



UNIVERSIDAD DE MATANZAS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA

**PLAN DE ACTIVIDADES ORIENTADO A LA PREPARACIÓN DE LOS
PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA ENSEÑANZA DEL
AJEDREZ EN EL PRIMER GRADO DEL MUNICIPIO CÁRDENAS.**

**Tesis para optar por el título de Máster en Ciencias de la Educación Física, el
Deporte y la Recreación**

Autora

Ing. Ivette Catalá Matienzo

Matanzas 2023



UNIVERSIDAD DE MATANZAS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA

**PLAN DE ACTIVIDADES ORIENTADO A LA PREPARACIÓN DE LOS
PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA ENSEÑANZA DEL
AJEDREZ EN EL PRIMER GRADO DEL MUNICIPIO CÁRDENAS**

**Tesis para optar por el título de Máster en Ciencias de la Educación Física, el
Deporte y la Recreación**

Autora

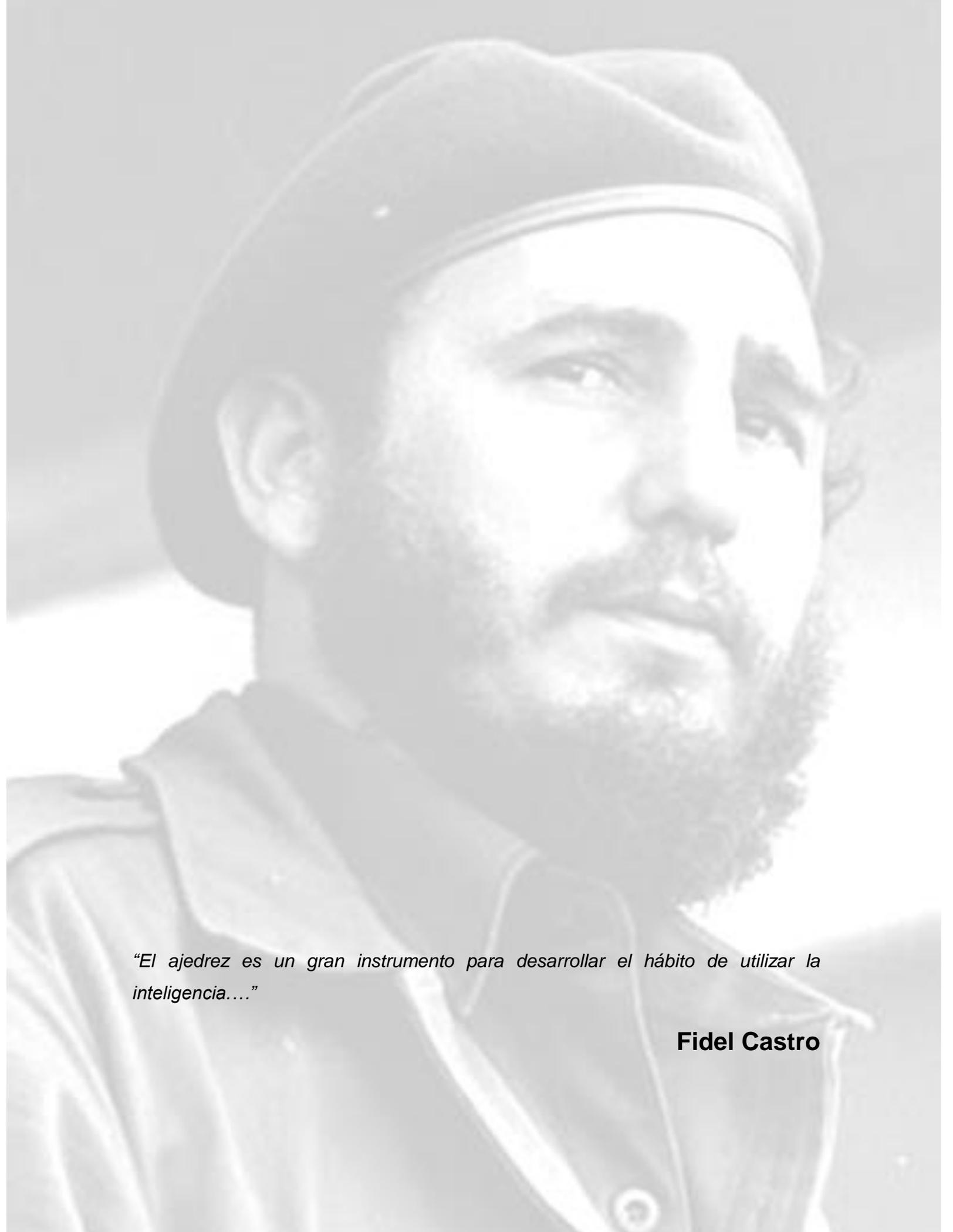
Ing. Ivette Catalá Matienzo

Tutor(as):

Dr. C. Yarima Laffita Paulino

Dr. C. Roxana Rodríguez Cabrales

Matanzas 2023



“El ajedrez es un gran instrumento para desarrollar el hábito de utilizar la inteligencia...”

Fidel Castro

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá, pues a ella le debo “todo”, por su apoyo, su sacrificio, por ser un ejemplo a seguir, ella fue la primera persona en alentarme a seguir cuando pensé que no podría continuar, además le agradezco por buscarme el mejor padre del mundo.

A mi papá por estar ahí siempre para mí.

A mi niña Camila que es lo más grande que tengo en la vida

En fin, agradezco a mis padres y a mi hermano por brindarme un hogar feliz, por ser mi sostén, por confiar y tener fe en mí, por su paciencia, dedicación y por quererme más de lo que se pueda escribir en estas páginas.

A mi segunda madre Celeida, por apoyarme y lograr que me sintiera parte de su familia.

A toda mi familia en general, a mis abuelos, a mis tíos, y primos, ¿Qué sería yo sin ellos?

A mi tutora Yarima por ser paciente conmigo, aunque muchas veces tuve que ser muy paciente con ella, pero sin su apoyo esta tesis no hubiera llegado a su fin.

A todas mis amistades y compañeros que sin proponérselos estuvieron ahí para mí.

A los muchachos del ajedrez pues con ellos pasé muy buenos momentos.

A los profesores que de una forma u otra contribuyeron en mi formación profesional.

A la Revolución y la universidad por brindarme esta oportunidad.

A todos muchas gracias.....

Resumen

En la presente investigación se diseñó un plan de actividades orientado a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas. Para el logro de este propósito se seleccionó una muestra compuesta por 15 profesores de Educación Física de la Enseñanza Primaria y 8 directivos de 5 escuelas del municipio de Cárdenas. Además, se consultaron a 10 especialistas relacionados con el trabajo del Ajedrez. En el proceso de recopilación de datos se emplearon Se utilizaron diferentes métodos del nivel teórico: analítico-sintético e inductivo-deductivo, hipotético-deductivo y sistémico-estructural-funcional; del nivel empírico: el análisis de documentos, la entrevista, la encuesta y la triangulación metodológica como herramienta de constatación. Además, se requirió aplicar el criterio de los especialistas. Como resultado de la investigación se elaboró un plan de las actividades que contiene un curso de superación, un sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas que constituye una herramienta que facilita a los profesores de educación física la enseñanza del ajedrez para el primer grado.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA	11
1.1- Algunas reflexiones acerca del Ajedrez.	11
1.1.1 Breve reseña histórica del Ajedrez.	11
1.1.2- Importancia de la enseñanza del Ajedrez	13
1.1.3- Algunos beneficios del Ajedrez	14
1.1.4- La enseñanza-aprendizaje del Ajedrez en Cuba.	17
1.2-Generalidades de la Educación Física	19
1.2.1. La educación física escolar	19
1.2.2- El profesor de Educación como agente de cambio en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.	22
1.3. Las actividades lúdicas	24
1.4. Caracterización del niño de primer grado.	29
1.5. Conclusiones del capítulo I	32
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO	33
2.1. Clasificación de la investigación	33
2.2. Muestra utilizada en la investigación	34
2.3. Descripción de los métodos utilizados en la confección del plan de actividades.	35
2.4. Procedimientos matemáticos y estadísticos para el análisis de los resultados	38
2.5. Análisis de los resultados del diagnóstico	38
2.6 Conclusiones del capítulo II	52
CAPÍTULO III. PLAN DE ACTIVIDADES ORIENTADO A LA PREPARACIÓN DE LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN EL PRIMER GRADO DEL MUNICIPIO CÁRDENAS.	53
3.1 CURSO DE SUPERACIÓN	54
3.2 SISTEMA DE CLASE	55
3.3ACTIVIDADES LÚDICAS	76
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	81
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN:

El ajedrez, una de las actividades más antiguas y carismáticas que existen, puede catalogarse como una joya del ingenio humano capaz de motivar por sí mismo su práctica y estudio de manera entusiasta y sistemática: basta naturalmente conocerlo y aprenderlo correctamente. *“Cuando se aprende a jugar al ajedrez, cuando nos adentramos en sus secretos como juego de opciones y de variantes, sin apenas percibirlo modificamos la actitud para enfrentar los problemas que nos plantea la vida cotidiana, pero también el enfoque de cómo solucionar aquellas situaciones complejas que demandan de un pensamiento flexible y creativo”*. Bello, Z. (2007)

La sociedad cubana en sus ansias de lograr una formación general integral dentro de la población, inserta, desde las primeras edades en la escuela primaria, la enseñanza y la práctica del ajedrez como una de sus mayores prioridades, en aras de lograr desde edades tempranas un desarrollo armónico.

Muchos investigadores, entre ellos Blanco (2004), coinciden en afirmar que “ el estudio sistemático del Ajedrez contribuye a la formación integral del individuo en diez áreas básicas a saber: la recreativa, la deportiva, la intelectual, la cultural, la ética, la estética la instrumental, la emocional, la preventiva y de salud social.

En Cuba se introduce el Ajedrez en las escuelas mediante la Circular Conjunta del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación (INDER) y del Ministerio de Educación (MINED), número 2 del año 1982, y se dispone en su artículo primero *“... promover un amplio movimiento para la enseñanza y práctica sistemática del Ajedrez en todos los centros escolares de nivel primario del país”* y en el segundo artículo dispone *“...vincular a este movimiento masivo a los profesores de Educación Física”*.

Según Cortes (2009), *“El ajedrez dentro del deporte y la Educación Física, es una herramienta eficaz para enseñar a pensar lógicamente, pues es una actividad en que reflexión, paciencia, concentración y serenidad se ponen en práctica. Tiene muchísimo de deporte, tanto por su comportamiento competitivo, en forma de torneos, como por constituir una gimnasia mental, lo cual viene siendo el*

complemento de las modalidades de la actividad física, que necesita el individuo para su salud corporal”.

Sin embargo, la experiencia de la autora de esta investigación le ha permitido conocer que los profesores de Educación Física carecen de los conocimientos básicos para la enseñanza del Ajedrez, situación que debemos transformar pues la nueva época requiere la universalización del pensamiento.

Existe en Cuba el Programa de Ajedrez para el entrenamiento y el perfeccionamiento deportivo y el de la masificación, que está dirigido a las escuelas primarias, particular que se refleja en el Programa de Enseñanza, por tanto los profesores de Educación Física juegan un rol importante en este sentido, lo que sustenta la convicción de Fidel Castro Ruz 2007, al manifestar que, “... masificar el Ajedrez, colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente, es como saber una asignatura básica”.

Unos de los objetivos fundamentales del sistema de trabajo en la educación escolar es el desarrollo intelectual de los educandos, y a ello contribuye también la enseñanza del Ajedrez, no solo porque se facilita la solución de contradicciones que se presentan en la vida, sino porque además permite modernizar el conocimiento, lo cual se convierte en un indicador de competitividad en la época moderna.

Las causas que justifican la necesidad de este estudio y que lo distinguen de otras investigaciones estriban en:

- Favorece la preparación del profesor de Educación Física al contar con un plan de actividades para la enseñanza del Ajedrez en el primer grado.
- Posee relevancia social, porque se inserta el resultado de investigación en los procesos de la educación desde la etapa escolar.
- Su implicación práctica reside en que se desarrolla un sistema de clases y habilidades pedagógicas que contribuyen a un mejor desempeño profesional del profesor de Educación Física.

- El valor teórico de la investigación estriba en que se organizan, sistematizan e interrelacionan los contenidos que se recogen en el sistema de actividades y compilación de materiales bibliográficos especializados, para dar respuesta a la enseñanza del Ajedrez en la edad escolar.

La utilidad metodológica se corresponde con el valor teórico de la investigación.

Es viable o factible, porque responde al Proyecto de Gestión de los procesos de la Cultura Física, a la Tarea investigativa “Gestión y calidad de la Educación Física en Matanzas”, y la subtarea “La enseñanza del Ajedrez como medio educativo en las instituciones escolares” todo ello en correspondencia con las demandas tecnológicas, del Instituto Nacional de Deporte, Educación Física y Recreación (INDER) en la provincia.

- Dentro de los resultados investigativos que se esperan está proporcionar un plan de actividades que brinda un sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas para los profesores de Educación Física del primer grado de la enseñanza Primaria con la finalidad de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje con el ajedrez

La investigación se desarrolla en el mismo escenario donde interactúa el escolar, no requiere de otros recursos financieros, humanos y materiales que los dispuestos por el Ministerio de Educación (MINED) y el Instituto Nacional de Deporte y Recreación (INDER).

En la revisión bibliográfica realizada al tratamiento dado por la comunidad científica a la práctica del Ajedrez en las escuelas, se destacan autores internacionales como: Blanco, U. (2004); Salazar, A. (2008); La Plaza, J. (2011); Ramírez, Y. (2013); Avalos, B. C (2019); Pacheco, J. (2018); Rodríguez, V. L. O., Torres, a. Y. R., & Aguilar, C. C. (2018). García, L. (2019); Marrero, A. (2022) quienes asumen dos tendencias principales: la formación de atletas para la competición y el Ajedrez como herramienta educativa para el desarrollo de habilidades intelectuales.

En el plano nacional sobresalen las investigaciones de Ferray, A. (2011); Barrera, F.G. (2015); Ramírez D.M. Olivera, V.L. (2018); Laffita, Y. (2019); Díaz, R. (2020)

encaminadas a potenciar la práctica del Ajedrez en las escuelas. En este sentido, los autores coinciden al plantear que:

- la práctica del Ajedrez favorece el desarrollo intelectual, sobre todo cuando se comienza desde edades tempranas.

- forma aptitudes y talento, para el autoaprendizaje a partir del desarrollo de ciertas habilidades, como la concentración de la atención, sentido de la lógica, el análisis la síntesis, la intuición y la imaginación.

Las principales causas que motivan a la autora al estudio acerca de la enseñanza del Ajedrez, se fundamentan en que en Cuba este deporte se impartía como asignatura en el currículum escolar de la Enseñanza Primaria de primero a sexto grado, hasta al curso escolar 2014-2015, posteriormente se incorpora como una actividad en los turnos de Deporte para Todos y en la conformación de las cátedras de Ajedrez pero se dificulta su enseñanza, primeramente por el espacio perdido como turno clase y por la poca preparación de los profesores para impartir los contenidos del ajedrez. También se aprecia que esta enseñanza compite con el resto de las actividades deportivas que se desarrollan en el deporte para todos, donde los profesores tienen mayor dominio. Actualmente en las Precisiones Metodológicas de Educación Física y Deportes para Todos para el curso 2022-2023, se concibe su reincorporación como turno de clase.

La autora de la presente investigación en sus funciones, como profesora de Ajedrez y en intercambios realizados con profesores y directivos de Educación y del INDER, ha podido constatar el limitado trabajo con este deporte, así como la carencia de recursos didácticos para la enseñanza del Juego Ciencia en las escuelas primarias, a pesar de la existencia de juegos de Ajedrez.

En correspondencia con lo expresado la **situación problémica**, se expresa en la contradicción existente entre la necesidad de proporcionar una preparación adecuada a los profesores de educación física para impartir el ajedrez en el primer grado y la carencia de recursos didácticos para favorecer el proceso de enseñanza–aprendizaje.

A partir de esta situación problémica, se delimita el siguiente **problema científico**: ¿Cómo favorecer la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas?

De ahí que el **objeto de estudio**: esté enmarcado en el proceso de enseñanza del ajedrez en la educación primaria.

El **objetivo general**: elaborar un plan de actividades orientado a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas, por lo que el **campo de acción** comprende la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del Ajedrez en el primer grado.

Se asume como recurso para la solución del problema científico la siguiente **hipótesis científica**: un plan de actividades que contemple acciones de capacitación, sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas para el trabajo con el juego ciencia, favorecerá la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas.

La **variable independiente** queda comprendida por un plan de actividades que contemple acciones de capacitación, sistema de clases y actividades lúdicas, con sus orientaciones metodológicas para la enseñanza del Ajedrez en el primer grado.

Conceptualmente un plan de actividades está comprendido como elementos, relacionados entre sí que constituyen una determinada sucesión de pasos, en un orden lógico que utiliza de manera combinada, un sistema de clases y actividades lúdicas vinculadas al Ajedrez, en correspondencia con los objetivos y contenidos del Ajedrez en el primer grado.

Desde el punto de vista **operacionales** un plan de actividades que incorpora un curso introductorio que permite instruir a los profesores de educación física, un sistema de clases y actividades lúdicas que incluyen cuento, poesía, canciones y juegos, con sus orientaciones metodológicas, relacionados con el ajedrez, todo

ello para dar solución al problema declarado y cumplimiento de los objetivos formulados.

La variable **dependiente**: contribuir a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas.

Comprendida **conceptualmente** como las condiciones superiores a las anteriores que favorecen la preparación de los profesores de Educación Física para la enseñanza del Ajedrez, al combinar sus elementos básicos desde las clases teóricas con juegos, cuentos y canciones.

Desde el punto de vista **operacional** se establece cuando se logre fundamentar teóricamente que el plan de actividades elaborado favorece la preparación de los profesores de Educación Física con el Ajedrez, se demuestren las ventajas de la misma con respecto a las formas actuales que se disponen; así como su validez y factibilidad.

Tabla 1. Dimensiones e indicadores.

Variab les	Dimensiones	Indicadores
Independiente	Acciones de capacitación	Nivel de preparación sobre conocimientos básicos y fundamentales del Ajedrez
	Sistema de clases	-Clases que contienen. Historia y origen del Ajedrez, el tablero, posición inicial de las piezas, movimientos, capturas y valor de las piezas, el jaque y jaque mate, las partidas tablas y el enroque.
	Actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas	-Cuento sobre el origen del Ajedrez. -Poesía para conocer el nombre de las piezas del Ajedrez -Canciones para ejercitar el nombre de las piezas, su ubicación en el tablero, el movimiento y captura.

		-Juegos para consolidar la correcta ubicación de las piezas en el tablero de Ajedrez, los movimientos y captura de estas, así como las amenazas al rey (jaque)
Dependiente	La preparación de los profesores de educación física	-Nivel de conocimientos de los profesores sobre: Origen del Ajedrez, movimientos, valor y capturas de las piezas, el jaque y el jaque mate, las partidas tablas y el enroque
	Cumplimiento de la validez teórica	Cuando se demuestre por el criterio de especialistas.

Como principales **variables de control** se han tenido en cuenta las siguientes:

Niños: escuela, edad, sexo, grado.

Profesores de educación física: nivel profesional y años de experiencia.

Especialistas: años de experiencia, título académico, grado científico, responsabilidad que desempeña, grado de conocimiento e información sobre el tema y el coeficiente de competencia.

Objetivos específicos

1. Valorar los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza del ajedrez en la enseñanza primaria
2. Precisar el tratamiento que se le brinda al trabajo con el ajedrez en el primer grado de la enseñanza primaria
3. Determinar los conocimientos que poseen los profesores de educación física y los directivos sobre la aplicación de la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas.
4. Diseñar las acciones de capacitación, sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas, orientadas a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del Ajedrez en el primer grado.
5. Demostrar la validez teórica del plan de actividades propuesto.

La población de esta investigación estuvo conformada por la totalidad de los profesores de Educación Física del municipio de Cárdenas, provincia de Matanzas. Para cumplir con los objetivos trazados en la investigación fue seleccionada una muestra compuesta por 15 profesores de Educación Física de la Enseñanza Primaria y 8 directivos. Además, se consultaron a 10 especialistas relacionados con el trabajo del Ajedrez.

Durante el proceso investigativo se aplicaron diversos métodos como:

El dialectico materialista, método general del conocimiento científico, utilizado como estrategia teórico-metodológica general de la investigación educativa.

Se emplean además métodos teóricos como: Histórico-Lógico, Analítico-Sintético, Inductivo-Deductivo, Hipotético-Deductivo y Sistemico-Estructural-Funcional, los cuales permiten el procesamiento de la información obtenida y el diseño del plan de actividades.

Del nivel Matemático-Estadístico: se utilizaron los valores porcentuales en el procesamiento de los resultados del diagnóstico y de los métodos empíricos aplicados.

Promedio o media aritmética: Se utiliza en la descripción de la muestra.

Como métodos empíricos se seleccionan el análisis de documentos (los planes de estudios, programa de la asignatura, las resoluciones y circulares relacionadas con el trabajo del Ajedrez en las escuelas primarias), la entrevista a los directivos de las escuelas, la encuesta a los profesores de la educación física y criterios de especialistas, como herramienta de constatación y validación del objeto a investigar.

Como resultado se proponen un plan de actividades que contiene acciones de capacitación, sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas para el trabajo con el juego ciencia con el fin de lograr un nivel básico en los profesores y puedan transmitir estos conocimientos a sus alumnos. Las actividades metodológicas, además de preparar a los profesores de Educación Física en el ajedrez, posibilitan su masificación en sentido general.

La contribución teórica de la investigación reside en que se sistematizan, organizan e interrelacionan los contenidos que se asocian con el objeto de estudio de la investigación, con la elaboración de un plan de actividades, que integra sistema de clases, que contienen cuento, canciones, poesía y juegos para la capacitación al profesor de educación física y la compilación de materiales bibliográficos especializados respaldados, que permiten la transformación del sistema de conocimientos, sistema de habilidades pedagógicas y comportamiento ético pedagógico, a un mejor desempeño del profesor de Educación Física en la enseñanza del ajedrez.

La **significación práctica** se concreta en un mejor desempeño del profesor de Educación Física del primer grado con el Ajedrez, mediante un sistema de clases que contiene cuento, canciones, poesía y juegos relacionados con el tablero, nombre de las piezas, su ubicación, valor, movimiento y captura, jaque mate, las partidas tablas y los enroques, pues propicia el desarrollo de un profesional integral, capaz de mostrar dominio de los saberes, con un elevado compromiso ético, de servicio digno a la patria y a la sociedad.

El marco conceptual de la investigación tiene como fundamento teórico metodológico: El Enfoque Histórico Cultural y la teoría de la actividad y la Didáctica del Ajedrez y la de Educación Física Escolar.

La tesis está estructurada en tres capítulos, las conclusiones y recomendaciones, la bibliografía y los anexos.

A continuación, se expone el capítulo I, donde se brindan los fundamentos teóricos metodológicos relacionados con el proceso de enseñanza del ajedrez en la educación primaria, abordándose algunas reflexiones acerca del Ajedrez a partir de una breve reseña histórica de este deporte. La importancia y beneficios que reporta la práctica de este deporte. También se hace referencia a las generalidades de la Educación Física, particularizando en la educación física escolar. Además, se expone una caracterización del niño de primer grado. A continuación, en el capítulo II, se muestra el diseño metodológico de la investigación y se precisan los principales resultados alcanzados en el diagnóstico. Posteriormente en el Capítulo

III se presenta el plan de actividades estructurado por un curso de capacitación, un sistema de clases y actividades lúdicas con sus orientaciones metodológicas.

Se exponen además las conclusiones que confirman la hipótesis planteada y dan respuesta a los objetivos propuestos, así como las recomendaciones que se derivan de las mismas. Por último, se detalla la bibliografía utilizada y los anexos que ayudan a una mayor comprensión de lo expuesto en el cuerpo de la tesis.

CAPITULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

En el presente capítulo se abordan algunas reflexiones acerca del Ajedrez a partir de una breve reseña histórica de este deporte. La importancia de la enseñanza del juego ciencia en las escuelas, algunos beneficios que reporta la práctica de este deporte, así como la enseñanza y aprendizaje del Ajedrez en Cuba. También se hace referencia a las generalidades de la Educación Física, particularizando en la educación física escolar, la utilización de actividades lúdicas, así como el papel del profesor de Educación como agente de cambio en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se expone una caracterización del niño de primer grado.

1.2- Algunas reflexiones acerca del Ajedrez.

1.1.2 Breve reseña histórica del Ajedrez.

Según la literatura ajedrecística, el Ajedrez tiene más de mil años de historia, donde la mayoría de los expertos concuerdan en que el ancestro más antiguo del ajedrez es el Chaturanga, jugado en la India, aunque el origen exacto del mismo es desconocido. Sin embargo, se cree que el juego se utilizaba para representar una batalla y de esa manera idear estrategias en el campo. El nombre sánscrito Chaturanga puede significar "juego de cuatro partes", señalando las cuatro partes en las que se dividía el ejército en el juego.

El juego comenzó a difundirse rápidamente debido a las numerosas caravanas comerciales que pasaban por el valle del Indo y en poco tiempo ya se había expandido por todo el continente asiático, desde China hasta el Imperio Bizantino. Los árabes adoptaron el Ajedrez con gran entusiasmo y se dedicaron a analizar detalladamente los mecanismos que lo regían. El estudio de este juego los llevó a escribir diversos tratados sobre el mismo y a desarrollar el sistema de notación algebraica.

España e Italia fueron los países donde más se practicó este juego durante la Edad Media, cuando todavía la forma de jugarlo estaba determinada por las normas árabes.

Posteriormente, durante los siglos XVIII y XIX, el Ajedrez “descendió” de ser el juego de la aristocracia y comenzó a expandirse por los cafés y universidades. Fue entonces cuando franceses e ingleses arrebataron la supremacía a españoles e italianos y el juego se difundió por otros continentes.

El 20 de julio de 1924 se funda en Francia, la Federación Internacional de Ajedrez, (FIDE). Tres años más tarde se organiza, en Londres, la Primera Olimpiada Mundial, con la participación de 16 países. Este torneo ha llegado a ser uno de los más importantes a nivel internacional y desde su institución, se ha venido jugando cada dos años, con un paréntesis durante la Segunda Guerra Mundial cuando se jugó por última vez en Buenos Aires en el año 1939 y luego se reanuda en Dubrovnik, Yugoslavia, el año de 1950.

Dentro de los países de América, Cuba tiene el privilegio de haber sido el primer país donde se practicó el Ajedrez cuando en 1518 se funda el primer club en Bayamo, y no es casual que El Padre de la Patria, Carlos Manuel de Céspedes, cultivara el juego ciencia como estudioso, practicante y publicista; que Carlos J. Finlay, benefactor de la humanidad, acogiera la disciplina con singular devoción y rigor como tantos hombres ilustres del país.

Entonces ¿qué es el Ajedrez?

Es difícil definir qué es el Ajedrez ya que tiene muchas facetas, es deporte, juego, ciencia, arte, cultura, educación. Todas sus facetas nos sirven para nuestros objetivos académicos- pedagógicos.

José Raúl Capablanca en su libro “Lecciones Elementales”, quien dijo que *“El Ajedrez es algo más que un juego. Es una diversión intelectual, que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es también un medio de acercamiento social e intelectual; el Ajedrez es en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico; un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar. Además, desde el punto de vista social, los iniciados tienen el resto de su vida una diversión útil para pasar alegremente muchas horas, y sirve como pocas cosas en*

este mundo para distraer y olvidar momentáneamente las preocupaciones de la vida diaria”.

Blanco, U. (1998) define el Ajedrez como un juego de mesa practicado por dos personas, sobre un tablero cuadrulado de 64 casillas, en el que se encuentran dos grupos de piezas, constituyendo un ejército, cuyo objetivo es el de rendir o dar jaque mate al rey contrario.

El diccionario de la Real Academia lo define como juego entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas movibles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 escaques. Estas piezas son un rey, una reina, dos alfiles, dos caballos, dos roques o torres y ocho peones; las de un jugador se distinguen por su color de las del otro, y no marchan de igual modo las de diferente clase. Gana quien da jaque mate al adversario.

El Ajedrez no requiere, como ocurre con muchos deportes, de un lugar físico y específico para ser practicado, por el contrario, se puede jugar en un club, al aire libre, por internet y hasta por correo.

1.1.2- Importancia de la enseñanza del Ajedrez.

Históricamente el Ajedrez ha sido utilizado como una herramienta de investigación por múltiples psicólogos, entre ellos, Sigmund Freud quien fue el primer psicoanalista en mencionar este juego, cuando en 1913 afirmó que los pasos requeridos para dominar el juego de Ajedrez eran similares a las técnicas psicoanalíticas.

Desde siglos pasados, varias celebridades se percataron de la importancia de incorporar el Ajedrez a la educación. Una cita conocida es la del libertador Simón Bolívar (1783–1830) *“El Ajedrez es un juego útil y honesto, indispensable en la educación de la juventud”.*

En 1925, los psicólogos de origen ruso, Djakow, Petrowski y Rudik estudiaron a los Grandes Maestros del Ajedrez para determinar cuáles eran los factores fundamentales del talento ajedrecístico. Estos investigadores determinaron que los grandes logros obtenidos dentro del Ajedrez radicaban en la memoria visual

excepcional, el poder combinatorio, la velocidad para calcular, el poder de concentración y el pensamiento lógico.

Stephenson (1979) reportó interesantes resultados en sus investigaciones, donde los niños que recibieron diariamente durante veinte días clases de Ajedrez, después de cada día de clases, los estudiantes eran evaluados por sus docentes en varias áreas de rendimiento. Luego del día veinte, los docentes mostraron un incremento en el aprovechamiento académico.

Ferguson (1988) en el experimento sobre “Desarrollo del razonamiento y de la memoria a través del Ajedrez” con estudiantes de sexto grado, demostró que el Ajedrez impactó definitivamente sobre el desarrollo de la esfera cognitiva: memoria y la habilidad para el razonamiento verbal.

En el año 1990 la investigadora Christine Palm, instructora de El Programa de Ajedrez de las escuelas de la Ciudad de Nueva York (1998) escribió que el Ajedrez:

- Genera sentimientos de confianza en sí mismos y autonomía para el trabajo
- Estimula las habilidades para pensar
- Incrementa las habilidades cognitivas
- Incrementa los niveles de comunicación
- Enseña a los niños a aceptar el éxito y enfrentar la derrota con gallardía
- Permite a los jóvenes desarrollar su inteligencia mediante un proceso continuo
- Permite hacer amigos fácilmente.

Investigaciones realizadas por Cortez (2007) muestra resultados muy interesantes con relación a la transferencia del pensamiento ajedrecístico a otras áreas de estudio.

1.1.3- Algunos beneficios del Ajedrez.

En la bibliografía ajedrecística encontramos numerosas referencias a los beneficios de la práctica de este juego para el desarrollo de la personalidad del individuo. Por ejemplo, se dice que:

- El Ajedrez ayuda a tomar decisiones, pues el jugador se enfrenta durante la partida a continuas situaciones problemáticas que debe resolver por sí mismo. Para ello debe evaluar previamente las diversas posibilidades, o sea, tomar determinadas garantías de seguridad antes de elegir una alternativa.

- Es un factor importante en la formación de la voluntad. Impone al niño una disciplina atractiva y agradable. El niño descubre su capacidad para resolver por sí mismo una determinada situación en el tablero, adquiere un comienzo de confianza en sus propias fuerzas. Lo ayuda a asumir actitudes propias y lo estimula sobremanera para otras tentativas. Enseña a controlar los impulsos, a no tomar decisiones apresuradas a pensar antes de hacer las cosas.

El Ajedrez temple el espíritu, hace que el niño llegue a entender que su trabajo es productivo aun cuando pierda, mejora la autoestima.

-Mejora la creatividad, el éxito académico, la resolución de problemas, que ayuda al enriquecimiento cultural, que su enseñanza metodológica incrementa el coeficiente intelectual en los niños y niñas de cualquier nivel socioeconómico.

-Ayuda considerablemente en el proceso evolutivo mental del niño, aumenta la capacidad de cálculo, desarrolla el razonamiento lógico. Estimula la imaginación creadora, fortalece la concentración mental. Contribuye notablemente a formar el espíritu de investigación y de inventiva. Despierta y agudiza el sentido crítico. Crea hábitos positivos en la esfera del pensamiento: disciplina mental, razonamiento, memoria, investigación y análisis.

Los profesores de Educación Física pueden aprovechar la etapa escolar para estimular a los educandos su interés por el Ajedrez pues se ha demostrado que es uno de los juegos que mayores beneficios cognitivos aporta a los niños, entre ellas podemos mencionar.

1. Mejora el cociente intelectual

Jugar ajedrez es un ejercicio excelente para entrenar la mente y potenciar la inteligencia. Este juego contribuye a crear nuevas conexiones neurales, a la vez que estimula el pensamiento y fomenta la resolución de problemas. Así lo comprobó un meta análisis realizado por expertos de la Universidad de Liverpool, en Reino Unido, en el que se analizaron 24 estudios previos sobre el efecto del Ajedrez en el desarrollo cognitivo de más de 2.700 jóvenes. Los resultados desvelaron que la práctica de este deporte tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades intelectuales, sobre todo en el ámbito de las matemáticas.

2. Potencia el desarrollo de las habilidades sociales

Los niños que suelen tener dificultades para relacionarse podrían beneficiarse de la práctica de Ajedrez. Así lo ha demostrado un estudio realizado por expertos de la Universidad de la Laguna, en España, en el que se analizaron los beneficios de la práctica regular de Ajedrez en el desarrollo socio-afectivo de un grupo de 170 escolares de entre 6 y 16 años. Los resultados desvelaron que jugar Ajedrez no solo estimula las interacciones, sino que también mejora las competencias sociales y las habilidades para hacer nuevos amigos. Al terminar el estudio, los niños que participaron en el programa de Ajedrez se mostraron más comunicativos, receptivos y empáticos que antes de comenzar el entrenamiento.

