereses la actividad de estudio favorece el desarrollo de los rasgos del carácter, como la firmeza, la perseverancia, la tenacidad, la laboriosidad, el colectivismo. También se desarrollan rasgos morales como la honestidad, la honradez, la sinceridad, la crítica y la autocrítica. El escolar aprende lo que debe y lo que no debe hacer, lo correcto y lo incorrecto en relación con su comportamiento en clases y en la sociedad.

Aunque la actividad de estudio tiene un lugar primordial en el desarrollo, el juego sigue siendo importante en esta edad, así como las actividades deportivas, culturales y recreativas.

El escolar comienza a darle importancia a la opinión y aceptación del grupo, lo que influye de modo significativo en el desarrollo de la autoconciencia y autovaloración. El escolar expresa una integración de lo cognitivo y lo afectivo al nivel de las unidades psicológicas primarias: necesidades, motivos, normas, valores, rasgos. Aún carece de recursos personológicos que le permitan enfrentar por sí mismos y de modo independiente las circunstancias de la vida. No obstante debe enfrentar situaciones y tomar algunas decisiones personales.

Lo alcanzado en este período sienta las bases para el posterior desarrollo de una personalidad madura, por lo que resulta de suma importancia el proporcionar a los escolares un desarrollo óptimo y sin complicaciones lo que propicie un desenvolvimiento futuro mejor.

Cada edad representa una etapa cualitativamente especial en la evolución psíquica, y se caracteriza por la multitud de variaciones que constituyen, en conjunto, la originalidad de la estructura de la personalidad del niño en la etapa dada de su desarrollo. Según L.S.Vygotsky consideraba la edad como una

época determinada, ciclo o grado de desarrollo, como un determinado período relativamente cerrado cuya importancia la determina su lugar en el ciclo general y en el cual las leyes generales de desarrollo encuentran cada vez una expresión cualitativamente original. En el paso de un grado a otro surgen nuevas formaciones que no existían en los anteriores períodos, la misma marcha del desarrollo se reestructura y varía.

Las particularidades de la edad las determina el conjunto de muchas condiciones. Esto constituye precisamente el sistema de exigencias que se plantean al niño en la etapa de su vida y la esencia de las relaciones con los que lo rodean, el tipo de conocimientos y la actividad que él va dominando y los modos de asimilación de dichos conocimientos.

Así la edad se caracteriza por las particularidades de las condiciones de vida y las exigencias que se plantean al niño en la etapa dada de su desarrollo por las particularidades de sus relaciones con los que lo rodean, por el nivel de desarrollo de la estructura psicológica de su personalidad, por el nivel de desarrollo de sus conocimientos y de su raciocinio, y por el conjunto de particularidades fisiológicas determinadas.

En la labor pedagógica es imprescindible tener en cuenta, junto con las particularidades de las edades de los niños, las peculiaridades individuales que pueden diferenciarse sustancialmente en los niños del mismo grupo de edad.

### **5.1-El desarrollo psíquico en la edad escolar.**

El rasgo más fundamental del período comprendido desde los siete a los diez años consiste en que en esta edad el preescolar se convierte en escolar. Es un período de transición en el que el niño reúne los rasgos de la infancia. Estas cualidades coexisten en su conducta y su conciencia en forma de combinaciones complejas y algunas veces contradictorias como todo estado de transición, dicha edad es rica en posibilidades ocultas del desarrollo que es importante ir captando y estimulando oportunamente. Las bases de muchas cualidades psíquicas de la se establecen y cultivan en la edad escolar menor.

Las relaciones mutuas de los procesos de excitación e inhibición varía. La inhibición (base de la contención, del autocontrol.) se hace más patente que en los preescolares, sin embargo, la propensión a la excitación es aún muy grande, de ahí la inquietud de los escolares menores. La disciplina consciente y

razonada, el carácter sistemático de las exigencias de los adultos, son condiciones externas imprescindibles para la formación en los niños de la realización normal entre los procesos de excitación e inhibición. Junto con eso, hacia los siete años de edad su balance general corresponde a las nuevas exigencias de disciplina, ahínco y autodomínio.

El comienzo de la edad escolar es el comienzo de una actividad particular de estudio que exige del niño no sólo un considerable esfuerzo intelectual, sino también gran resistencia física.

Cuando el niño comienza la vida escolar. Desde ese momento el juego pierde gradualmente el papel predominante en su vida, aunque continúa ocupando en ella un lugar importante. El estudio se convierte en la actividad principal del escolar menor, quien varía sustancialmente los móviles de su conducta y descubre nuevas fuentes de desarrollo para sus fuerzas cognoscitivas y morales.

## **5.2- Caracterización psicológica en los escolares.**

La comprensión del carácter socialmente condicionado del desarrollo psíquico del hombre no significa de ningún modo que el proceso de desarrollo se pueda reducir a una simple acumulación de conocimientos y hábitos, el tener en cuenta la naturaleza social del desarrollo psíquico del hombre permite comprender la complejidad y multilateralidad de dicho proceso.

Las particularidades de cada grado de desarrollo las determina el conjunto de muchas condiciones. Esto constituye precisamente el sistema de exigencias que se plantean al niño en la etapa de su vida y la esencia de las relaciones con los que lo rodean, el tipo de conocimientos, la actividad que él va dominando y los modos de asimilación de dichos conocimientos.

La complejidad de los conocimientos y de los medios para realizar la actividad constituye el aspecto principal y determinante del desarrollo de los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se han demostrado que, variando el contenido del proceso de enseñanza – aprendizaje, los conocimientos y formas de actividad que se transmiten al niño, se puede variar en esencia también el desarrollo del niño.

En una serie de investigaciones se ha demostrado que los niños de edad escolar menor, y a veces hasta preescolar, están en condiciones de asimilar el

contenido propiamente científico de la asignatura. La adquisición de los conocimientos científicos condiciona la reestructuración del desarrollo de su forma de razonar.

Es imprescindible que los niños vayan asimilando las nuevas operaciones en sus funciones específicas, esto es, en su relación con aquella actividad cuyo medio de realización es la operación dada. De este modo, en el proceso de la enseñanza, los niños asimilan determinados problemas y las formas de su resolución. La posibilidad de resolver un círculo más amplio de problemas depende del grado de generalización del conocimiento.

El contenido de la enseñanza determina el tipo general y la estructura del desarrollo intelectual del niño. A los alumnos es necesario enseñarles formas más elevadas por ejemplo, la habilidad de relacionar los conocimientos concretos y abstractos.

Cada ciclo se caracteriza por las particularidades de las condiciones de vida y las exigencias que se plantean al infante en la etapa dada de su desarrollo por las particularidades de sus relaciones con los que lo rodean, por el nivel de desarrollo de la estructura psicológica de su personalidad, por el nivel de desarrollo de sus conocimientos y de su raciocinio, y por el conjunto de particularidades fisiológicas determinadas.

En la labor pedagógica es imprescindible tener en cuenta, junto con las particularidades de las edades de los niños y niñas, las peculiaridades individuales que pueden diferenciarse sustancialmente en los de un mismo grupo de edad.

