



CiberEduca.com

Psicólogos y pedagogos al servicio de la educación

www.cibereduca.com



V Congreso Internacional Virtual de Educación

7-27 de Febrero de 2005

Propuesta de ejercicios para la enseñanza del Ajedrez en su primera etapa.

Autor: Lic. Aralina Sánchez Rodríguez

INTRODUCCIÓN

El Ajedrez desarrolla habilidades intelectuales, constantemente esta desarrollando mecanismo de pensamientos y creando el habito de pensar para razonar sobre las vías más lógicas, más seguras a disímiles situaciones que se producen por lo cual deben tomar decisiones aprendiendo a elegir para luego tener la oportunidad de defender y evaluar la elección por lo que podemos decir que es un factor que también estimula la autodeterminación como forma de superar errores, necesitando estar siempre alerta durante el juego lo cual estimula el desarrollo mental, además desarrolla la capacidad del caculo y raciocinio por lo que se dice que tiene base matemática.

En la actualidad el Ajedrez tiene carácter obligatorio y priorizado por todas las instituciones gubernamentales en nuestra enseñanza debido a estas múltiples ventajas que proporciona la práctica del mismo. Intentándolo convertir en un medio educativo lo que trae consigo que este sea recibido por el niño que se siente atraído por el mismo y por el niño que puede rechazar el juego. Esto hace

imprescindible que exista un trabajo organizado y consciente que responda a objetivos en las diferentes enseñanzas.

En las escuelas los encargados de enseñar este juego son los profesores de Educación Física o las auxiliares pedagógicas y en muchos casos nunca han tenido relación alguna con este deporte los cuáles necesitan de un mayor conocimiento para llevarles lo mejor que encierra la esencia del juego, Los profesores de Educación Física sí se supone que tengan conocimiento para desarrollar dicha actividad puesto que durante el transcurso de la carrera se le deben haber dado los conocimientos necesarios y haber logrado determinadas habilidades para su enseñanza, condiciones que no se encuentran clara en el programa de la asignatura en la carrera de Cultura Física.

El Ajedrez es un deporte de mucha dedicación pero además para una interpretación adecuada requiere de mucha ambición para aprenderlo y dichos profesores de Educación Física carecen de dichas características.

En una encuesta realizada a profesores de Educación Física nos pudimos percatar que presentaban problemas en la impartición del ajedrez en las escuelas, que no contaban con métodos ni medios que enriquecieran dicha enseñanza percatándonos que no terminaban con todas las herramientas necesarias. Esos profesores no son más que graduados de nuestra carrera por ende faltan elementos que reafirmen en los estudiantes las habilidades a lograr de esta asignatura.

Al enfrentarnos con esta apatía por parte de alguno de los transmisores del Ajedrez en las escuelas nos damos cuenta que se hace imprescindible crear un método que se encuentre a fin con estos promotores del juego. Necesario también se hace llevar un proceso de enseñanza que vaya de lo simple a lo complejo puesto que el niño que tiene afinidad por el juego, habilidad para su comprensión quizás no requiera o no interfiera en él, algún elemento anticipado pero el niño con características diferentes al cual no le gusta, que no sea talentoso, que sea difícil su aprendizaje sí se verá afectado fuertemente por este requisito.

Todo esto nos crea la preocupante de cómo hacer más asequible este proceso de enseñanza en los estudiantes de la carrera Cultura Física, por lo cual surge la siguiente interrogante.

PROBLEMA CIENTÍFICO

¿Cómo desarrollar habilidades pedagógicas en los estudiantes de la carrera, para la enseñanza del ajedrez en las escuelas primarias de la Provincia Habana?

OBJETIVO

Proponer ejercicios para el proceso de enseñanza del Ajedrez a los estudiantes de la carrera Cultura Física que propicien un mejor desarrollo habilidades

pedagógicas para enseñar el ajedrez en las escuelas primarias de la Provincia Habana.

En aras de darle respuesta a este se plantea la siguiente hipótesis:

La propuesta de juegos propiciara un mejor desarrollo habilidades pedagógicas para enseñar el ajedrez en las escuelas primarias de la Provincia Habana.

Lo novedoso de este trabajo es la creación de un método que servirá para que los estudiantes de la carrera Cultura Física desarrollen habilidades del componente laboral a través de a elaboración de ejercicios lo que contribuirá en el proceso de su formación

La esencia de este trabajo es una propuesta de ejercicios para la enseñanza del Ajedrez en su primera etapa, que consiste en la elaboración de juegos didácticos y motores, es decir combinar el ajedrez con la Educación Física la cuál servirá para trabajar con el niño talento y para la masividad. Estos juegos serán elaborados por los mismos estudiantes a través de la asignatura.