3. Ayuda a concentrarse

Practicar Ajedrez desde una edad temprana se puede convertir en un excelente entrenamiento para mejorar la concentración. Un estudio realizado en la Universidad Internacional de La Rioja encontró que los niños que juegan Ajedrez de forma regular prestan más atención y tienen una mayor capacidad de concentración que aquellos que no lo hacen. Para llegar a estos resultados aplicaron diversas pruebas cognitivas, entre ellas algunos tests para evaluar la concentración, en un grupo de 60 estudiantes de primaria, 30 de los cuales participó en un programa de Ajedrez. Según los expertos se debe a que durante la partida los pequeños deben prestarle atención a cada jugada para analizar las opciones posibles, lo que les obliga a abstraerse del entorno y focalizar su atención en el juego.

4. Favorece la resolución de problemas

Un estudio realizado en Canadá evaluó la capacidad para resolver problemas en 437 estudiantes de quinto grado que fueron distribuidos en tres grupos: un grupo que recibió el curso de matemáticas tradicional durante todo el estudio, otro que recibió el plan de matemáticas tradicional en primer grado y luego un programa enriquecido con instrucción de Ajedrez y un tercer grupo que recibió el currículo de matemáticas enriquecido con Ajedrez desde el primer grado. Los resultados mostraron que el grupo que jugó al Ajedrez desde el primer grado obtuvo una mayor puntuación en las pruebas para evaluar la resolución de problemas, un

81,2% como promedio, en comparación con los que empezaron a practicar Ajedrez más tarde o aquellos que nunca lo hicieron.

5. Mejora la creatividad

Jugar Ajedrez desde una edad temprana estimula la creatividad infantil. Así lo corroboró una investigación en la que se evaluó la creatividad de un grupo de estudiantes tras 32 semanas practicando Ajedrez u otra actividad de su preferencia. Los resultados revelaron que la puntuación en las pruebas de creatividad aumentó un promedio de 10.53 en los estudiantes que jugaron Ajedrez en comparación con el 1.86 en quienes no apostaron por este entrenamiento. La explicación llega de la mano de un estudio alemán realizado en la Universidad de Tubinga en el que se halló que jugar al Ajedrez activa y ejercita ambos hemisferios cerebrales, lo cual mejora el funcionamiento del cerebro y fomenta la conexión entre las neuronas.

1.1.4- La enseñanza-aprendizaje del Ajedrez en Cuba.

A propósito de la educación integral de los individuos que desde el triunfo revolucionario se está fomentando, se ha establecido mediante la Resolución Ministerial INDER – MINED 2/91 impartir el Ajedrez de forma obligatoria en toda la enseñanza primaria y media básica de nuestro país rigiéndose por los programas que rectorea el Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez (ISLA). Actualmente normado por la Resolución Conjunta INDER-MINED 1/07. La enseñanza sistemática del Ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo del pensamiento, la educación de valores, el desarrollo de hábitos y patrones virtuosos del carácter que coadyuven a la inserción en la esfera pública de su vida adulta y muy particularmente a la integración del mundo laboral.

El Ajedrez sienta unas bases sólidas de equilibrio en los momentos más difíciles y delicados, puede convertirse en un estímulo que los ayudará a la comprensión de las asignaturas asimilar con mayor conocimiento de causa la docencia.

Está científicamente demostrado por Gay R (1987), en su tesis doctoral que el Ajedrez tiene una amplia capacidad formativa que ayuda a la mejor comprensión y asimilación de cualquier material, contribuyendo a elevar la posibilidad de

aprendizaje de cualquier otra asignatura y que los niños y adolescentes sean mucho más eficaces en el ejercicio de las tareas que tengan que llevar a cabo.

El ajedrez en las escuelas tiene como objetivo contribuir al desarrollo pleno de la personalidad del estudiante, la adjudicación de métodos y técnicas de trabajo, así como de conocimientos científicos-técnicos y de preparación para participar activamente en la vida social y cultural.

Ubencio Blanco, director general del Instituto Nacional de Deporte en Venezuela y Presidente de la Federación Venezolana de Ajedrez, plantea:

“La importancia del papel educativo del Ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter, y a la acción virtuosa”.

Al abordar el tema (Maceira N. 2003), graduada en Psicología, Maestra Nacional y profesora de Ajedrez en el Instituto Superior de Cultura Física, plantea: “La pronunciación de las principales figuras del Ajedrez por la importancia del juego para que el individuo aprenda a pensar, a razonar, a reflexionar sobre la información que recibe, no ha estado dada en un fanatismo por una actividad que les había subyugado, sino por el carácter del juego que construye una realidad particular, liberada de cualquier tipo de dogmatismo que puede estimular cualquier sistema social para hacer permanentes sus valores en el tiempo, pero que de una manera u otra no dejan florecer la habilidad o disposición para que el individuo utilice su potencia mental en la solución de problemas, toma de decisiones, elaboración de juicios o procesamiento de información”.

Por los beneficios que aporta el Ajedrez a quien lo práctica sistemáticamente se propició que, en 1988, en el centenario del nacimiento de José Raúl Capablanca y Graupera, se aprobara una de sus ideas. *“El Ajedrez es más que un juego. Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es, además, un medio de acercamiento intelectual. A mi juicio el Ajedrez debería formar parte del programa escolar de todos los países. Comenzando a los cinco años, todos los escolares debieran recibir regularmente lecciones de estas materias, variando la duración de dichas clases según la edad y capacidad de los alumnos”.*

Estas razones y el hecho de que Cuba posea una historia ajedrecística de más de cien años, han otorgado un papel importante y de carácter obligatorio al Ajedrez en las Enseñanzas Primaria y Media Básica donde los profesores de Educación Física son los encargados de enseñar los elementos primarios del juego.

De más está decir que el INDER en su carácter rector tiene otras acciones que al igual que el MINED propicia el aprendizaje del juego ciencia en estas edades, como es la atención directa dada por los profesores, instructores, maestros FIDE, ex campeones y campeones a través de las academias y escuelas de enseñanza general que están en todo el país al servicio de la población.

Gracias al apoyo del Comandante en Jefe después de la Simultánea Gigante de Ajedrez del 7 de Diciembre del 2002, y destacar con énfasis el papel educativo del juego ciencia, se ha logrado la publicación de Tabloides (Curso Básico, Curso Medio, Curso Práctico, Curso de Finales y Curso de Estrategia y Táctica) en Universidad para Todos que resulta ser una bibliografía básica de extraordinario valor al enseñar los rudimentos y el perfeccionamiento del juego permitiendo la cooperación de las familias así como que este noble juego tenga un espacio televisivo en el Canal Educativo.

1.2-Generalidades de la Educación Física.

1.2.1. La educación física escolar

La educación del hombre es vital para que responda a las transformaciones necesarias del proceso revolucionario cubano. Con el triunfo de la Revolución en 1959 se iniciaron profundos cambios en la enseñanza, el nuevo individuo debía adquirir cualidades, conciencia, valores y actitudes revolucionarias en correspondencia con las aspiraciones de una nueva sociedad. La Educación Física no queda exenta de las transformaciones de la educación general, pues se acoge a una nueva concepción y a una nueva práctica que debe contribuir a la formación de ese hombre nuevo.

Ruiz, A. citado por Pestana, O. E. (2016). define que: *“La Educación Física forma parte del proceso pedagógico y tiene como fin específico el desarrollo de la capacidad de rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus*

habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de convicciones, de forma tal que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad señale.”, agrega además que la Educación Física es fisiológica por la naturaleza de sus ejercicios, biológica por sus efectos, pedagógica por sus métodos y social por su organización y actuación, en cuyo centro se encuentra el hombre.

Según Mirabal, N. citado por Pestana, O. E. (2016). *“Educación Física: Es una parte importante de la formación integral del hombre, cuyo agente fundamental es el ejercicio físico.”*

Castro, F. citado por Torres de Diego, M. J. (2005), afirma que *“La Educación Física es parte esencial en la educación integral de los niños”*. Autores como Ruiz, A. (1994); López, A. (2006); Menéndez, S. (2008); Perera, R. y J. R. Hernández (2010) coinciden en plantear que la Educación Física, en correspondencia con el encargo social de la educación en Cuba, debe contribuir a la formación integral de los ciudadanos, le corresponde prepararlos físicamente aptos para vivir en la sociedad socialista y desempeñarse como un integrante activo.

Analizado el significado de la Educación Física y partiendo de los criterios declarados por los autores que se citan, la autora coincide con ellos al plantear que: es un proceso que tiene carácter pedagógico, psicológico, fisiológico y social, realizado en la escuela, está encaminado al desarrollo de habilidades y capacidades motrices básicas. Es acción o quehacer educativo que atañe al cuerpo y la mente.

La autora asume que la Educación Física como proceso pedagógico, contribuye a la formación integral y armónica del ser humano, ayuda a corregir y compensar deficiencias, fomenta la salud psíquica y física, forma valores morales en todos los que disfrutan de sus beneficios y los prepara para la vida en sociedad, siendo el objetivo general de esta asignatura: garantizar la prestación de servicio con personal especializado en todas las instituciones escolares para cumplir con calidad los programas y proyectos establecidos para cada educación, aumentando las opciones de actividades físicas-deportivas-recreativas concebidas en los horarios docentes, extra docentes y fines de semana, contribuyendo a la formación de valores y mejoras en la calidad de vida de la población estudiantil.

Con este propósito las esferas a las cuales va dirigida la influencia de la Educación Física comprende la cognitiva, referida a conocimientos teóricos, capacidad de análisis y síntesis, creatividad, la social-afectiva, referida a sentimientos, normas de conducta, convicciones y formación de valores, la motriz, referida a capacidades físicas y habilidades motrices y todo ello propicia que se logre.

El desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y espirituales de niños y jóvenes, para fomentar y mantener una buena salud e incrementar las habilidades motrices básicas y deportivas, prepararlos para la vida y favorecer los sentimientos humanos y gustos estéticos.

Ruiz, A. (1994) expresó que el fin y las tareas de la Educación Física se centran en contribuir al perfeccionamiento de nuestros niños, adolescentes y jóvenes mediante las actividades físicas, deportivas y recreativas y coadyuvar de esta manera a la formación de un joven capaz de conducirse activa y conscientemente al servicio de la sociedad.

Según López, A. (2006) se considera necesario ir a la búsqueda de una generalización didáctica del enfoque contemporáneo de la clase de Educación Física en el ámbito escolar, que oriente las direcciones esenciales en que debe desarrollarse el proceso docente-educativo y físico-deportivo, que permita seguir elevando su eficiencia y calidad a planos superiores, teniendo como eje central de esta proyección el enfoque humanista de la educación.

En su concepción Rogers, C. citado por López, A. (2006) refiere que el aprendizaje significativo es un aprendizaje penetrante, que no consiste en un simple aumento de conocimientos, sino que entreteje cada aspecto de la existencia del individuo. Entre sus características están:

- La implicación personal o involucramiento de la persona como totalidad, se estructura dentro de su experiencia total, combinando lo afectivo y lo cognitivo.
- Es auto iniciado o por iniciativa propia, es decir, se relaciona con los objetivos de desarrollo y enriquecimiento personal. Es un método de autodirección y libertad responsable.

- Es participativo, experiencial, vivencial, adecuado a las necesidades del sujeto.
- Es evaluado por los propios estudiantes.
- Está libre de situaciones amenazantes y se desarrolla en un ambiente de autenticidad, aceptación y comprensión empática, facilitando la relación interpersonal y la comunicación.
- Es perdurable, profundo y relevante.

En el aprendizaje significativo de Rogers, C. citado por López, A. (2006) no solo interviene el intelecto. La facilitación del aprendizaje trabaja con aspectos motivacionales para desatar el sentimiento de indagación y la confianza en las tendencias constructivas y a la actualización de los y las estudiantes. Dicho autor opina: *“a menos que nuestras escuelas puedan convertirse en centros de estudio plenos de entusiasmo e interés, lo más probable es que están condenadas a desaparecer”*. Rogers, C. citado por López, A. (2006).

Como se puede apreciar en la bibliografía especializada, consultada por la autora, varios autores entre ellos Ruiz, A. y col. (1985); González, C. (1997); Hernández, J. R. (2005); López, A. (2006); Perera, R. y J. R. Hernández (2010); Agrelo, O. y col. (2013); coinciden en plantear que: la Educación Física desarrolla las emociones y sentimientos; las relaciones interpersonales y normas de comportamiento; el conocimiento del mundo de los objetos; las relaciones espaciales; la expresión oral, la expresión corporal y el juego.

Los ejercicios físicos contribuyen a mantener estable el estado de ánimo, las relaciones con otros niños y con los adultos; a regular la conducta, a sentirse útiles, a cooperar con los demás; a valorar la calidad de sus acciones y las de los demás; a planificar y organizar sus juegos y a expresar imágenes con movimientos corporales, entre otros.

1.2.2- El profesor de Educación como agente de cambio en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo que diferencia al proceso de enseñanza aprendizaje de otros procesos, es que lo que se transforma no es un objeto material inanimado, sino un ser humano, una

persona que se modifica a sí misma con la ayuda de otras personas más capaces, especialmente con la guía, orientación y mediación del profesor.

Es por ello que el objeto de la actividad del profesor no es exactamente el alumno, sino la dirección de su aprendizaje; pero para que dicha dirección sea eficiente, el profesor debe concebir al alumno como una personalidad plena que con su ayuda construye y reconstruye sus conocimientos, habilidades, hábitos, afectos, actitudes, formas de comportamiento y sus valores, en constante interacción con el medio socio cultural donde se desenvuelve.

Cuando el profesor ama la labor que desempeña, siente la necesidad interna de elevar la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje, de motivar a sus alumnos por el aprendizaje de la materia que imparte y, al unísono, de contribuir al crecimiento personal de cada uno de ellos.

Sin embargo, si los motivos son extrínsecos, ajenos a la esencia del proceso que dirige, con frecuencia el profesor limita su labor fundamentalmente a la simple transmisión de los contenidos de la materia, estableciendo el "facilismo pedagógico". Las insuficiencias en la personalidad del estudiante en gran medida están condicionadas dicho "facilismo pedagógico", que consiste en una disminución de las exigencias docentes, como la selección de tareas o ejercicios tipos que no requieren estrategias intelectuales complejas; dar al alumno facilidades adicionales excesivas para que apruebe las materias; la enseñanza que sólo persigue la reproducción de los contenidos por el alumno, que no le plantea situaciones que hagan necesaria su iniciativa y creatividad.

Estas cuestiones alientan el facilismo en el aprendizaje, generando en el estudiante un rechazo hacia todo aquello que entraña dificultad y esfuerzo, por lo que a su vez atentan contra el desarrollo de sus cualidades volitivas y de valores, tales como el sentido de la responsabilidad, la perseverancia y la tenacidad ante las tareas.

Para González, A. y Asensi, F. (1993) mencionados por Núñez A. (2007) *"la innovación educativa ha de estar presente constantemente en los planes de acción docente de los profesores de educación física, tanto en el diseño curricular, como en el extracurricular, donde se potencie la actualización profesional, se favorezcan los intercambios de experiencia, así como el empleo de técnicas y conocimientos*

científico-didácticos que oferten un digno servicio al alumnado de los centros docentes”.

La autora considera que el profesor de Educación Física por su propia posición ante el alumno, tiene una oportunidad privilegiada para asociar los contenidos de la asignatura a los hechos de la vida cotidiana que rodean a éste.

Desde el punto de vista de la autora, el éxito de lo antes planteado estará muy relacionado al hecho de que exista y se mantenga la motivación durante toda la clase, ya que el alumno motivado tendrá una posición positiva, activa frente a la actividad que realiza.

Por lo tanto, es necesario que el profesor seleccione las vías, los procedimientos y las formas más adecuadas de conducir su trabajo, de manera que se logren altos resultados mediante la actividad del propio alumno, sin que sea necesario obligarlo para que la realice.

Para ello, es de vital importancia que los profesores se preparen, faciliten experiencias de aprendizaje lo más significativas posibles para el alumnado, que sean interesantes, próximas a sus necesidades, deseos y conocimientos; propiciando así la participación activa, productiva y consciente de los alumnos promoviendo continuamente la ZDP (zona de desarrollo próximo) y puedan estar a la altura pedagógica que exige estos tiempos.

1.3. Las actividades lúdicas

Huizinga (1996) plantea que...“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. (51, 36)

Reforzando lo expuesto es una de las primeras manifestaciones de independencia infantil desde que los niños y las niñas nacen sus primeros movimientos los realizan en forma de juego, tanto en la comunicación con los adultos es decir la familia que lo rodea, en el conocimiento del mundo, de sí mismo, entre sus coetáneos y en la puesta en práctica de su integridad.

Sin embargo L. S. Vigotski (1883) sobre el significado del juego y su carácter social expresó: “Si dirigimos la atención hacia el hombre primitivo vemos que en los juegos de los niños y niñas tiene lugar su preparación para su futura actividad..., el hombre contemporáneo está también dirigido a la futura actividad, pero fundamentalmente a la actividad de carácter social...En el juego asimila las relaciones sociales fundamentales para la escuela de su futuro desarrollo social”. (84, 53)

Partiendo del tratamiento que hacen los pedagogos y psicólogos sobre el juego, se puede afirmar, que éste es un elemento esencial no solo por su importancia en la psicomotricidad de niños y niñas, elemento éste que no es objeto de estudio de esta investigación, sino que se trata de abordar al juego como agente psicopedagógico, ya que a través del juego, ellos interactúan entre sí en diferentes grados, por lo que a medida que va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. En un principio juegan solos, después lo hacen al lado de otros, hasta que finalmente se incluyen en su juego.

Diversos son los estudios realizados por diferentes autores internacionales y nacionales, los cuales realizan un acercamiento a la temática sobre la enseñanza del Ajedrez en edades tempranas donde se utilizan las actividades lúdicas. Entre ellos se encuentran Blanco, U. (2004) con el *Proyecto Estratégico Nacional de Ajedrez Escolar*; Incarbone, O. y G. Gómez (1996) *Juego y movimiento en el Nivel Inicial*; Goncalves, C. (2004) *DINA. Jugando Ajedrez en el Preescolar (Parte III)*; Salazar, A. (2008) *El Ajedrez como herramienta pedagógica en la educación inicial*; Watson, H. (2008) *Teoría y práctica de los juegos*; Jaimez, J. y D. Daira (2009) *Canciones de Ajedrez*, en México Tadeo, R. (2009) *Ajedrez Educación Física*; Caurel, J. (2011) *Juegos didácticos para familiarizar con las nociones elementales del Ajedrez a los niños del grado preescolar* y Ramírez, Y. (2013) con la *Guía didáctica - metodológica para docentes. Ajedrez, valores y educación inicial*.

Lo más relevante de las investigaciones y propuestas que se han referido, a criterio de la autora se puede resumir en lo siguiente:

- Se recomienda la enseñanza del Ajedrez en edades tempranas, con el empleo de cuentos, música y canciones, rompecabezas, dibujos y teatro como recursos.
- Se señala que la mejor forma de motivar a un niño es jugando en su entorno y sin presionarlo, explicarle siempre que lo desee, ya que los niños son curiosos y poseen grandes deseos de aprender.
- La imaginación infantil es un elemento que apoya significativamente el aprendizaje del juego.
- La explicación mediante un cuento, mejora el aprendizaje de los niños.
- Se recomienda además que la aproximación se haga a través de la lectura de un cuento, una leyenda o una historia, porque allí comienzan a tomar vida sus futuros amigos: el tablero y las piezas del Ajedrez.
- Se debe considerar que en el Ajedrez cada una de las figuras tiene personalidad y carácter propio, con mucho qué contar y con un papel por desarrollar en ese gran teatro que es la vida.
- En el cuento debe profundizarse la imaginación al contar, debe interrelacionarse siempre lo verbal y lo corporal en todas sus dimensiones posibles.
- Las canciones infantiles son otro recurso que junto a la música pueden brindar muchas bondades, se aconseja que primero se tenga la música y después se agregue la letra de las canciones, con mensajes sencillos.

Según La Plaza, J. (2011) el Ajedrez educativo ya es concebido como un requisito en el currículo de más de 30 países. En tal sentido, las experiencias en la práctica de este juego ciencia en países como Colombia y España es señalada por Salazar, A. (2008) al plantear que la experiencia de colocar el Ajedrez al servicio de la educación fue grata y fructífera. Implementó el programa "Ajedrez en el Aula" en nueve colegios españoles y en diecisiete colegios colombianos con el método que escribió "Juega el maestro y ganan los niños".

La experiencia cubana con el Ajedrez en las escuelas, así como las experiencias en otros países (antigua Unión Soviética, en Alemania, Canadá, en la Ciudad de Nueva York, Venezuela, Argentina, Chile, entre otros) con la enseñanza del

Ajedrez a temprana edad y los estudios realizados, han demostrado que la participación en este deporte incrementa el rendimiento en la lectura y por ende en la expresión oral. Otros de los elementos que se pueden relacionar son la expresión corporal, la psicomotricidad, la formación de valores y todo lo que el profesor sea capaz de crear según sus necesidades y habilidades como educador. En Brasil en el año 2007, destaca La Plaza, J. (2011), se realizó una investigación sobre el proceso de elaboración y puesta en práctica de una metodología de enseñanza del Ajedrez que se correspondía con las posibilidades de aprendizaje de los niños, recurriendo al método de juego, con la ayuda de acciones motrices básicas en un ambiente agradable, donde todos los niños constituían el centro del aprendizaje.

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar como el juego contribuye al desarrollo del niño. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición.

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores, filósofos, pedagogos tales como: Huisinga, Roger Cagigal, etc. Estos desarrollaron profundas teorías sobre él y coinciden en destacar el valor educativo del mismo considerando que ha sido muy similar en todas las civilizaciones con variaciones que dan al juego características propias de cada pueblo, región, país, pero su esencia no varía. Sin embargo no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego. Etimológicamente el juego proviene de la palabra **Jocus** que significa ligereza, pasatiempo y del **Lodus** que es el acto de jugar.

Johan Huisinga (1996) al que hace referencia Watson B, H. (2008)²⁶ pensador que desarrolló y escribió una de las teorías más completas y serias acerca del juego el señala que el juego es una "Acción u ocupación libre, que desarrolla

dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”.

Mientras que Gorki, M. (2008) manifestó: “El juego es la ruta de los niños(as) hacia el conocimiento del medio el cual tiende a cambiar”.

Otras expresiones, pensamientos sobre el juego son las siguientes...“Los juegos introducen al niño en el reino de la libertad, la creación y les forma conciencia de sus fuerzas”...;...”El juego es una prolongación de la curiosidad y enriquece multilateralmente, la experiencia personal del niño”...;...”Los juegos infantiles son la escuela del pensamiento”...;...”Los juegos en la infancia son como capullos de una completa vida futura, porque a través de ellos se desarrolla y revela el hombre con todos sus dones potenciales de sus sentimientos internos”

Vid, A. (1958) citado por Savigne, Mayté y Naranjo, Y. (2008) plantea: “El juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad externa a ella, sino sí mismo”.

Elkonin, D. (1984) nos ofrece el siguiente criterio acerca del juego “El juego constituye la primera forma de actividad asequible al niño que presupone una reproducción constante y un perfeccionamiento de nuevos movimientos.”

Según expresa Terry, O. (1990) mencionado por Valdés A, Y. (1999) 31 “Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños”.

Vygostsky citado por Olga Franco (2009) plantea: “El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño...incorporando como potencial, los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura”.

Lee, C. (1977) El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

Marcos, M^a L. (1985-1987) El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, es la pieza clave del desarrollo intelectual.

El juego permite un constante descubrimiento del entorno y de sí mismo matizado por el propio placer que genera la actividad. En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del niño y elemento esencial de su educación en un ambiente de comunicación afectiva.

1.4. Caracterización del niño de primer grado.

El niño que cursa el primer grado tiene aproximadamente seis años, en los que ha acumulado determinada experiencia anterior producto de la cual puede encontrarse más o menos preparado para realizar la actividad docente.

El primer grado marca el inicio de la vida escolar, lo que exige del niño una actividad diferente a la que venía realizando aún en los casos en que ha recibido preparación. Generalmente el niño desea ir a la escuela, usar el uniforme, ser un escolar, un pionero.

La etapa de la vida, desde los seis hasta los once o doce años, se conoce como etapa o edad escolar ya que la actividad docente ocupa el centro de la vida del niño.

Es conveniente destacar que, en las etapas iniciales del curso, el niño de primer grado apenas se diferencia del niño de preescolar. A esto responde la etapa de aprestamiento que se plantea a inicios del grado en la que los niños mantienen las normas correctas de conducta, juegan y se relacionan amigablemente con sus compañeros.

Estas particularidades, han de ser tenidas en cuenta por el trabajador docente para dirigir el trabajo del grupo, determinar los métodos y procedimientos que ha de utilizar y sobre todo, para orientar aquellos aspectos de la personalidad de sus alumnos que requieren especial atención.

En estas edades tienen lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos; entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina, lo que da gran flexibilidad al niño.

Estos cambios influyen en la continua movilidad de los niños de estas edades. El movimiento es una necesidad de su cuerpo en crecimiento que el niño no siempre

puede controlar voluntariamente y que no deben reprimirse sino atenderse convenientemente, combinando distintos tipos de actividades en el horario, unas más prácticas, otras más intelectuales.

La clase de Educación Física, que contribuye al desarrollo físico de los niños y las actividades de juego que se han incluido en el grado son fundamentales en este aspecto, ya que responden a las necesidades de la edad.

Por otra parte, en esta etapa continúa el proceso de maduración del sistema nervioso, lo que influye en toda la actividad que el niño realiza, en el control de sus movimientos, en sus coordinaciones, en la fijación y concentración de la atención, en sus procesos cognoscitivos. En estos se aprecia el tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, lo que explica por qué el niño está atendiendo a su maestra, pero, de pronto su mirada se va tras la mariposa que pasó por su lado.

No obtendremos resultados regañando a los niños por su distracción o pidiéndoles que atiendan sobre la base de una "voluntad" que está en proceso de formación. Se requiere de actividades dinámicas y variadas, con un buen uso de medios de enseñanza que llamen la atención de los niños, con ejercicios interesantes que deben realizar los niños bajo la dirección del maestro para que capten los contenidos esenciales que queremos que asimilen y que al mismo tiempo todo ello se revierta en su desarrollo.

Las características del sistema nervioso, el tránsito de los procesos psíquicos de involuntarios a voluntarios y el nivel de desarrollo que el niño ha alcanzado hasta ese momento ejercen una fuerte influencia en su actividad de aprender.

La percepción, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación son procesos de gran importancia para la actividad de aprendizaje del niño, y que al mismo tiempo se desarrollan en el proceso de asimilación de la experiencia.

Un papel importante en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y con ello en el aprendizaje desempeñan los factores motivacionales, el gusto por la actividad de conocer. Si el aprendizaje es agradable para el niño este querrá aprender más, y se formarán gradualmente intereses y motivos cognoscitivos.

Si en esta actividad el niño es reconocido y estimulado por el maestro y por sus compañeros, a veces por pequeños logros, se sentirá seguro de lo que hace,

confiará en sus fuerzas, continuará adelante. Si por el contrario no es así muy difícil le resultará avanzar.

Es importante puntualizar cuestiones referentes al desarrollo moral del niño de seis años. En primer lugar recordar que, en el transcurso de la actividad que él realiza desde pequeño, en contacto y comunicación con los adultos que le rodean, asimila las normas de conducta, el sistema de relaciones, aprende lo que se puede y lo que no se puede hacer y experimenta bienestar emocional cuando el adulto aprueba su comportamiento.

Es precisamente en su comunicación con los adultos, padres y educadores que el niño comienza a orientarse hacia los valores de la sociedad. Como le es muy necesario mantener la relación positiva con los que le dan cariño y afecto el pequeño quiere actuar bien y no mal; sin embargo, el hecho de que lo desee no significa que lo haga realmente, ¿por qué?, sencillamente porque su personalidad está en etapa de formación y aún no le es posible la regulación moral.

La educación moral del niño debe ir dirigida a propiciar que las normas morales de la sociedad en que él vive lleguen a regular sus relaciones con los que le rodean. Es oportuno enfatizar que el proceso de educación moral se logra en toda la vida del niño. No puede concebirse como una actividad especial y el educador debe saber que es fundamental su ejemplo para el estilo de relaciones que establezca el pequeño.

El maestro educa con el gesto, con la mirada, con una sonrisa. Su postura, su conversación tranquila y el tono adecuado y cariñoso de su voz llevarán al niño a imitarlo inconscientemente.

Favorece extraordinariamente la educación de los hábitos de conducta al enseñar a los niños como influyen su conducta en el resto de sus amiguitos del grupo escolar. Hacerles comprender las consecuencias de una manifestación incorrecta puede contribuir a educar en ellos la responsabilidad por sus actos.

Los niños de estas edades se unen para jugar a partir de la simpatía que sienten por otros niños. Conversando con ellos expresan sus valoraciones, aprueban y desaprueban lo que otros hacen.

Los aspectos relacionados con la educación de una actitud cuidadosa hacia las cosas deberán ser objeto de atención sistemática cada día, en los momentos oportunos se insistirá en que "cada cosa tiene su lugar" y que "cada cosa por insignificante que nos parezca deberá ser cuidada".

Se enseñará y velará porque se cuiden los medios materiales de que se dispone. Entre otras razones porque son hechas por los trabajadores para disfrute de los niños, porque otros niños los utilizarán después, porque lo que es de todos ha de cuidarse tanto como lo que es de uno.

Es esta la regulación moral que se deberá formar en nuestros escolares en la medida en que asimilen el contenido de las normas y cualidades morales que caracterizan al ciudadano de nuestro país y en esa dirección el profesor de Educación Física ha de trabajar.

1.5. Conclusiones del capítulo I

Al considerar la bibliografía consultada sobre los fundamentos teóricos metodológicos relacionados con el proceso de enseñanza del ajedrez en la educación primaria, se abordaron algunas reflexiones acerca del Ajedrez a partir de una breve reseña histórica de este deporte, concediendo un espacio a la importancia y beneficios que reporta la práctica de este deporte en las escuelas, ya que el mismo desarrolla cualidades en el niño como la inteligencia, el carácter, el temperamento y nuevos conocimientos. Un destacado espacio se le dedicó a las generalidades de la Educación Física, particularizando en la educación física escolar, donde el profesor de educación física tiene un papel fundamental como agente de cambio en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje del ajedrez, así como la importancia de la utilización de las actividades lúdicas para transmitir los elementos básicos del ajedrez a partir la caracterización del niño de primer grado, destacando el juego como la actividad fundamental.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

En el presente capítulo se muestran los métodos utilizados, así como los pasos o acciones que posibilitaron confeccionar el plan de actividades, donde se incluyen informaciones procedentes del análisis de documentos, encuestas a profesores de Educación Física, entrevistas a directivos y jefes de ciclos, resultados de búsquedas bibliográficas y de las valoraciones obtenidas mediante el criterio de los especialistas.

2.1. Clasificación de la investigación

La presente investigación es de campo, de carácter descriptivo. Álvarez, C. (1998; 56), plantea que la investigación de campo “es aquella en que los datos se recogen directamente por el investigador en el lugar de estudio. Consiste en la observación directa de cosas, comportamiento de personas grupos, hechos”.

Se dice que la investigación es descriptiva (descripción de características fundamentales de conjuntos homogéneos) debido a que su propósito es describir las situaciones de acuerdo a la realidad con que se manifiestan. Con respecto a esto Dankhe (1989), citado por Hernández Sampieri, R. (2003; 76), destaca que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”. Se declara como una investigación cualitativa, ya que penetra en el estudio de los procesos y los cambios que en ese proceso se desarrollan.

Los aspectos considerados en el proceso de investigación se orientaron por etapas como lo expone Hernández Sampieri, R. (2003) y son la delimitación del problema de investigación, establecimiento del marco teórico, definición del tipo de investigación, formulación de hipótesis y variables, determinación de la muestra, recopilación de datos, análisis de información y presentación de resultados.

2.2. Muestra utilizada en la investigación

Para dar cumplimiento a los objetivos trazados en la presente investigación, fue seleccionada una muestra no probabilística de manera intencional de 15 profesores de Educación Física de la Enseñanza Primaria del municipio de Cárdenas de 5 escuelas primarias de las localidades de Santa Marta, Varadero, Humberto Álvarez y Cárdenas. Se cuenta además, dentro de los sujetos pertenecientes a la muestra, con 3 directores y 5 jefes del primer ciclo que participaron en el diagnóstico de la investigación, a los cuales se les aplicó una entrevista para comprobar los conocimientos que poseían sobre la práctica del ajedrez en sus escuelas, sus criterios en relación con la importancia de este juego ciencia en niños de primer grado y si poseían orientaciones metodológicas para la enseñanza de este deporte.

Las tablas a continuación resumen las características de dicha muestra.

Fue elegida este tipo de muestra por la voluntariedad de los investigados, la factibilidad, la experiencia de la autora y la motivación de las instituciones que crearon las facilidades necesarias.

Tabla 2 . Caracterización de la muestra de los profesores de Educación Física de la enseñanza Primaria el municipio Cárdenas.

No.	Escuelas	Cantidad	Técnico medio	Lic.	M. Sc.
1	Humberto Álvarez	3	3	-	-
2	Renato Guitart	4	2	2	-
3	Carlos M. Céspedes	2		1	1
4	Martín Klein	3	2	1	-
5	Gabriel Valiente	3	3	-	-
Sumatoria		15	10	4	1
Media		100 %	66.66 %	26.66 %	6.66 %

Tabla 3. Muestra de los directivos utilizados en el diagnóstico.

NO	Escuela	Director	Jefe Ciclo
1	Humberto Álvarez	X	X
2	Renato Guitart		X

3	Gabriel Valiente	X	X
4	Carlos M. Céspedes	X	X
5	Martín Klein		X

En este caso se seleccionaron 10 especialistas de Ajedrez para tomar sus criterios sobre el plan de actividades propuesto (anexos 1)

Tabla 4. Datos de los especialistas.

Especialistas encuestados	Título Ajedrez			Título Académico		Años de Experiencia
	MN	MF	GM	Lic.	Ing.	
10	6	2	2	8	2	11.4
Total	10			10		

2.3. Descripción de los métodos utilizados en la confección del plan de actividades.

Los métodos seleccionados para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación son los siguientes:

Métodos Teóricos

Los métodos teóricos empleados en el proceso permitieron la búsqueda de información para la selección de lo más relevante, con el fin de elaborar la base teórica para la investigación, además de la interpretación de los resultados del diagnóstico y el experimento; ellos son:

Histórico-lógico: favoreció el análisis de la historicidad del objeto de estudio y su lógica interna, lo que comprende publicaciones editadas en Cuba y en el extranjero sobre los criterios científicos relacionados con la enseñanza del Ajedrez y los procesos pedagógicos que se originan.