### **5.3-Desarrollo de las propiedades generales de la personalidad del niño.**

En el proceso de desarrollo no sólo tiene lugar una variación, una complicación de los conocimientos y las formas de actuar. El desarrollo psíquico del niño incluye cambios en su personalidad como un todo, esto es, el desarrollo de las propiedades generales de la personalidad. En el proceso de desarrollo hay variación de la actividad psíquica de los niños, se produce una acumulación y variación de los modos de actuar, se aprende a realizar cada vez más un mayor número de operaciones diferentes, varían los conocimientos y representaciones, se crean nuevos motivos e intereses. No obstante, resulta posible distinguir entre las variaciones las más generales y determinantes.

Estas variaciones son:

Desarrollo de la dirección de la personalidad:

- ♦ En unos niños es rectora la tendencia al estudio: Para ellos es importante estudiar bien, cumplir las exigencias del maestro, les preocupa mucho la nota, el resultado. A veces, tal tendencia adquiere un carácter algo formalista.
- ♦ En otros niños les distinguen la tendencia cognoscitiva: A ellos les gusta resolver problemas, obtener nuevos conocimientos. Para dichos niños no es tan importante la nota, como el valor cognoscitivo y "lo interesante" que les resulten las clases dadas.
- ♦ Para muchos niños lo más significativo son las relaciones mutuas con los que los rodean. El comportamiento de estos niños lo determina el logro de una determinada posición dentro de la colectividad, en las relaciones mutuas con los coetáneos y con los adultos.

Para los escolares menores a veces resultan muy importantes las formas habituales de conducta y relaciones a los que se habituaron anteriormente. La tendencia rectora de la personalidad determina muchos otros importantes aspectos del desarrollo psíquico de los niños. Por ejemplo, los niños en lo que predomina la tendencia cognoscitiva aspiran a obtener conocimientos acerca de los objetos y fenómenos de la realidad exterior, fijan en su conciencia el modo de obtener dichos conocimientos. Al mismo tiempo, en estos niños no se elaboran suficientemente las operaciones y los hábitos; no siempre están muy interesados en el resultado de la acción (especialmente cuando ello concierne a la realización de tareas prácticas.). A los niños con tendencia al estudio les distingue un minucioso trabajo de las tareas didácticas, operaciones, sin embargo, a veces tienen tendencia a actuar según un patrón, cosa que puede dificultar su capacidad de distinguir de forma independiente el modo general de resolver un nuevo problema. Los niños para los cuales son especialmente significativas las relaciones con las otras personas pueden realizar su tendencia de manera diferente.

La tendencia general va a determinar la vida escolar de los niños y las particularidades de la formación en ellos de las representaciones, conocimientos, modos de conducta. Así pues, el tener en cuenta la tendencia de la personalidad constituye la condición primera e imprescindible para poder

llevar a cabo con la mayor eficacia el proceso de enseñanza y educación de los escolares.

#### **5.4-Desarrollo de la estructura psicológica de la actividad.**

Toda actividad incluye en sí una serie de elementos, todos ellos juntos caracterizan la estructura de la actividad que está constituida por el motivo: para que se realice la actividad dada; objetivo: representación de que debe obtenerse como resultado de la realización de la actividad, las operaciones y procedimientos que son imprescindibles para la obtención del producto dado; el objeto: aquel material cuya transformación conduce al resultado necesario.

Por ejemplo: los escolares hacen adornos para el árbol de Navidad como para la chiquillería del jardín de infancia. El motivo de esa actividad puede ser diferente en cada niño. Unos la realizan para tener una atención con los pequeños, otros para cumplir las exigencias del adulto etc.

El objetivo y su relación con los motivos son determinantes en la actividad. En el desarrollo del niño la claridad del objetivo de la actividad se va formando gradualmente. Por ejemplo: los niños de tres años aún no pueden organizar sus acciones en concordancia con el objetivo trazado de antemano, pierden fácilmente el objetivo. En los niños es característico que sus acciones las determine en mucho el material, la situación material en la que actúan.

Los bajos niveles de desarrollo de la claridad del objetivo, de la organización, de la libertad de la acción son característicos de muchos niños al ingresar en la escuela, y ello dificulta extraordinariamente el éxito del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Hacia el final de la edad escolar menor, la mayoría de los alumnos ya saben establecer con libertad las relaciones entre el objetivo de la actividad y el motivo, al variar el sentido general de la realización de la actividad, los niños pueden variar el objetivo concreto, reestructurar sus acciones.

Unos niños, al realizar las tareas didácticas, se orientan tan sólo según los elementos de la tarea, sin relacionarlos entre sí, otros seleccionan los procedimientos según la comprensión de la tarea en total, sus relaciones con el resto del material didáctico etc. De este modo, en el proceso del desarrollo de la estructura psicológica de la actividad varían las particularidades, tanto de la

conducta general de los niños, como de la estructuración de la actividad propiamente de estudio.

### **5.5-Desarrollo de los mecanismos de la conciencia.**

En el proceso de desarrollo de la conciencia, en el niño tiene lugar una variación del contenido, estructura y mecanismo de reflejo ideal de la realidad. Esto también se manifiesta, en particular, en la variación de las características de su actividad mental. Por ejemplo, es característico del párvulo el reflejo preponderante de las situaciones íntegras y de las propiedades exteriores de los objetos, más tarde los niños empiezan a distinguir las funciones de los objetos, luego su estructura.

Estos diferentes niveles de desarrollo del razonamiento del niño se manifiestan en la realización de una tarea tal como la comparación de conceptos.

Cuanto más alto es el nivel de desarrollo de la conciencia y de raciocinio del niño, mayor riqueza de indicios y complejidad caracterizan a los conceptos que ellos utilizan y asimilan. Esto lo explica el hecho de que la conciencia no representa un simple reflejo mecánico de las propiedades externas de los objetos, en ella se realiza una elaboración, una ligazón de los diferentes contenidos distinguidos anteriormente por el niño. Por eso, uno de los importantes índices de desarrollo de la conciencia es la capacidad del niño para ligar, sintetizar, los diferentes indicios en un objeto único, íntegro.

Cada una de las líneas de desarrollo indicadas se caracteriza por particularidades específicas, y sólo todas juntas constituyen el proceso de variación de la personalidad que puede denominarse desarrollo psíquico.

### **5.6- El desarrollo de los procesos cognoscitivos en los niños y niñas se puede describir de la siguiente forma:**

#### **Desarrollo de la atención:**

Los niños llegan a la escuela cuando aún no tienen una atención encauzada. Ellos prestan su atención en lo fundamental, a lo que les parece directamente interesante, a lo que se distingue por lo llamativo y poco común (atención involuntaria). Las condiciones del trabajo escolar exigen del niño desde los primeros días la observación de objetos y la asimilación de conocimientos que,

en el momento dado, no le interesan en absoluto. Gradualmente el niño aprende a dirigir y a mantener de forma estable la atención en los objetos necesarios, y no simplemente en los atractivos. En los grados segundo y tercero muchos alumnos poseen atención voluntaria, concentrándola en cualquier material que explique el maestro o que se encuentre en libro. La voluntariedad de la atención, el saber dirigirla premeditadamente hacia tal o cual problema, es una importante adquisición de la edad escolar menor.

En los alumnos de los grados segundo y tercero, la atención es más estable que en los alumnos de primero al realizar acciones exteriores, más que las propiamente intelectuales. Esta particularidad es importante aprovecharla en las lecciones, alternando las clases intelectuales con la confección de esquemas gráficos, dibujos, maquetas, con la creación de aplicaciones. Al asistir a clases sencillas pero monótonas, los escolares menores se distraen más frecuentemente que al resolver tareas más complejas que requieren el empleo de diferentes técnicas y procedimientos de trabajo.