La utilidad práctica radica en que esta propuesta permitirá ofrecerle un método al profesor de Educación Física que se encuentre de alguna manera relacionado con la labor que realizan y con sus gustos particulares ya que a través de actividades físicas y de ejercicios más sencillos transmitirán estos conocimientos.

DESARROLLO

¿Cómo enseñar el ajedrez? Para aprender a jugar ajedrez se deben dominar todos los elementos que serán para ello lo que el instrumento para el artesano y para esto no basta que se comprenda simplemente su significado superficial sino que debe ejercitarse ejecutando sin ninguna posibilidad de error cierto número de operaciones que se presentan con frecuencia.

En las condiciones de la Revolución Científica Técnica contemporánea no concebimos al maestro con métodos artesanales de trabajo; lo concebimos como un activo investigador, como una personalidad capaz de orientarse independientemente como un intelectual revolucionario que toma partido ante los problemas y plantea soluciones desde el punto de vista de la ciencia y de nuestros intereses de clases. (FIDEL CASTRO RUZ el 7 de julio 1981Discurso pronunciado en el acto de graduación.

El proceso de enseñanza del aprendizaje se muestra durante todo el trayecto de la actividad porque no se concibe una clase desactualizada, anticientífica donde no se conjugue lo instructivo y lo afectivo en la que no se trabaje sobre las posibilidades y necesidades del que recibe la enseñanza. Una actividad pedagógica sustentada en los principios de la unidad entre actividad y

comunicación lleva implícito una carga semántica duradera. Pero esta actividad deber concebirse sobre los objetivos de una enseñanza y fundamentados por los aportes de la teoría psicológica a fines del aprendizaje pedagógico. (Dr. Carlos Manuel Álvarez de Sayas)

Esta propuesta permitirá ofrecerle un método al profesor de Educación Física que se encuentre de alguna manera relacionado con la labor que realizan y con sus gustos particulares ya que a través de actividades físicas y de ejercicios más sencillos transmitirán estos conocimientos. También debemos tener en cuenta que no todos estos profesores interpretan el juego de manera muy eficaz, ni le es de fácil comprensión entonces la simplificación de su enseñanza le hará un poco más asequible la transmisión de este juego. De esta manera lograremos que el niño aquel que nunca se ha interesado por el Ajedrez y que es a fin con otros deportes más activo logre conocer que es el Ajedrez, llegue a interesarse y logremos entonces que aunque sea de manera de entretenimiento desarrolle estas habilidades que como hemos dicho y todos sabemos hacen muy bien para el intelecto de todo individuo.

Esta propuesta de juegos puede ser utilizada combinando las clases de Educación Física con aspectos del ajedrez o utilizar el tiempo de enseñar el ajedrez en la escuela a través de juegos ya sean motores o didácticos así como emplear la computación como medio didáctico de enseñanza.

No podemos olvidar que el Ajedrez puede ser un medio educativo siempre y cuando se a una ocupación agradable a todos ya sea al transmisor como al receptor. Por eso no podemos imponernos en su enseñanza y mucho menos crearla como un contenido de difícil comprensión. Es deber nuestro llevarla al alumno de manera que se sienta motivado por la misma, ya que cuando no existe motivación por determinada actividad no se absorbe de manera efectiva el conocimiento a tratar.

Para el niño la finalidad del conocimiento no puede ser el estímulo principal de sus esfuerzos mentales como en los adultos. (Vigostky)

Poseer un juego de orden mental como lo es el ajedrez que obliga a crear y resolver problemas abstractos y complejos que aporta una nueva forma de pensamiento metodológicamente procesado que contribuye a la solución de problemas reales y a su transferencias es un estímulo del cual puede valerse la inteligencia en su proceso evolutivo cualquiera que sea la edad del que juega.

Jugar es una necesidad de todos y cuando se juega se es más receptivo de la estimulación inherente a la actividad con la cual se juega.

Esto justifica que el ajedrez se pueda impartir a través de juegos para la motivación del niño. Este va a ser un método de trabajo de nuestros estudiantes de la carrera para que ellos impartan el ajedrez a los niños.

Los estudiantes de Cultura Física van a desarrollar su pensamiento en función de esto y crearan sus propios juegos motores, juegos didácticos con el objetivo de elaborar folletos que les quede para su futuro trabajo, ya que no existe bibliografía para estos y esta les servirá, les va a quedar siendo útil a estos graduados que nunca fueron ajedrecistas y que no tienen una especialización de este deporte para que le permita facilidades de trabajo.