Analítico-sintético: permitió procesar el marco teórico referencial de la tesis a partir de la sistematización del conocimiento científico relacionado con el objeto de

estudio. Facilitó reconocer las múltiples relaciones y componentes del problema abordado por separado, para después integrarlos en un todo, vía mediante la cual se realizó la interpretación de la información, recogida a través de la aplicación de los métodos e instrumentos, para arribar a las conclusiones correspondientes.

Inductivo-deductivo: aportó la determinación del problema y la diferenciación de las tareas desarrolladas en el proceso investigativo, a partir de ello, se logró proceder a la creación del plan de actividades. Además, proporcionó el establecimiento de las relaciones entre los hechos analizados y las conclusiones de la investigación.

Hipotético-deductivo: se aplicó en el proceso de verificación de la hipótesis. Permitió inferir conclusiones y establecer predicciones a partir de lo que ya se conoce.

Sistémico-estructural-funcional: orientó en el estudio de la temática de manera integrada, estableciendo la relación entre el sistema de clases. Se determinaron los componentes que inciden en el tratamiento pedagógico y al desarrollo físico de los niños, para establecer las relaciones, dependencias y combinaciones con las actividades lúdicas para la enseñanza del Ajedrez, así como entre los componentes del plan de actividades.

Métodos empíricos

Como acciones previas a la confección del plan de actividades se llevó a cabo un proceso de diagnóstico, seleccionándose para ello el análisis de documentos, la entrevista, la encuesta, así como el criterio de especialistas. A continuación, se reseñan brevemente cada uno de ellos:

El **análisis de documentos:** Permitió compilar y analizar la información necesaria para profundizar en el tema y darle el consecuente tratamiento teórico y metodológico al problema, al objeto de estudio y al campo de acción. Particular importancia se le concedió al estudio del contenido del programa de ajedrez para las escuelas primarias, se empleó también para precisar los objetivos y contenidos el Programa de Ajedrez de primer grado. (Anexo 5).

Se analizó el sistema de clases del ISLA, elaborado para el programa de televisión “Universidad para Todos” que sirvió de guía para la confección del sistema de clases para la enseñanza del ajedrez en el primer grado, que forma parte del plan de actividades propuesto.

Se concretó la aplicación de las indicaciones relativas a la masificación del Ajedrez en las escuelas, que permitió constatar tareas o indicaciones pedagógicas, en función de orientar el trabajo para la elaboración del plan de actividades.

Por otra parte, Por último, se concretó la aplicación de este método en la revisión de la bibliografía especializada para constatar la existencia de diferentes medios u orientaciones metodológicas, en función de orientar el trabajo a la enseñanza del Ajedrez.

Esto permitió además realizar una búsqueda detallada sobre las temáticas de referencia en las diferentes fuentes disponibles, las cuales se encuentran en la bibliografía, con el fin de verificarlas bondades que reporta la práctica del Ajedrez en edades tempranas.

La **encuesta**: permitió recoger la información que poseen acerca de la masificación del Ajedrez, así como el conocimiento sobre este deporte por los profesores de Educación Física en las escuelas primarias del municipio Cárdenas. (anexo)

El tipo de encuesta utilizado fue la individual y semiestandarizada, pudiéndose observar el protocolo de la misma en el (Anexo 3)

Contó con seis preguntas. Su estructuración permitía conocer los siguientes elementos:

- Conocimientos acerca de las indicaciones aprobadas para el turno de ajedrez
- Conocer sí durante el proceso de formación como maestro de Educación Física recibió el Ajedrez como asignatura
- Conocimientos sobre temas básicos del ajedrez (movimiento y valor de las piezas, reglamento, origen e historia del ajedrez, los enroques y las formas de hacer tablas)
- Preparación para enseñar el Ajedrez a sus alumnos

- Documentación que les permita impartir las clases de ajedrez en el primer grado

La **entrevista**: A los directores y jefes de primer ciclo de las escuelas investigadas con el objetivo de conocer los conocimientos que poseen acerca de la enseñanza del ajedrez en sus centros educativos. (Anexo 4)

Contó con seis preguntas. Su estructuración permitía conocer los siguientes elementos:

- Conocimiento de las Resoluciones Ministeriales asociadas a la masificación del Ajedrez en las escuelas
- conocimiento sobre el Programa de Ajedrez para el primer grado
- Importancia la práctica del ajedrez en las escuelas
- La ubicación del turno de ajedrez en el horario escolar
- La creación la Cátedra de ajedrez en la escuela
- Documentación que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado

Herramienta de constatación: Triangulación metodológica.

La valoración por **criterio de especialistas**: para determinar la pertinencia del plan de actividades propuesto en cuanto a contenidos y vías utilizadas.

2.4. Procedimientos matemáticos y estadísticos para el análisis de los resultados

Del nivel Matemático-Estadístico: se utilizaron los valores porcentuales en el procesamiento de los resultados del diagnóstico y de los métodos empíricos aplicados.

Promedio o media aritmética: Se utiliza en la descripción de la muestra.

2.5. Análisis de los resultados del diagnóstico

2.5.1. Resultados de los instrumentos aplicados para el diagnóstico Inicial. Análisis de Documentos Oficiales.

Se analizaron publicaciones de estudios sobre la enseñanza del ajedrez en las escuelas con el objetivo de constatar las diferentes actividades lúdicas utilizadas para la enseñanza del ajedrez y los beneficios que reporta la práctica de este deporte en edades tempranas. Estas investigaciones consultadas aparecen reflejadas en el marco teórico de la tesis. En el análisis realizado se pudo constatar la importancia en cuanto a los beneficios de la práctica de este deporte en edades tempranas, así como la utilización de actividades lúdicas para la enseñanza en estas edades, pero no incorporadas en un sistema de clases donde se vinculen las mismas con la enseñanza tradicional del Ajedrez frente al tablero. Se analizaron los programas de enseñanzas de las escuelas, las indicaciones para la Educación Física y Deportes para Todos emitidas por el convenio del Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación (INDER) y el Ministerio de Educación (MINED) para el curso 2022-2023, el Programa de Ajedrez para la enseñanza primaria para el primer grado.

Programa de la asignatura de Ajedrez de la Primaria.

Se analizó detalladamente el Programa de Ajedrez del Instituto Latinoamericano de Ajedrez (ISLA) detectándose lo siguiente:

En las orientaciones metodológicas del programa ISLA no aparecen indicaciones ni actividades pedagógicas que sirva de guía al profesor para enseñar el ajedrez.

Resoluciones Ministeriales

Las Resoluciones Ministeriales consultada y el convenio INDER - MINED 2022 – 2023, mencionan cómo se organizarán las actividades deportivas, pero no mencionan cómo preparar a los docentes para enfrentar la enseñanza del Ajedrez. En las precisiones metodológicas de Educación Física y Deportes para Todos para del curso escolar 2022-2023 en la página 9 (Horarios y frecuencias para las clases de Educación Física y la práctica de otras actividades físicas) se plantea:

Para la masificación del ajedrez, se deberá de utilizar al menos 1 frecuencia más que no sean de las utilizadas para el DPT, las que podrán simultanear con varios grupos para desarrollar un trabajo diferenciado según el resultado del diagnóstico.

Más adelante en la página 25 (Indicaciones sobre el Ajedrez en las escuelas):

La Dirección Nacional de Educación Física en coordinación con la comisión nacional de ajedrez y las organizaciones escolares (OPJM Y FEEM) propone, establecer un movimiento, donde se ponga de manifiesto la práctica del mencionado deporte, que se denomine “El ajedrez en las escuelas, sueño de Fidel y el Che”. El objetivo principal es reanimar la aplicación del ajedrez en las instituciones escolares.

2.5.2. Resultados del análisis de documentos efectuado al sistema de clases para el programa de televisión “Universidad para todos”, confeccionado por el colectivo de autores del ISLA

Se considera importante aclarar que el análisis llevado a cabo, a los programas de ajedrez de esta institución, no se realiza con la intención de criticar al respecto lo que a estos le faltan o deberían tener, ya que son confeccionados para todo tipo de público y entre ellos están los niños, y la intención de la autora es que debían hacerlos más amenos y comprensibles para los infantes. La intención de la investigadora ha sido conocer en qué contenidos se necesita capacitar ayudar a los profesores de Educación Física para el trabajo con el ajedrez en las escuelas. Debemos destacar que se tomó en cuenta el modelo de clases establecidos por el ISLA, realizando las adecuaciones a partir de los objetivos y contenidos que describen para el primer grado.

2.5.2 Análisis de la encuesta

Los resultados de la primera pregunta que se muestran en la figura 1, evidencian primeramente el criterio de los profesores con relación al conocimiento que poseen sobre las Resoluciones Ministeriales para la masificación del ajedrez en las escuelas, donde se evidencia que el 66.6 % de los profesores manifiestan que no conocen las mismas, sin embargo, el 33,3% si la conocen, por lo que estos resultados repercuten en que no se lleve a cabo eficientemente el proceso de masificación de este deporte.

Para constatar si los profesores encuestados conocen el Programa de Ajedrez establecido para el primer grado, se le formuló la segunda pregunta de la encuesta, donde podemos observar que el 80% manifestaron no conocer el mismo, lo trae consigo que muestren un desinterés por prepararse para impartir

con calidad los contenidos establecidos por el Programa del ISLA para este grado, y solo el 20 % responde afirmativamente. Es importante que se socialicen los objetivos y contenidos entre todos los profesores para así contribuir a una mejora en la planificación de las clases.

En esta figura se puede apreciar además, el resultado de la tercera pregunta, que se formuló para conocer si se sienten preparados para enseñar el ajedrez a sus alumnos, los resultados obtenidos reflejan que solamente el 26,6 % responden que sí tienen la preparación para llevar a cabo este proceso de enseñanza, sin embargo el 73,3 % de los profesores alegan que no se sienten preparados para impartir los contenidos de este deporte. Este resultado repercute negativamente a la hora transmitir los conocimientos de los elementos básicos y fundamentales del ajedrez para estas edades. Por ello, se hace necesario la planificación de un curso capacitación, para elevar el nivel de preparación de los mismos.

Los resultados de la pregunta cuatro se pueden apreciar en esta figura 1. El objetivo de la misma fue para conocer si los encuestados durante su proceso de formación como profesores de Educación Física recibieron el ajedrez como asignatura en su Plan de Estudio. Se puede apreciar que solo el 40% manifestó haberla recibido, mientras que un 60% expresaron que no le fue impartido este deporte. Por lo que se constata nuevamente la necesidad de la planificación de un curso de capacitación, por la importancia que reviste la preparación que deben tener los profesores para la enseñanza de este juego ciencia en las escuelas.

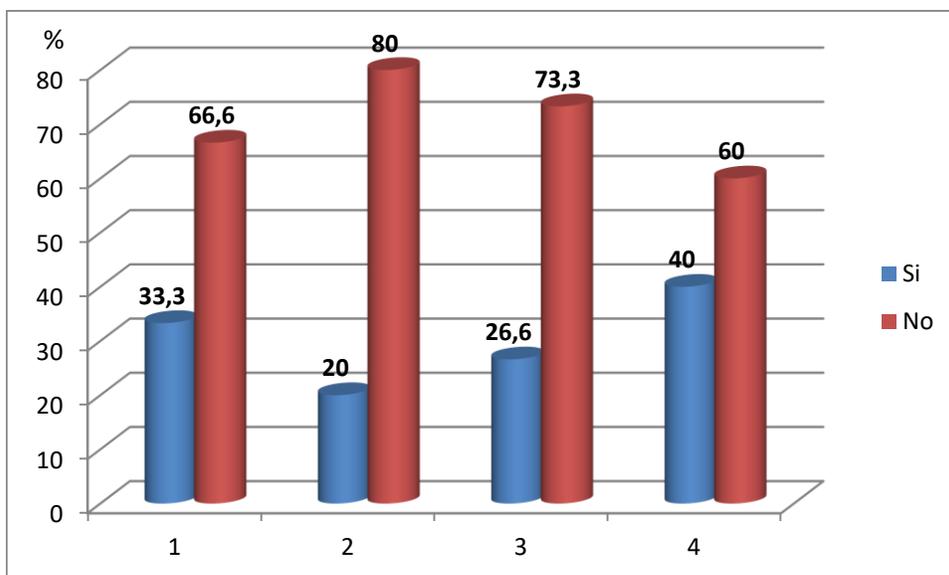


Figura 1. Resultados de las preguntas 1, 2, 3 y 4

No. Preguntas de la encuesta

Leyenda:

1-Conoce las Resoluciones Ministeriales asociadas al ajedrez en las escuelas.

2-Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado.

3- Se siente usted preparado para enseñar el ajedrez a sus alumnos.

4-Durante su proceso de formación como profesor de Educación Física recibió el Ajedrez como asignatura.

En la figura 2 se pueden apreciar los resultados de la pregunta cinco donde se muestra el conocimiento sobre elementos básicos del ajedrez, en este sentido, se pudo constatar que los elementos básicos sobre los cuales los profesores poseen menos conocimientos son: el origen del ajedrez, el jaque, jaque mate, las partidas tablas y la coronación del peón (6,66 %), (13,3 %), (13,3 %), (13,3 %),(13,3 %) es necesario que los profesores conozcan la historia sobre el origen del ajedrez, ya que pueden utilizar recursos educativos como el cuento, para transmitirle estos conocimientos a los niños teniendo en cuenta que su actividad fundamental en estas edades es el juego. El jaque, jaque mate, las partidas tablas y la coronación del peón son jugadas más complejas que requieren de un estudio más profundo. Señalar que el tablero y la posición inicial de las piezas constituyeron los dos elementos básicos que los profesores manifestaron tener mayor conocimiento.

En cuanto al movimiento y captura de las piezas se puede apreciar que la dama y el caballo son los que presentan mayores dificultades para los profesores (26,6 %) (26,6%) en ese orden le continúa el alfil con un (40%); sin embargo, se puede apreciar que el peón, la torre y el rey son las piezas en las cuales los profesores poseen mayor conocimiento (53,3), (53,3), (53,3). A partir de los resultados obtenidos, consideramos imprescindible dominar la información sobre las piezas de ajedrez, para ser un buen jugador es importante que sepan tomar grandes decisiones, ya que son la clave de una buena partida, por lo que los profesores podrán estar en mejores condiciones de enseñar a sus alumnos. Es meritorio señalar que de los 15 profesores que conforman la muestra, 10 son técnicos medios, graduados de la EPEF y no recibieron en su plan de estudio este deporte como asignatura, lo que se pudo constatar en las respuestas dadas a la pregunta número 4, donde el 60% manifestó no haber recibido el ajedrez durante su formación.

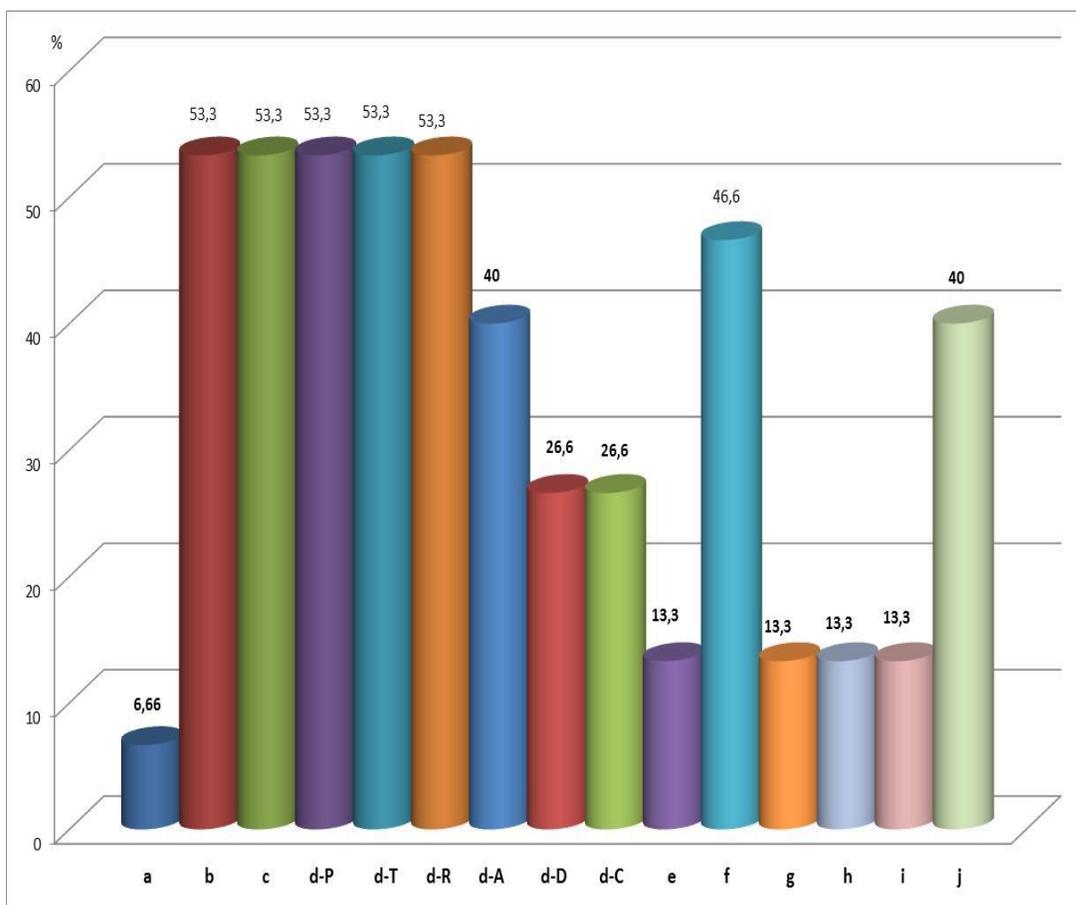


Figura 2. Resultados de la pregunta 5 sobre el conocimiento de elementos básicos del ajedrez

Leyenda:

Pregunta 5.- Tiene usted conocimiento sobre:

- a) El origen del ajedrez
- b) El Tablero.
- c) Posición inicial de las piezas
- d) Movimiento de las piezas y captura
- El Peón
- La Torre
- El Rey
- El Alfil
- La Dama
- El caballo.
- e) Movimientos especiales: La coronación del peón.
- f) Valor de las piezas
- g) El jaque
- h) Jaque mate
- i) Las partidas tablas
- j) El enroque

Los resultados de la pregunta 6 se pueden apreciar en la figura 3, donde se muestra el resultado obtenido en cuanto a la posesión de algún documento que les permita impartir las clases de ajedrez en el primer grado. El resultado de sus criterios refleja que los profesores manifiestan no contar en sus escuelas con algún tipo de documentación que le sirva de guía para la enseñanza del ajedrez en este grado. Estas opiniones justifican la necesidad de la elaboración de un sistema de clases que les facilite poder impartir los contenidos de los elementos básicos y fundamentales del ajedrez orientados para el primer grado.

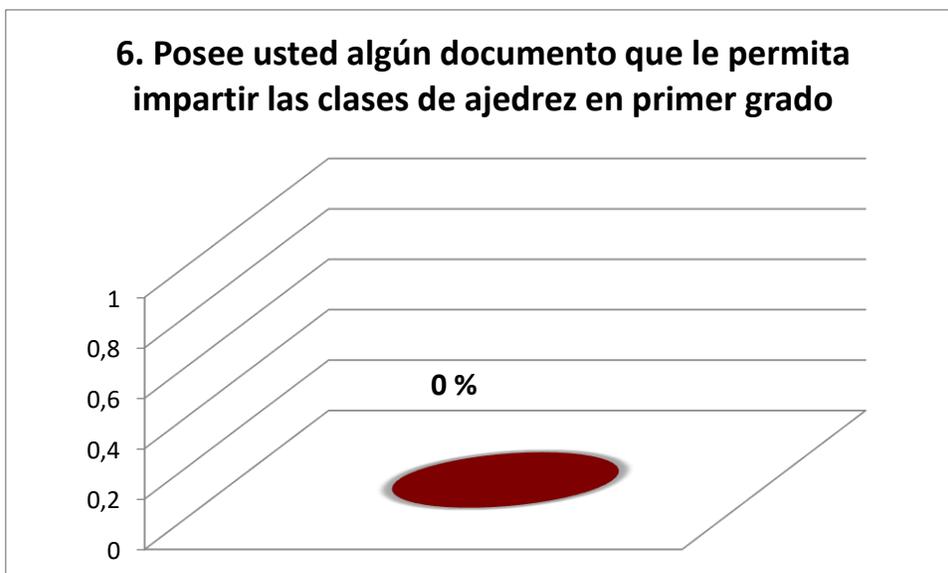


Figura 3. Resultados de la pregunta 6 sobre documentación para impartir el ajedrez.

2.5.3 Análisis de la entrevista aplicada a los directivos.

Los resultados de la primera pregunta que se muestran en la figura 4, evidencian primeramente el criterio de los directivos con relación al conocimiento que poseen sobre las Resoluciones Ministeriales para la masificación del ajedrez en las escuelas, donde se evidencia que el 100 % de los directores de escuelas y jefes del primer ciclo entrevistados, manifiestan que si conocen las mismas, por lo que estos resultados repercuten positivamente en que se le dé cumplimiento a las indicaciones establecidas para el proceso de masificación de este deporte en las escuelas..

Para constatar si los directivos encuestados conocen el Programa de Ajedrez establecido para el primer grado, se le formuló la segunda pregunta de la entrevista, donde podemos observar que el 62,5 % manifestaron conocer el mismo. Debemos señalar que los 5 jefes de ciclo que atienden específicamente el primer grado en sus escuelas son los que respondieron positivamente. El resto de la muestra que respondió no tener el conocimiento sobre este programa la integran los 3 directores de escuelas para un 37,5 %. Debemos puntualizar que este programa específico para la enseñanza del ajedrez, que recoge los objetivos y contenidos a cumplir en este grado, no viene anexo a las indicaciones generales para la educación física, el deporte y la recreación que se emiten para cada curso

escolar y que se reciben todos los directores de escuelas en los seminarios nacionales y provinciales.

Al formular la tercera pregunta relacionada con la importancia de la práctica del ajedrez en las escuelas, se evidenció que el 100% de los directivos encuestados reconocen los beneficios que reporta el juego ciencia para los niños. Entre los más mencionados por los directores y jefes de ciclo se destacan: favorece el desarrollo intelectual sobre todo cuando se comienza en las edades tempranas, desarrollo de ciertas habilidades como la concentración de la atención, sentido de la lógica, el análisis, la síntesis, la intuición y la imaginación, además incrementa el rendimiento en la lectura y por ende en la expresión oral, entre otras bondades.

Los resultados de la pregunta 4 se pueden constatar en las respuestas dadas por los entrevistados con relación a si en la escuela se encuentra ubicado el turno de ajedrez en el horario escolar. Como se puede apreciar el 100% de los directivos afirmaron tener ubicado el turno de ajedrez en el horario de sus escuelas.

Sin embargo, las respuestas dadas a la quinta pregunta sobre si la escuela tiene creada la Cátedra de Ajedrez, los resultados muestran que el 100% de los directivos respondieron que no las tiene creadas. Debemos señalar que es contradictorio que cumplan con la indicación sobre la ubicación del turno de ajedrez y que no cuente la escuela con esta cátedra, a pesar de expresar que conocen que deben tenerla. A juicio de la autora, colocar un turno de ajedrez en el horario es mucho más sencillo que la creación de la cátedra, ya que se necesita de un personal preparado para el funcionamiento de la misma. Y los resultados de la encuesta a los profesores muestran poca preparación para enfrentar la enseñanza del ajedrez en las escuelas.

Finalmente, se les formuló la sexta pregunta para constatar si los directivos tienen conocimientos en cuanto a la posesión por parte de sus profesores de algún documento que les permita impartir las clases de ajedrez en el primer grado. El resultado de sus criterios refleja que el 100% de los directivos manifiestan no contar en sus escuelas con algún tipo de documentación que le sirva de guía a los profesores para la enseñanza del ajedrez en este grado. Estas opiniones coinciden con los resultados de la sexta pregunta de la encuesta

realizada a los profesores. Considerando la coincidencia de opinión de los profesores y directivos justifican la necesidad de la elaboración de un sistema de clases que les facilite poder impartir los contenidos de los elementos básicos y fundamentales del ajedrez orientados para el primer grado.

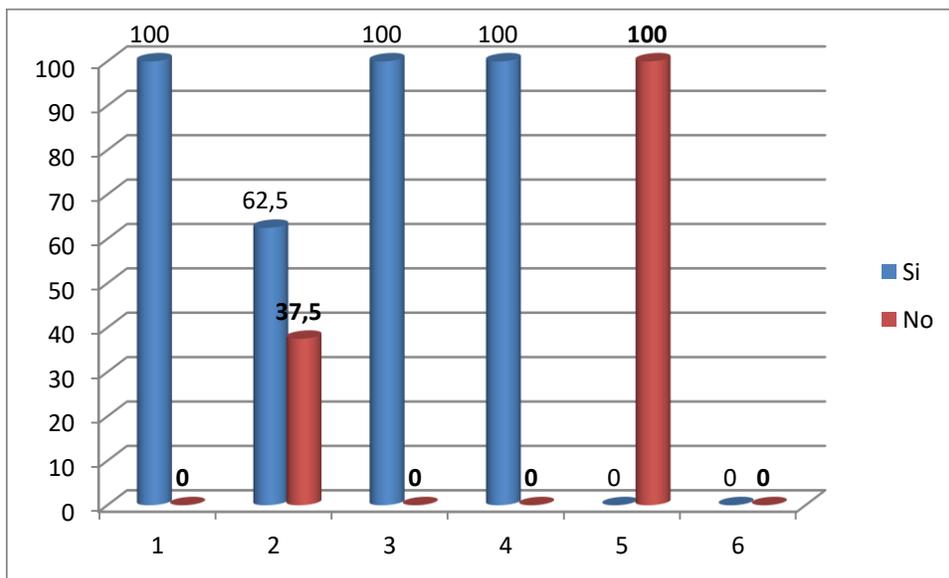


Figura 4. Resultados de la entrevista aplicada a los directivos

- 1.-Conoce las Resoluciones Ministeriales asociadas a la masificación del ajedrez en las escuelas.
- 2.-Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado.
- 3.-Considera usted importante la práctica del ajedrez en las escuelas.
- 4.-En la escuela se encuentra ubicado el turno de ajedrez en el horario escolar
- 5.- ¿La escuela tiene creada la Cátedra de Ajedrez?
- 6.- Los profesores poseen algún documento que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado

2.5.4. Resultados de la triangulación

Los resultados de los métodos empleados en el diagnóstico de la situación actual del objeto de estudio, permitió realizar una triangulación metodológica para la comparación de los datos, contrastar las informaciones recogidas en los métodos empíricos seleccionados, enriquecer los contenidos con el propósito de lograr una mayor objetividad, confiabilidad y validez en los resultados de la investigación.

En el empleo de los métodos empíricos seleccionados, se aprecia la poca preparación de los profesores de educación física para el tratamiento a la enseñanza del ajedrez en el primer grado, Se pudo constatar en el análisis realizado a los documentos rectores, la falta de documentación que permitan a los

profesores poder impartir los elementos básicos y fundamentales del deporte objeto de estudio. La encuesta aplicada a los profesores corrobora los resultados anteriormente expresados y demuestra los escasos conocimientos que poseen sobre los contenidos del ajedrez que deben impartir en el primer grado, además de no contar con alguna documentación que les permita facilitar la enseñanza del juego ciencia.

La entrevista aplicada a los directivos muestra que a pesar de conocer las indicaciones para la práctica del ajedrez en sus escuelas y los beneficios que reporta el juego ciencia, manifiestan no contar en sus escuelas con documentos que le faciliten a sus profesores la enseñanza de este deporte. En sentido general, los resultados de la encuesta y la entrevista corroboran lo observado en el análisis de documentos, ya que en el programa establecido para el primer grado se hace referencia a los objetivos y contenido que deben impartirse en el primer grado, pero no el cómo realizarlo, teniendo en cuenta las características de estos niños y la importancia del juego en estas edades que es su actividad fundamental. Y poder de esta manera combinar la enseñanza del juego ciencia frente al tablero y a través de actividades lúdicas. Todo lo expresado confirma así la necesidad de contar con un algún material donde aparezcan una sistematización de clases para los contenidos del grado, combinado con ejemplos de juegos u otras actividades lúdicas que les sirvan de apoyo para sus clases al profesor de Educación Física. Además de la planificación de acciones de capacitación para elevar la preparación de los profesores que les permita impartir con calidad los contenidos del ajedrez para este grado.

Tabla 5. Resultados de la triangulación metodológica

Nº.	Métodos	Muestras	Objetivos	Resultados significativos
1	Análisis de documentos	-Programa de Ajedrez para el primer grado.	-Precisar los objetivos y contenidos, así como indicaciones metodológicas sobre el trabajo con el ajedrez en el primer	-Dificultades en cuanto a la existencia de indicaciones metodológicas que permita el cómo transmitir los contenidos, teniendo en cuenta las características

		<p>-Sistema de clases del ISLA para el curso Universidad para Todos.</p> <p>Publicaciones de estudios sobre la enseñanza del Ajedrez en las escuelas</p>	<p>grado</p> <p>Constatar la existencia de indicaciones metodológicas y actividades lúdicas para la enseñanza del ajedrez en edades tempranas</p> <p>-Constatar las diferentes actividades lúdicas utilizadas para la enseñanza del ajedrez y los beneficios que reporta la práctica de este deporte en edades tempranas.</p>	<p>de estos niños y la importancia del juego en estas edades que es su actividad fundamental</p> <p>- El sistema de clases del ISLA está dirigido a la enseñanza del ajedrez para todas las edades y no tiene en cuenta otros recursos educativos como actividades lúdicas para su enseñanza con niños.</p> <p>Marcada importancia en cuanto a los beneficios de la práctica de este deporte en edades tempranas, así como la utilización de actividades lúdicas para la enseñanza en estas edades, pero no llevadas a cabo en sistema de clases donde se vinculen las mismas con la enseñanza tradicional</p>
2	Encuesta	Profesores de educación física	<p>Determinar los conocimientos sobre los elementos básicos y fundamentales del ajedrez para el primer grado</p> <p>Constatar la existencia de indicaciones metodológicas, documentación y actividades lúdicas para la enseñanza del</p>	<p>- Escasos conocimientos sobre los elementos básicos y fundamentales para la enseñanza del ajedrez en el primer grado</p> <p>No cuentan con alguna documentación que les permita facilitar la enseñanza del juego ciencia en el primer grado</p>

			ajedrez en el primer grado	
3	Entrevista	Directivos de las escuelas	Determinar los conocimientos sobre la enseñanza del ajedrez en sus escuelas y los beneficios que reporta la práctica del mismo Constatar la existencia de indicaciones metodológicas, documentación para la enseñanza del ajedrez en el primer grado	-. No cuentan en sus escuelas con documentos que le faciliten a sus profesores la enseñanza de este deporte,

2.5.5. Resultados del criterio de especialistas.

Luego de ser consultado el plan de actividades los especialistas hicieron algunas recomendaciones, sobre los aspectos que consideran debe tener el plan de actividades elaborado por la autora de la presente investigación.

Por lo tanto, proponen incluir:

¿Cuáles son las insuficiencias del plan de actividades propuesto?

1. Faltan algunos objetivos de las actividades lúdicas.
2. Faltan propuestas de indicaciones metodológicas.

¿Cuáles son los excesos del plan de actividades propuesto?

No presenta excesos.

¿Cuáles son las limitaciones del plan de actividades propuesto?

1. Que incorpore en las actividades lúdicas algún cuento o poesía relacionada con el origen del ajedrez y el conocimiento de las piezas.
2. Incluir las actividades lúdicas en otros escenarios de la educación física en las escuelas.
3. Dedicar clases prácticas solamente de actividades lúdicas para el disfrute de los niños.

4. Incluir en el curso de superación y el sistema de clases la enseñanza de las partidas tablas

Esas limitaciones de la propuesta del plan de actividades sometido a criterios de especialistas y que son señalados por estos, constituyen elementos que para la autora resultan sugerencias, que permitieron la modificación de dicho material, hasta quedar definido el plan de actividades que a continuación se muestra dentro del cuerpo de la tesis.

Las 4 sugerencias efectuadas por los especialistas son aceptadas y las mismas se refieren a:

-Se recomienda incorporar en las clases además de los juegos y canciones, algún cuento o poesía relacionada con el origen del ajedrez y el conocimiento de las piezas.

-A su vez la cantidad de horas que puede disponer el profesor de esta asignatura es muy escasa y se sugiere se utilicen los espacios del deporte para todos, las cátedras de ajedrez y las clases de educación física a través de las relación inter materias.

-Teniendo en cuenta que para el curso de capacitación se desarrollaron los contenidos que aparecen en el programa de ajedrez que establece el ISLA para el primer grado, se recomienda incluir la enseñanza de las partidas tablas, a pesar de no constituir un objetivo para este grado, por la importancia que revistes para el fin de la partida porque se gana, se pierde o se hace tabla.

- Que se dedique en el sistema de clases un espacio para las actividades lúdicas puras.

Para demostrar la pertinencia de del plan de actividades propuesto, se tomaron los datos obtenidos del criterio de los especialistas, fueron analizados y a continuación se expresan sus resultados en la tabla 6.

Tabla 6. Criterio de especialistas

INDICADORES A EVALUAR	CRITERIO VALORATIVO			
	Muy alta	Alta	Mediana	Baja

	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Objetividad	3	30	7	70	0	0	0	0
Accesibilidad	2	20	8	80	0	0	0	0
Posibilidad de aplicación práctica	9	90	1	10	0	0	0	0

En cuanto a la objetividad los especialistas señalaron en un 30 % un nivel muy alto y en un 70 % en un nivel alto. Lo cual refleja que la objetividad está considerada en un nivel de aceptación predominantemente alto.

La accesibilidad como se puede observar fue catalogada en un nivel alto para un 80 % y en un 20 % en un nivel muy alto. Podemos decir que al igual que la objetividad se valida la misma en un nivel alto mayoritariamente.

En cuanto a la posibilidad de aplicación práctica, último criterio considerado, podemos señalar que la mayoría de los especialistas que representan el 90 % opinaron que tienen un nivel muy alto, mientras que el 10 % lo valora alto.

Este criterio está considerado en un nivel de aceptación predominantemente muy alto.