El desarrollo de la atención está ligado asimismo a la ampliación del volumen de atención, y al hecho de saber distinguirla entre los diferentes tipos de acciones. Por eso es útil plantear las tareas de estudio de tal modo que el niño, realizándolas, pueda y deba seguir el trabajo de los compañeros.

### **Desarrollo de la memoria:**

La vida escolar, desde el mismo principio, exige de los niños la retención voluntaria del material en la memoria. Primero los niños emplean los métodos más sencillos: la repetición reiterada del material con su división en partes, que, por regla general, no coinciden con las unidades de sentido. El autocontrol de los resultados de la retención en la memoria se produce sólo al nivel de reconocimiento.

El trabajo de redacción del plan detallado y del reducido ocupa un lugar preponderante en el segundo semestre del primer grado, cuando los niños ya saben leer y escribir. En los grados segundo y tercero este trabajo tiene su continuidad en el material de los abundantes textos aritméticos y gramaticales. Es imprescindible un trabajo especial para enseñar a los escolares menores los procedimientos de reproducción. Ante todo el maestro les enseña la posibilidad

de reproducir en alta voz o mentalmente las determinadas unidades de sentido material hasta que éste se asimila por entero.

La agrupación del material por el sentido, la confrontación de sus distintas partes, la redacción del plan, son cosas que los escolares menores van aprendiendo, del mismo modo que los procedimientos de retención voluntaria en la memoria, pero cuando los niños los van dominando, el papel psicológico de dichos procedimientos cambia considerablemente: se convierten en base de la memoria involuntaria desarrollada, memoria que desempeña importantes funciones en el proceso de asimilación de los conocimientos, tanto al final del proceso de enseñanza – aprendizaje primario como también en los años posteriores.

La correlación de la memoria involuntaria y la voluntaria en el proceso de su desarrollo dentro de la actividad de estudio es distinta. En el primer grado la efectividad de la retención involuntaria en la memoria es superior a la voluntaria, ya que los niños aún no dominan los particulares procedimientos de trabajo, elaboración consciente del material y del autocontrol.

A medida que se dominan los procedimientos de retención consciente en la memoria y de autocontrol, la memoria voluntaria en los alumnos de los grados segundo y tercero resulta en muchos casos más productiva que la involuntaria. Los alumnos empiezan a emplear ahora los procedimientos bien asimilados de trabajo lógico del material para penetrar en sus vínculos y relaciones sustanciales, para analizar detalladamente sus propiedades, esto es, para actividades en las que pasa a un segundo plano, pero los resultados de la retención de la memoria, a pesar de todo, sigue produciéndose, continúan siendo altos.

Del tercer a quinto grado, en los alumnos aumenta la efectividad de la retención en la memoria de los conocimientos expresados verbalmente con más rapidez que la efectividad de la memorización de los datos visuales, cosa que se explica por la formación intensiva en los niños de los procedimientos de retención consciente en la memoria. Estos procedimientos están vinculados al análisis de las relaciones sustanciales que se fijan en lo fundamental con la ayuda de las construcciones verbales. Junto con ello, tiene importante significación para los procesos de enseñanza – aprendizaje la retención en la memoria de las imágenes visuales. Por eso hay que basar los procedimientos

de retención voluntaria y espontánea sobre los dos tipos de material didáctico: verbal y visual.

### **Desarrollo de la imaginación:**

La actividad sistemática de estudio ayuda a desarrollar en los niños una capacidad psíquica tan importante como es la imaginación. La mayoría de los conocimientos que los manuales y el maestro comunican a los escolares menores tienen forma de descripciones verbales, cuadros y esquemas. Los escolares deben reconstruir cada vez la imagen de la realidad.

El desarrollo de dicha capacidad pasa por dos etapas principales. Primero las imágenes que se reconstruyen caracterizan sólo aproximadamente el objeto real, son pobres en detalles. Estas imágenes son estáticas por cuanto en ellas no están representadas las variaciones y las acciones de los objetos, y sus interrelaciones. Luego la construcción de tales imágenes requiere una descripción verbal o láminas. Ante todo aumenta considerablemente la cantidad de indicios y propiedades en las imágenes. Éstas adquieren suficiente plenitud y carácter concreto, lo que, en lo fundamental, tiene lugar debido a la reproducción en ellas de los elementos de las acciones e interrelaciones de los mismos objetos.

La imaginación reproductiva en la edad escolar menor se desarrolla en todas las clases escolares, en primer lugar, enseñando a los niños a determinar y representar los estados sobreentendidos de los objetos no indicados directamente en su descripción, pero lógicamente subsiguiente a ellos, en segundo lugar, a comprender la condicionalidad de ciertos objetos, sus propiedades y sus estados.

### **Desarrollo del pensamiento:**

En el desarrollo del pensamiento de los escolares se observan asimismo dos fases principales. En la primera fase su actividad mental aún recuerda en mucho el pensamiento del preescolar. El análisis del material didáctico se realiza aquí con preferencia en el plano visual en acción. Los niños se apoyan en los objetos reales o en sus representaciones directas, estos alumnos a menudo juzgan acerca de los objetos y situaciones de un modo sumamente unilateral, tomando algún indicio único exterior. Las conclusiones se apoyan en

premisas visuales dadas en la percepción. Éstas no se apoyan sobre la base de los argumentos lógicos sino sobre la correlación directa del juicio con los conocimientos que se perciben.

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

La actividad de la personalidad del niño como condición del desarrollo psíquico. Una de las tales 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.

Por consiguiente, 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.

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, también las condiciones pedagógicas que aseguran los diferentes aspectos del desarrollo psicológico son sustancialmente distintas.

# *Capítulo 2*

## **Capítulo 2: Propuesta de juegos didácticos.**

### **La etapa I: Fundamentación.**

La Propuesta de juegos didácticos se fundamenta desde la perspectiva epistemológico, científico, filosófico, sociológico, psicológico y pedagógico las cuales se articulan para sustentar la propuesta y ofrecer la firmeza que requiere cualquier tipo de innovación en el contexto educativo.

Desde el punto de vista EPISTEMOLÓGICO parte de la sistematización realizada, en la conformación del marco teórico conceptual, sobre autores nacionales y extranjeros relacionados con la teoría de la enseñanza del ajedrez y las concepciones actuales en la educación.

Desde el punto de vista CIENTÍFICO contiene en sí mismo un proyecto metodológico con visión clara acerca de los avances más notables en el ámbito de la ciencia y la tecnología del ajedrez como disciplina deportiva.

Desde el punto de vista FILOSÓFICO se sustentan en el aparato conceptual de la dialéctica materialista e histórica, pues considera la práctica social como punto de partida. Se concibe al hombre (atleta) como un ser de naturaleza social, que se desarrolla en un mundo social de relaciones con los demás. Ese intercambio se expresa en una relación hombre-sociedad históricamente determinada, en la que el contexto educativo tiene una significación particular.

Desde el punto de vista SOCIOLÓGICO, la propuesta de juegos didácticos dirigida a elevar el desarrollo ajedrecístico se ajusta al funcionamiento de los mecanismos de la sociedad, esencialmente los relacionados con el sistema educativo, y se encuentra en correspondencia con las aspiraciones de la nación cubana, formar un hombre multifacético y con gran cultura general integral.