Pero como nuestra enseñanza hoy requiere desechar las tendencias tradicionales porque como planteo el gran pedagogo Dadvod que este tipo de enseñanza no posibilita un buen desarrollo psíquico pues se organiza a partir de los principios de la lógica formal y la introducción de conocimientos particulares no permitiendo la formación de un pensamiento teórico sino empírico entonces el estudiante nuestro será el objeto y sujeto del aprendizaje, asumiendo una participación activa dentro del proceso.

Al trabajar de este modo con estos futuros egresados vamos a cumplir con la ley pedagógica "Aprender haciendo" propuesta por John Dewey, un gran filósofo y pedagogo principal progenitor de la escuela nueva donde el estudiante es caracterizado por un carácter activo en el aprendizaje.

De esta manera se estimulara el pensamiento al poner al alumno ante una situación donde ellos actuaran independientemente de manera creativa, dando sus soluciones y comprobando sus ideas en la aplicación práctica.

Nuestra propuesta metodológica tiene como objetivo que el estudiante salga armado de un método capaz de enseñarles el ajedrez a los niños al servicio de la evolución intelectual del educando y de la adaptación de sus procesos mentales para solucionar problemas en y fuera de juego.

Con la elaboración de estos ejercicios y su aplicación dentro de sus propios estudios se ejercitarán y van desarrollando habilidades perceptuales como la concentración la abstracción que son procesos inherentes al juego de ajedrez.

MUESTRA Y METODOLOGÍA

La muestra tomada para esta investigación está compuesta por dos grupos clases, un grupo de control que lo conforman el grupo tercero curso regular diurno y un grupo experimento conformado por el grupo cuarto regular diurno ambos de la misma facultad. Ambos grupos tienen un total de trece estudiantes en su matrícula.

Primeramente se hizo una encuesta a estudiantes graduados que cursaron la asignatura y a estudiantes del último curso que también cursaron la misma.

La nueva propuesta del programa fue aplicada al grupo experimento, posteriormente fue realizado un cuestionario para cada grupo. Para el grupo control se confeccionó en función del programa que ellos recibieron y al otro grupo se le aplicó este cuestionario pero con un mayor grado de complejidad y exigencia según el contenido recibido por ellos en este nuevo cambio.

Los métodos utilizados para ello fueron el método revisión bibliográfica, el método de análisis de documento, el método experimentación y la técnica de encuestas.

MÉTODOS

Los métodos utilizados para ellos fueron

Método de análisis de documentos para la valoración del programa existente para extraer sus deficiencias.

Método de experimento el cuál fue aplicado para comprobar el avance y la utilidad que proporciona el perfeccionamiento del programa.

Método estadístico porcentual para comprobar el avance y la utilidad que proporciona dicha propuesta.

Técnica de encuesta que fue utilizada para comprobar el nivel de habilidades ajedrecísticas y pedagógicas de los grupos.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos justifican la investigación y demuestran las certeridad de la hipótesis ya que se demostró un dominio mayor de las habilidades ajedrecísticas y pedagógicas necesarias para la enseñanza del Ajedrez en este grupo de experimento sobre el grupo de control.

Números resultantes generales de las preguntas del cuestionario.

Preguntas	Control		Experimento	
Bien	43	47.25%	53	58.24%
Regular	29	26.37%	24	26.37%
Mal	19	20.87%	14	15.38%

Los números se comportaron de forma general en el grupo de control 43 preguntas contestada de bien para un 47.25 %, de regular 29 para un 26.37 % y de insuficientes 19 para un 20.87 % mientras que el grupo de experimento contestaron bien 53 para un 58.24 %, de regular 24 para 26.37 % y de insuficiente 14 para un 15.38 %.

Todos estos valores demuestran que el grupo de experimento es de los grupos el que mas se aproxima a los elementos necesarios para enseñar a jugar Ajedrez, los cuales encierran un conocimiento del juego lo que requiere de un dominio de todos los elementos fundamentales.

La superioridad del grupo de experimento sobre el grupo control radica en el dominio de los elementos fundamentales del juego los cuales se encuentran familiarizados en mayor medida con los principios que de ellos surgen que los transporta a su mejor comprensión.

Todos estos aspectos se complican en la necesidad de ejecutar al mismo tiempo tantas labores; el mejor procedimiento para estos son los ejercicios para realizar determinadas tareas sencillas tan frecuentemente que la inteligencia llegué a acostumbrarse a hacer la obra que se requiere y aquí es donde juega un papel importante la utilización de los juegos que facilitan el trabajo de aprendizaje de ellos mismos y además de la enseñanza que van a transmitir a sus educandos para que sean mas receptivo en la actividad.