Por tanto, al analizar estos tres indicadores del criterio de los especialistas, se concluye que el primer indicador tiene un porcentaje del 70 % en un nivel alto, y tanto el segundo como el tercero tienen porcentajes del 80 % en un nivel alto y 90 % muy alto respectivamente, por tanto el plan de actividades propuesto es considerado pertinentes por parte los especialistas competentes.

2.6 Conclusiones del capítulo II

En el capítulo que concluye se demuestra, en el análisis realizado a los documentos rectores, la falta de documentación que permitan a los profesores poder impartir los elementos básicos y fundamentales del deporte objeto de estudio para el primer grado

La encuesta a los profesores de educación física demuestra la poca preparación de los mismos para impartir el juego ciencia, lo que se comprueba su desconocimiento sobre los elementos básicos y fundamentales del deporte y la no

existencia de documentos que le permitan sistematizar los contenidos del mismo. Finalmente, en el análisis de los resultados de la entrevista realizada a los directivos se corroboró que en sus escuelas cuentan con una documentación que le facilita a sus profesores la enseñanza de este deporte.

La triangulación metodológica mostró coincidencia en las dificultades para la enseñanza del ajedrez en el primer grado de las escuelas investigadas del municipio de Cárdenas.

El Plan de actividades elaborado fue considerado pertinente por parte por los especialistas.

CAPÍTULO III. PLAN DE ACTIVIDADES ORIENTADO A LA PREPARACIÓN DE LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN EL PRIMER GRADO DEL MUNICIPIO CÁRDENAS.

El objetivo de este plan de actividades es brindar a los profesores de educación física un material que les facilite el trabajo para la enseñanza del ajedrez a los niños de primer grado.

Contenidos principales a trabajar en la enseñanza del ajedrez en el primer grado, los cuales se toman de referencia para la elaboración del plan (anexo 5)

- Conocer el origen del ajedrez.
- Colocar correctamente la posición inicial: tablero y piezas.
- Dominar los movimientos de: el Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo.
- Conocer el valor absoluto de las piezas
- Saber en qué consiste el Jaque y el Jaque Mate.
- Dominar los Enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos.
- Conocer las partidas tablas

En plan de actividades que se propone presenta la siguiente estructura: un sistema de 21 clases elaboradas a partir de los contenidos principales a trabajar en el primer grado como se muestra en la guía de clases para el profesor de educación física (tabla 5). Además, se utilizaron como actividades lúdicas: un cuento, una poesía, ocho canciones y ocho juegos para la enseñanza de elementos básicos del ajedrez como: origen, el tablero, nombre de las piezas, ubicación inicial, movimientos y forma de captura, como se muestra a continuación.

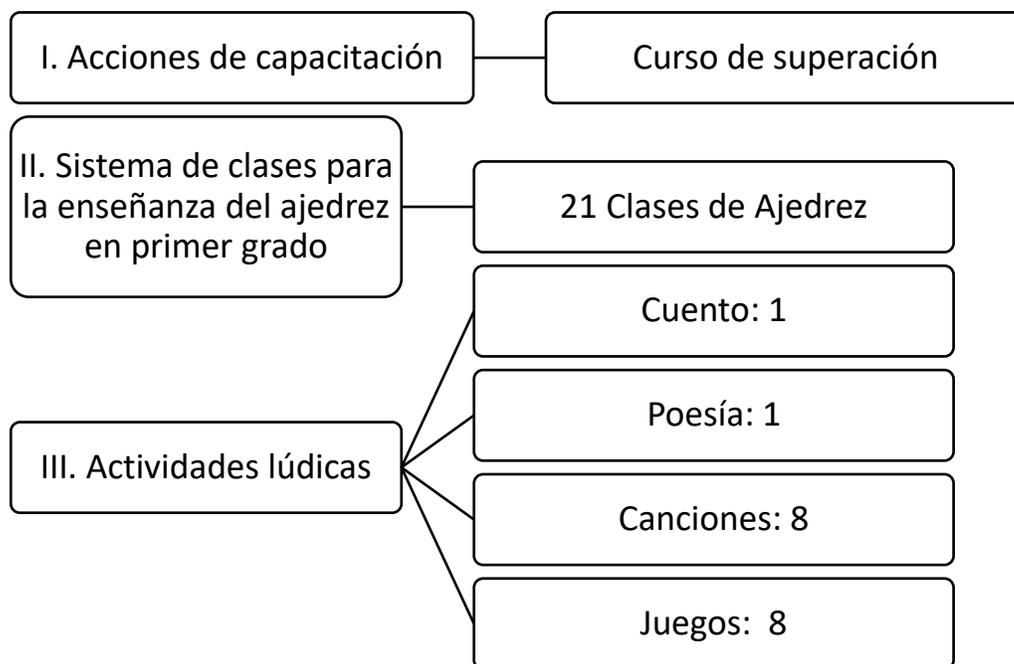


Figura 5. Plan de actividades orientado a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado

3.1 CURSO DE SUPERACIÓN

Teniendo en cuenta los objetivos para la enseñanza del juego ciencia en el primer grado, se incorporan contenidos relacionados a: generalidades sobre el ajedrez que inserta valores, orígenes e hitos del ajedrez cubano. Elementos básicos del juego de ajedrez relacionados con el tablero, las piezas, sus movimientos y captura, el vínculo entre los elementos básicos del ajedrez y las actividades lúdicas a través de las importantes vías como son cuentos, canciones, poesía y juegos. Así como la coronación del peón y el valor de las piezas. Además de la enseñanza del jaque y el jaque mate. Las partidas tablas y el enroque.

Estos contenidos requieren de sistematización, que favorecen las habilidades de los profesores para la actividad en el proceso docente educativo en el primer grado. Por estas razones, es necesario proyectar un curso corto, que de la posibilidad de comenzar a emplear las estrategias de aprendizaje sobre cómo aprender, por lo tanto, son parte del saber conocer y saber hacer, pues sirven para guiar y dirigirla atención, la codificación, el almacenamiento, la recuperación y la transferencia del conocimiento.

Objetivo general.

Instruir a los profesores de educación física sobre los contenidos para la enseñanza del ajedrez en el primer grado, mediante un curso introductorio.

Se planifica en conjunto el curso introductorio que comprende tres temas, los cuales son:

Tema 1: El ajedrez: su origen y valores

Tema 2: Conociendo el ajedrez. El tablero, las piezas, su ubicación, movimientos y captura. La coronación del peón. Valor de las piezas

Tema 3: El jaque y el jaque mate. Las partidas tablas. El enroque

Las indicaciones metodológicas deben cumplirse en el mismo orden en que aparecen en el curso. (Ver anexo 14)

Para impartir los temas del curso introductorio se emplearán las siguientes actividades metodológicas, según el reglamento de trabajo metodológico del MINED (2014):

Actividad metodológica instructiva: el centro de atención lo ocupa el tratamiento didáctico requerido para abordar los contenidos del ajedrez para el primer grado, así como la propuesta de actividades lúdicas relacionadas con el juego ciencia.

Actividad metodológica demostrativa: se llevará a la práctica y demostración los argumentos ofrecidos en la actividad metodológica instructiva.

Taller metodológico: los profesores, de manera cooperada, elaboraran estrategias y alternativas didácticas sobre los contenidos a tratar.

Confección de otras actividades lúdicas: análisis y precisión de cómo confeccionar medios necesarios a emplear. Ejemplo: utilizar el papel maché para confeccionar piezas, elaboración tableros murales, tableros gigantes para ubicarse en los juegos, tarjetas, viseras, entre otros.

II. SISTEMA DE CLASE

El sistema de clases comprende 21 clases elaboradas a partir de los contenidos principales a trabajar en el primer grado como se muestra en la guía de clases para el profesor de educación física (tabla 7)

El sistema de clases se va a desarrollar de la siguiente forma:

Se inicia con el origen del ajedrez, a continuación, el tablero con sus características, las piezas y su posición inicial. Seguidamente se presenta el aprendizaje de los movimientos de las piezas y su forma de captura siguiendo un orden Peón, Torre, Rey, Alfil, Dama y Caballo. Sin embargo, este orden puede ser cambiado si el profesor considera mejor otro método. Por ejemplo: enseñar el rey, torre, dama, peón, el jaque y el jaque mate antes del alfil y el caballo. Esto hará que los alumnos jueguen con una menor cantidad de piezas lo cual facilitará la concreción de jaques y del jaque mate. De hecho, una de las clases después de enseñadas todas las piezas será jugar sin caballos y sin alfiles para que el número de jaque mates crezca significativamente. Sin embargo, esta es una elección del profesor ya que al final del curso todos llegarán con los mismos contenidos aprendidos. Podrá probar las dos formas y elegir la que mejores resultados le dé. Una vez conocido el movimiento de las piezas y su forma de captura, se procede a enseñar movimientos especiales: La coronación del peón y el valor de las piezas. A continuación, se procede a enseñar el jaque y el jaque mate, las partidas tablas y el enroque.

Tabla 7. Guía de clase para el profesor.

1	El Tablero. Características
2	Posición inicial de las piezas
3	Movimiento de las piezas. El Peón
4	Movimiento de las piezas. La Torre
5	Movimiento de las piezas. El Rey
6	Movimiento de las piezas. El Alfil
7	Movimiento de las piezas. La Dama
8	Minipartidas.
9	Movimiento de las piezas. El caballo.
10	Ejercicios.
11	Actividad Recreativa
12	Movimientos especiales: La coronación del peón. Valor de las piezas

13	Formas de evadir el jaque
14	Consolidación. El jaque
15	El jaque
16	El jaque mate
17	El jaque mate de dama y torre
18	Consolidación. El jaque mate
19	Las partidas tablas
20	Consolidación. Las partidas tablas
21	El enroque

Sistema de clases para la enseñanza del ajedrez en primer grado:

El sistema comprende 21 clases elaboradas a partir de los contenidos principales a trabajar en el primer grado como se muestra en la guía de clases para el profesor de educación física (tabla 6)

A continuación, se presenta el sistema de clases donde se muestra a partir el modelo de clases de educación física, los contenidos a tratar, el objetivo, las partes de la clase con el contenido esencial, dosificación tiempo de trabajo, procedimiento organizativo, medios, métodos e indicaciones metodológicas.

Este sistema de clases va acompañado con un material complementario que comprende la explicación de cada una de los contenidos del ajedrez a desarrollar en cada clase, apoyado en diagramas para una mejor comprensión del mismo (Anexo 13)

SISTEMA DE CLASES

CLASE # 1

ASUNTO: El tablero. Características del tablero. Casilla Blanca a la derecha. Las piezas: caballo, torre, peón, rey, dama y alfil.

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos sobre el origen del ajedrez y las características del tablero de ajedrez.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación correcta del tablero. • Cantidad de casillas, filas columnas y diagonales Ver material complementario de la clase	35 min	Frontal grupo	Tablero Mural 	Explicativo demostrativo Narración Juego Diálogo	Casilla blanca a la derecha
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min	Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 2

ASUNTO: El tablero. Colocación inicial de las piezas en el tablero.

OBJETIVOS: Ejecutar la colocación del tablero y la colocación inicial de las piezas en el tablero mural.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
-------	-----------	------------------------	---------------	--------	---------	-----------------

INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueve cada pieza. <p>Ver material complementario de la clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica en el tablero mural de forma individual. 	35 min		Frontal parejas	<p>Tablero Mural</p> 	<p>Explicativo demostrativo</p> <p>Diálogo</p> <p>Juego</p>	<p>Casilla blanca a la derecha</p> <p>Damas en casillas de su color.</p>
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. <p>Despedida.</p>	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 3

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. El peón

OBJETIVOS: Ejecutar el movimiento del peón en el tablero.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
-------	-----------	------------------------	---------------	--------	---------	-----------------

INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueven las piezas. El peón (ver material complementario de la clase) • Práctica del movimiento del peón. 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo Juego	Captura en forma de diagonal del peón.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 4

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Torre y peón.

OBJETIVOS: Ejecutar el movimiento de la torre en el tablero

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement	Explicativo

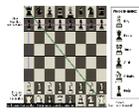
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueven las piezas. Las torres (ver material complementario de la clase) • Práctica del movimiento de la torre. 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Narración Diálogo Juego	Las torres son piezas que atacan de lejos.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 5

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Rey, torre, peón y el jaque.

OBJETIVOS: Ejecutar el movimiento del Rey y el jaque en el tablero

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueven las piezas. El rey (ver material complementario de la clase) • Práctica del movimiento del rey. • El jaque (cuando el rey es amenazado) 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Juego Diálogo	Realizar una jugada encontrándose el Rey en Jaque.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida. 	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 6

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Alfil, Rey, torre y peón.

OBJETIVOS: Ejecutar el movimiento del Alfil en el tablero.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueve el Alfil (ver material complementario de la clase) • Práctica del movimiento del rey, alfil, torres y peones 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida. 	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 7

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Dama, Alfil, Rey, torre y peón.

OBJETIVOS: Ejecutar el movimiento de la dama en el tablero

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD	
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueve la dama (ver material complementario de la clase) • Práctica del movimiento del rey, dama, alfil torres y peones. 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo Juego	Movimiento largo de la dama

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	
-------	---	-------	--	---------------	--	---------	--

CLASE # 8

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Minipartidas.

OBJETIVOS: Consolidar los movimientos de las piezas a través de minipartidas.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP		PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complementario	Explicati-vo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar todos los aspectos tratados anteriormente en clases y hacer énfasis en los que más dudas tengan. (Ver material complementario de la clase.) • Jugar Partidas 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicati-vo demo-strativo Diálogo Juego	Incidir en errores cometidos en clases anteriores.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 9

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. El caballo.

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos del movimiento del caballo.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Como se mueve el caballo (ver material complementario de la clase) • . Práctica del movimiento del caballo y los peones. 	35 min	Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	Movimiento en forma de L del caballo
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min	Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 10

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas.

OBJETIVOS: Consolidar los conocimientos adquiridos en clases anteriores.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
-------	-----------	------------------------	---------------	--------	---------	-----------------

INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Suplement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidar todos los temas tratados en clases (ver material complementario de la clase). • Resolución de ejercicios 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	Incidir en errores cometidos en clases anteriores.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 11

ASUNTO: Actividades recreativas.

OBJETIVOS: Ejercitar los elementos básicos de ajedrez a través de canciones y juegos.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos 	5 min	Frontal disperso	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	Ver material suplementario de la clase.	35 min		Frontal Disperso Frontal parejas	 Tablero y piezas de ajedrez.	Explicativo demostrativo Narración Juego	
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Recuperación •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal disperso		Diálogo	

CLASE # 12

ASUNTO: El tablero. Características y valor de las piezas

OBJETIVOS: conocer el valor absoluto de las piezas del juego de ajedrez

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP		PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	Ver material suplementario de la clase.	35 min		Frontal grupo	 Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	No confundir el valor de las piezas.

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	
-------	---	-------	--	---------------	--	---------	--

CLASE # 13

ASUNTO: Amenazas al rey. Formas de evadirlas. El jaque

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos de las amenazas al rey (jaque) y las formas de evadirlas.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD	
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Poner ejemplos de cuando es jaque • Ejemplificar las formas de evadir el jaque Ver material suplementario de la clase.	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	No dejar el rey en jaque.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 14**ASUNTO:** Consolidación. Practiquemos el jaque**OBJETIVOS:** Consolidar el jaque y las formas de evadirlo en el tablero.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF.		PROC.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
		TIEM.	REP				
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Poner ejemplos de cuando es jaque • Ejemplificar las formas de evadir el jaque Ver material suplementario de la clase.	35		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	No dejar el rey en jaque.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 15**ASUNTO:** Consolidación.**OBJETIVOS:** Consolidar el jaque en el tablero.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF.		PROC.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
		TIEM.	REP				

INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	
PRINCIPAL	Ver material suplementario de la clase.	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural 	Explicativo demostrativo Diálogo	No dejar el rey en jaque.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo	Tablero y piezas	Diálogo	

CLASE # 16

ASUNTO: Amenazas al rey que no existe evasión. Jaque Mate. Fin de la partida.

OBJETIVOS: Ejecutar las amenazas al rey y el jaque mate

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Poner ejemplos de cuando es jaque mate • Explicar por qué es jaque mate. <p>Ver material suplementario de la clase.</p>	35 min		Frontal parejas	<p>Tablero Mural</p>  <p>Tablero y piezas</p>	<p>Explicativo demostrativo</p> <p>Diálogo</p>	No analizar en el tablero cuando existe una clara ocasión de Jaque Mate.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. <p>Despedida.</p>	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 17

ASUNTO: Los mates simples o elementales.

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos del mate de escalera.

Rey dama y torre contra rey.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Rey dama y torre contra Rey. Forma típica de dar jaque mate, en forma de escalera. Ver material suplementario de la clase 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. Despedida. 	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 18

ASUNTO: Los mates simples o elementales

OBJETIVOS: Consolidar en los conocimientos del mate de escalera. Rey dama y torre contra rey.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP		PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del mate de escalera, Rey dama y torre contra Rey. • Ver material suplementario de la clase 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo Juego	No confundir el nombre de las piezas.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 19

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. Las partidas tablas. Normas de las mismas.

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos de cuando es tablas una partida.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF.		PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
		TIEM.	REP				
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min		Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<p>Explicar en qué consisten las tablas y las diferentes formas de hacer tablas que existen (Ver material suplementario de la clase)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos para probar lo aprendido hasta el momento. 	35 min		Frontal parejas	<p>Tablero Mural</p>  <p>Tablero y piezas</p>	<p>Explicativo demostrativo</p> <p>Diálogo</p>	<p>No reconocer rápidamente la posibilidad de tablas.</p>
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. <p>Despedida.</p>	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 20

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. El rey ahogado. Comparación con el mate. Una de las formas de tablas.

OBJETIVOS: Iniciar a los alumnos en los conocimientos del tema del rey ahogado, sus ventajas y desventajas.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar en qué consiste el rey ahogado y en qué situación se da. (Ver material suplementario de la clase) • Juegos para probar lo aprendido hasta el momento. 	35 min		Frontal parejas	Tablero Mural  Tablero y piezas	Explicativo demostrativo Diálogo	Ahogar al rey contrario
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de materiales. • Análisis de la clase. Despedida.	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

CLASE # 21

ASUNTO: El tablero y el movimiento de las piezas. El enroque. Posición inicial del Rey y la Torre. Movimiento de las piezas en el enroque. Corto y largo.

OBJETIVOS: Ejecutar los tipos de enroque que existen y su aplicación e importancia en la partida.

PARTE	ACTIVIDAD	DOSIF. TIEM. REP	PROC. ORG.	MEDIOS	MÉTODOS	INDIC. METOD
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Formación y presentación • Pase de lista. • Orientación de los objetivos. 	5 min	Frontal grupo	Material Complement.	Explicativo	

PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar cómo se hace el enroque. <p>Cuáles son las piezas que intervienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplificar cuando no se puede hacer los enroques. <p>Ver material suplementario de la clase.</p>	35 min		Frontal parejas	<p>Tablero Mural</p>  <p>Tablero y piezas</p>	<p>Explicativo demostrativo</p> <p>Diálogo</p>	Mover primero el rey y después la torre.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> •Recogida de materiales. •Análisis de la clase. <p>Despedida.</p>	5 min		Frontal grupo		Diálogo	

III ACTIVIDADES LÚDICAS

Las actividades lúdicas están conformadas por 1 cuento, 1 poesía, 8 canciones y 8 juegos. Las mismas están relacionadas con el origen del ajedrez, el conocimiento del tablero, las piezas y su ubicación inicial, movimientos y forma de captura. (Anexos 10, 11 y 12)

Señalar que estas actividades lúdicas se realizarán dentro del sistema de clases, específicamente en las clases 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 y 11, 12 y 18, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 7. Actividades lúdicas insertadas en cada clase.

CLASE	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	<p><u>Cuento:</u> La fábula de la leyenda del ajedrez</p> <p><u>Juegos:</u></p> <p>1. Levantamiento de piezas</p>
2	<p><u>Canciones:</u></p> <p>2. Las piezas del ajedrez</p> <p>3. Donde va la reina y el rey</p> <p><u>Juegos:</u></p> <p>2. Armandó juego de ajedrez</p>
	<p><u>Canciones:</u></p>

3	7. El peoncito Juegos: 3. Guerra de peones
4	Juegos: 5. Guerra de peones vs Torre
5	Canciones: 6. El rey no puede Juegos: 6. El gato y el ratón
7	Canciones: 5. Alánimo de la reina y el rey
8	Canciones: 8. Los peones y los alfiles Juegos: 4. Los soldados del rey
11	Canciones: 1. El reino blanco y negro 2. Las piezas del ajedrez 3. Donde va la reina y el rey 4. El juego de ajedrez 5. Alánimo de la reina y el rey 6. El rey no puede 7. El peoncito 8. Los peones y los alfiles Poesía: Juega en mi ajedrez
12	Juegos: 7. Minipartida
18	Juegos: 8. Kaos en el tablero

Para la aplicación del cuento, la poesía, las canciones y los juegos, los profesores cumplirán con lo expresado a continuación:

Sistematización de las actividades lúdicas

1. Primeramente, se da a conocer el origen del ajedrez: para ello en la clase Nro. 1, la primera actividad que se debe realizar es el cuento: “La fábula de la leyenda del ajedrez”. El cuento lo realizará el profesor como motivación para conocer cómo surge el juego ciencia. Además, realizará el juego. “Levantamiento de piezas”.

2. Seguidamente da a conocer el tablero, el nombre de las piezas y su ubicación inicial. Para ello”, el profesor utilizará en la clase Nro. 2, dos canciones y un juego en el siguiente orden:

“Las piezas del ajedrez”: los niños primeramente cantarán la canción y seguidamente se les orientará ir ubicándose en el tablero pintado en el área.

“¿Dónde van la reina y el Rey?”: con esta canción se refuerza la ubicación de la reina y el rey. Además, se realizará el juego “Armando juego de ajedrez” que ayudará a reforzar estos contenidos.

En la clase Nro. 11 que será dedicada especialmente a la utilización de canciones en un área de esparcimiento, para el disfrute de los niños, se utilizarán las siguientes canciones:

“El reino blanco y negro” “Las piezas del ajedrez” “Donde va la reina y el rey” y El “juego de ajedrez” que refuerzan los conocimientos sobre el tablero, el nombre de las piezas y la ubicación inicial.

3. A continuación se darán a conocer los movimientos de las piezas y su forma de captura.

En la clase Nro. 3 utilizará la canción: “El peoncito” y el juego: “Guerra de peones” y en la clase Nro. 4 el juego: “Guerra de peones vs Torre” para reforzar el movimiento del peón y su forma de captura

En la clase Nro. 5 se utilizará la canción:” El rey no puede” y el juego “El gato y el ratón” para reforzar el movimiento del rey y su forma de captura

En la clase Nro. 6 se utilizará la canción:” Alánimo de la reina y el rey” para reforzar el movimiento de la dama y el rey y su forma de captura.

En la clase Nro. 8 se utilizará la canción: “Los peones y los alfiles” y el juego: “Los soldados del rey” para reforzar el movimiento de los peones y los alfiles y su forma de captura.

En la clase Nro. 11 dedicada especialmente a la utilización de canciones en un área de esparcimiento, para el disfrute de los niños, se utilizarán nuevamente las canciones: “Alánimo de la reina y el rey”, “El rey no puede”, “El peoncito” y “Los peones y los alfiles” para reforzar los conocimientos sobre el movimiento de las

piezas y su forma de captura. Además, se utilizará la poesía: “Juega en mi ajedrez”

Finalmente, en la clase Nro. 12 se utilizará el juego “Minipartida” y en la Nro. 18 el juego “Kaos en el tablero” que consolidan todos los contenidos tratados.

Indicaciones metodológicas para la aplicación de las actividades lúdicas

- El cuento debe ser la primera actividad que se realice. Al concluir el cuento, se realizarán preguntas sobre el mismo.
- Las canciones se utilizarán según lo planteado en la tabla 7. Actividades lúdicas insertadas en cada clase.
- Los juegos se escogerán según el objetivo del profesor a trabajar en la clase, (tabla 6) teniendo en cuenta el orden metodológico de los elementos básicos del ajedrez siempre y cuando se realicen primero los juegos más sencillos y a continuación los de mayor complejidad.
- El profesor seleccionará y preparará los medios de enseñanza necesarios con antelación a la actividad y velará porque estos se encuentren en buenas condiciones para garantizar la seguridad de los niños.
- La incorporación de los niños debe ser paulatina y voluntaria, no se debe imponer la realización de las actividades. Para ello el profesor utilizará una motivación sugerente y cercana a los mismos.
- El profesor debe estimular, reconocer y elogiar el esfuerzo del niño, aunque no sea óptimo el cumplimiento de los objetivos.

CONCLUSIONES

Mediante el estudio teórico sobre el proceso de enseñanza del ajedrez en la enseñanza primaria, los resultados del diagnóstico sobre las insuficiencias actuales, y la consulta de los especialistas, quedó confirmada la hipótesis formulada sobre la propuesta del plan de actividades para dicho proceso.

Los estudios consultados demuestran que el tratamiento que se le brinda a la enseñanza del ajedrez en el primer grado, están enmarcados en objetivos y contenidos establecidos en el programa del ISLA, además de investigaciones relacionadas con juegos vinculados al ajedrez en la comunidad y en menor medida en las escuelas, lo que facilita crear un ambiente lúdico recreativo para el niño. Los métodos de investigación aplicados permitieron comprobar que los profesores de Educación Física no poseen la preparación necesaria sobre todos los contenidos del ajedrez orientados para en el primer grado, además de no contar con algún documento que les facilite poder impartir las clases para la enseñanza del juego ciencia.

A partir de los referentes teóricos consultados y la opinión de los especialistas, se logró conformar un plan de actividades estructurado por un curso de capacitación, un sistema de 21 clases elaboradas a partir de los contenidos principales a trabajar en el primer grado y 18 actividades lúdicas, que comprende cuento, poesía, canciones y juegos relacionados con los elementos básicos del deporte.

La valoración de los especialistas, que resulta muy adecuada en todos los aspectos consultados, demuestra la validez teórica del plan de actividades propuesto.

RECOMENDACIONES

1. Publicar y divulgar el plan de actividades orientado a la preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez en el primer grado del municipio de Cárdenas, con el fin de socializar los resultados.
2. Realizar las gestiones pertinentes para proponer la incorporación al plan de superación de los profesores de Educación Física el aprendizaje los conocimientos básicos del ajedrez para el primer grado empleando el curso introductorio que se propone en el plan de actividades.
3. Continuar la investigación y ampliar la diversidad de actividades lúdicas, estimulando la creatividad de los profesores que permita aplicar las mismas en otros grados del 1er ciclo de la enseñanza primaria.

BIBLIOGRAFIA

1. Aguilera, R. (1972). El Ajedrez. Curso completo. Alianza editorial. Madrid, España.
2. _____ (2002). Tratado elemental de ajedrez. Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional. Madrid, España.
3. Andréu, N. (2005). Metodología para elevar la profesionalización docente en el diseño de tarea docentes desarrolladoras. Tesis en opción al título de doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Valera" Villa Clara. Cuba.
4. Ávila, O. (2012). Como enseñar ajedrez. Disponible en <http://es.wikihow.com/> Consultado el 22 de noviembre del año 2020.
5. Avalos, B. C. y Morales, I. N. (2019) Influencia del Ajedrez en el desarrollo integral del hombre. Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia, España.
6. Barrett, D. y Fish, W. (2011). Our move: using chess to improve math achievement for students who receive special education services. International Journal of Special Education.
7. Barreras, J. L. (2002). El Ajedrez en Cuba. Editorial Deportes. La Habana, Cuba.
8. Barreras, J. (2006) El fascinante mundo del Ajedrez. Editorial Arte y Literatura. La Habana, Cuba.
9. Barrow, H. y J. Brown (1998). Man and Movement: Principles of Physical Education. Fourth Edition, PA Copyright by Lea and Febiger, Philadelphia.
10. Bazán, P. Salino, F. (2009) Ajedrez: Iniciativas de la Agenda Digital de San Luis. La Punta. Universidad de La Punta, Argentina.
11. Bistguir, A. (2010) Ten tipsto winning chess. Disponible en: <http://www.Chess.com>. Consultado el 25 de marzo del año 2020.
12. _____. (2004). Pre Ajedrez. Instituto Municipal de Publicaciones. Alcaldía de Caracas, D. F. Venezuela.
13. _____. (2005). Ajedrez para docentes emergentes. Instituto Municipal de Publicaciones. Alcaldía de Caracas, D. F. Venezuela.

14. Bonanno, T. J. (2001). Emotion self-regulation en Mayne, T.J. y G.A. Bonanno (eds.), Emotions: Current, Issues and future directions, The Guilford Press. New York. EE.UU.
15. Blanco, U.J. (2009). Sistema instruccional de Ajedrez. Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias Pedagógicas), Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba.
16. Borroto, G. (2008). Metodología de la Investigación. Selección de lecturas, Editorial Félix Valera, La Habana. Cuba.
17. Bruner, W. R. (1977). The role of tutoring in problem-solving. Journal of child Psychology and Psychiatry.
18. Bueno, L. A. (2005). Proyecto de Ajedrez en Barrio Adentro Deportivo. Caracas. Venezuela.
19. Calvo, B. N. (2012). Martí, Che y Carlos M. Céspedes. Revista Simplemente Ajedrez. Disponible en: <http://www.nibaldocalvo.com/> Consultado el 15 febrero 2020.
20. Castro, F. (2002). Discurso pronunciado en la clausura de la Primera Olimpiada del Deporte Cubano. Periódico Granma, 7 de diciembre, La Habana, Cuba.
21. Castro, F. (2003). Discurso pronunciado en la inauguración de la simultánea gigante de Santa Clara, Cuba.
22. Carrol, J. A model for school learning. Teacher Colleague Record, v. 64, n. 8
23. Chavarri, C. (2015). El ajedrez como herramienta educativa en las escuelas cubanas. Revista Conrado. Disponible en: <http://conrado.ucf.edu.cu/>. Consultado 20 de junio del año 2020.
24. Cerviño, N. (2009). Acciones organizativas y didácticas para la enseñanza del ajedrez básico masivo en la comunidad Saigón. Tesis en opción al título de Máster Actividad Física en la Comunidad. UCCFD “Manuel Fajardo”. Isla de la Juventud, Cuba.
25. Colectivo de autores del INDER (2012). Indicaciones metodológicas. Educación Física y Deporte para todos. Curso 2012 – 2013. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.

26. _____. (2013). Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte para todos. Curso escolar 2013-2014. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.
27. _____. (2014). Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte para todos. Curso escolar 2014-2015. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.
28. _____. (2015). Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte para todos. Curso escolar 2015-2016. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.
29. _____. (2016). Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte para todos. Curso escolar 2016-2017. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.
30. _____. (2017). Indicaciones Metodológicas para la Educación Física y el Deporte para todos. Curso escolar 2017-2018. Editorial Deportes, La Habana, Cuba.
31. Colectivo de autores del ISLA. (2003). Ajedrez Integral. Tomo I: Editorial Deportes. La Habana, Cuba.
32. _____. (2005). Ajedrez Integral. Tomo II. La Habana: Editorial Deportes. La Habana, Cuba.
33. _____. (2010). Curso de Figuras del Ajedrez. Universidad para todos. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez. La Habana, Cuba.
34. _____. (2013). Curso de Ajedrez. Editorial José Martí. La Habana, Cuba.
35. Colectivo de autores del Centro de Estudios en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico Félix Varela. (2003). Aproximación al estudio de la metodología como resultado científico. Cuba.
36. Cortes, G., (2009). Ajedrez y Psicología. Editorial Pueblos y Deportes. La Habana, Cuba.
37. Christiaen, J. y Verholfstadt, D. (1978). Chess and cognitive development. Nederlandse Tydschrift voor de Psychologie en haar Grensege bieden.
38. Creswell, J., y Plano, C. (2007). Designing and conducting mixed methods research. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

39. Cruz, P. (2010). Ajedrez en el Aula. Disponible en <http://www.ajedreznelaula.com/>. Consultado el 21 de octubre del año 2019.
40. Comisión Nacional de Ajedrez (2013). Programa Integral de Preparación del Deportista. La Habana, Cuba.
41. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez. (2010). Curso de Figuras del Ajedrez. Universidad para Todos. La Habana, Cuba.
42. Danilov, M. A. Skatkin, M. N (1981). Proceso de enseñanza: en su. Didáctica de la escuela media. Editorial Libros para la Educación. La Habana, Cuba.
43. Dauvergne, J (2000). El caso del ajedrez como instrumento para el desarrollo mental de nuestros niños. Universidad de Sydney, Australia.
44. Dauvergne, P. (2000). The Case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds. University of Sydney. Disponible en: <http://www.auschess.org.au/articles/chessmind.html>
Consultado el 27 de febrero de 2020.
45. De Groot, A. (1965). Thought and Choice in Chess. Mouton Co. The Hague. Paris, Francia.
46. Díaz, B. (2009). Propuesta de programa de Ajedrez para la superación de los profesores de Educación Física de la enseñanza primaria en el municipio 10 de Octubre. Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física, Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo". La Habana, Cuba.
47. Díaz, R. (2009). Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez en los estudiantes de seis a ocho años de la escuela "José Antonio Echevarría" del municipio Pinar del Río. Conferencia Taller Nacional de juego y sociedad. Pinar del Río, Cuba.
48. Diaz, R. (2020). Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria. Revista PODIUM. Pinar del Río, Cuba.
49. Díaz, J. L. (2008). Sistema de ejercicios de Ajedrez: una contribución a la Interdisciplinariedad Ajedrez – Matemática para el primer ciclo de la enseñanza

primaria. Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. UCCFD “Manuel Fajardo”. Pinar del Río, Cuba.

50. DiCicco-Bloom B. y Gibson D. (2010). More than a game: Sociological theory from the theories of games. *Sociological Theory*.

51. Echeverría, P. E. (2011). Proyecto de masificación del Ajedrez para ocupar el tiempo libre y mejorar el rendimiento escolar en niños y niñas de 10 a 12 años de la Comunidad de Manzano Bajo. Municipio Campo Elías UCCFD “Manuel Fajardo”. Estado Mérida. México.

52. Elkies, N. y R. Stanley (2011). Chess and Mathematics. Disponible en: <http://math.mit.edu/~rstan/chess/spg.pdf>. Consultado el 27 de febrero de 2020.

53. Ekman, P. (1992). ¿Are there basic emotions?” en *Psychological Review*. Volumen 99, número 3.

54. Escalante, A. L. (2010). Multimedia para el aprendizaje del ajedrez en la escuela de niños y niñas talentos. Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. UCCFD “Manuel Fajardo”. Santa Clara, Cuba.