Desde el punto de vista PSICOLÓGICO, la propuesta de juegos didácticos se basa en las relaciones entre las personas, en el papel de la comunicación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y se ajusta a las particularidades de los atletas comprendidos en las edades para las que fue concebido.

En tanto el punto de vista PEDAGÓGICO se sustentó en los principios y componentes de la pedagogía.

Los principios del proceso pedagógico que posibilitan una dirección efectiva son:

- El de la unidad del carácter científico del proceso pedagógico.
- El de la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador, en el proceso de la educación de la personalidad.
- El del carácter colectivo e individual de la educación y el respeto a la personalidad del educando.
- El de la unidad entre la actividad, la comunicación y la personalidad.

Estos principios pedagógicos, son asumidos pues el ajedrez posee múltiples potencialidades en el desarrollo del conocimiento y la educación.

Los componentes trabajados son: objetivo, contenido, métodos, medios y evaluación. El objetivo es el resultado que se aspira alcanzar mediante el contenido que recoge la propuesta de actividades que se sustenta en habilidades y conocimientos ajedrecísticos. En tanto el método garantiza, en su dinámica, la apropiación del contenido y el logro del objetivo, este es flexible, se adecua a las condiciones para alcanzar el objetivo. El medio, por su parte: actúa como soporte material del método, manifiesta el modo de expresarse, a través de objetos y materiales. Finalmente la evaluación: como componente esencial del proceso educativo, parte de la definición misma de los objetivos y concluye con la determinación del grado de eficiencia del proceso, dada por la medida en que se haya logrado los objetivos propuestos.

Para la creación de la propuesta, el autor partió de ineludibles cuestiones como:

La relación de la propuesta de juegos didácticos con la disciplina deportiva, y el desarrollo ajedrecístico de los niños.

Los juegos diseñados poseen características que favorecen su finalidad, entre las que se destacan:

- Las integran elementos que actúan como fundamentos.
- Constan de acciones que permiten que el trabajo sea más coherente y efectivo.
- Poseen un carácter dialéctico.
- Contemplan la posibilidad de sistematizar conocimientos.

## **La ETAPA II (DIAGNÓSTICO):**

Procedimiento científico universal para la determinación de las potencialidades y necesidades de los alumnos en la práctica de ajedrez, en el que se realizó la descripción de la muestra (20 niños) que pertenecen a la escuela Ignacio Pérez Ríos del Consejo Popular de Cartagena, con una edad comprendida entre los 9 y 10 años.

Este momento nos dio la posibilidad de corroborar la necesidad que existía de implementar una propuesta de juegos didácticos en los alumnos de 5to grado del nivel primario que contribuyera por un lado a consolidar los conocimientos ya adquiridos del ajedrez y por otro lado a aumentar la motivación y práctica espontánea de este juego. Esta información fue recogida a través de la aplicación de diferentes métodos:

- Observación inicial (Anexo 1) a los alumnos del grupo 5to C de la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos.
- Entrevista inicial a dichos alumnos (Anexo 2).
- Entrevista inicial (Anexo 3) a profesores de la asignatura y metodólogos deportivos.

### **Análisis de la aplicación de los instrumentos propuestos, para el diagnóstico.**

A partir de la observación (Anexo 1) realizada a los alumnos de 5to C se pudo comprobar que de los 20 niños observados, 2 participaban en clases de forma espontánea (10%), 4 se mostraban interesados en el juego (20%), ninguno mostraba motivación en los temas prácticos y teóricos, 2 alumnos practicaban de forma espontánea el ajedrez (10%) y también 2 participaban en competencias y simultáneas (10%).

A través de la entrevista (Anexo 2) realizada a los alumnos se pudo constatar que de los 20 alumnos entrevistados a 3 les gusta practicar el ajedrez (15%), 8 poseen los conocimientos básicos (40%), 2 lo consideran un deporte divertido (10%), 2 lo practican fuera del horario de clases (10%), 5 explicaron correctamente que es el ajedrez (25%) y por último 2 conocen la importancia del ajedrez (10%).

De la aplicación de la entrevista inicial (Anexo 3) a especialistas, profesores de la asignatura metodologos deportivos se pudo constatar que:

El 100% plantea que considera factible y necesaria la propuesta de juegos didácticos pues se evidencia una insuficiente participación de los alumnos en el ajedrez.

El 100 % plantea que la propuesta resulta importante como un paso para el logro del desarrollo ajedrecístico del municipio.

El 100% plantea que se ha observado muy poca motivación e interés de los niños por este juego.

En sentido general se pudo observar que los niños no se mostraban interesados por el juego, no les producía satisfacción o placer el practicarlo, adquirirían de forma regular los conocimientos básicos pero no incluían el ajedrez dentro de los juegos que practicaban de forma espontánea y sistemática fuera del horario de clases. En la mayoría de los casos se mostraban dispersos y distráctiles en la clase, pues no se motivaban con la misma. La participación en competencias que se realizaban en el centro era casi nula, al igual que el interés del niño por aprender más de este juego.

Resulta evidente el insuficiente desarrollo ajedrecístico y la escasa motivación de los niños hacia el ajedrez en las edades de 9 y 10 años, lo que reafirma la necesidad de potenciarlas con juegos didácticos, que pueden servir como instrumento a través de la implementación de esta propuesta para mejorar estas deficiencias.

### **ETAPA III (DISEÑO Y PRESENTACIÓN):**

Esta etapa de diseño y presentación se describe en dos fases.

1<sup>RA</sup> Fase. Características generales de la propuesta juegos didácticos

Se diseña la propuesta de juegos didácticos, a partir de los fundamentos teóricos y la determinación de las etapas de intervención con el objetivo de elevar el desarrollo ajedrecístico y el nivel de motivación de los niños y niñas, entre los 9 y 10 años de edad.

Propuesta de juegos didácticos aplicados

Estos juegos fueron aplicados atendiendo al paso metodológico que se iba impartiendo. El propósito fundamental de su aplicación radicó en hacer más amena la práctica del ajedrez.

A continuación se expone la caracterización para cada uno de los juegos aplicados:

Juego # 1

Objetivo: Conocer la historia del ajedrez y las principales figuras del cubanas.

Materiales: Cuadros de madera.

Descripción: Se colocan los 64 cuadros de forma dispersa en una mesa. Cada cuadro es una pieza de dominó, donde habrá preguntas.

Desarrollo: Participan 4 jugadores, tomando 16 piezas cada uno y sale el que tenga el doble blanca, realizando una partida de dominó de forma tradicional. El jugador que esté en turno, conoce la respuesta de uno de sus cuadros y posteriormente juega.

Reglas:

1. Se tiene que jugar siempre con la mano derecha.
2. Se responde primero y después se juega.
3. Si no conoce la respuesta pasa la jugada al próximo jugador.

## Juego # 2

Nombre: Variante 2.

Objetivo: Conocer las posiciones de las piezas.

Materiales: Cuadros de madera y piezas de ajedrez

Descripción: Se forman equipos y cada alumno posee una pieza en la mano.

Desarrollo: A la voz del profesor salen los 2 primeros alumnos con una pieza de ajedrez en la mano y la colocarán en el cuadro correspondiente. Gana el equipo que más rápido logre colocar las piezas en el tablero.

### Reglas

1. Colocar la pieza correspondiente en el cuadro señalado.
2. Regresar si la pieza esta mal colocada.
3. No saldrá el otro niño hasta que el anterior no haya pasado por la meta.

## Juego # 3

Nombre: Variante 3.

Objetivo: Conocer los movimientos de las piezas.

Materiales: Cuadros de madera y piezas de ajedrez

Descripción: Ubicación correcta de la piezas.

Desarrollo: El profesor indica una pieza y el alumno fragmenta el tablero indicando el movimiento correcto de la pieza.

### Reglas:

1. Obtiene un punto aquel que no se equivoque.
2. Pasa a otro movimiento más difícil.

#### Juego # 4

Nombre: Variante 4

Objetivo: Conocer las capturas.

Materiales: Cuadros de madera y piezas de ajedrez

Descripción: Se colocan las piezas negras en una caja y las piezas blancas en los cuadros de madera ubicadas al azar.

Desarrollo: A la voz del profesor salen los estudiantes toman una pieza de la caja y capturan según la pieza correspondiente.

Reglas:

1. El equipo que primero termine se le otorga un punto.
2. Se suman las piezas capturadas y gana el equipo que más puntos haya obtenido.

#### Juego # 5

Nombre: Variante 5

Objetivo: Medir la concentración.

Materiales: Cuadros de madera.

Descripción: Se sitúan los cuadros de forma dispersa encima de una mesa.

Desarrollo: A la voz del profesor el alumno deberá tocar los cuadros comenzando por A1 hasta H8.

Reglas:

- Gana el niño que más cuadros toque en 30 segundos.
- Una vez que se equivoque sale del juego.

## Juego # 6

Nombre: Variante 6

Objetivo: Conocer características del tablero y formación de valores (responsabilidad).

Materiales: Cuadros de madera y piezas de ajedrez

Descripción: Se colocan 64 cuadros de madera de 2 colores en el piso de forma dispersa y se forman 2 equipos.

Desarrollo: A la voz del profesor salen los 2 primeros alumnos a colocar los cuadros hasta formar el tablero.

Reglas:

La correcta ubicación de los cuadros.

No saldrá el otro niño hasta que el anterior no haya pasado por la meta.

Evaluación:

Se realizará a través de la discusión por equipo de los contenidos, lo que permite la participación de ambos equipos.

## Juego # 7

Nombre: El beisbolito.

Objetivo: Ejercitar el contenido impartido y formación de valores (sinceridad).

Materiales: Tablón de madera, piezas de ajedrez, puntillas, pintura.

Descripción: En el tablón se dibuja un terreno de béisbol, detrás de la medialuna se le dibuja un tablero de ajedrez donde cada cuadro tendrá una pregunta ya sea de ajedrez, de asignaturas básicas, de valores, cuentos, adivinanzas etc.

Desarrollo: Juegan cuantos niños quieran según el tamaño del juego, se realiza con las reglas del béisbol, el primero que comienza tiene una pelota de goma pequeña, la golpea con el índice y en el cuadro que caiga responderá dicha pregunta.

Reglas:

1. Si responde correctamente avanza una base.
2. Si no responde correctamente automáticamente es out.
3. Las reglas de cantidad de carreras se colegian antes de comenzar el juego.

Evaluación:

Se realizará a través de la discusión por equipo del contenido (esta forma permite la participación de todos los miembros del equipo, la valoración y el análisis tanto por dicho miembros como por el resto de los equipos participantes. Destacando a los que participan y motivar a los demás a que lo hagan.

## Juego # 8

Nombre: El futbolito

Objetivo: Ejercitar los contenidos impartidos en el ajedrez.

Materiales: Tablón de madera, piezas de ajedrez, puntillas, pintura.

Descripción: En el tablón se dibuja un terreno de fútbol, con 2 porterías y los jugadores serían clavos puestos al azar en el tablón, dentro del mismo se le dibuja un tablero de ajedrez donde cada cuadro tendrá una pregunta ya sea de ajedrez, de asignaturas básicas, de valores, cuentos, adivinanzas, elementos técnicos del fútbol etc.

Desarrollo: Juegan 2 niños se realiza con las reglas del fútbol, el primero que comienza golpea una moneda con el índice para lograr un gol, si no lo logra debe responder la pregunta correspondiente al cuadro donde haya caído la moneda, si responde correctamente se le otorga el gol.

Reglas:

1. Se debe jugar con la mano derecha.
2. Si responde correctamente se le otorga un gol.
3. El tiempo de juego es opcional.

Evaluación:

Se emplean fundamentalmente las preguntas orales del tema que se imparte y se estimula a los que participan.

Juego # 9

Nombre: El pescador

Objetivo: Conocer el valor de las piezas y formación de valores (honestidad).

Materiales: Piezas de cartón con un imán, un bastón de madera de un metro con una cuerda y un imán en la punta.

Descripción: Se colocan las piezas imantadas en el piso dispersas, los alumnos se colocan detrás de una raya con el bastón en la mano.

Desarrollo: A la voz de ya cada niño tratará de capturar el mayor número de piezas en 30 segundos. Ganará aquel que más puntos obtenga.

Reglas:

1. El bastón se tomará con la mano derecha.
2. No pueden pasarse de la raya.
3. Entregar el bastón una vez terminado el tiempo.

Evaluación:

Control sistemático (dirigidos a evaluar el logro de los objetivos)

## Juego # 10

Nombre: El ajedrez ciego

Objetivo: Memorizar la ubicación de las piezas.

Materiales: Tablero y piezas imantadas.

Descripción: Se forman 2 equipos, uno organizará las piezas blancas y el otro las negras y en un tablero de zing se ubicarán las piezas por tiempo.

Desarrollo: El niño con los ojos vendados ubicará la pieza en el cuadro correspondiente en un tiempo determinado. Gana el equipo que más rápido lo organice y mejor.

Reglas:

1. Se utilizará la mano derecha para la ubicación.
2. No se puede orientar al jugador.
3. Si la pieza está mal ubicada se le hará una pregunta teórica.

Evaluación:

Control diario (permite comprobar los resultados que se van obteniendo durante el desarrollo de la clase)

## Juego # 11

Nombre: Localización de piezas.

Objetivos: Ejercitar características del tablero, formación de valores.

Materiales: Tablero gigante, piezas de ajedrez hechas de cartulina.

Descripción: En el tablero 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.

Evaluación:

Se realizará a través de la discusión por equipo del contenido (esta forma permite la participación de todos los miembros del equipo, la valoración y el análisis tanto por dicho miembros como por el resto de los equipos participantes).

## Juego # 12

Nombre: Los cartones.

Objetivo: Identificación de las piezas y formación de valores (honestidad).

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

Descripción: En la cancha se colocan 16 cartones y una mesa a la distancia de quince o veinte metros aproximadamente. Sobre la mesa se colocan varios juegos de piezas desordenadamente y en los cartones 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 los cartones que siempre va a faltar uno, donde quedara un niño fuera del juego. Los niños tienen la posibilidad de recuperar un cartón, 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.

Evaluación:

Se emplean fundamentalmente las preguntas orales del tema que se imparte y se estimula a los que participan.

### Juego # 13

Nombre: El rey saltador.

Objetivo: Identificación del tablero, ejercitar el movimiento del rey y formación de valores (voluntad).

Materiales: Tablero de madera gigante.

Descripción: 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.

Evaluación:

Demostración práctica del dominio de los movimientos.

### Juego # 14

Nombre: La diagonalita.

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

Materiales: Tablero gigante de ajedrez.

Descripción: 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.

Evaluación:

Demostración práctica del dominio de los movimientos.