55. Fariñas, G. (2003). Aprendizaje y personalidad desde una perspectiva de investigación. En Colectivo de Autores, *Pensando en Personalidad*. Tomo I. Editorial Félix Varela. La Habana, Cuba.

56. Feldman, L. A. (1995). Valence focus and arousal focus: Individual differences in the structure affective experience en *Journal of Personality and Social Psychology*. Volumen 69.

57. Fergusson, R. (1995) Chess in Education Research Summary. Disponible en <http://www.gardinerchess.com/publications/ciers.pdf>. Consultado 10 mayo 2020.

58. Ferray, A. (2011). Juegos participativos para desarrollar el proyecto “Ambiente de Ajedrez” en niños y niñas de la comunidad la Victoria, Valencia Tesis en opción al título de Máster. Maestría Actividad Física en la Comunidad. UCCFD “Manuel Fajardo”. Venezuela.

59. _____. (2009). Importancia significativa del juego en la infancia. Conferencia magistral. *Pedagogía 2009*.

60. FIDE. (2016). La Federación Internacional de Ajedrez y el Doping. Disponible en <http://www.fide.com/fide/fide-anti-doping-regulations.html> Consultado el 12 de julio del año 2019.
61. Fis, Y. (2011). Estrategia de actividades para la familiarización del Ajedrez. Disponible en <http://www.monografias.com/>. Consultado el 23 de mayo del año 2020.
62. García, A. (2015). Propuesta de actividades metodológicas para la capacitación en Ajedrez a los profesores de enseñanza general en la secundaria básica "Héctor Martínez Valladares" de Antón Díaz en Santa Clara. Trabajo de Diploma para optar el título de Licenciado Cultura Física., UCCFD "Manuel Fajardo". Santa Clara, Cuba.
63. García, E. (1984). Proyecto de Ajedrez: Estudio de los efectos sobre una muestra de estudiantes venezolanos. Ministerio de Educación de Venezuela.
64. García, G. G.; Garcés Carracedo, J. E. (2012). Consideraciones metodológicas curriculares sobre la iniciación en el Ajedrez de niñas y niños de la categoría 7-9 años. En deportes. Año 16, N.º 165, febrero de 2012. Disponible en <http://www.efdeportes.com>. Consultado 12 febrero del 2019.
65. García, L. (2013). Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas. Editorial Planeta. Barcelona, España.
66. García, L. (2019) ¿Para qué sirve el Ajedrez en educación?". Banco Bilbao Vizcaya Argentaria S.A. 2019. Disponible en: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/>. Consultado el 20 junio del año 2020.
67. García, S. y Cols. del ISLA. (2003). Tabloide: Ajedrez para Todos. Curso Básico. Casa Editora Abril. La Habana, Cuba.
68. García, S. y Cols. (2003). Ajedrez Integral. Tomo I. Editorial Deporte. La Habana Cuba.
69. García, S. y Cols. (2003). Ajedrez Integral. Tomo II. Editorial Deporte. La Habana Cuba.
70. Gómez, C. A. (2008). Como enseñar Ajedrez a niños pequeños Disponible en <http://ajedrezmagico.blogspot.com/>. Consultado el 7 de febrero del año 2020.

71. Gómez, H. (2007). Fisi - Ajedrez: propuesta de programa para la enseñanza masiva del Ajedrez en primer grado. Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física UCCFD "Manuel Fajardo". Holguín, Cuba.
72. Gómez, S. M., Cely, R. D. y Olivares, O. S. (2012). El Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Escuela Primaria. Tesis inédita de Maestría. Universidad Tec virtual, Tecnológico de Monterrey. Morelos, México.
73. González, R. (2006). Capablanca entre sus iguales. Editorial Deportes. La Habana, Cuba.
74. Granero, M. E. (2012). Enseñar a niños de 4 a 7 años. Disponible en <http://www.ajedrezypsicologia.com/>. Consultado el 13 de abril del año 2020.
75. González, F. y A. Mitjans (1989). La personalidad su educación y desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
76. _____ (2011). Estrategia de Capacitación para mejorar el desempeño profesional de los profesores de Educación Física que masifican el ajedrez en la enseñanza primaria. Disponible en <https://www.monografias.com/trabajos109/preparacion-profesores-educacion-fisica-ensenanza-del-ajedrez>. Consultado el 5 de diciembre del 2021.
77. Guadalupe, R. A. (1989). Artículo: el aprendizaje del Ajedrez en los estudiantes de la educación primaria en el Combinado Deportivo: Alfredo Echevarría del municipio de Jagüey Grande. Matanzas, Cuba.
78. Guardo, M. E. y colectivos de autores de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física, Departamento de Ciencias Aplicadas. (2021). requisitos para la estructura de la memoria escrita de Trabajos de Diploma, Tesis de Diplomado, Especialidad, Maestría y Doctorado. Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos". Matanzas, Cuba.
79. Guevara, M. C. (2010). Juegos para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje del Ajedrez en los niños(as) 8-10 años del centro "Vifupadis" de la comunidad Las Delicias. Tesis en opción al título de Máster. (Maestría en Actividad Física en la Comunidad). UCCFD "Manuel Fajardo". República Bolivariana de Venezuela.

80. Gutierrez, P. Pilar, R. (2006). La Participación de los alumnos y el comportamiento del profesor en el aula. Revista Digital Investigación y Educación, Barcelona, v. 2, n. 25. Barcelona, España.
80. Hernández Sampieri, R. (2003). Metodología de la investigación Tomo I y II. Editorial Félix Valera. La Habana, Cuba.
81. Herdoiza, M. (s/f). Capacitación Docente. Strengthenmg Achievement in Basic Education: El Salvador.
82. Ho, F. (2005). Using Chess Symbols to Teach Arithmetic. Disponible en: http://www.mathandchess.citymaker.com/f/ArticleUsing_Chess_Symbols_T_each_Arithmetc.pdf Consultado el 11 de febrero de 2020.
83. Illescas, M (s/a). revista digital Peón Rey. Disponible en <http://www.ajedrez21.com/>. Consultado el 16 de noviembre del 2019.
84. Incarbone, O. y G. Gómez (1996). Juego y movimiento en el Nivel Inicial. Editorial Nove libro. Argentina.
85. INDER-MINED. (1989). Indicación Conjunta No. 2/89. La Habana, Cuba.
86. _____. (2002). Indicación Conjunta. La Habana, Cuba.
87. Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez – ISLA. (2005). Proyecto para la constitución de las cátedras de Ajedrez en los institutos preuniversitarios y tecnológicos. Curso escolar 2005-06. La Habana. Cuba.
88. _____. (2009). Ajedrez en las escuelas. Curso 2009 – 2010. Indicaciones Metodológicas: Enseñanza Primaria. Primer Ciclo. La Habana, Cuba.
89. Kitsis, A. (1996). Chess: A highly beneficial game. Cleveland Chess Bulletin. Disponible en <http://www.vivacityinc.com/chess/Coach.html>. Consultado el 12 de mayo del año 2020.
90. Labrada P. L. (2012). Influencia del Ajedrez en los resultados académicos de los estudiantes del quinto grado de la escuela Otto Parellada del municipio Cabaiguán. Trabajo de Diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. UCCFD “Manuel Fajardo”. Sancti Spíritus, Cuba.
91. _____. (2015). Actividades lúdicas para la familiarización con el ajedrez en la educación física de los niños y niñas del 6to año de vida. Revista ACCIÓN electrónica. ISSN1812-5808 No 2. Vol.11. La Habana, Cuba.

92. _____. (2015). Cuentos y canciones para motivar el aprendizaje del ajedrez en los niños y niñas de preescolar. Monografía de la Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos. ISBN 978 - 959 - 16 – 1326-9. Matanzas, Cuba.
93. _____. (2015). Juegos para la familiarización con el ajedrez en los niños y niñas del 6to año de vida. Monografía de la Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos. ISBN978 – 959 - 16 –2100 – 9. Matanzas, Cuba.
94. _____. (2017). Multimedia EFYAJEDREZ para la familiarización con el Ajedrez en la Educación Física de los niños y niñas del 6to año de vida. Monografía. CD - ROM de las Memorias del CIUM "VIII Convención Científica Internacional" de la Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos". ISBN978 – 959 - 16 –2100 – 9. Matanzas, Cuba.
95. Laffita, Y. (2015). La ciencia y la técnica en función de la enseñanza del Ajedrez mediante la Educación Física en los niños de preescolar. Revista Digital Lecturas: Educación Física y Deportes. No. 199 ISSN1514-3465. Buenos Aires, Argentina.
96. Laffita, Y. (2017). Metodología para la familiarización de los niños del sexto año de vida con el Ajedrez desde la Educación Física. Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. UCCFD "Manuel Fajardo". Matanzas, Cuba.
97. _____. (2017). La capacitación a ejecutores en el empleo de medios didácticos. En Revista Praxis Investigativa ReDIE. - Vol. 9 N°. 16. México.
98. _____. (2017). Concepción teórico-metodológica para el empleo de los medios del proceso educativo en la primera infancia. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Facultad de Educación. Departamento Educación Infantil. México.
99. La Plaza, J. (2005). Las leyes del Ajedrez. Disponible en <http://www.laplaza.org.ar/>. Consultado el 12 de mayo del año 2019.
100. _____. (2011). Ajedrez educativo. Disponible en: <http://www.laplaza.org.ar>. Consultado el 12 de mayo del 2019.

- 101._____. (2015). Juegos para la familiarización con el Ajedrez en los niños y niñas del 6to año de vida. Monografía de la Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos. ISBN978 – 959 - 16 –2100 – 9. Matanzas, Cuba.
102. Larrúa, F. O. (2013). Propuesta de juegos no convencionales para el programa de Ajedrez de segundo grado de la escuela primaria “Justino Báez Castro” del municipio Centro Habana. Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física, Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo", La Habana, Cuba.
103. Lasker, E. (1962.) A Aventura do Xadrez. Ibrasa, São Paulo, Brasil.
- 104.Lebredo, G. (2009). La masificación del ajedrez. Disponible en: <http://www.capablanca.co.cu>. Consultado el 17 de noviembre de 2018.
105. López, A. (2006). El proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Física. Editorial Deporte. La Habana, Cuba.
- 106_____. (2006). La Educación Física. Más educación que física. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
106. López, K. (2009). Propuesta de acciones para incrementar la participación de niñas 11-12 años a las áreas de Ajedrez. (Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física), Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba.
- .108. Maceira. N. (1993). El duelo psicológico en ajedrez. Revista Jaque Mate. Año 1, número 2.
109. _____. (1999). El perfil de un prodigio. Disponible en: <http://www.ajedrez.com/>. Consultado el 17 de noviembre de 2018.
110. _____. (2003). Importancia de la valoración de la estructura de la actividad ajedrecística para la elaboración de orientaciones metodológicas para el entrenamiento en escolares y juveniles. Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo. La Habana, Cuba.
111. _____. (2005). Ajedrez variante para la vida. Editorial Deporte. La Habana, Cuba.
112. Margulies, S. (1996) “The Effect of Chess on Reading Scores: District Nine Chess Program Second Year Report”, Ph. D, The American Chess Foundation,

New York, EEUU. Disponible en: <https://files.givewell.org/>. Consultado el 26 de octubre del año 2021.

113. Manners, R. (2009). When kids learn chess they learn life. Disponible en: <http://Clarksville.chess.club>. Consultado el 19 de marzo de 201.

114. Manzano, J. A. (2013). Diseño e implementación de un curso básico de ajedrez bajo la modalidad semipresencial en el Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva Elise Freinet. Tesis en opción al título de Máster. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Pachuca de Soto, Hidalgo, México.

115. Meinel, K. (1995). Teoría del Movimiento. Editorial Stadium, Argentina.

116. Menéndez, D. Gutiérrez, Manuel. Riverón, Matilde (2014). Fundamentos para la masificación del ajedrez en la escuela de educación general básica, César Delgado Lucas, Ecuador. Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos87/capacitacion-mejorar-desempeno-profesores>. Consultado el 5 de diciembre del 2021.

117. Menéndez, D. B. (2016). Estrategia Pedagógica para la masificación del Ajedrez en la Escuela César Delgado Lucas, Manabí Ecuador. Tesis en opción al título de Máster. UCCFD "Manuel Fajardo". Holguín, Cuba.

118. Menéndez, S. (2005). El Plan masivo para la enseñanza del Ajedrez en las escuelas primarias del municipio Centro Habana. La Habana, Cuba.

119. Mestre, I. (2016). La preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez. Revista ARRANCADA, ISSN 1810-5882, enero-junio 2016, Vol. 16 No. 29 (2016).

120. Mestre, I. Martínez, V. I. Capdevila, L. (2018) Diagnóstico de la preparación del profesor de educación física para la enseñanza del ajedrez. UCCFD "Manuel Fajardo". La Habana, Cuba.

121. Pacheco, J. (2012). Consideraciones Metodológicas del Entrenamiento y Enseñanza del Ajedrez. Disponible en <http://www.monografias.com/>. Consultado el 17 de octubre del año 2020.

- 122._____. (2018) Estos son los beneficios del ajedrez en la educación. Disponible en <https://www.educationrespuntocero.com/>. Consultado 1 de noviembre del año 2021
- 123._____. (2020) 5 razones por lo que los niños deben aprender a jugar Ajedrez. Disponible en <https://www.etapainfantil.com/nino-ajedrez>. Consultado 1 de noviembre 2021.
124. Pérez, R. (2012). Propuesta de instrumentos de evaluación para el programa de ajedrez del segundo ciclo de la enseñanza primaria. Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física, Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”. La Habana, Cuba.
125. Pérez, Z. R. (2014). La formación continua en las TIC de los profesores de la UCCFD “Manuel Fajardo”. (Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas), Universidad de Ciencia de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo", La Habana, Cuba.
126. Olivera, L. V. (2018). Alternativa de juegos para potenciar el aprendizaje del Ajedrez en la clase de Educación Física. Revista Olimpia, Facultad de Cultura Física Universidad de Granma, Cuba.
127. Paz, A. y col. (2011). Propuesta de un programa de masificación del ajedrez dentro de las actividades físico-recreativas y deportivas para la ocupación del tiempo libre de los adolescentes en edades de 12 a 14 años de la comunidad. Los Pozones del municipio Barinas. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>. Consultado el 17 de mayo 2020.
128. Pestana, O. E. (2016). Estrategia metodológica para contribuir a un mejor desempeño profesional del estudiante de Cultura Física. Tesis en opción al título de Doctor en Ciencias de la Cultura Física. UCCFD “Manuel Fajardo” Matanzas, Cuba.
129. Prampén, V. R. (2010). Propuesta de actividades para lograr la incorporación de los jóvenes a la práctica masiva del Ajedrez durante su tiempo libre. Tesis de Maestría en Actividad Física en la Comunidad, UCCFD “Manuel Fajardo”. Santa Clara, Cuba.

130. Prió, J. (2011). Guía didáctica Ajedrez para todos. Disponible en <http://www.educachess.org/>. Consultado el 24 de noviembre del año 2019.
131. Quiroga, S. R. y C. Amura (2005). Manual de Ajedrez escolar inicial (AEI) Programa Ajedrez Escolar Inicial. Universidad de la punta (ULP) Disponible en <http://www.laplaza.org.ar/.htmAjedrezEducativo.htm/>. Consultado el 26 de octubre del año 2020.
132. Quiroga, S. R. (2006). Manual de Ajedrez Escolar (AEI) Programa Ajedrez Escolar. Universidad de la Punta (ULP) Disponible en <http://ajedrezescolar.es/>. Consultado el 26 de octubre del año 2020.
133. Quiroga, S. R. (2007) Thinking for oneself: playing chess for reflexive learning. In CONGRESS OF EUROPEAN COLLEGE OF SOCIOLOGY OF SPORT, Münster. Anais...Münster: [s. n.].
134. _____. (2014). La masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas. Tesis de grado (Doctor en Ciencias de la Cultura Física) Holguín, Universidad de Ciencias de la Cultura Física "Manuel Fajardo".
135. _____. (2014). Alternativa de masificación del Ajedrez en las comunidades urbanas. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>.
136. Rafoso, M. C. (2011). Propuesta de instrumentos de evaluación para el programa de ajedrez del primer ciclo de la enseñanza primaria. (Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física), Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo". La Habana, Cuba.
137. Ramírez, D. M., Bueno, L. A., Gordo, Y. M. (2016). La capacitación en el proceso de masificación del ajedrez en las comunidades urbanas. Revista Ciencia y Deporte 2016, Vol.1, No.2 ISSN 2223-1773. Cuba.
138. Ramírez, Y. (2013). Guía didáctica - metodológica para docentes. Ajedrez, Valores y educación inicial. Cojedes: Editorial Ediciones Universidad Deportiva del Sur.
139. Rodríguez, A. (2008). Metodología para facilitar el aprendizaje de Ajedrez en jóvenes de la Sede Municipal de Cifuentes. Disponible en <http://www.monografias.com/> Consultado el 15 febrero del año 2019.

140. Rodríguez, V. L. O., Torres, a. Y. R., & Aguilar, C. C. (2018). Alternativa de juegos para potenciar el aprendizaje del ajedrez en la clase de educación física (original). *Revista científica olimpia*, 15 (51), 14-26. Recuperado de: <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/505> [Links]
140. Ricardo, S. (2013). Aprendizaje, Participación Estudiantil y Ajedrez. ICAES, Argentina.
141. Rodríguez, P. (2009). Sistema de acciones metodológicas como vía de preparación de los profesores de Educación Física, para la masificación del Ajedrez, utilizando las tecnologías educativas. Tesis de Maestría (Maestría Actividad Física en la Comunidad). Facultad de Cultura Física de Sancti Spíritus. UCCFD "Manuel Fajardo".
142. Rodríguez, V. L. O., Torres, a. Y. R., & Aguilar, C. C. (2018). Alternativa de juegos para potenciar el aprendizaje del ajedrez en la clase de educación física. *Revista Olimpia*. Disponible en: <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/505>. Consultado el 15 de noviembre del 2021.
143. Ruiz, A. y col. (1985). Metodología de la enseñanza de Educación Física. Tomo I. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba
144. Ruiz, A. (1985). Metodología de la enseñanza de Educación Física. Tomo II. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba.
145. Salazar, A. (2008). El Ajedrez como herramienta pedagógica en la educación inicial. Disponible en <http://www.eleducador.com/>. Consultado 21 octubre del 2019.
146. Sicilia, A. (2001) La investigación de los estilos de enseñanza en la Educación Física: un viejo tema para un nuevo siglo. Sevilla: Wanceulen, España.
147. Sotolongo, J. T. Aucar, M. V. (2011). Folleto sobre la metodología de la enseñanza del ajedrez para los profesores de educación física de la escuela comunitaria CEL. Disponible en <https://www.efdeportes.com/efd161/metodologia-de-la-ensenanza-del-ajedrez.htm>. Consultado el 6 de diciembre del año 2021.
148. Tadeo, R. (2009). Ajedrez Educación Física México. Disponible en <http://www.educacionfisica.com.mx/>. Consultado 20 octubre del 2013.

149. Torres de Diego, M. J. (2005). Fidel y el Deporte. Selección de pensamiento. Editorial Deporte. La Habana.
150. Torres Y. (2016). Influencia de los medios en el desarrollo integral del niño en la primera infancia. En Revista Praxis Investigativa ReDIE. - Vol. 8 N°. 14. México.
151. _____. (2017). La capacitación a ejecutores en el empleo de medios didácticos. En Revista Praxis Investigativa ReDIE. - Vol. 9 N°. 1. México
152. _____. (2017). Concepción teórico-metodológica para el empleo de los medios del proceso educativo en la primera infancia. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Facultad de Educación Departamento Educación Infantil.
153. Treviño, S. G. (2013). El ajedrez para el aprendizaje de operaciones básicas y números fraccionarios”: Una propuesta didáctica aplicada en un grupo de quinto grado de educación primaria. Benemérita escuela normal de Coahuila. Tesis en opción al título de licenciado en educación primaria. Saltillo, Coahuila de Zaragoza, México.
154. Treviño, S. G. (2015). Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria. Tesis en opción de Maestría en Educación con Acentuación en Desarrollo Cognitivo. Saltillo, Coahuila de Zaragoza, México.
155. UNICEF, (2018) “Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia”. New York, NY. Disponible en: <https://www.unicef.org/>. Consultado el 28 de octubre del año 2021.
156. Vindel, I. M. F. (2017). La inclusión del juego. Revista de Educación Inclusiva, 7(1). 1-14 p. Recuperado de: <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/165> [Links]

ANEXOS

Anexo 1. Caracterización de los especialistas seleccionados.

No	Nombre Y Apellidos	Título FIDE	Experiencia	Cargo Laboral
1	ZirkaFrometa Castillo	WGM	40	Gloria Deportiva
2	YusnelBacallao Alonso	GM	15	Atleta de Preselección
3	Reynaldo Vera	GM	50	Profesor Equipo Nacional
4	Yasel Borges Ferias	MI	17	Atleta
5	Hector Delgado Ramos	MI	18	Atleta
6	Clara MariaSantoya	WMF	23	Profesor de Ajedrez
7	Yadira VigoaApecheche	WMN	16	Profesor de Ajedrez
8	RaulCeperoAlvarez	MN	12	Profesor de Ajedrez
9	Michel Yglesias Herrera	MN	9	Comisionado Provincial de Ajedrez
10	Orestes Junco	MN	19	Profesor de Ajedrez

Anexo 2. Revisión de documentos relacionados con el turno de Ajedrez en las escuelas primarias.

Objetivo: Analizar los documentos rectores que norman el trabajo con ajedrez, sus programas y orientaciones metodológicas.

Aspectos a revisar:

- Tipo de documentos
- Características del documento
- Orientaciones para el trabajo del Ajedrez en las escuelas.

Documentos consultados:

- Plan de estudio de las escuelas Primarias.
- Programas de la asignatura Ajedrez de la Enseñanza Primaria. Análisis de los objetivos, habilidades y contenidos que se deben impartir por grados.
- Resoluciones conjuntas y convenios INDER-MINED. Ubicación del turno de Ajedrez en los horarios y su cumplimiento en la práctica.
- Estrategia deportiva del centro.

Indicadores de análisis:

- Actividades metodológicas plasmadas en los diferentes documentos que regulan el trabajo deportivo en la escuela.
- Horarios establecidos. Cantidad de horas y frecuencias semanales.

Determinar el papel del ajedrez dentro de la formación integral del alumno.

Anexo 3. Encuestas aplicadas al maestro de Educación Física.

Profesional de la Educación Física.

Se desea contar con su colaboración para responder la siguiente encuesta que tiene como objetivo determinar las necesidades de capacitación de los maestros con relación al conocimiento de los aspectos teóricos y prácticos del Ajedrez. Se le comunica que la misma tiene carácter anónimo, por lo que su nombre y criterios no serán revelados, pero sus respuestas resultan de gran utilidad, para los propósitos que se persiguen en esta investigación.

Años de experiencia profesional. _____.

Categoría científica. _____.

Instrucciones.

Tomando en consideración lo fácil y rápido que podrá contestar las siguientes interrogantes, se necesita que responda sinceramente cada una de ellas.

1-Conoce las Resoluciones Ministeriales asociadas al ajedrez en las escuelas.

Si ____ No ____

2-Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado.

Si ____ No ____

3- Se siente usted preparado para enseñar el Ajedrez a sus alumnos.

Si ____ No ____

4-Durante su proceso de formación como maestro de Educación Física recibió el Ajedrez como asignatura.

Si ____ No

5.- Tiene usted conocimiento sobre:

a) ___ El origen del Ajedrez

b) ___ El Tablero.

c) ___ Posición inicial de las piezas

d) Movimiento de las piezas y captura

___ El Peón,

___ La Torre

___ El Rey

___ El Alfil

___ La Dama

___ El caballo.

e)___ Movimientos especiales: La coronación del peón.

f)___ Valor de las piezas 46.6

g)___ El jaque

h)___ Jaque mate

i)___ Las partidas tablas 13.3

j)___ El enroque 40

6. Posee usted un documento que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado

Si _____ No _____

Anexo 4. Entrevista aplicada a los directivos de las escuelas.

Se desea contar con su colaboración para responder las siguientes preguntas que tiene como objetivo determinar los conocimientos que poseen con relación a la práctica del ajedrez en sus escuelas y la importancia del juego ciencia. Se le comunica que la misma tiene carácter anónimo, por lo que su nombre y criterios no serán revelados, pero sus respuestas resultan de gran utilidad, para los propósitos que se persiguen en esta investigación.

Años de experiencia profesional. _____.

Categoría científica. _____.

Instrucciones.

Tomando en consideración lo fácil y rápido que podrá contestar las siguientes interrogantes, se necesita que responda sinceramente cada una de ellas.

1- ¿Conoce usted las Resoluciones Ministeriales asociadas al Ajedrez en las escuelas?

Si _____ No _____

2- ¿Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado?

Si _____ No _____

3- Considera usted importante la práctica del ajedrez en las escuelas.

Si _____ No _____ Argumente _____

4- En su escuela se encuentra ubicado el turno de ajedrez en el horario escolar.

Si _____ No _____

5. ¿La escuela tiene creada la Cátedra de ajedrez?

Si _____ No _____

6. Los profesores de educación física poseen algún documento que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado

Si _____ No _____

Anexo 5. Programa de Ajedrez 1er grado. Primaria.

INSTITUTO SUPERIOR LATINOAMERICANO DE AJEDREZ – ISLA

Calle 21 # 855 entre 4 y 6 Vedado, Ciudad Habana, Cuba. Comunicaciones: 8326082 / 8334763 / e-mail isla@inder.co.cu



ENSEÑANZA PRIMARIA PRIMER CICLO

Asignatura Ajedrez – 1er Grado

SISTEMA DE OBJETIVOS

PLAN NORMAL

PLAN NIVELACION

Grados	Curso escolar 2019-2020	Curso escolar 2019-2020
1ro.	Curso 1: -Conocer el origen del ajedrez. -Colocar correctamente la posición inicial: tablero y piezas. -Dominar los movimientos de: el Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo. -Saber en qué consiste el Jaque y el Jaque Mate. - Saber en qué consiste el rey ahogado -Dominar los Enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos. -Conocer el valor absoluto de las piezas.	Curso 1: -Conocer el origen del ajedrez. -Colocar correctamente la posición inicial: tablero y piezas. -Dominar los movimientos de: el Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo. -Saber en qué consiste el Jaque y el Jaque Mate. - Saber en qué consiste el rey ahogado -Dominar los Enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos. -Conocer el valor absoluto de las piezas.

SISTEMA DE CONOCIMIENTOS

PLAN NORMAL

PLAN NIVELACION

Grados	Curso escolar 2019-2020	Curso escolar 2019-2020
1ro.	<p>Curso 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Posición inicial. Tablero y Piezas. -Movimientos del Rey, la Torre, el Alfil y la Dama. -El Jaque y el Jaque Mate. Movimientos del Peón y el Caballo. -Los Enroques. -El rey ahogado -Valor absoluto de las piezas. 	<p>Curso 1:</p> <p>(Los conocimientos que corresponden al Curso 1 del Plan Normal)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Posición inicial. Tablero y Piezas. -Movimientos del Rey, la Torre, el Alfil y la Dama. -El Jaque y el Jaque Mate. Movimientos del Peón y el Caballo. -Los Enroques. -El rey ahogado -Valor absoluto de las piezas.

SISTEMA DE HABILIDADES

PLAN NORMAL

PLAN NIVELACION

Grados	Curso escolar 2019-2020	Curso escolar 2019-2020
1ro.	<p>Curso 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jugar al ajedrez acorde con todas sus reglas. 	<p>Curso 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jugar al ajedrez acorde con todas sus reglas.

Anexo 6. Resultados de la encuesta aplicada a los maestros

Preguntas	Si	%	No	%
1.-Conoce las Resoluciones Ministeriales asociadas a la masificación del Ajedrez en las escuelas	5	33.3	10	66.6
2.-Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado.	3	20	12	80
3.- Se siente usted preparado para enseñar el ajedrez a sus alumnos.	4	26.6	11	73.3
4.-Durante su proceso de formación como maestro de Educación Física recibió el Ajedrez como asignatura	6	40	9	60
5.- Tiene usted conocimientos sobre:	1	6.66		
a) Origen del Ajedrez				
b) El Tablero	8	53.3		
c) Posición inicial de las piezas	8	53.3		
d) Movimiento de las piezas y captura				
Peón	8	53.3		
Torre	8	53.3		
Rey	8	53.3		
Alfil	6	40		
Dama	4	26.6		
Caballo	4	26.6		
e) Movimientos especiales: La coronación del peón	2	13.3		
f) El valor absoluto de las piezas.	7	46.6		
g) El jaque	2	13.3		
h) Jaque mate	2	13.3		
i) Las partidas tablas	2	13.3		
j) El Enroque	6	40.0		
6. Posee usted algún documento que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado	0	0		

Anexo 7. Resultados de la entrevista aplicada a los directivos

Preguntas	Si	%	No	%
1.-Conoce las Resoluciones Ministeriales asociadas a la masificación del Ajedrez en las escuelas	8	100		0
2.-Conoce usted el Programa de Ajedrez para el primer grado.	5	62.5	3	37.5
3.-Considera usted importante la práctica del ajedrez en las escuelas.	8	100		0
4.- En la escuela se encuentra ubicado el turno de ajedrez en el horario escolar	8	100		0
5.- ¿La escuela tiene creada la Cátedra de ajedrez?	0	0	8	100
6. Los profesores poseen algún documento que le permita impartir las clases de ajedrez en primer grado	0	0	8	100

Anexo 8. Cuestionario para valorar la pertinencia de las actividades lúdicas propuestas.

(Para especialistas)

Distinguido especialista:

Se llevó a cabo una investigación con el objetivo de elaborar un. Se necesita de su experiencia como profesional de la Educación Física y el ajedrez para que valore la pertinencia de las actividades lúdicas propuestas.

Nombre y Apellidos: -----

Ocupación actual: -----

Años de experiencia: -----

Licenciatura en: -----

Maestría: -----

Doctorado: -----

A continuación, le solicitamos que lea detenidamente el conjunto de actividades lúdicas para la familiarización de con el ajedrez en la Educación Física en el preescolar, que podrá encontrar en las siguientes páginas y cuando haya culminado la tarea, responda las preguntas que a continuación se formulan.

Luego de haber leído y analizado el conjunto de acciones que se someten a su valoración, por favor responda las siguientes interrogantes:

1. ¿Cuáles son las insuficiencias generales que ha detectado en el documento?

2. ¿Cuáles son los excesos del documento propuesto?

3. ¿Cuáles son las limitaciones del documento propuesto?

4. ¿Cuáles sugerencias Usted podría brindar para subsanar las dificultades que ha señalado o qué otras recomendaciones desea aportar?

Por último, le solicitamos que valore de forma concreta, a manera de resumen, las acciones elaboradas, concretando su juicio con una cruz (X) en la casilla correspondiente a su criterio.

No.	Indicadores	Muy alta	Alta	Media	Baja
1.	Objetividad				
2.	Accesibilidad				
3.	Posibilidades de aplicación práctica.				

Anexo 9. Resultados del criterio del especialista.

INDICADORES A EVALUAR	CRITERIO VALORATIVO							
	Muy alta		Alta		Mediana		Baja	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Objetividad	3	30	7	70	0	0	0	0
Accesibilidad	2	20	8	80	0	0	0	0
Posibilidad de aplicación práctica	9	90	1	10	0	0	0	0

Anexo 10. Cuento y poesía para reforzar los conocimientos sobre el origen y las piezas del juego de ajedrez.