### Juego # 15

Nombre: 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.

Evaluación:

Se realizará a través de la discusión por equipo del contenido (esta forma permite la participación de todos los miembros del equipo, la valoración y el

análisis tanto por dicho miembros como por el resto de los equipos participantes.

#### Juego # 16

Nombre: Caballo en saco.

Objetivo: Ejercitar el movimiento del caballo, formación de valores (responsabilidad).

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.

Evaluación:

Demostración práctica del movimiento ejecutado, estimulación ante el colectivo de los destacados e incentivar a los demás.

#### Juego # 17

Nombre: Las piezas escondidas.

Objetivos: Ejercitar el 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.

Evaluación:

Se emplean fundamentalmente preguntas orales y prácticas del tema que se ejercita. Se destaca a los participantes y se motiva a los demás para una mayor participación.

## Juego # 18

Nombre: Lluvia de preguntas.

Objetivos: Ejercitar las 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:

- ☐ Diga el origen del ajedrez.
- ☐ ¿Quién puede señalar y caminar por la columna, fila o diagonal?
- ☐ ¿De qué color es la casilla e4?
- ☐ ¿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).

Evaluación:

Se emplean fundamentalmente preguntas orales y prácticas del tema que se ejercita.

#### Juego # 19

Nombre: Quién reacciona más rápido.

Objetivo: Identificación del movimiento de las piezas.

Materiales: Tablero, piezas de ajedrez hechas de cartulina.

Descripción: En el tablero gigante 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, levantara una pieza 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.

Evaluación:

Demostración práctica de los movimientos realizados. Se estimulan los ganadores y se incentiva a los demás a mejorar.

#### Juego # 20

Nombre: El rápido.

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.

Evaluación:

Demostración práctica de los movimientos realizados. Se estimulan los ganadores y se incentiva a los demás a mejorar.

#### **Etapla IV (Validación de la propuesta de juegos didácticos).**

En las investigaciones realizadas de carácter pedagógico se utilizan básicamente 2 métodos para validar una teoría científica, estas son: los experimentos pedagógicos y los llamados métodos subjetivos. El primero se utiliza cuando se desea analizar la relación de las variables dependientes, independientes y contextuales con la finalidad de probar o desechar una hipótesis previamente determinada y el segundo cuando se desea hacer la pronosticación de un hecho o fenómeno. En esta investigación se tuvo en cuenta el primer criterio. Este se utilizó con el propósito de constatar en la práctica educativa la efectividad de la propuesta de juegos didácticos diseñada con la finalidad de potenciar la práctica espontánea y motivada del ajedrez en los alumnos del 5to C de la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos del municipio de Rodas.

Es un reto para los profesores de ajedrez la elaboración de diversas actividades que transiten por los diferentes niveles de desempeño cognitivo de forma creciente y a su vez aumenten la motivación de los niños y niñas hacia este juego.

La validación de la propuesta de juegos didácticos se organizó en diferentes momentos:

➤ Primer momento:

- Diagnosticar el estado inicial del problema investigado.
- Elaborar la propuesta de juegos didácticos.

➤ Segundo momento:

- Poner en práctica la propuesta elaborada.

➤ Tercer momento:

- Constatar en la práctica educativa los resultados de la aplicación de la propuesta de juegos didáctico.

Luego de aplicada la propuesta de juegos en cuestión se aplicó la misma observación (Anexo 1) a los niños y se realizó la misma entrevista (Anexo 2) en el grupo estudiado. Esto arrojó los siguientes resultados:

De los 20 niños estudiados 17 participaban activamente en clases (85%), 18 mostraban gran interés por la actividad (90%), 15 se mostraban interesados en los temas prácticos (75%) y 12 se mostraban interesados en los temas teóricos (60%), en 15 de ellos se mostraba la práctica espontánea del ajedrez fuera del horario de clases (65%) y 18 participaron en competencias y simultáneas realizadas en el centro (90%).

En cuanto a los resultados de la entrevista se pudo comprobar que de los 20 alumnos 16 afirmaron que les gusta el ajedrez (80%), 18 conocen los movimientos y capturas (90%), 15 lo consideran un deporte divertido (75%), 13 lo practican fuera del horario de clases (65%), 19 explicaron correctamente que es el ajedrez (95%), y 16 de ellos conocen su importancia (80%).

De la aplicación de la entrevista final (Anexo 4) a especialistas, profesores de la asignatura, metodólogos deportivos se pudo constatar que:

El 100% consideró de gran importancia la implementación de la propuesta de juegos didácticos pues se potenció la práctica espontánea y sistemática del ajedrez destacando su efectividad.

Después de aplicada la propuesta de juegos didácticos se pudo comprobar que en los niños aumentó considerablemente la motivación y el interés por el juego de ajedrez. Con la práctica de juegos que resultaban divertidos para ellos y que a la vez resultaban educativos para el aprendizaje del ajedrez los niños comenzaron a apropiarse mejor de los conocimientos y a sentir aprecio por el juego. Comenzaron a practicar los juegos enseñados en horario recreativo, participaban activamente en las clases, que eran dinámicas y amenas. Aumentó la participación de los niños en competencias, pues se sentían preparados y con conocimientos.

# *Conclusiones*

## Conclusiones

1. Los resultados obtenidos permiten apreciar una adquisición más eficiente de los contenidos básicos del ajedrez por parte de aquellos niños y niñas sometidos a la aplicación de la propuesta lo que nos permite valorar su influencia de forma positiva en la enseñanza de estos elementos.
2. Con la aplicación de la propuesta se logró una mayor participación del ajedrez en la escuela Ignacio Pérez Ríos.
3. Los conocimientos tuvieron mayor solidez demostrándolo en los resultados obtenidos en las competencias que se participaron.
4. La factibilidad y efectividad de la propuesta de juegos didácticos, fue corroborada durante su concreción en la escuela primaria Ignacio Pérez Ríos.

# *Recomendaciones*

## Recomendaciones

1. Continuar con la utilización de la propuesta en la escuela.
2. Hacer extensiva la utilización de esta propuesta a las áreas que la necesite.
3. Crear también otros medios que faciliten y motiven la enseñanza del Ajedrez.
4. Continuar desarrollando investigaciones que aborden la problemática de los métodos y procedimientos utilizados en la enseñanza de la asignatura ajedrez.

# *Bibliografía*

## Bibliografía

Addine Fernández F Didáctica y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. - - <http://www.monografias.com/didáctica-aprendizaje.shtml/>

Ajedrez Integral.- -La Habana: Ed. Deportes, 2006. - -2T.

Alfonso Castillo, Miguel. Procedimientos didácticos para la enseñanza del ajedrez básico masivo. – – <http://www.monografias.com/trabajos65/ajedrez-basico-masivo/ajedrez-basico-masivo.shtml>.

Álvarez de Zayas, C. Didáctica. - - La Habana: Ed. Pueblo y Educación; 1999. – 315p.

Averbaj, Yu. Viaje al Reino del Ajedrez / M. Beilin.- - Moscú: Ed. Progreso, 1979.- -317p.

Barreras, José L. Ajedrez Elemental.- - La Habana: Ed. Reproducciones Radio Rebelde, 1987.- - 108p.

\_\_\_\_\_. Boletín de ajedrez.- - P1.- - (La Habana) Año 2, #4, 1979.

\_\_\_\_\_.El Fascinante mundo del ajedrez.- - La Habana: Ed. Arte y Literatura, 2000.- -295p.

Barrero Mariño José Luís. El fascinante Mundo del ajedrez. - - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2006. - - 316p.

Bozhovich, L.I. Psicología de la Personalidad del Niño Escolar.- - Moscú: Ed. Progreso, 1989. - - 415p.

Buceta J. M. Psicología del Entrenamiento Deportivo. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999.- - 318p.

Brito, Héctor. Psicología General para los ISP. - - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1987. - - 3T.

Capablanca, José Raúl. ¿Cómo jugar Ajedrez?- - La Habana: Ed. Científico Técnica, 1984.- - 264p.

Capote, Gerardo. Cartagena. En apuntes para la historia de Rodas. - - La Habana: [s.n], 1952. - - 213p.

Clauss, G. Psicología del Niño Escolar.- - La Habana: Ed. de Libros para la Educación, 1978.- - 303p.

Díaz Vasallo, Nelson E. Propuesta de actividades para contribuir al desarrollo ajedrecístico en atletas de 7 y 8 años en el área de Rodas.- - 56h.- - Tesis de diploma en opción al título de licenciado en Cultura Física. - - ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos.2010.

Ferguson R. Resumen sobre investigaciones del ajedrez y su impacto en la educación.- - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2003.- - 109p.

Goleman D. Inteligencia Emocional. - - España: Ed. Cairo, 1996. - -318p.

Grau, Roberto G. Tratado General de Ajedrez.- - La Habana: Ed. Orbe, 1961.- - 1T.

Huerta Soris, R. Influencia del ajedrez en la psiquis humana.- - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2003.- -413p.

Krogijus, Nicolai. La edad de los éxitos.- - p. 42-45. - - Boletín de ajedrez. (La Habana). Año 6, #1, 1983.

Lasker, Emanuel. Curso de ajedrez.- [s.l]: Librería de la Vda. C. Bouret, 1903.- - 301.

Mayor Santos, Y. Análisis documental sobre programas de enseñanza de ajedrez. - - 58h.- - Trabajo investigativo. - - UCF. "Carlos Rafael Rodríguez", Cienfuegos 2010.

\_\_\_\_\_. La Enseñanza del Ajedrez Básico mediante la aplicación de un programa metodológico sustentado en el empleo de Juegos Didácticos. - - 52h- - Trabajo investigativo. - - UCF. "Carlos Rafael Rodríguez", Cienfuegos, 2002.

Petrosky, A.V. Psicología Pedagógica y de las Edades.- - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1970.- -416p.

Testa Frenes, Armando. Aprendizaje Mediante juegos.- - La Habana: Ed. Academia, 1997.- -66p.

Zhukóvskaiia, R.I. El juego y su importancia pedagógica / R.I. Zhukóvskaiia.- - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1982.- -140p.

# *Anexos*

## **Anexo 1**

### Guía de observación.

Objetivo: Constatar el nivel de motivación y participación en juegos de ajedrez en los niños y niñas de 5to grado.

Aspectos a tener en cuenta:

Participación en las clases.

Interés por la actividad.

Motivación en los temas prácticos.

Motivación en los temas teóricos.

Práctica espontánea del ajedrez.

Participación en competencias y simultáneas

## **Anexo 2**

Entrevista a alumnos.

Objetivo: Conocer el nivel de interés de los niños y niñas por el ajedrez.

Queridos pioneros: necesitamos su colaboración en la presente investigación para lo cual requerimos de su total sinceridad en la respuesta de este cuestionario.

¿Te gusta practicar el ajedrez?

¿Conoces los movimientos y capturas?

¿Lo consideras un deporte divertido?

¿Lo practicas fuera del tiempo de clases?

Explica brevemente que es el Ajedrez.

¿Conoces la importancia del ajedrez?

### **Anexo 3**

Encuesta a especialistas, profesores de la asignatura, metodologos deportivos para validar la propuesta de juegos didácticos.

Objetivo. Validar la Propuesta de juegos didácticos para contribuir al desarrollo de la práctica del ajedrez de los estudiantes comprendidos entre los 9 y 10 años de edad.

Estimados profesores necesitamos que contribuyan con la presente investigación para lo cual deben responder de forma sincera el siguiente cuestionario.

1. ¿Considera usted factible la implementación de la propuesta de juegos didácticos?

SÍ..... NO.....

2. ¿Cree usted que exista un bajo nivel de motivación e interés de los niños y las niñas hacia este deporte?
3. ¿Considera usted importante para el desarrollo ajedrecístico del municipio la propuesta de juegos didácticos?

Fundamente.

4. Proponga sugerencias que permitan el perfeccionamiento de la propuesta.

## **Anexo 4**

Encuesta final a especialistas, profesores de la asignatura metodologos deportivos.

Objetivo: Conocer el grado de efectividad de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos.

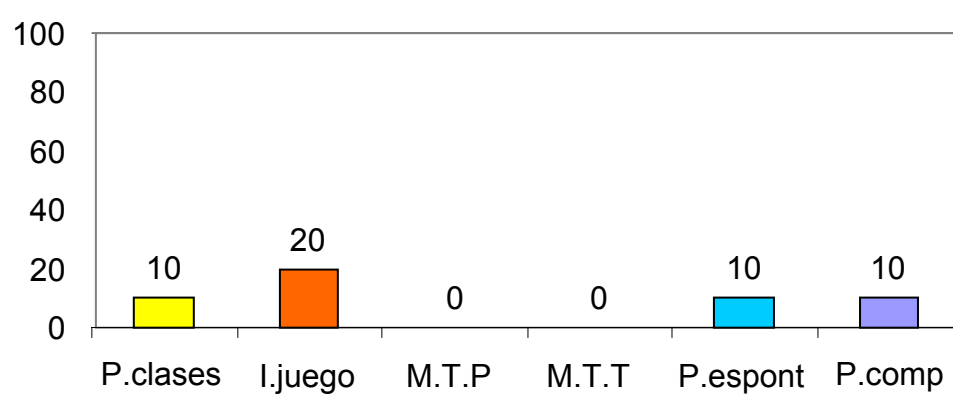
Estimados profesores necesitamos que contribuyan con la presente investigación para lo cual deben responder de forma sincera el siguiente cuestionario.

¿Considera que la aplicación de la propuesta de juegos didácticos potenció la práctica sistemática de ajedrez en los niños y niñas de 9 y 10 años de edad?

¿Qué importancia Ud. le concede a la propuesta de juegos didácticos realizada? Argumente.

## Anexo 5

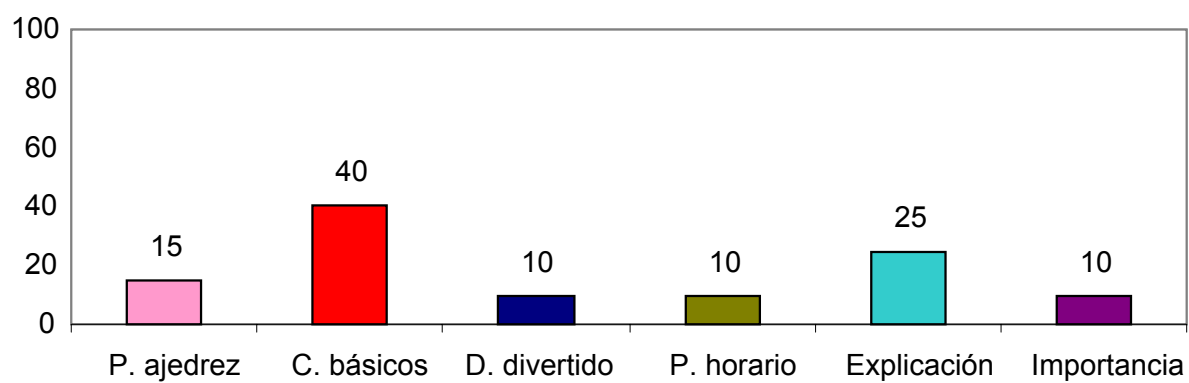
Observación. Antes de aplicada la propuesta.