Nombre	Objetivo	Contenido del cuento
La fábula de la leyenda del ajedrez	Conocer el origen del juego de Ajedrez	<p>Hace muchísimos años vivía un rey en la India llamado Balhaid que se sentía muy desdichado porque su hijo había muerto en la guerra.</p> <p>Por tanto, esa pérdida le llevó a la melancolía y descuidaba las cosas del reino y sus habitantes. Todos sus consejeros y allegados trataban de animarle y de distraerlo.</p> <p>Sin embargo, él no dejaba de pensar que la victoria de la guerra había supuesto la muerte de su hijo y eso le hacía tremendamente infeliz.</p> <p>Uno de los consejeros llamó a un sabio para que intentara animar al monarca.</p> <p>Sissa, que así se llamaba el sabio, decidió crear un juego que pudiera devolverle la alegría al rey, además de hacerle comprender sus errores en la guerra.</p> <p>Una vez que había inventado el juego se presentó ante el rey para mostrárselo.</p> <p>Abrió una caja y apareció un tablero con 64 casillas 32 figuritas de madera unas de color oscuro y otras de color madera.</p> <p>Tras explicarle al rey que era un juego de guerra en el que participaban dos personas y explicarle sus reglas, se pusieron a jugar.</p> <p>El ajedrez un invento hindú</p> <p>Emocionado el rey con el juego, jugó durante horas contra sus ministros y consejeros y contra todo aquel que lo retaba.</p> <p>Agradecido a Sissa por haberle sacado de su estado de depresión le dijo: pídemelo que</p>

		<p>quieras, cualquier cosa que esté en mi poder te lo daré.</p> <p>Sissa le dijo: no tiene que darme nada, lo he hecho con mucho gusto.</p> <p>Pero como el rey insistió el sabio le dijo: quiero un grano de trigo en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera y así sucesivamente hasta completar las 64 casillas.</p> <p>El rey se extrañó que pidiera tampoco así que ordenó a sus consejeros que calcularan los granos de trigo que tenían que darle al sabio Sissa y que se lo dieran.</p> <p>Así que los consejeros calcularon la cuantía y le dijeron que no había trigo en todo su reino para darle lo que pedía el sabio.</p> <p>¿Decidme cuantos granos son?:</p> <p>Como resultado, los consejeros le dijeron son unos dieciocho mil billones cuatrocientos cincuenta mil billones setecientos diez mil millones de granos de trigo (18 446 744 073 709 551 615)</p> <p>El rey se quedó boquiabierto porque nunca había figurado la cantidad tan enorme que tenía que pagar.</p> <p>Humildemente, el rey le dijo a Sissa: no puedo pagarte lo que me pides.</p> <p>Sissa le respondió: estoy pagado con ver a mi soberano sonriendo y feliz.</p> <p>Sissa había complacido al rey Balhaid con el chaturanga, que significa ejército compuesto de cuatro cuerpos, explicando que él había escogido a la guerra como modelo para el juego, debido a que la guerra era la escuela más efectiva para aprender el valor, decisión, fuerza, circunspección y coraje.</p>
Nombre de la Poesía	Objetivo	Contenido de la poesía
Juega en mi ajedrez	Conocer las piezas que conforman el juego de ajedrez	<p>“En mi ajedrez Juega la Torre Juega el Alfil Juega el Caballo Y la Reina al fin. El Rey se enroca y los Peones cubren la Torre se mueve llegando a las nubes. Relincha el Caballo Cuando al Rey se le acercan la Torre negra junto a su Reina. El juego está ganado le susurran al Rey la torre y los Alfiles que jugaron junto a él.”</p>

Anexo 11. Canciones para la enseñanza del ajedrez (Tomadas de la autora Dr. C. Yarima Laffita Paulino)

NO	Nombre	Letra	Autor	Objetivo	Música
1	El reino blanco y el reino negro	Este es el cuento de dos grandes reinos. Un reino blanco y un reino negro. Se la pasaban luchando entre ellos. El reino blanco, el reino negro. El reino blanco sale al ataque primero Y muy paciente espera el reino negro. Después le toca salir al reino negro	Yarima Laffita Paulino	Familiarizar a los niños con la regla de que las piezas blancas son las que inician el juego de ajedrez	El Sapito
NO	Nombre	Letra	Autor	Objetivo	Música
2	Las piezas del Ajedrez	Las piezas del Ajedrez Yo te voy a enseñar Como se ubican Cada una en su lugar. Se colocan las dos torres. Los caballos saltarines Y se ubican a su lado Los alfiles files, files. Componte reina componte Blanca y negra en su lugar Y nos queda una casilla Que el rey ha de ocupar. Solo quedan los peones Son ochos a ubicar. Delante de cada pieza Que el juego a de empezar	Yarima Laffita Paulino	Familiarizar a los niños con las piezas del ajedrez y su ubicación en el tablero.	Los pollos de mi cazuela
NO	Nombre	Letra	Autor	Objetivo	Música
3	¿Dónde van la reina y el rey?	Reina Blanca, casilla blanca. Reina negra, casilla negra. Y mientras tanto, donde yo ubico, Al rey del reino, al rey guerrero. Junto a la dama, el rey guerrero. Siempre a su lado, su compañero.	YarimaLaffita Paulino		Naranja dulce, limón partido
NO	Nombre	Letra	Autora	Objetivo	Música
4	El Juego de Ajedrez	El juego de Ajedrez Es un juego muy	YarimaLaffita Paulino		El patio de mi casa

		especial Consta de piezas blancas Y negras además. Ubíquense niños Y miren su lugar Que si no te ubicas bien No sabes jugar			
NO	Nombre	Letra	Autora	Objetivo	Música
5	Alánimo de la reina y el rey	Alánimo, Alánimo, la dama se movió. Alánimo, Alánimo, hacia los lados caminó. Uri urirá la dama va a pasar Hacia delante corre mucho hacia atrás y en diagonal. Alánimo, Alánimo, el rey ya se movió Alánimo, Alánimo, un paso al lado dió Uri urirá el rey ya va a pasar un solo paso hacia delante, hacia atrás y en diagonal.	YarimaLaffita Paulino	Familiarizar a los niños con el movimiento de la dama y el rey	Alánimo
NO	Nombre	Letra	Autora	Objetivo	Música
6	El rey no puede	El rey no puede, el rey no puede A penas ya caminar Pero la reina y sus amigos Siempre lo protegerán El rey si puede, el rey si puede Solo un pasito dar Un paso a delante, hacia los lados Un pasito atrás y en diagonal.	YarimaLaffita Paulino	Familiarizar a los niños con el movimiento del rey	La cucaracha
NO	Nombre	Letra	Autora	Objetivo	Música
7	El peoncito	Allá en el reino, ocho peoncitos No eran grandotes, pequeñitos (Se repite) Estaban de mal humor Ocho peoncitos, tenían calor. (Se repite) Allá en reino, ocho peoncitos Al salir dan, uno o dos pasitos (Se repite) Estaban de mal humor Seguir a un paso y	YarimaLaffita Paulino	Familiarizar a los niños con la cantidad de peones del juego Ajedrez y su movimiento.	El chorrito

NO	Nombre	Letra	Autora	Objetivo	Música
8	Los peones y los alfiles con la dama	<p>mucho calor (Se repite)</p> <p>Los ocho peoncitos se van a pasear Dan uno o dos pasitos, para comenzar Rin – Ran, Rin - Ran Un paso pa`lante, para continuar Y si tienen hambre comen en diagonal. Rin – Ran, Rin – Ran Los alfiles del reino, que al campo salían En diagonal paseaban y en diagonal comían Yo soy la damita, que cuida del rey Yo quiero pasear y no encuentro con quien. Tan linda y tan bella y no encuentra con quien. Mira hacia tu lado, que tienes al rey. La niña del centro dice hablando con ritmo: Me gusta caminar hacia delante, Y hacia atrás también. Me gusta caminar hacia los lados Y en diagonal también. Pero lo que más me gusta, Es que como me muevo, yo voy a comer Contigo, si, contigo, no Contigo, sí, me caso y</p>	YarimaLaffita Paulino	Familiarizar a los niños con los movimientos del peón, el alfil y la dama.	Arroz con leche

Anexo 12. Juegos confeccionados para la enseñanza del Ajedrez en el 1er grado. (Elaborados por la autora)

NO.	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	Variantes
1	Reconozca las piezas	Familiarizar a los niños con las piezas del Ajedrez	El profesor pide a los alumnos que pongan sus piezas mezcladas en el medio de la mesa. Acto seguido irá pidiendo una a una las piezas enseñadas en diferente orden al presentado en clase.	Juegos y Tableros de Ajedrez	Posición de Juego, un niño frente a otro	El primero en levantar será el ganador.	Para que el juego sea más entretenido el profesor recurrirá a distintas “condiciones al jugar” y a pedidos disparatados, Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> • Ir pidiendo condiciones antes de levantar la pieza (manos atrás uno o los dos ojos cerrados, piernas para adelante. • Pedir alguna pieza inexistente, por ejemplo, el “Gato”. • Poner suspenso. Por ejemplo: “preparados, listos.... Anoche me llamó mi abuelita y me dijo...”
NO.	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
2	Armando juegos de Ajedrez	Familiarizar a los niños con la correcta colocación de las piezas en el tablero de ajedrez. Especial atención a la colocación de las damas	Se desarmen los juegos y se mezclan las piezas El profesor puede controlar el tiempo, con un cronómetro, normalmente tardan entre 30 y 50 segundos), (chequeando siempre tablero por tablero especialmente la ubicación de la dama y el rey.	Juegos y tableros de Ajedrez	Posición de Juego, un niño frente a otro	El primero en organizar correctamente las piezas en el tablero será el ganador	
NO.	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
3	Guerra de peones	Familiarizar a los niños tanto como la posición	Se jugará una partida (solo peones) al terminar	Juego y tablero de Ajedrez	Posición de Juego, un niño frente a otro	Gana el jugador que logre llevar un peón a la última fila	

		inicial de los peones, así como su movimiento y captura	cambiamos de colores con el mismo compañero. Al finalizar el segundo partido puede cambiar con quien quieran (que no esté ocupado)". En la práctica lo mejor es que el profesor sea el que cambie a los chicos de lugar.			contraria, o logre capturar todos (comerse) los peones del adversario.	
NO	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
4	Los soldados del rey	Familiarizar a los niños con el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, captura al paso)	Se colocan la fila de ocho peones en la posición inicial y el rey contra los ochos peones y rey del oponente.	Juegos y tableros de Ajedrez	Posición de juego. Un niño frente a otro.	Gana en Rey que capture todos los peones o el bando que logre llevar un peón a la última fila contraria sin que sea capturado.	
NO	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
5	Guerra de peones vs Torre	Familiarizar a los niños con el movimiento de la torre, remarcar las formas correctas de la captura del peón poniendo la torre por delante o por atrás	Uno de los bandos coloca sus ochos peones en la posición inicial, excepto los peones de las esquinas, que se colocarían una casilla hacia delante y el otro bando colocaría sus torres en la casilla inicial	Juego y tableros de ajedrez	Posición de juego. Un niño frente a otro.	Las torres ganan si comen todos los peones y los peones ganan si al menos uno lograllegar al fondo o comer a las dos torres.	
NO	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
6	El gato y el ratón		Un bando armará los 8 peones en su casilla inicial		Posición de juego. Un niño frente a otro.	Comienza el jugador que tenga solamente el rey. Se gana	

			(Gato), y el otro bando solo el rey, en su casilla inicial (Ratón)			cuando el rey logra pasar por detrás de los peones o logra comerse al menos uno (el rey no puede ponerse en una casilla en jaque), o si los peones logran encerrar al rey.	
NO	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
7	Minipartidas	Consolidar los contenidos dados en clase	Cada jugador deberá poner las piezas como se indique en clase	Juego y tablero de ajedrez	En parejas		
NO	Nombre	Objetivo	Desarrollo	Materiales	Organización	Reglas	
8	Kaos en el tablero	Familiar a los alumnos con el movimiento de todas las piezas	Cada jugador deberá poner dos juegos de ajedrez en el mismo tablero en sus posiciones iniciales.	Dos juegos de Ajedrez y un tablero	En parejas	Comienza a jugar el que tenga las piezas negras. Solo se puede capturar un rey. Gana el jugador que le de jaque mate al segundo rey	

Anexo 13

MATERIALES COMPLEMENTARIOS DEL SISTEMA DE CLASES PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN PRIMER GRADO

❖ CLASE 1.

Al ser la primera clase el maestro presentará la materia.

Se conversará con los alumnos sobre los siguientes puntos:

- La conducta necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el énfasis en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse, pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.
- Cuál es el objetivo de enseñar ajedrez en la escuela. Consultados los alumnos rápidamente alguno siempre responde que es un juego para pensar. El docente insistirá en que los alumnos entiendan mejor qué es pensar y porqué es bueno desarrollar la inteligencia. Podemos plantear un paralelismo (con dibujo en el pizarrón incluido) sobre la utilidad de la clase de educación física para desarrollar el cuerpo y la de ajedrez para desarrollar el cerebro (que también necesita ejercitarse para desarrollarse y “estar en forma”).
- Finalmente puede tomar lista y preguntar a cada uno si sabe jugar o no, si tienen hermanos en la escuela (que ya saben) o si en casa alguien sabe jugar.
- Mostrar el tablero de ajedrez y las piezas.

Actividades complementarias.

El cuento: La fábula de la leyenda del ajedrez

Hola, amigos, hoy quiero contaros esta bonita historia para que disfrutéis.

Hace muchísimos años vivía un rey en la India llamado Balhaidque se sentía muy desdichado porque su hijo había muerto en la guerra.

Por tanto, esa pérdida le llevó a la melancolía y descuidaba las cosas del reino y sus habitantes. Todos sus consejeros y allegados trataban de animarle y de distraerlo.

Sin embargo, él no dejaba de pensar que la victoria de la guerra había supuesto la muerte de su hijo y eso le hacía tremendamente infeliz.

Uno de los consejeros llamó a un sabio para que intentara animar al monarca.

Sissa, que así se llamaba el sabio, decidió crear un juego que pudiera devolverle la alegría al rey, además de hacerle comprender sus errores en la guerra.

Una vez que había inventado el juego se presentó ante el rey para mostrárselo.

Abrió una caja y apareció un tablero con 64 casillas 32 figuritas de madera unas de color oscuro y otras de color madera.

Tras explicarle al rey que era un juego de guerra en el que participaban dos personas y explicarle sus reglas, se pusieron a jugar.

El ajedrez un invento hindú

Emocionado el rey con el juego, jugó durante horas contra sus ministros y consejeros y contra todo aquel que lo retaba.

Agradecido a Sissa por haberle sacado de su estado de depresión le dijo: pídemelo que quieras, cualquier cosa que esté en mi poder te lo daré.

Sissa le dijo: no tiene que darme nada, lo he hecho con mucho gusto.

Pero como el rey insistió el sabio le dijo: quiero un grano de trigo en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera y así sucesivamente hasta completar las 64 casillas.

El rey se extrañó que pidiera tampoco así que ordenó a sus consejeros que calcularan los granos de trigo que tenían que darle al sabio Sissa y que se lo dieran.

Así que los consejeros calcularon la cuantía y le dijeron que no había trigo en todo su reino para darle lo que pedía el sabio.

¿Decidme cuantos granos son?:

Como resultado, los consejeros le dijeron son unos dieciocho mil billones cuatrocientos cincuenta mil billones setecientos diez mil millones de granos de trigo (18 446 744 073 709 551 615)

El rey se quedó boquiabierto porque nunca había figurado la cantidad tan enorme que tenía que pagar.

Humildemente, el rey le dijo a Sissa: no puedo pagarte lo que me pides.

Sissa le respondió: estoy pagado con ver a mi soberano sonriendo y feliz.

Sissa había complacido al rey Balhaid con el chaturanga, que significa ejército compuesto de cuatro cuerpos, explicando que él había escogido a la guerra como modelo para el juego, debido a que la guerra era la escuela más efectiva para aprender el valor, decisión, fuerza, circunspección y coraje.

Tanto la leyenda como los datos históricos señalan: El ajedrez surgió como un modelo, una imitación directa y formal de la guerra de los ejércitos de una época dada. Esto se comprueba en el chaturanga, que estaba compuesto por carros de guerra (torres), caballos (caballos), elefantes (alfil) e infantería (peones) dirigidos por el rey y el visir (Dama), reflejando la realidad social de aquellos lejanos tiempos.

Preguntas

¿Por qué se sentía desdichado el rey?

- A.- Por tener poco dinero
- B.- Porque se aburría
- C.- Porque había muerto su hijo

2.- ¿Dónde murió su hijo?

- A.- En palacio
- B.- En el jardín
- C.- En la guerra

3.- ¿Qué trataban los consejeros hacer con el rey?

- A.- Animarlo
- B.- Que olvidara
- C.- Que se riera

4.- ¿Cómo se llamaba el sabio?

- A.- Asisa
- B.- Sissa
- C.- Isa

5.- ¿Qué inventó el sabio?

- A.- Un coche
- B.- Un carromato
- C.- Un tablero

6.- ¿Cuántas casillas tiene el tablero?

- A.- 54

B.- 64

C.- 44

7. Donde se creó el ajedrez?

A.- Cuba

B.- India

C.- España

¿Cuál es la moraleja de la fábula de la leyenda del juego del ajedrez?

La fábula del juego del ajedrez nos enseña su moraleja que no prometamos nada sin haber calculado cuánto puedes dar.

Tomar decisiones nunca es fácil, sobre todo cuando una de esas decisiones es sobre nuestro futuro... las dudas, la incertidumbre, el no conocer qué pasará con nuestras vidas, nos paraliza en muchas ocasiones.

Pero lo cierto es que todos los días nos enfrentamos a tomar decisiones sobre muchas cosas unas importantes y otras menos.

Actividad.

El profesor levantará las piezas de su juego (recomendamos el orden de lo más fácil a lo más difícil: caballo, torre, peón, rey, dama y alfil) preguntando quién conoce el nombre de la pieza elegida. Seguramente algún alumno lo dirá (levantando el mano primero) en forma casi inmediata. De no ocurrir el profesor podrá dar pistas sobre que es o decirlo directamente. Ahora cada alumno deberá levantar en su mano la misma pieza de su juego.

Es necesario tener especial atención con el alfil ya que se suele confundir con otras piezas (especialmente la dama) en algunos juegos, aparte de ser una pieza poco asimilable o entendible a los conocimientos de los niños (es difícil definirla cuando en diferentes países recibe diferentes nombres y "oficios"). En el caso de la "dama" podemos aceptar que la llamen "reina" ya que la conocen más fácilmente de este modo.

Juego 1: "Levantamiento de piezas"

Luego de presentadas y repasadas comenzará el juego en busca del campeón mundial de "levantamiento de piezas". El profesor pide a los alumnos que pongan sus piezas mezcladas en el medio de la mesa. Acto seguido irá pidiendo una a una las piezas enseñadas en diferente orden al presentado. Obviamente para que el juego sea más entretenido el profesor recurrirá a distintas "condiciones al jugar"

y a pedidos disparatados (como veremos en los ejemplos) que provocarán la risa de los niños. Por ejemplo:

- Ir pidiendo más condiciones antes de levantar la pieza (manos atrás, uno o los dos ojos cerrados, piernas para adelante, pelo para atrás, oídos a los costados, etc.).
- Pedir alguna pieza inexistente, por ejemplo, el “Gato”.
- Poner suspenso. Por ejemplo: “preparados, listos.... Anoche me llamó mi abuelita y me dijo...”
- Pedir un aplauso a él o los ganadores.

Revisar formalmente el cumplimiento de las normas (piezas mezcladas en la mesa las manos atrás y, en serio, cada pieza que levantaron para ver si fue la correcta).

El juego de debe extenderse mucho para que los niños no se cansen.

❖ CLASE 2.

Antes de comenzar con la ubicación de las piezas el profesor dedicará unos minutos a trabajar sobre el tablero y sus características.

EL TABLERO Y LAS PIEZAS

El tablero de ajedrez es el espacio donde se desarrolla el combate ajedrecístico. Está formado por 64 casillas cuadradas, 32 casillas blancas o claras y 32 casillas negras u oscuras. El tablero se coloca de forma tal que la última casilla que queda a la derecha de cada jugador sea de color blanco o claro. **(Diagrama 1)**

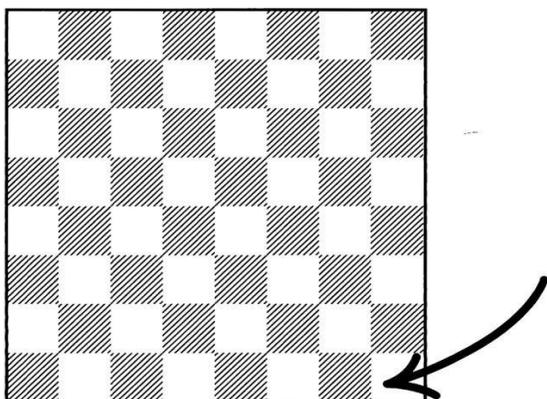


Diagrama 1.

El tablero consta de 8 COLUMNAS numeradas del 1 al 8, cada columna individualmente tiene 8 casillas, 4 de color blanco o claro y 4 de color negro u oscuro.

También tiene 8 FILAS deletreadas de la A hasta la H, y cada fila al igual que las columnas contienen 8 casillas cada una, 4 de color claro y 4 de color oscuro.

Las líneas de casillas de igual color que se tocan por los ángulos se denominan DIAGONALES. El tablero consta de 26 diagonales y las más importantes son las conocidas como Gran Diagonal que son las que van desde las casillas h1 a a8 que es de color blanco y la que va de a1 a h8 que es de color negro.

Podemos preguntarles a los alumnos qué forma tiene, contar entre todos las casillas de los costados para certificar que es un cuadrado con la misma cantidad de casillas por lado. Comentarles cuántas casillas hay en total y cuantas blancas y negras.

Escribir los términos “columna”, “fila” y “diagonal” en la pizarra y explicarlos como hileras de casillas “paradas”, “acostadas” e “inclinadas”, y que esto servirá para aprender el movimiento de algunas piezas. Mostrar ejemplos y pedir a algunos alumnos que pasen a señalar las que el profesor pida.

Acto seguido los alumnos deberán colocarse en “posición de juego”. Esto es algo que debemos explicarles (por ser la primera vez con cierta atención) uno en frente del otro,

Se pedirá a los alumnos que pongan el tablero sobre la mesa y que levanten la mano derecha, y que al bajarla deben encontrar en la punta del tablero una casilla blanca. Así verificamos como debe ser colocado el tablero.

Luego pasaremos a colocar las piezas en el tablero, en este orden, torres, caballos, alfiles, peones, para dejar para el final la colocación de la dama y el rey poniendo el énfasis en la regla “la dama en su color” (**Diagrama 2**)

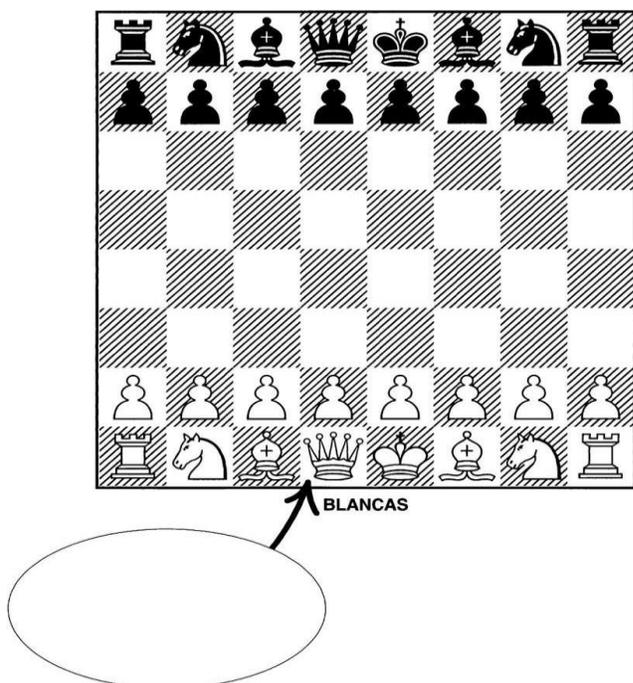


Diagrama 2.

Aquí están todas las piezas y los peones en la posición inicial. Toda partida de ajedrez empieza a partir de esta posición. Las piezas están en estas casillas al principio. Las piezas blancas están en un extremo, y las negras, en el otro.

Se juega por turnos (una jugada cada vez). Las blancas siempre hacen la primera jugada, y las negras contestan con su jugada.

Ganas en el ajedrez si cazas al rey enemigo. Cuando el rey está atacado y no puede huir, ¡está en «jaque mate»!

Actividades complementarias

Juego 2: “Armando de juegos de ajedrez”.

Ahora se puede repetir una versión del juego de la clase anterior buscando los campeones mundiales de “armado de juegos de ajedrez”.

Rápidamente se desarman los juegos y se mezclan las piezas

El profesor puede controlar el tiempo, con un cronómetro, utilizando los juegos y condiciones explicadas en el “levantamiento de piezas” pedirá el armado del juego (normalmente tardan entre 30 y 50 segundos), chequeando siempre tablero por tablero especialmente la ubicación de la dama y el rey.

Luego de realizados unos tres (como siempre no hay que aburrir) armados se pedirá que guarden en orden los juegos.

Después de terminado el turno Repasar características del tablero.

Canción 3: ¿Dónde van la reina y el rey?

Objetivo: Familiarizar a los niños con la ubicación de la reina y el rey.

Música: Naranja dulce, limón partido.

Letra de la Canción: Reina Blanca, casilla blanca. Reina negra, casilla negra. Y mientras tanto, donde yo ubico, Al rey del reino, al rey guerrero. Junto a la dama, el rey guerrero. Siempre a su lado, su compañero.

EL TABLERO.....ES UN CUADRADO

TIENE.....COLUMNAS, FILAS, DIAGONALES

❖ CLASE 3

EL PEON

Se mueve verticalmente en la columna en que está situado. Desde su posición inicial puede avanzar uno o dos pasos a voluntad del jugador; después que se ha movido de su posición inicial, sólo podrá avanzar una casilla en las jugadas siguientes, el peón se mueve siempre hacia delante sin que pueda retroceder.

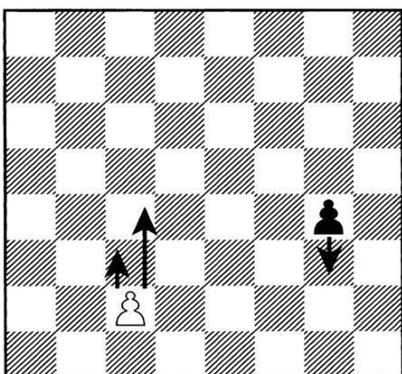


Diagrama 3.

El peón negro (que avanza hacia abajo) ya se ha jugado. Por lo tanto, solamente puede avanzar una casilla cada vez a partir de ahora. Por otro lado, el peón blanco está en su posición inicial, listo para avanzar hacia arriba. Como no se ha jugado, puede moverse una o dos casillas. **(Diagrama 4).**

¿Cómo capturan los peones?

El peón a diferencia del resto de las piezas no captura en la misma forma que camina, el avanza en forma vertical, pero captura diagonalmente, dirigiéndose hacia las casillas adyacentes, de esta forma al realizar una captura el peón cambia de columna y posibilita la apertura de líneas para las piezas (**Diagrama 5**).

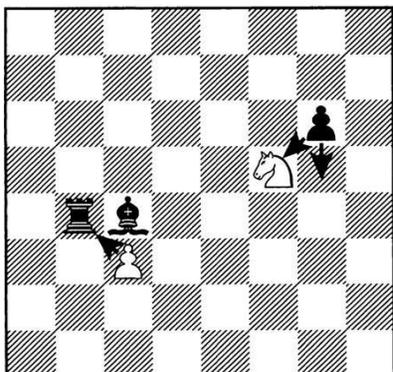


Diagrama 5

Actividades complementarias

Juego 3: Guerra de Peones.

Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan “en posición de juego” (Uno frente al otro).

Armar los tableros solo con peones.

Reglas:

Gana el jugador que logre llevar un peón a la última fila contraria, o logre capturar (comerse) los peones del adversario.

Objetivo del juego: consolidar el movimiento del peón y captura del peón.

“Se jugará una partida, al terminar cambiamos de colores con el mismo compañero. Al finalizar el segundo partido puede cambiar con quien quieran (que no esté ocupado)”. En la práctica lo mejor es que el profesor sea el que cambie a los niños de lugar.

Así transcurrirá la hora jugando partidas con peones y cambiando de compañeros.

El profesor puede observar las partidas y, deteniendo la clase, mostrar ejemplos de

las partidas o cosas que considera que hay que mejorar (por ejemplo, no mover en seguida o usar todos los peones).

Canción 7: El peoncito

Objetivo: Familiarizar a los niños con la cantidad de peones y su movimiento.

Música: El chorrito.

Letra de la canción: Allá en el reino, ocho peoncitos No eran grandotes, pequeños (Se repite) Estaban de mal humor Ocho peoncitos, tenían calor. (Se repite) Allá en reino, ocho peoncitos Al salir dan, uno o dos pasitos (Se repite) Estaban de mal humor Seguir a un paso y mucho calor (Se repite)

❖ CLASE 4

LA TORRE

La torre puede moverse en forma vertical u horizontal todos los pasos que desee. Ella no puede saltar por encima de las demás piezas. La Torre es más débil que la Dama. La Torre se utiliza también en el momento del enroque. (**Diagrama 6**)

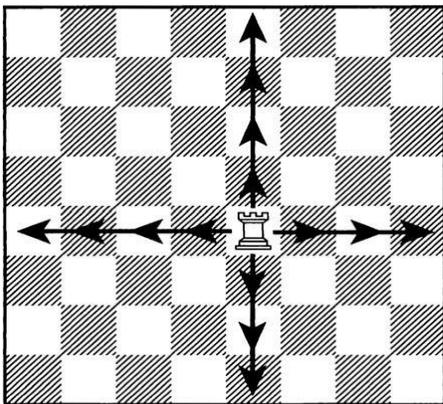


Diagrama 6.

En el(**Diagrama 7**) la torre negra puede elegir entre dos piezas blancas para capturar. Puede tomar el alfil o la dama. Sin embargo, ¡no puede tomar el caballo! El camino está bloqueado por un peón de su propio bando

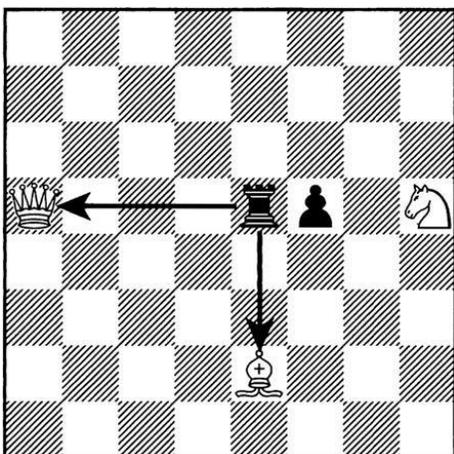


Diagrama 7

Actividades complementarias

En este caso se les insistirá a los alumnos que comience a comer algo “ya que hay muchos peones para comer” (**Diagrama 8**)

Puede pasar que el alumno coma algo cambiando el movimiento de la pieza o que diga sorprendido o extrañado “¡no se puede comer nada!”. Si es así, luego de felicitarlo, se explicará que por más que la torre mueva mucho no siempre puede comer y que no debemos cambiar el movimiento por querer hacerlo (cosa común en los niños). En el primer caso se preguntará al grupo si estuvo bien la movida y se corregirá al alumno.

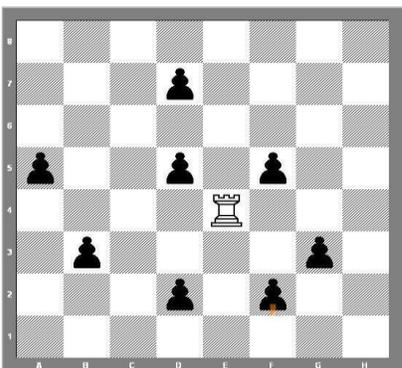


Diagrama 8

El profesor llamará alumnos al azar que pasarán y harán un movimiento de captura. Así hasta terminar la cantidad de peones en el tablero (**Diagrama 9**)

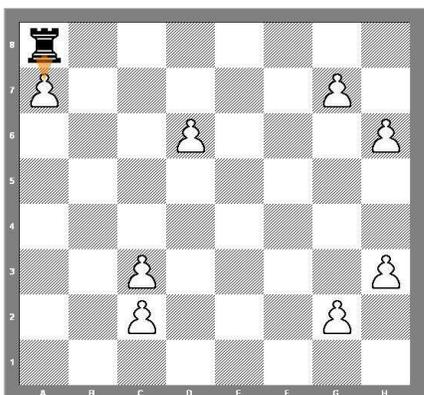


Diagrama 9

Juego 5: Guerra de peones vs Torres

En esta clase se jugará solamente las torres y los peones. **(Diagrama 10).**

Reglas: Se gana si uno de los peones llega a la última fila, o si las torres logran capturar todos los peones.

Objetivo: Consolidar el movimiento y capturas de las torres y los peones.

Remarcar las formas correctas de tratar de capturar un peón con la torre (poniéndose atrás o adelante del mismo) ya que muchas veces los niños suelen querer hacerlo poniendo la torre al costado con la consiguiente escapada del peón. También insistir con que los peones pueden comer a las torres. Como estrategia útil a los peones que se encuentran en desventaja por el gran movimiento de las dos torres el consejo es avanzarlos juntos, dos o tres peones contiguos se pueden apoyar y, llegado el caso, vencer a las torres. Contrariamente a lo que puede pensar el lector no son pocas las veces en las que los peones salen victoriosos.

Aclarar varias veces el objetivo: las torres ganan si comen todos los peones (no si llegan al fondo, cosa que algunos piensan) y los peones si logran llegar uno al fondo o comer a las dos torres.

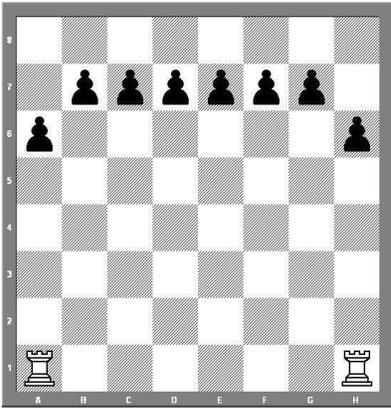


Diagrama 10

❖ **CLASE 5**

EL REY Y EL JAQUE

El rey puede moverse una casilla (un paso) en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás, a la izquierda, a la derecha o en diagonal. El rey come o captura como mismo se mueve. (**Diagrama 11**).

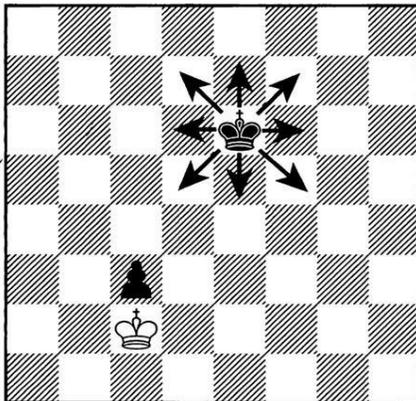


Diagrama 11

El rey parece una pieza débil: no puede ir muy lejos si solamente avanza una casilla cada vez. Sin embargo, ¡es la pieza más importante en el juego de Ajedrez!

¿Por qué es tan importante el rey? Porque todo el objetivo de la partida de ajedrez es cazarlo. Si puedes llegar a una posición en la que amenaces tomar el rey del adversario y no hay nada que se pueda hacer para salvarlo, ¡has GANADO! ¡Le has dado JAQUE MATE, y la partida ha terminado!

Jaque: Es cuando el rey está amenazado por una pieza rival. Cada vez que el rey se encuentra en peligro debemos salvarlo (**Diagrama 12**).

La única pieza que no puede dar jaque es el rey, los reyes nunca se ponen juntos, sería una jugada ilegal.

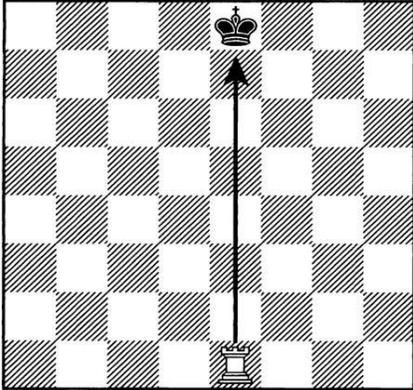


Diagrama 12

Actividades complementarias

Se explicará las opciones que existen frente a un jaque. Lo haremos sin demasiados ejemplos ya que en una clase próxima lo retomaremos como eje principal:

- Mover al rey
- Tapar al rey con una pieza propia
- Comer la pieza que está amenazando el rey

Explicaremos que hay dos cosas que no se pueden hacer cuando el rey está en jaque: mover otra pieza que no pueda cubrir y mover el rey y volver a ponerlo en jaque.

¡En ningún caso si nos equivocamos el rival puede comernos el rey! Simplemente regresamos la jugada atrás y buscaremos otra opción.

- Se pondrá en Rey en una casilla (X) del tablero y los alumnos darán jaques con peones y las torres.