- Participación en clases
- Interés por el juego
- Motivación en temas prácticos
- Motivación en temas teóricos
- Participación espontánea
- Participación en competencias

## Anexo 6

Entrevista.

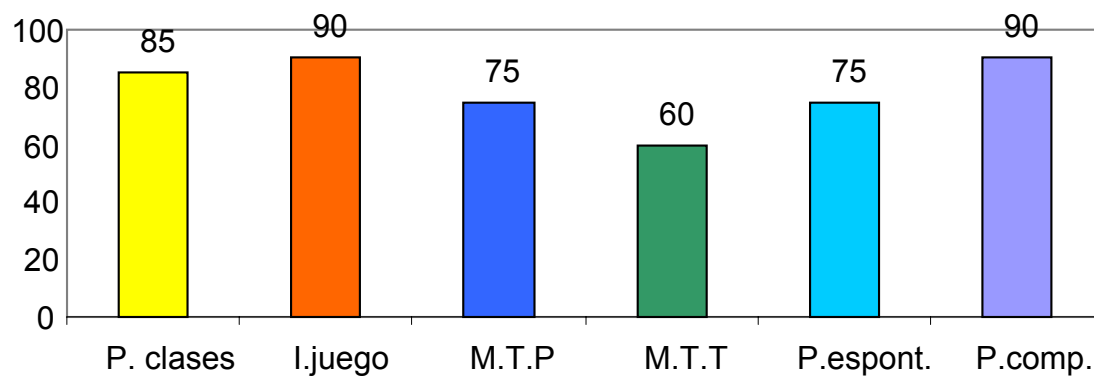


Leyenda

- Práctica del ajedrez
- Conocimientos básicos
- Deportes divertidos
- Práctica fuera del horario
- Explicación del ajedrez
- Importancia

## Anexo 7

Observación. Después de aplicada la propuesta.

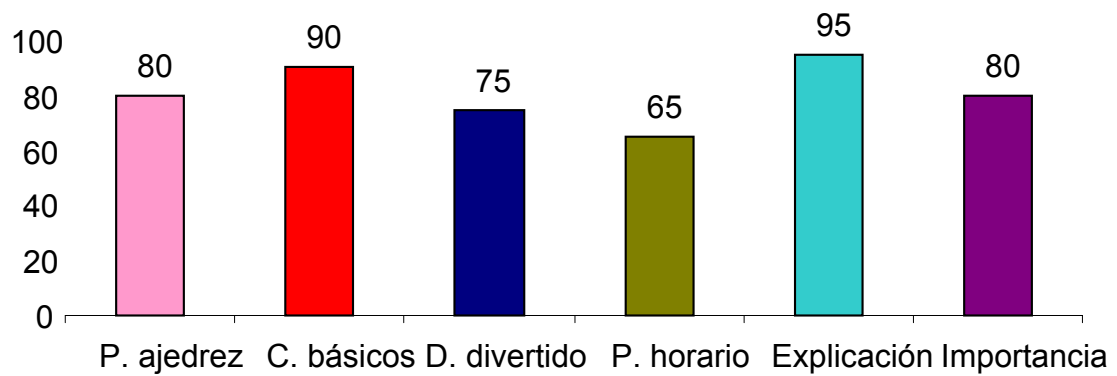


Leyenda

- Participación en clases
- Interés por el juego
- Motivación en temas prácticos
- Motivación en temas teóricos
- Participación espontánea
- Participación en competencias

## Anexo 8

Entrevista.



Leyenda

- Práctica del ajedrez
- Conocimientos básicos
- Deportes divertidos
- Práctica fuera del horario
- Explicación del ajedrez
- Importancia

## Anexo 9.

Tablero móvil

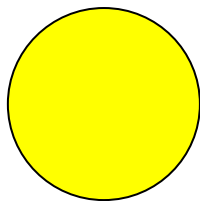
|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | H8 |
| A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | H7 |
| A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | H6 |
| A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | H5 |
| A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | H4 |
| A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | H3 |
| A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 6 | 1 | 3 |   | 2 | 2 | 1 |   | 6 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 |
| 1 | 5 | 6 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 1 |   |
| 1 | 2 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 |   | 4 | 2 | 5 |   |
| 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 5 | 6 | 3 | 4 | 2 | 3 |
| 3 | 6 | 2 | 1 | 1 | 6 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 1 | 4 |
| 5 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 6 | 2 | 2 | 3 | 6 | 4 | 3 | 1 |
| 3 | 5 | 2 | 6 | 4 | 2 | 5 | 2 | 6 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 4 | 4 |
| 2 | 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 6 |   | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 5 |

## Anexo 10

### El beisbolito

|          |       |                |       |          |       |        |             |
|----------|-------|----------------|-------|----------|-------|--------|-------------|
| rey      | F7    | caballo        | 19 n  | peón     | torre | 4x5    | cuen<br>to  |
| jaque    | dama  | honestid<br>ad | alfil | honradez | 3x12  | refrán | enro<br>que |
| torre    | dama  | captura        | valor | E5       | rey   | 45x4   | A1          |
| honradez | jaque | 4x5            | 64    | blancas  | rey   | Baile  | b3          |
|          |       |                |       |          |       |        | cuen<br>to  |
|          |       |                |       |          |       |        | rey         |
|          |       |                |       |          |       |        | peón        |
|          |       |                |       |          |       |        | dam<br>a    |
|          |       |                |       |          |       |        | rey         |
|          |       |                |       |          |       |        | E5          |



## **Anexo 11**

### El futbolito

|       |                    |       |                       |         |                |            |               |              |       |
|-------|--------------------|-------|-----------------------|---------|----------------|------------|---------------|--------------|-------|
| peón  | dama               | torre | cuento                | rey     | refrán         | honradez   | Jaque         | captura      | ahogo |
| baile | Adivin-<br>anza    | 64:8  | camión                | canción | caballo        | alfil      | enroque       | valor        | E-7   |
|       | solidaridad        | 4.5   | patriotismo           | E-5     | 9.8            | Capablanca | 19 nov        | 23 feb.      |       |
|       | finales            | B-3   | blancas               |         |                | negras     | Valor<br>dama | Valor<br>rey |       |
|       | Captura al<br>paso | 72:9  | Responsabi<br>lidad   |         |                | escudo     | bandera       | reloj        |       |
|       | himno              | F-7   | Palma real            | 40.5    | cuento         | adivinanza | torre         | baile        |       |
| 46+6  | tablas             | 9.8   | Técnicas<br>Del balón | golpeos | jugadores      | portero    | final         | E-5          | 6.4   |
| F-1   | José martí         | 5.5   | Ernesto<br>guevara    | gol     | Menos 1<br>gol | rey        | refrán        | cuento       | F-3   |

### Anexo de fotos