Juego 6: El gato y el ratón.

Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan “en posición de juego” (Uno frente al otro).

Un bando colocará los 8 peones en su casilla inicial (Gato), y el otro bando solo el rey, en su casilla inicial (Ratón)

Reglas. Comienza el jugador que tiene solamente el rey. Se gana cuando el rey logra pasar por detrás de los peones o logra comerse al menos uno (el rey no puede ponerse en una casilla en jaque), o si los peones logran encerrar al rey.

Objetivo del juego.

Consolidar los movimientos del rey, el peón y el jaque.

Canción 6: El rey no puede.

Objetivo: Familiarizar a los niños con el movimiento del rey.

Música: La cucaracha

Letra de la canción: El rey no puede, el rey no puede A penas ya caminar. Pero la reina y sus amigos Siempre lo protegerán El rey si puede, el rey si puede Solo un pasito dar Un paso a delante, hacia los lados Un pasito atrás y en diagonal.

❖ CLASE 6

El Alfil

El Alfil se desplaza en diagonal, ambos bandos poseen 2 alfiles, uno que se mueve por las diagonales blancas (**Diagrama 13**) y el otro por las diagonales negras. El Alfil no puede saltar por encima de otra pieza, es considerado más débil que la Dama y la Torre y ligeramente superior al Caballo en algunas posiciones. Desde el centro del tablero controla un total de trece casillas. Ubicado en el borde controla siete casillas.

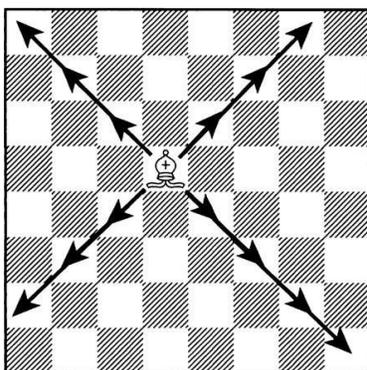


Diagrama 13

¿Cómo captura el Alfil?

De la misma forma que se desplaza, así misma captura ubicándose en la casilla de la pieza capturada.

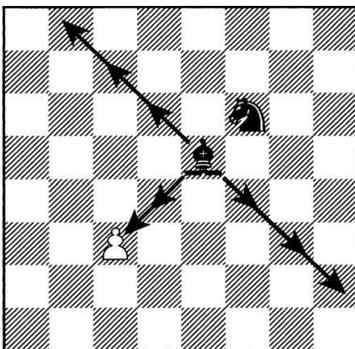


Diagrama 14

En el **diagrama 14**, el alfil negro solamente puede moverse por las casillas indicadas por las flechas. El alfil no puede saltar por encima de las piezas. Como ves, el caballo negro bloquea algunas de las jugadas del alfil. Sin embargo, el alfil puede capturar a el peón blanco si lo desea.

❖ **CLASE 7**

LA DAMA

La dama se mueve por las filas y las columnas (como la torre). También puede moverse por las diagonales (como el alfil). Puede moverse tantas casillas como quiera hasta las bandas del tablero en cualquier dirección (**diagrama 15**). A veces oírás a algunas personas llamarla «reina», porque es compañera del rey es la reina, pero los ajedrecistas (jugadores de ajedrez) la llaman dama.

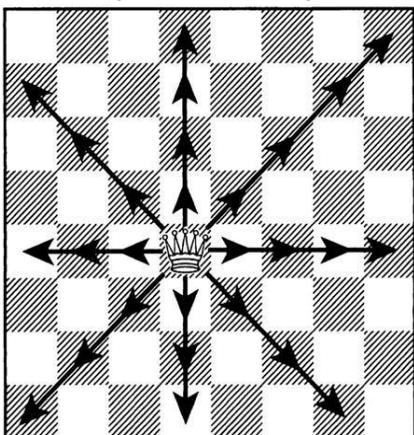


Diagrama 15

La Dama es la pieza más poderosa del juego de ajedrez. Puede capturar exactamente de la misma manera en que se mueve, como es una pieza muy poderosa hay que cuidarla bien.

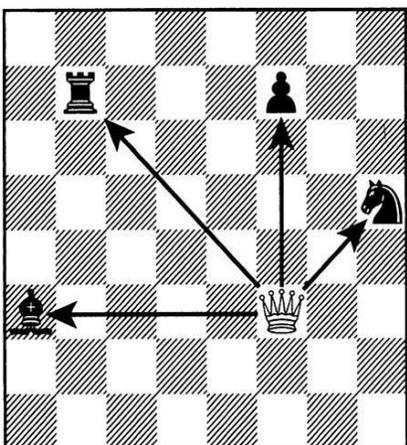


Diagrama 16

En el (**diagrama 16**) La dama blanca está atacando cuatro piezas a la vez. Puede capturar el peón, el caballo, la torre o el alfil negros. Sin embargo, capturar el peón sería una jugada malísima. El peón está protegido por la torre. ¡Si la dama toma el peón, la torre podría responder capturando la dama!

Actividades complementarias

Antes de pasar a las actividades con la dama, es conveniente repasar el movimiento y captura de las piezas aprendidas, torre, peón, rey, alfil, jaques.

Para fijar el movimiento de la dama podemos hacer ejercicios (inventado en el momento por el profesor) con capturas sencillas de la dama.

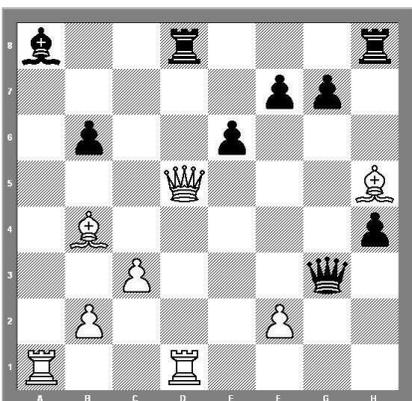


Diagrama 17.

En este ejercicio (**Diagrama 17**) estamos trabajando conceptos sobre ataque y defensa que deben ser precisados por el profesor.

1. ¿Qué pieza blanca amenaza al alfil de a8?
2. ¿Qué pieza lo defiende?

3. ¿A quién amenaza el alfil de a8?
4. Cuántas posibles capturas tiene el bando blanco.
5. Cuántas capturas tiene las piezas negras

Estos ejercicios ayudan a desarrollar la variable “Relación de piezas” en los alumnos.

Al finalizar la clase todos los alumnos deben colocar las piezas en su posición inicial.

Canción 5: Álanimo de la reina y el rey.

Objetivo: Familiarizar a los niños con el movimiento de la dama y el rey

Música: Álanimo

Letra de la canción: Alánimo, Alánimo, la dama se movió. Alánimo, Alánimo, hacia los lados caminó. Uriuriurá la dama va a pasar Hacia delante corre mucho hacia atrás y en diagonal. Alánimo, Alánimo, el rey ya se movió Alánimo, Alánimo, un paso al lado dio Uri uríurá el rey ya va a pasar un solo paso hacia delante, hacia atrás y en diagonal.

❖ CLASE 8

MINIPARTIDAS

El ajedrez es una lucha y se juega entre dos adversarios mediante el movimiento de piezas. La batalla se efectúa en un tablero cuadrado (tablero de ajedrez). El tablero se compone de 64 casillas cuadradas iguales, alternativamente claras (casillas blancas) y oscuras (casillas negras).

El tablero se coloca entre los dos jugadores de manera que la casilla a la derecha de cada uno sea blanca. Las ocho filas de casillas que van de un borde del tablero más próximo a uno de los jugadores a aquel más próximo al otro jugador se llaman columnas. Las ocho filas de casillas que van de un borde del tablero al otro en ángulo recto a las columnas se llaman filas.

Las líneas de casillas de igual color que se tocan por los ángulos se llaman diagonales.

Como se mueve y captura cada pieza.

EL PEON

Se mueve verticalmente en la columna en que está situado. Desde su posición inicial puede avanzar uno o dos pasos a voluntad del jugador; después que se ha movido de su posición inicial, sólo podrá avanzar una casilla en las jugadas siguientes, el peón se mueve siempre hacia delante sin que pueda retroceder.

¿Cómo capturan los peones?

El peón a diferencia del resto de las piezas no captura en la misma forma que camina, el avanza como dijimos anteriormente en forma vertical, pero captura diagonalmente, dirigiéndose hacia las casillas adyacentes, de esta forma al realizar una captura el peón cambia de columna y posibilita la apertura de líneas para las piezas.

LA TORRE

La torre puede moverse en forma vertical u horizontal. Ella no puede saltar por encima de las demás piezas. La Torre es más débil que la Dama. La Torre se utiliza también en el momento del enroque.

¿Cómo captura la Torre?

La Torre al capturar una pieza lo realiza de la misma forma que se mueve, vertical u horizontal, ocupando la casilla de la pieza que ha capturado.

LA DAMA

La Dama al igual que el rey puede moverse en tres direcciones: vertical, horizontal y diagonal. A diferencia del Rey ella avanza a voluntad de su conductor los espacios necesarios y sólo se verá limitada cuando se interponga una pieza propia o del adversario.

La Dama tiene la posibilidad de actuar a distancia lo que la hace muy fuerte. La Dama ubicada en una casilla central se puede mover en ocho direcciones diferentes: desde la posición central domina 27 casillas posibles.

Ubicada en una de las filas del borde de tablero domina 21 casillas (ejemplo: De1). Ubicada en la casilla a1 puede dominar 21 casillas y controla las cuatro casillas de la esquina del tablero.

¿Cómo captura la Dama?

La Dama captura de la misma forma que avanza y se ubica en la casilla de la pieza capturada.

Actividades complementarias

Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan “en posición de juego” (Uno frente al otro).

Regla: Se jugarán partidas donde se ubicará todas las piezas en la posición inicial excepto los reyes y los caballos. (**Diagrama 18**)

Ganará el que logre capturar las piezas contrarias o el que logre llevar un peón a la última fila.

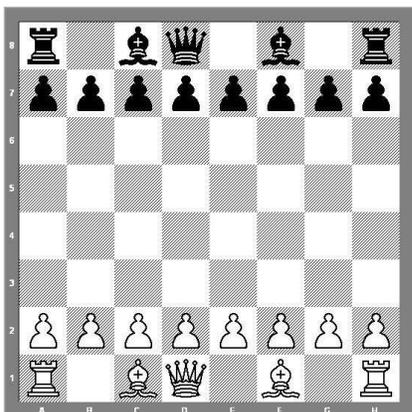


Diagrama 18

Objetivos: Consolidar el movimiento y capturas de las piezas dadas en clases. Peones, torres, alfiles y damas.

Canción 8: Los peones y los alfiles

Objetivo: Familiarizar a los niños con el movimiento del peón, el alfil y la dama

Música: Arroz con leche

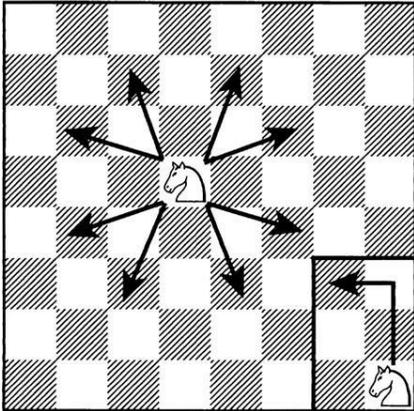
Letra de la canción: Los ocho peoncitos se van a pasear Dan uno o dos pasitos, para comenzar Rin – Ran, Rin –Ran Un paso pa`lante, para continuar Y si tienen hambre comen en diagonal. Rin – Ran, Rin – Ran Los alfiles del reino, que al campo salían En diagonal paseaban y en diagonal comían Yo soy la damita, que cuida del rey Yo quiero pasear y no encuentro con quien. Tan linda y tan bella y no encuentra con quien. Mira hacia tu lado, que tienes al rey. La niña del centro dice hablando con ritmo: Me gusta caminar hacia adelante, Y hacia atrás también. Me gusta caminar hacia los lados Y en diagonal también. Pero lo que más me gusta, Es que como me muevo, yo voy a comer Contigo, si, contigo, no Contigo, sí, me caso y

❖ CLASE 9

EL CABALLO

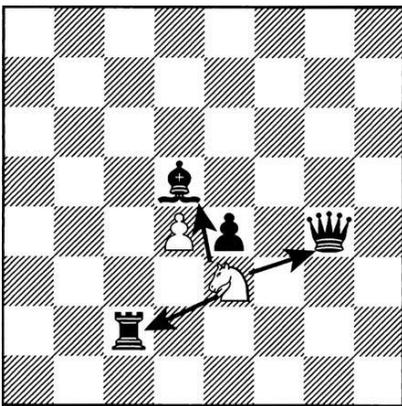
El caballo salta en forma de «L» en cualquier dirección: adelante, atrás, a los lados. Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.

Véase Diagrama 19



- El caballo mueve en "L". Tres pasos (casillas) contando 1,2 y 1 para el lado.
- Salta por encima de las piezas (cualquier pieza de cualquier color).
- Come donde termina el movimiento.
- Va hacia todos lados.
- Cambia el color de casilla cuando se mueve.

Diagrama 19



Juegan blancas

¡ El caballo puede capturar cualquiera de las tres piezas negras! La torre, la dama y el alfil.

El caballo puede saltar incluso por encima de los peones para tomar el alfil, la dama o la torre.

Diagrama 20

Actividades complementarias o Juegos

Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan "en posición de juego" (Uno frente al otro)

Amar los juegos, solo con peones y caballos (**Diagrama 21**)

Reglas:

Gana el jugador que logre llevar un peón a la última fila contraria, o logre capturar (comerse) los peones del adversario.

Objetivo del juego: Aprender movimiento y captura del caballo. Consolidar los movimientos del peón.

"Se jugará una partida, al terminar cambiamos de colores con el mismo compañero. Al finalizar el segundo partido puede cambiar con quien quieran (que no esté ocupado)". En la práctica lo mejor es que el profesor sea el que cambie a los niños de lugar.

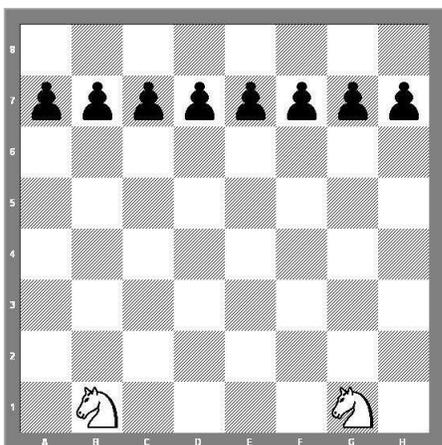


Diagrama 21

❖ **CLASE 10**

CONSOLIDACIÓN

En esta clase se pondrán ejercicios sobre los temas ya visto en clases. Movimientos y captura de todas las piezas y el jaque.

Ejercicios de consolidación.

JB...Juegan blancas

JN...Juegan negras

Ejercicio 1. JB

Ejercicio 2. JN

Ejercicio 3. JB

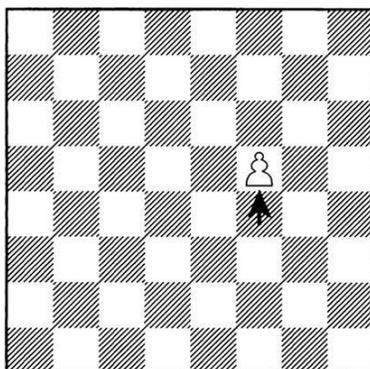


Diagrama 22

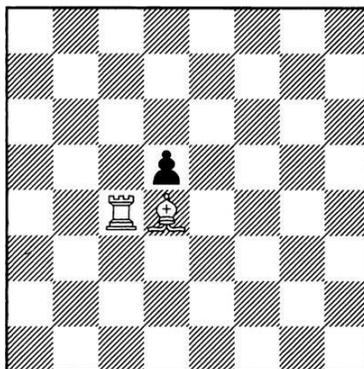


Diagrama 23

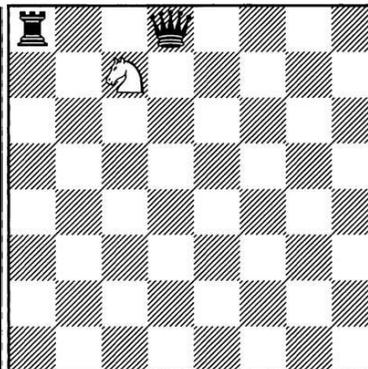


Diagrama 24

- 1) Las blancas avanzaron el peón una casilla (como muestra la flecha). **Diagrama 22** ¿Podría haber avanzado dos casillas en vez de una?
- 2) ¿A qué pieza puede capturar aquí el peón? **Diagrama 23** ¿Al alfil o a la torre?
- 3) El caballo puede capturar una pieza en esta posición. **Diagrama 24** ¿Ataca la torre o la dama?

Ejercicio 4.

JN Ejercicio 5

JN

Ejercicio 6

JB

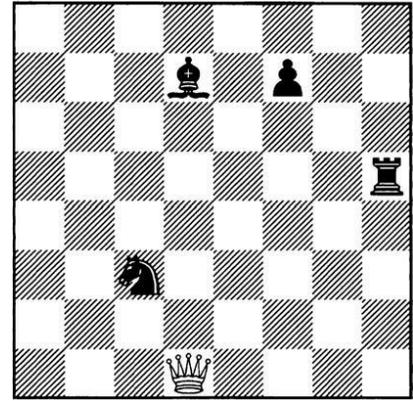
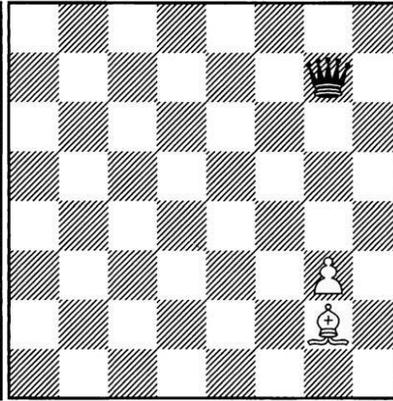
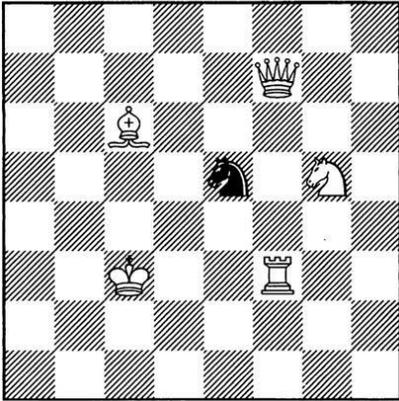


Diagrama 25

Diagrama 26

Diagrama 27

- 4) El caballo negro puede elegir entre varias capturas. **Diagrama 25**
Exactamente, ¿cuántas piezas blancas está atacando el caballo negro?
- 5) ¿Puede la dama capturar el alfil en esta posición? **Diagrama 26**
- 6) ¿Cuántas piezas está atacando la dama en esta posición? **Diagrama 27**

Ejercicio 7

JB

Ejercicio 8

JB

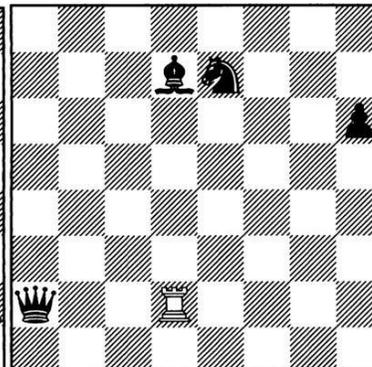
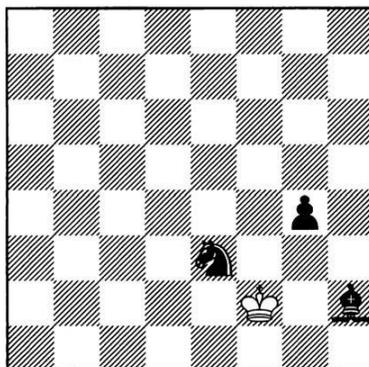


Diagrama 28

Diagrama 29

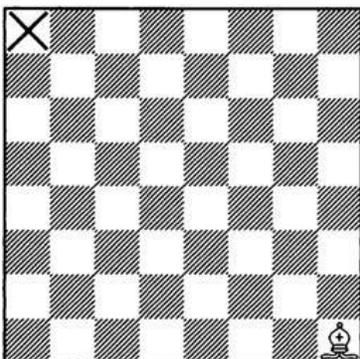
- 7) Puede capturar el rey alguna pieza en esta posición. **Diagrama 28**
- 8) Cuántas piezas negras está atacando la torre blanca. **Diagrama 29**

Respuestas a los ejercicios.

1. No se puede avanzar dos casillas porque el peón no está en su posición inicial.
2. La torre
3. La torre
4. El caballo negro está atacando a tres piezas blancas. La dama, la torre y alfil.

5. No, porque hay un peón en el medio.
6. A dos piezas al alfil y a la torre.
7. Solo al caballo.
8. La torre blanca está atacando a dos piezas, a la dama y al alfil.

Actividades complementarias

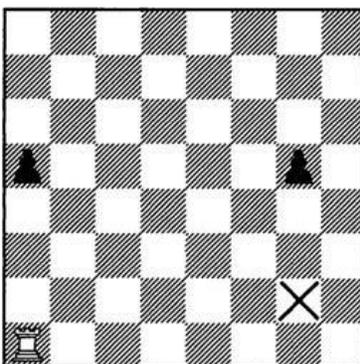


Ejercicio 9 - De esquina a esquina.

¡Este ejercicio pone a prueba tu habilidad para hacer jugadas de alfil largas!

A ver si puedes mover el alfil por toda la diagonal hasta la otra esquina (marcada con una «X») de una vez.

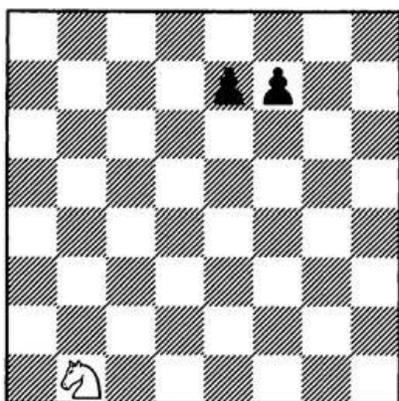
Diagrama 30



Ejercicio 10 - La torre desenfadada

¡Ve haciendo jugadas con la torre hasta que llegues a la casilla que está marcada con una «X» y captura los dos peones por el camino!

Diagrama 31



Ejercicio 11 - El caballo hambriento

Mueve el caballo hasta que hayas capturado los dos peones.

¿Sabes hacerlo?

¡Jugando a la perfección, necesitas solamente seis jugadas!

Diagrama 32

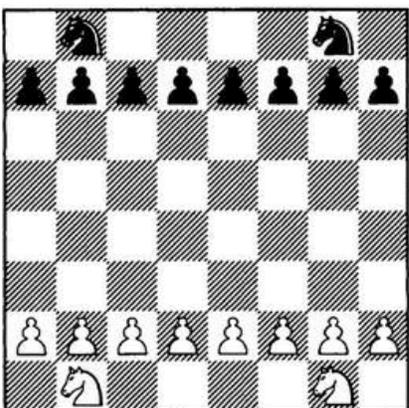


Diagrama 23

Ejercicio 12. La partida de los caballos

¡Quien capture antes todos los peones enemigos, gana!

Utiliza los caballos de manera emprendedora: pueden saltar rápidamente para atacar los peones adversarios.

❖ CLASE 11

CANTANDO Y JUGANDO AL AJEDREZ

El objetivo de esta clase es que el alumno logre conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego de ajedrez.

Canciones

Nombre	Música
Alánimo de la dama y el rey	Alánimo
El rey no puede	La cucaracha
¿Dónde van la reina y el rey?	Naranja dulce, Limón partido
El reino blanco y el reino negro	El sapito
El peoncito	El chorrito
Los peones y los alfiles con la dama	Arroz con leche
El juego de Ajedrez	El patio de mi casa
Las piezas del Ajedrez	Los pollos de mi cazuela

Actividades complementarias

En esta clase haremos una actividad que los alumnos disfrutarán mucho.

1. Recurriremos al CD de música “Para jugar al ajedrez” que contiene canciones relacionadas con el juego.
2. Escribiremos los nombres de cada canción en el pizarrón y luego las escucharemos.

3. Antes de escucharlas entregar a cada alumno un papel en blanco en el cual escribirá el nombre de sus canciones favoritas (hasta 3). En algunos casos el docente puede permitir que algún alumno pase y la baile mientras se escucha o que los alumnos bailen al lado del banco (manteniendo cierto orden)
4. Luego de escuchadas todas las canciones el docente recogerá los papeles y se sumarán cruces a cada una que haya sido votada, para finalmente tener así, la canción ganadora. Esta podrá ser repetida y bailada por todos incluido el trencito por el aula.

❖ CLASE 12

VALOR ABSOLUTO DE LAS PIEZAS

A estas alturas, ya habrás notado que las piezas se mueven todas de manera diferente. Algunas llegan más lejos y atacan con más rapidez que otras, son más poderosas y, por lo tanto, más valiosas.

Esta tabla sirve de guía para saber cuánto vale cada pieza.

PIEZAS	VALOR DE LAS PIEZAS
PEON.....	1
CABALLO	3
ALFIL	3
TORRE	5
DAMA.....	9
REY.....	NO SE COME (CAPTURA)

Actividades complementarias

El juego será en los tableros con todas las piezas menos el rey (**Diagrama 34**), ganando el que capture todas las piezas al rival o el primero que lleve el peón a la última fila.

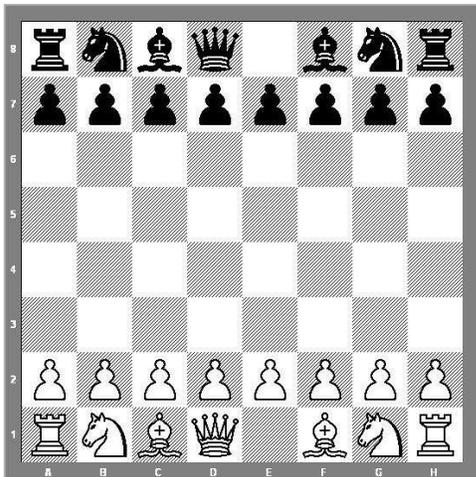


Diagrama 34

❖ CLASE 13

AMENAZAS AL REY. FORMAS DE EVADIRLAS

Como el rey es la pieza más importante en el juego de Ajedrez, toda amenaza que vaya contra él también es importante. Decimos que el rey está «en jaque» si lo amenaza una pieza o peón enemigos.

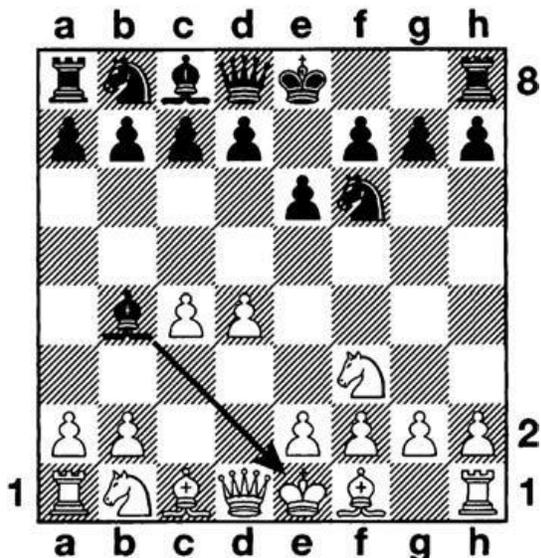
No se puede permitir que capturen al rey, así que, si está en jaque, se debe hacer frente a la amenaza por encima de todo. No es legal dejarlo en jaque.

Escapemos del jaque

¡Si te dan jaque, no te asustes! Hay tres maneras posibles de escapar del jaque. Quizá te ayude a recordarlas el pensar en las tres iniciales **ABC**.

- A. El rey tal vez pueda **ALEJARSE** e ir a una casilla segura.
- B. Tal vez puedas **BLOQUEAR** el jaque poniendo algo en medio.
- C. Tal vez puedas **CAPTURAR** la pieza que da jaque.

Lo único que no puedes hacer es quedarte en jaque. Si te atacan el rey, debe escapar del jaque enseguida.



8 Actividades complementarias

Los dos diagramas siguientes muestran cómo puede bloquearse un jaque.

Juegan las blancas

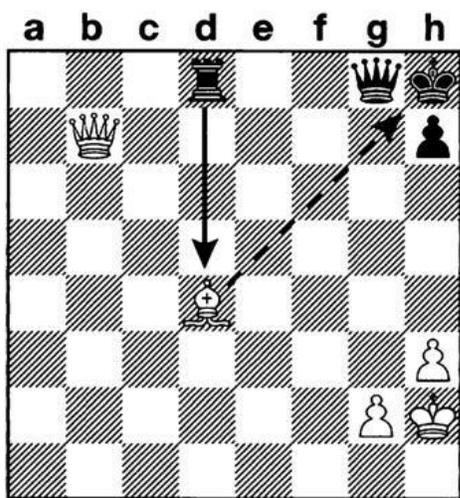
El alfil negro da jaque al rey blanco.

La única manera que tienen las blancas de escapar del jaque es bloquear el ataque.

Por suerte aquí eso es fácil.

Hay varias piezas que pueden interponerse, **bloqueando** así el ataque del alfil al rey.

Diagrama 35



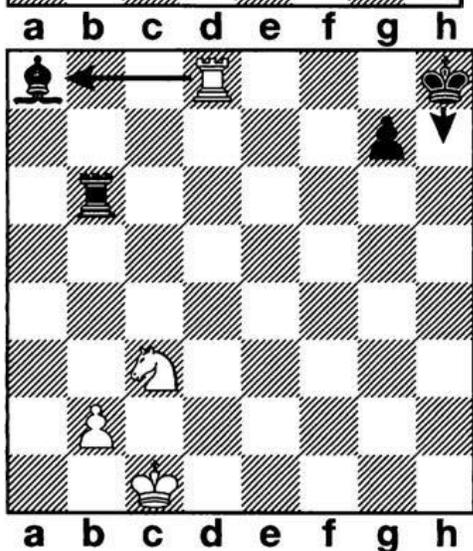
Juegan las negras

Aquí puedes ver cómo escapar de un jaque.

capturando la pieza que da jaque.

El alfil blanco le está dando jaques al rey negro. Eso podría ser un gran problema, pero no, en realidad, las negras tienen una manera fácil de solucionarlo. ¡ Pueden capturar la pieza que da jaque!, las negras capturan el alfil con la torre y el rey ya no está en jaque.

Diagrama 36



Juegan las negras

El rey negro puede **alejarse** del jaque sin problemas, subiendo el rey, pero el jaque sigue siendo desastroso para las negras.

¿Por qué? Porque ahora pierden el alfil. Veamos cómo. Después que las negras muevan al rey, las blancas pueden jugar capturar el alfil con la torre. Las negras no han tenido tiempo de salvar el alfil porque estaban en jaque.

Diagrama 37

❖ CLASE 14

CONSOLIDACIÓN. PRACTIQUEMOS EL JAQUE.

¿Anuncian los buenos jugadores el jaque en voz alta?

¡No! Aunque pueda ser divertido decir «¡jaque!» en las partidas amistosas, no se anuncia en voz alta y tampoco en competiciones serias de ajedrez. Por un lado, podría molestar a otros jugadores que estén cerca.

¡También podría considerarse un insulto, pues darías a entender que tu contrincante no se había enterado de que el rey está atacado!

Actividades complementarias

La primera parte de la clase la dedicaremos a trabajar el concepto de jaque. Para ello el docente pondrá posiciones en el tablero mural y les preguntará a alumnos los jaques que hay en la misma.

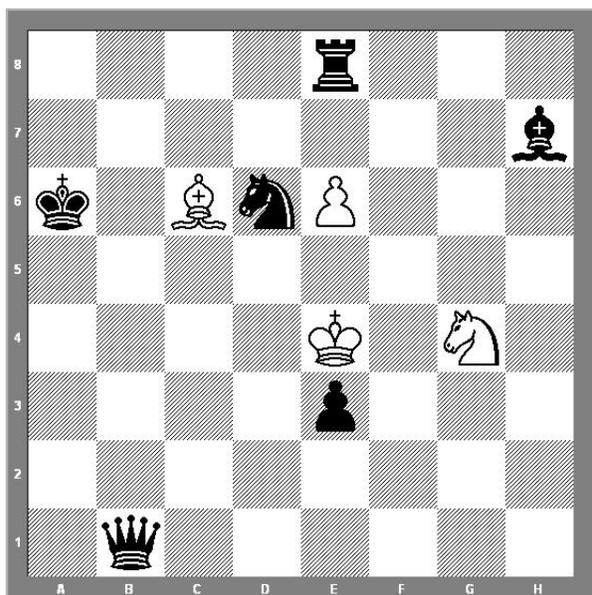


Diagrama 38

❖ CLASE 15

CONSOLIDACION

Como el rey es la pieza más importante en el juego de Ajedrez, toda amenaza que vaya contra él también es importante. Decimos que el rey está «en jaque» si lo amenaza una pieza o peón enemigos.

- En este caso se analizará la posición del rey blanco que está sometido a 3 jaques.
- Siempre analizar también, por ejemplo, por qué alguna pieza no da jaque (en este caso: la torre no puede saltar el peón blanco).
- Aprovechar el ejercicio para trabajar la observación de todo el tablero como el pensar qué puede hacer el otro para escapar.
- También las relaciones entre las piezas.

No se puede permitir que capturen al rey, así que, si está en jaque, se debe hacer frente a la amenaza por encima de todo. No es legal dejarlo en jaque.

Actividades complementarias

Juegos: Los tres Jaques

Reglas: Se colocarán todas las piezas en la posición inicial.

Gana el jugador que le dé al contrario 3 jaques.

Objetivo: Consolidar los jaques.

❖ CLASE 16

EL JAQUE MATE

Amenaza al Rey en que no existe evasión (Jaque Mate) (Fin de la partida).

Es Jaque Mate cuando, el rey está siendo atacado y:

1. No tiene una casilla libre a donde moverse.
2. No puede taparse con una pieza propia.
3. No puede capturar la pieza que le está dando el jaque.

Veamos algunos ejemplos de Jaque Mate.

Ejemplo 1) Mate de Rey y Dama contra Rey	B: Dg7 Rg6 N: Rg8
Ejemplo 2) Mate con peón y Dama	B: Dd7 e6 Re1 N: Rd8
Ejemplo 3) Mate con alfil y dama	B: Dh7 Ad3 Rc3 N: Rh8
Ejemplo 4) Mate con peón y Dama	B: Rg1 Tf1 g2 N: Rg7 g3 Dh2
Ejemplo 5) Mate con torre y dama	B: Rc2 Tb7 De7 N: Re8
Ejemplo 6) Mate con dos torres	B: Rf2 Ta8 Tc7 N: Rf8
Ejemplo 7) Mate con dos torres	B: Rg1 Tg7 Th7 N: Rg8 Tf8
Ejemplo 8) Mate con caballo y dama	B: Rg1 Tf1 g2 N: Rg7 Cg4 Dh2
Ejemplo 9) Mate con una torre	B: Rg1 h2 g2 f2 N: Rg8 Te1 g7
Ejemplo 10) Mate con torre y alfil	B: Rg1 Af6 Th8 N: Rg8 f7 g6
Ejemplo 11) Mate con torre y alfil	B: Rh1 g2 f3 N: Rg7 Th8 Ab6
Ejemplo 12) Mate con alfil y caballo	B: Rg2 Cg6 Ad5 N: Rg8 g7 Ch7
Ejemplo 13) Mate con torre y caballo	B: Rg2 Cf6 Th7 N: Rh8

Ejemplo 14) Mate con alfil y caballo

B: Rh2 Af6 Ch6 N: Rg8 Tf8 f7 h7

Ejemplo 15) Mate con alfil y caballo

B: Rh1 Tf1 h2 f2 N: Rh6 Af3 Ce2

Ejemplo 16) Mate con dos alfiles

B: Ra1 a2 N: Ra4 Ac3 Ad3

Ejemplo 17) Mate con dos caballos

B: Rg2 Cg6 Ch6 N: Rg8 Cg7 h7

Ejemplo 18) Mate con caballo

B: Rg2 Cf7 N: Rh8 Tg8 h7 g7

Con los ejemplos vistos se pueden confeccionar otros similares que son del agrado del que se inicia en los diferentes elementos del juego del ajedrez.

❖ CLASE 17

EL JAQUE MATE DE DAMA Y TORRE.

Se explicará a los alumnos que si bien hay muchas formas para dar jaque mate existen algunos llamados “básicos” que se hacen con pocas piezas y que tienen una forma técnica de realizarse. Estos mates básicos los ayudarán en los próximos años en la definición de las partidas en las que les hayan capturado la mayor parte de las piezas al rival (común entre los niños según las etapas del jugar a mover y comer). Comenzaremos con el jaque mate de dama y torre, llamado mate de escalera (por el subir los peldaños un pie tras otro).

El jaque mate con la dama y la torre

La dama y la torre trabajando juntas pueden dar mate rápida y fácilmente. Los cuatros diagramas que siguen muestran un ejemplo típico.

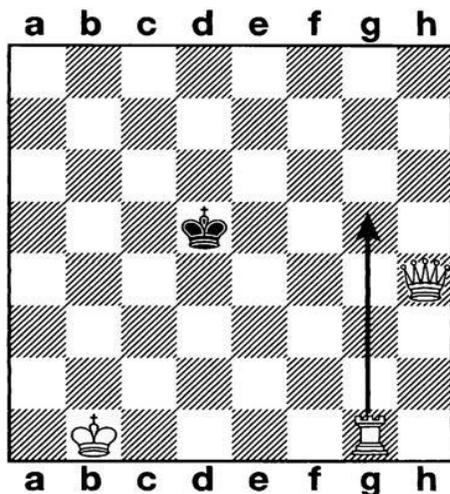


Diagrama 39

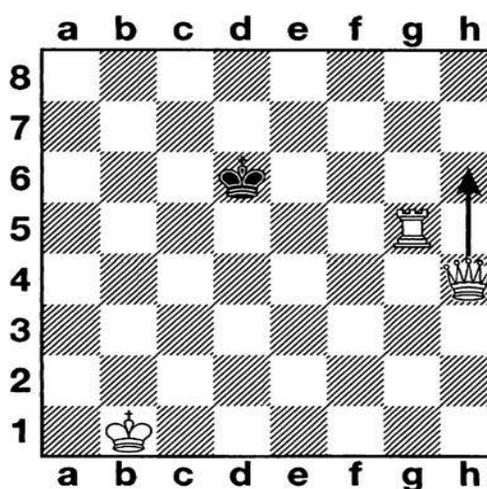


Diagrama 40

Juegan las blancas

El plan es obligar al rey negro a ir a una banda del tablero. Después de jaque con la torre, el rey debe retirarse, por ejemplo, a iguala qué casilla vaya).

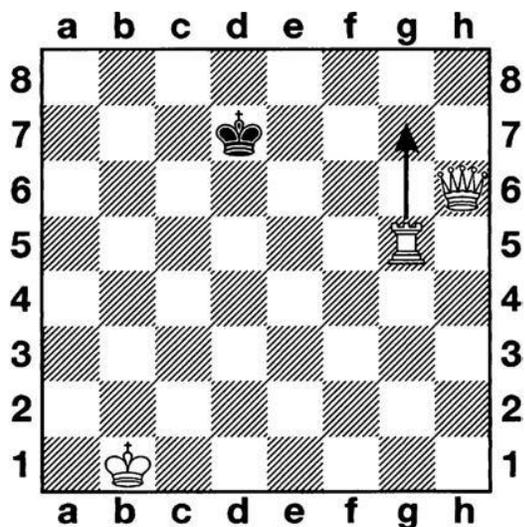


Diagrama 41

Juegan las blancas

Después del jaque con torre ya falta poco, pues se ha obligado al rey negro a ir a una banda del tablero

Juegas las blancas

Ahora es la dama la que da el jaque repite procedimiento que obliga que obliga al rey negro a retroceder.

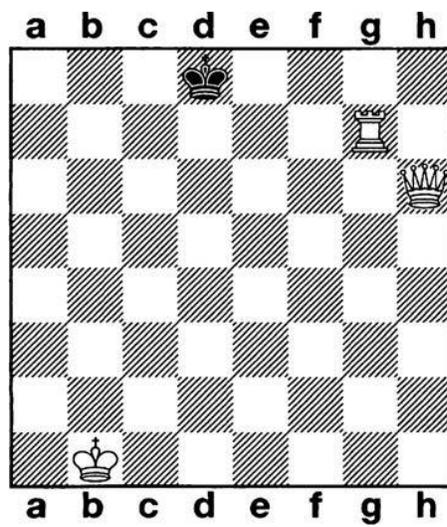


Diagrama 42

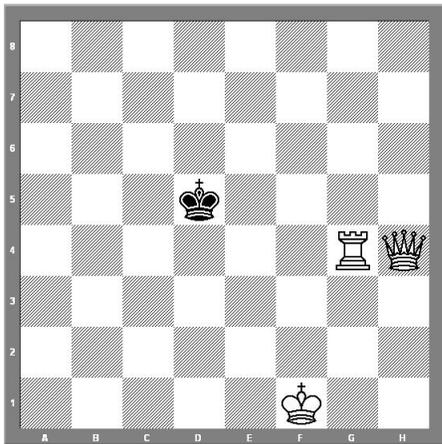
Juegan las blancas

Ahora que las negras no pueden retroceder más, ¿ves la jugada «asesina»? Enhorabuena si la has encontrado: La Dama da el jaque mate!

❖ CLASE 18

EL JAQUE MATE. CONSOLIDACIÓN

Como siempre recomendamos un breve repaso de lo visto en las últimas clases (especialmente el jaque mate de escalera).



Se pedirá a un alumno que pase para que haga los movimientos del rey negro. El docente realizará la primera jugada Dh5 (Jaque). Luego le pedirá al alumno que realice su jugada analizando todas las posibilidades del rey notando cuales casillas son posibles y cuáles no. (el rey debe mover hacia atrás y luego las blancas harán la jugada Tg6 jaque)

Diagrama 43

Hay que insistir en los conceptos:

El rey no puede ponerse en jaque.

El rey no se come (si se pone en jaque se debe cambiar la jugada).

Luego se seguirá con el procedimiento hasta llegar al jaque mate con Torre en la última fila. Lo primero a destacar por el docente es que el rey no tiene ninguna forma de evitar el jaque mate (si el blanco juega bien). Si se sigue la técnica, el jaque mate es inevitable. Por ello es importante aprenderlo bien para tener la confianza de disponer con los elementos para ganar una partida de ajedrez.

Luego se pondrán posiciones similares (por el momento la dama protegiendo a la torre) y pasarán los alumnos a mover la dama y la torre y el profesor el rey. Se tratarán de hacer los jaques mates llevando al rey a todas direcciones (a los lados del tablero, arriba, abajo y a los costados).

Luego de repasado el tema (no es conveniente llevarlo más allá de los 20 minutos ya que los niños comienzan a aburrirse o a dispersarse), se realizará práctica libre el resto de la clase.

Juego 8: Kaos en el tablero.

Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan "en posición de juego" (Uno frente al otro).

Se armará el tablero con dos juegos de piezas tanto blancos como negros. Como se podrá observar las blancas ocuparán las filas 1, 2, 3, 4 y las negras 5, 6, 7, 8

Reglas:

Se jugará una partida donde se puede capturar a un solo rey.

Gana el jugador dar jaque mate al segundo rey.

Objetivo del juego: consolidar el movimiento y captura de todas las piezas del ajedrez.

❖ CLASE 19

LAS PARTIDAS TABLAS.

En una partida de ajedrez te pueden pasar tres cosas: que ganes (te anotas un punto), que pierdas (te quedas con cero) o que hagas **TABLAS** (obienes medio punto).

Las tablas son un resultado de lo más normal entre jugadores fuertes casi una partida decada tres acaba en tablas. Las tres maneras más comunes de hacer tablas son:

- **Tablas por ahogado**
- **Tablas por acuerdo**
- **Tablas por triple repetición de posiciones**

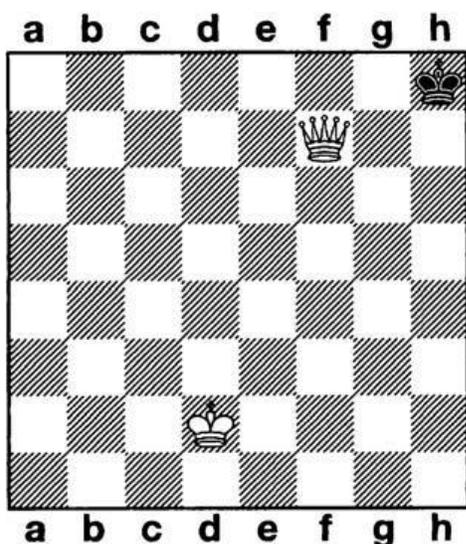
También se llega al resultado de tablas

- Falta de material
- Las 50 jugadas
- Jaque perpetuo

- **Tablas por ahogado**

El ahogado ocurre cuando un bando no tiene jugadas legales, pero no está en jaque (**Diagrama 44**). Los ahogados pueden parecer un poco como jaques mates, pero hay una gran diferencia. Comonadie está en jaque, el ahogado es TABLAS en el acto.

Los ahogados suelen darse en el final, cuando quedan pocas piezas en el tablero.



Juegan las negras. Tablas por ahogado

Las negras no tienen otras piezas aparte del rey, que está acorralado en la esquina. Las blancas tienen una dama de ventaja y, normalmente, deberían ganar sin problemas.

Sin embargo, se han descuidado y han dejado a las negras sin jugadas legales. El rey negro no puede ir a ninguna de las casillas que están atacadas por la dama blanca, así que la partida es tablas por ahogado. Las negras han tenido mucha suerte.

Diagrama 44

Tablas por mutuo acuerdo

Si tu adversario y tú quieren pueden acordar tablas. La partida acabaría inmediatamente, y si estuvieran jugando un torneo, «compartirían el punto», es decir, tendrían medio punto cada uno.

Podrán acordar tablas, por ejemplo, si llegan a una posición que esté igualada por completo o queden muy pocas piezas en el tablero.

Tablas por repetición de posiciones debido al jaque continuo

A veces, una serie de jugadas conduce a la misma posición una vez y otra y otra. Si se llega a la misma posición tres veces, el bando al que le toca jugar puede reclamar tablas. Esta regla es importante, pues si no existiera, ¡algunas partidas no acabarían nunca!

Una manera típica de hacer tablas por triple repetición de posiciones es el «jaque continuo, o «perpetuo». El jaque continuo se produce cuando uno de los bandos no para de dar jaque. No hay jaque mate ni tampoco se puede progresar de otro modo, ¡pero los jaques podrían durar siempre!

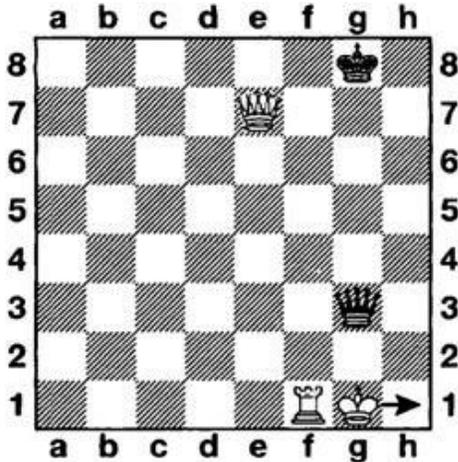


Diagrama 45

Juegan las blancas

Aunque tienen una torre de ventaja, las blancas no pueden escapar de los jaques de la dama negra. La única jugada que pueden hacer es mover el rey hacia el lado que produce la posición que se muestra en el diagrama siguiente.

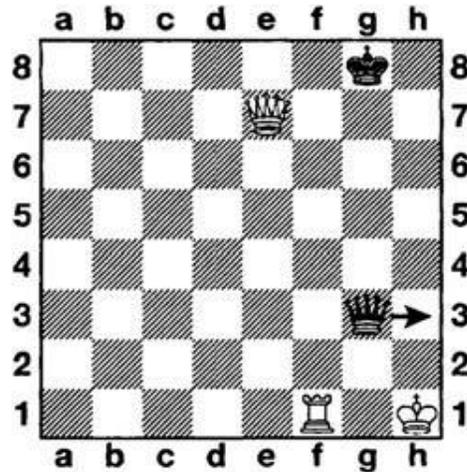


Diagrama 46

Juegan las negras

Los jaques continúan: y se llega exactamente a la misma posición del diagrama anterior. Las negras podrían dar jaque para siempre.

La partida acabará en tablas por repetición de posiciones (o de jugadas, como también se dice).

Dos maneras menos corrientes de hacer tablas en una partida

- La regla de las cincuenta jugadas

Para garantizar que la partida no se alargue hasta el infinito, hay una regla que permite reclamar las tablas si no se progresa. Un jugador puede reclamar las tablas si ambos bandos han hecho cincuenta jugadas seguidas sin mover ningún peón ni capturar ninguna pieza (o peón).

- Falta de material para ganar

Por último, las tablas pueden ser el resultado de que ningún jugador tenga piezas suficientes para dar jaque mate en ninguna circunstancia. Por ejemplo, si se han cambiado todas las piezas y los peones y no quedan más que los reyes solos, o rey y un alfil la partida es tablas.

¿Sabías que ...

... en 1978, una partida, muy disputada, que acabó en tablas entre Anatoli Kárpov y Víktor Korchnói estableció una marca como la partida más larga que

se haya jugado nunca en un Campeonato del Mundo? Tuvo ciento veinticuatro jugadas y terminó en tablas por ahogado.
¡la partida duró en total nada menos que doce horas y tres minutos!

❖ CLASE 20

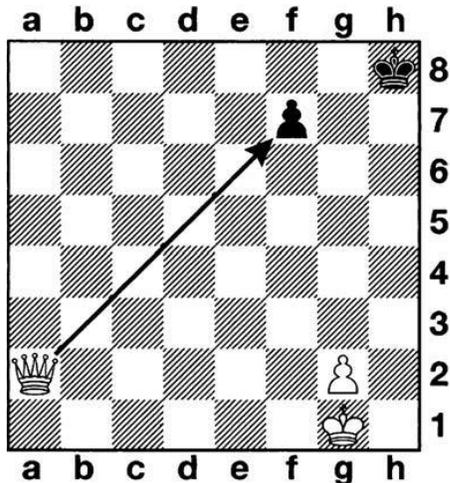
LAS PARTIDAS TABLAS.

En una partida de ajedrez te pueden pasar tres cosas: que ganes (te anotas un punto), que pierdas (te quedas con cero) o que hagas **TABLAS** (obienes medio punto).

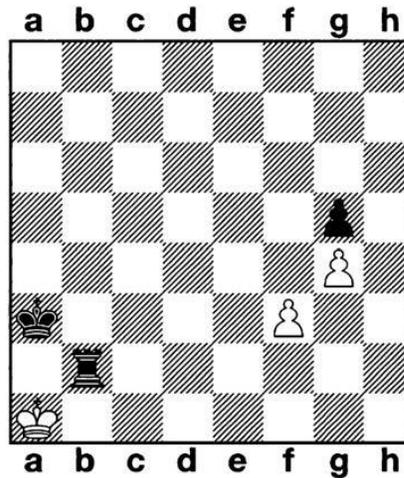
Las tablas son un resultado de lo más normal entre jugadores fuertes casi una partida decada tres acaba en tablas. Las tres maneras más comunes de hacer tablas son:

- Tablas por ahogado
- Tablas por acuerdo
- Tablas por triple repetición de posiciones

Ejercicios



Juegas
Blancas



Juegan
Blancas

Las blancas tienen una dama de ventaja.
¿Sería correcto capturar el peón negro?

El rey blanco no tiene jugadas legales y no está en jaque. Entonces ¿es esta una posición de tablas por ahogado?

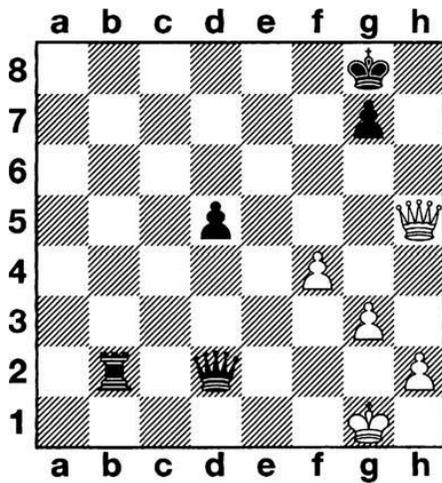


Diagrama 49

Juegan Blancas

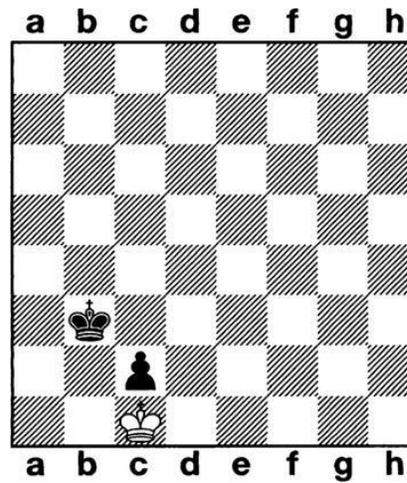


Diagrama 50

Juegan Negras

Las blancas tienen una torre menos, que le encantaría hacer tablas. ¿Ves la jugada salvadora?

El peón negro está a punto de coronar; así sin embargo la posición será tablas muy pronto. ¿Ves por qué?

Respuestas.

Ejercicio 1. Las blancas no pueden capturar el peón, porque ahogaría el rey negro y la partida quedaría en tablas.

Ejercicio 2. No es una posición de tablas por ahogo porque las blancas tienen posibilidad de movimientos. Puede mover el peón que no se encuentra bloqueado.

Ejercicio 3. Dar jaque perpetuo con la dama. La posición se repetirá tres veces.

Ejercicio 4. Es tablas porque si el rey negro juega y se pone frente al rey blanco, la partida sería tablas por ahogado. Si deja de defender el peón, entonces el rey de las blancas lo capturaría y es tablas por insuficiencia de material.

❖ CLASE 21

EL ENROQUE. TIPOS DE ENROQUE

Se les explicará a los alumnos que existen en ajedrez jugadas especiales. Así como el peón corona y se transforma en otra pieza, existe una jugada especial llamada enroque.

Es una jugada muy útil y que usan todos los jugadores que juegan bien, aunque no es obligatorio hacerla.

El objetivo del enroque:

. Es dar mayor seguridad al rey, se quita el rey del centro del tablero (donde a menudo está en peligro) y se pone en un sitio mucho más seguro.

. Al enrocar también das a las torres la posibilidad de entrar en acción enseguida en el centro tablero.

Tipos de enroque

El enroque corto, es cuando el rey va hacia el flanco rey y el enroque largo, es cuando el rey se mueve hacia el flanco de la dama.

Explicación del enroque

Es una jugada especial porque es cuando único el rey da 2 pasos (solo da 1) y la torre salta por encima del rey. El rey se mueve dos pasos hacia la derecha (enroque corto) y la torre salta por encima de él colocándose a su lado (a la derecha). En caso del enroque largo el rey se mueve dos pasos hacia la izquierda y la torre salta y se coloca al lado del rey (a la izquierda).

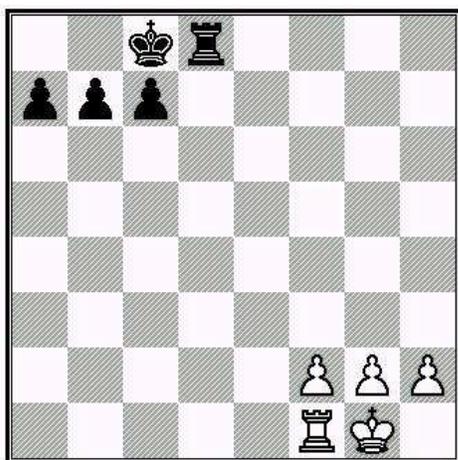


Diagrama 51

En el ejemplo (**Diagrama51**) ambos reyes están enrocados, las piezas blancas hacia el flanco rey (enroque corto) y las negras hacia el flanco de la dama (enroque largo).

¿Cuándo no se puede realizar el enroque?

- Si se movió el rey
- Si se movió la torre (para el lado que quiere enrocar)
- Si hay piezas en el medio entre el rey o la torre
- Si se pasa por jaque
- Si el rey está en jaque

Actividades complementarias

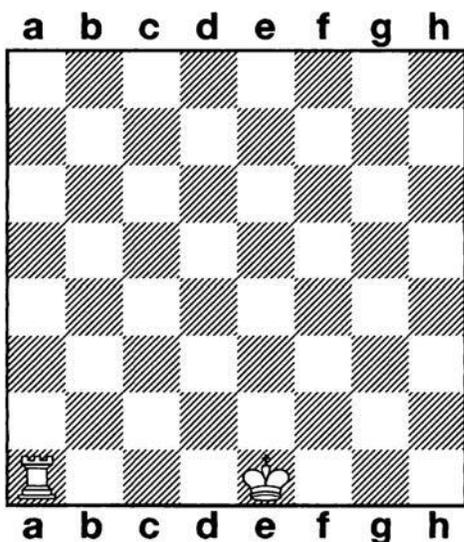


Diagrama 52

¿Dónde acabará situándose el rey?
¿Dónde acabará situándose la torre?
¿Qué tipo de enroque es?

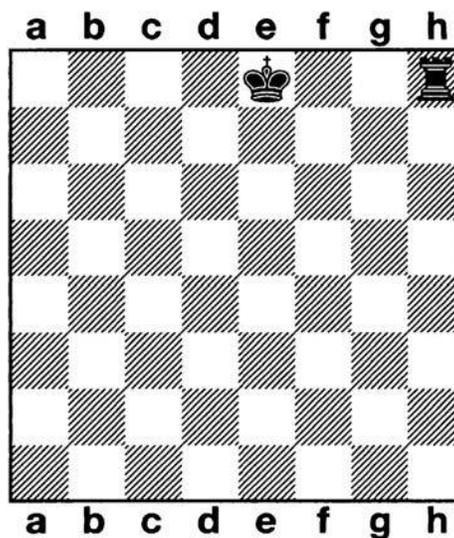


Diagrama 53

¿Dónde acabará situándose el rey?
¿Dónde acabará situándose la torre?
¿Qué tipo de enroque es?

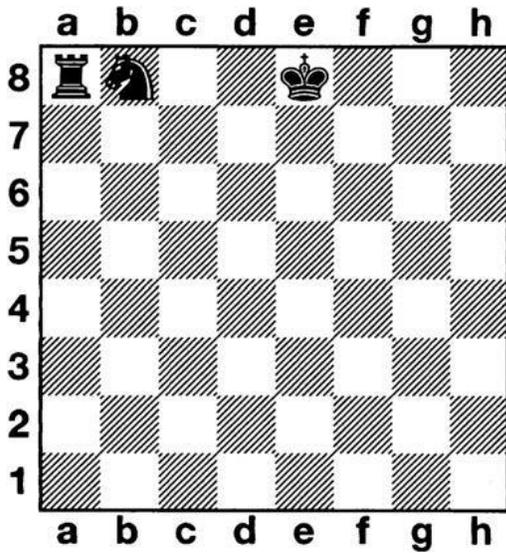


Diagrama 54

¿Pueden enrocar las piezas negras? Aquí el rey y la torre nunca se han movido de sus casillas de origen. ¿pueden las negras enrocar por el flanco dama?

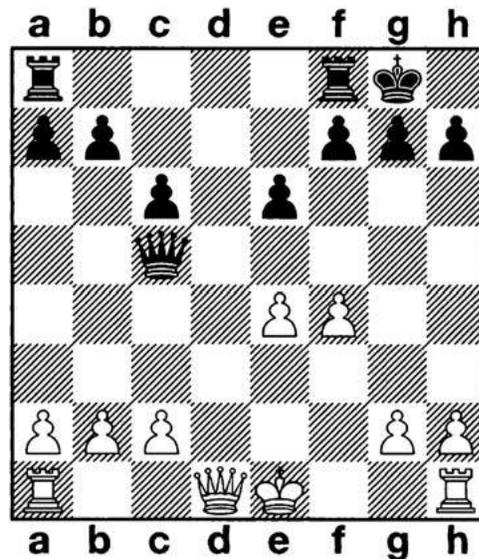


Diagrama 55

¿Pueden enrocar las piezas blancas? El rey y la torre no se han movido de sus casillas de origen. Entonces ¿Pueden las blancas enrocar por el flanco del rey?

Respuestas.

Diagrama 52. El rey blanco se sitúa en la casilla donde se coloca el alfil en la posición inicial y la torre en la casilla de la dama. Es un enroque largo.

Diagrama 53. El rey negro se pondría en la casilla donde se ubica el caballo en la posición inicial y la torre en la casilla del alfil. Es un enroque corto

Diagrama 54. En esta posición las piezas negras no pueden enrocar porque existe una pieza en el medio entre el rey y la torre. En este caso es el caballo.

Diagrama 55. Las piezas blancas no pueden enrocar, porque el rey se ubicaría en jaque.

Anexo 14

Curso de Ajedrez para los profesores de Educación Física.

Título: Sistematización de contenidos para la enseñanza del ajedrez en el primer grado.

Modalidad: semipresencial

Duración: 30 horas

Introducción.

El Ajedrez, juego ciencia que reciben los niños en el primer grado de la enseñanza primaria, a través del turno de ajedrez, el deporte para todos y las cátedras de Ajedrez, persigue el objetivo de favorecer el desarrollo intelectual sobre todo cuando se comienza desde edades tempranas, desarrollando aptitudes y talento para el auto aprendizaje a partir del desarrollo de ciertas habilidades como son, la concentración de la atención, sentido de la lógica, el análisis, la síntesis, desarrollo de la intuición y la imaginación.

El Ajedrez es uno de los juegos más completos para el desarrollo intelectual de los niños, en el que, la observación, reflexión, paciencia, concentración y serenidad son primordiales como puentes de enlace entre los niños como seres biopsicosociales y los demás que les rodean en su entorno.

La enseñanza del Ajedrez en el primer grado contribuye a la formación integral de los niños, pues le corresponde prepararlos para vivir en la sociedad y desempeñarse activamente en ella.

Teniendo en cuenta los objetivos para la enseñanza del juego ciencia en el primer grado, se incorporan contenidos relacionados a: generalidades sobre el ajedrez que inserta valores, orígenes e hitos del ajedrez cubano. Elementos básicos del juego de Ajedrez relacionados con el tablero, las piezas, su movimientos y captura, el vínculo entre los elementos básicos del Ajedrez y las actividades lúdicas a través de las importantes vías como son cuentos, canciones, poesía y juegos. Así como la coronación del peón y el valor de las piezas. Además de la enseñanza del jaque y el jaque mate. Las partidas tablas y el enroque.

Estos contenidos requieren de sistematización, que favorecen las habilidades de los profesores para la actividad en el proceso docente educativo en el primer grado. Por estas razones, es necesario proyectar un curso corto, que de la posibilidad de comenzar a emplear las estrategias de aprendizaje sobre cómo aprender, por lo tanto, son parte del saber conocer y saber hacer, pues sirven para guiar y dirigirla atención, la codificación, el almacenamiento, la recuperación y la transferencia del conocimiento.

Objetivo general.

Instruir a los profesores de educación física con el ajedrez para proporcionar a sus niños una adecuada preparación en el primer grado, mediante un curso introductorio.

Sistema de contenidos del curso introductorio

Aspectos		Forma de trabajo metodológico	Duración
Tema 1: El Ajedrez: su origen y valores			
Objetivos	Interpretar los valores, los orígenes e hitos del Ajedrez cubano.	Actividad Metodológica Instructiva	2
Temáticas	Valores del Ajedrez. Los orígenes y su introducción en Cuba. Hitos del Ajedrez cubano.		
Indicaciones Metodológicas	Se comenzará dando una breve explicación de las características del Ajedrez, haciendo énfasis en los componentes y la posición teniendo en cuenta su relación dialéctica y el objetivo de la batalla ajedrecística. -Seguidamente se hará referencia a los valores que desarrolla este deporte, ejemplificando cada uno de ellos. - Se realizará un breve recuento de los orígenes del Ajedrez a nivel mundial y se profundizará en la introducción de este deporte en nuestro país, destacando las personalidades de nuestra historia que practicaron el juego ciencia. - Los hitos de Ajedrez cubano se pueden ir interrelacionando con la temática anterior, resaltando		

	<p>los principales hechos y resultados del deporte desde su introducción en nuestro país hasta el triunfo revolucionario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se destacarán los principales resultados desde el año 1959 hasta nuestros días 		
Evaluación	<p>A través de las siguientes preguntas de autocontrol.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los orígenes del Ajedrez? - ¿Cuándo se introduce en Cuba y quiénes fueron las personalidades y patriotas practicantes? - Mencione los principales hechos ajedrecísticos ocurridos en nuestro país antes y después del triunfo de la revolución. 		
Tema 2: Conociendo el Ajedrez. El tablero, las piezas, su ubicación, movimientos y captura. La coronación del peón. Valor de las piezas			
Objetivos	<p>Demostrar los conocimientos de los elementos básicos del Ajedrez, el tablero, las piezas, su ubicación, movimiento y captura, así como la coronación del peón y el valor de las piezas.</p>		
Temáticas	<p>El tablero. Características. La posición inicial de las piezas. Movimientos de las piezas Movimientos especiales: La coronación del peón. Valor de las piezas. Actividades lúdicas relacionadas con el Ajedrez. Alternativas de cuentos, canciones, juegos y poesía.</p>	<p>Actividad Metodológica Instructiva</p>	<p>12</p>
	<p>-Comenzará con el conocimiento del tablero</p>		

<p>Indicaciones Metodológicas</p>	<p>donde se explicará sobre las casillas, sus colores y cómo se van agrupando en líneas, haciendo énfasis en lo esencial que se les transmitirá a los infantes, las líneas posibles: las filas (horizontales), las columnas (verticales) o las diagonales (inclinadas). Esto facilitará el aprendizaje posterior de los movimientos de las piezas.</p> <p>- Una vez conocido el tablero se enseñará la colocación correcta del mismo y se dan a conocer el nombre de las piezas y la posición inicial de cada una de ellas. El movimiento y la forma de captura de cada pieza se enseñará en el siguiente orden: Torre, Peón, Rey, Alfil, Dama y el Caballo. Para esta temática se utilizarán las actividades lúdicas (cuentos, canciones, juegos y poesía) Seguidamente se enseñarán los movimientos especiales: La coronación del peón y el valor de las piezas</p>		
<p>Evaluación</p>	<p>A través de las siguientes preguntas de autocontrol.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo está compuesto el tablero y cuál es la colocación correcta? - ¿Qué diferencias observa usted entre una columna, una fila y una diagonal? - Nombre las piezas que componen el juego de Ajedrez. - Diga cuál es la ubicación inicial de las piezas en el tablero. 		

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el movimiento de cada una de las piezas y como capturan? - ¿Cuál es la única pieza que, al moverse, salta sobre piezas propias y adversarias? - ¿Cuál es la única pieza que no se puede mover a una casilla que esté amenazada por una pieza del adversario? <p>¿Cómo se realiza la coronación del peón? ¿Cuál es el valor de las piezas?</p>		
Tema 3: El jaque y el jaque mate. Las partidas tablas. El enroque			
Objetivos	Demostrar los conocimientos sobre el jaque y el jaque mate, las partidas tablas y el enroque.		
Temáticas	El jaque. El jaque mate. Las partidas tablas. El enroque		
Indicaciones Metodológicas	<p>Se le dará conocer que cuando rey está siendo amenazado por otra pieza se encuentra en jaque y debe moverse a otra posición. Cuando es amenazado por otras piezas y no puede moverse hacia otra posición, se declara el jaque mate y termina la partida.</p> <p>Se les explicará que el enroque se realiza con las torres y el rey y que existen dos tipos de enroque: el corto y el largo. Además se les dará conocer la importancia del enroque y cuando no se puede realizar el mismo.</p> <p>En cuanto a las partidas</p>	<p>Actividad Metodológica Instructiva</p> <p>Actividad Metodológica Demostrativa Taller Metodológico</p>	16

	<p>tablas se darán conocer las cinco formas de hacer tabla en una partida:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rey ahogado 2. Mutuo acuerdo 3. La regla de las 50 jugadas 4. Insuficiencia material 5. Repetición de la posición 3 veces. 		
Evaluación	<p>Explique cuando el rey está en presencia del jaque y el jaque mate.</p> <p>Ejecutar en la práctica los tipos de jaques aprendidos.</p> <p>¿Cuándo estamos en presencia de las partidas tablas?</p> <p>Explique cómo se realizan el enroque.</p> <p>Ejecutar en la práctica los tipos de enroques aprendidos</p>		