El hecho que estos estudiantes confeccionaran folletos con juegos específicos para determinada enseñanza donde brindan la explicación de los juegos, sus objetivos, sus reglas y los medios y métodos utilizados desarrolló en ellos habilidades para ampliar sus horizontes en este mundo.

Es imposible encontrar estos logros en grupo de control ya que sin dominar todos los elementos fundamentales del juego no se encuentra la persona preparada para impartir el Ajedrez pues no se puede llegar a apreciar las complejidades que en este se ponen de manifiesto porque no tienen todo el equipo de conocimientos necesarios ya que no cuentan con estos medios de trabajo para la enseñanza en la edad escolar lo cual requiere métodos especiales para llegar a esos educandos.

El cuestionario realizado al grupo de control fue confeccionado con un nivel mas sencillo que al grupo experimental para poder determinar con mayor efectividad la propuesta de medios.

Pregunta 1

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	6	4	3	46.15	30.76	23.07
Experim	9	2	2	69.23	15.38	15.38

Pregunta 2

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	5	6	2	38.46	46.15	15.38
Experim	8	3	2	61.53	23.07	15.38

Pregunta 3

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	8	-	5	61.53	-	38.46
Experim	10	2	1	76.92	15.38	7.69

Pregunta 4

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	6	5	2	46.15	38.46	15.38
Experim	7	3	3	53.84	23.07	23.07

Pregunta 5

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	5	5	3	38.46	38.46	23.07
Experim	4	5	4	30.76	38.46	30.76

Pregunta 6

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	7	4	2	53.84	30.76	15.38
Experim	8	4	1	61.53	30.76	7.69

Pregunta 7

Grupo	B	R	M	% B	% R	% M
Control	6	5	2	38.46	38.46	15.38
Experim	7	5	1	53.84	38.46	7.69

CUESTIONARIO DEL GRUPO EXPERIMENTO

1- En la siguiente posición:

B: Re1 Dg6 Th1 Ta1 Cg5 Cc3 a2 b2 d4 e3 f2 g2 Ad1

N: Rg8 Df6 Te8 Ta8 Ab7 Ag7 Cd7 a7 b6 c7 d5

- a) ¿Si el jugador blanco quisiera enrocarse cuantos tiempos le faltan para poderlo ejecutar?
- b) ¿Cuál de los dos bandos tiene superioridad en espacio?
- c) El alfil de las casillas negras del negro cómo se encuentra y diga el jaque mate que se pone de manifiesto.

2- En la siguiente posición:

B: Rg1 Dc2 Tc7 Ta7 h3 g2 f2

N: Rh8 Dg5 TD(Tf8 Af4 h6 g7

- a) ¿Quién tiene ventaja material en la posición?
- b) ¿Cuál es la principal amenaza negra?
- c) Suponga que sus estudiantes tienen problema en ejecutar el jaque mate, diga de estos juegos didácticos cuál contribuye a la enseñanza del jaque mate:

_____ Todos contra uno y uno contra todos

(este juego consiste en todas las piezas de un bando exceptuando los peones en su posición de origen, el rey contrario en una casilla del centro donde no esté en jaque y a partir de esa posición comienza el juego hasta lograr la victoria)

_____ Come - come

(este juego consiste en ubicar todas las piezas en su casilla de origen conjuntamente con los peones, jugar con el movimiento de las piezas del ajedrez y la victoria tiene quién se quede sin piezas)

3- En la siguiente posición:

B: Rh1 Tf1 Dc2 Cg3 h2 f2

N: Rg8 De4 Tf8 Aa8

Juega el negro y da jaque mate en una jugada.

4-En la siguiente posición:

B: Rg2 De3 Tf1 g3

N: Rh8 Dc7 Tf8 f7

Diga cuál jugada conduce al jaque mate en dos jugadas y anote las jugadas.

Diga que importancia usted le atribuye a la práctica del ajedrez en la escuela primaria.

5-En la siguiente posición:

B: Rg1 Dc2 Tc7 Ta7 h3 g2 f2

N: Rh8 Tf8 Td8 Dd5 Af4 h6 g7

En esta posición le corresponde jugar al blanco y tiene jaque mate en cuatro jugadas, encuéntrelo.

6-Para usted enseñar el ajedrez debe tener un orden de enseñanza. Enumere los siguientes elementos por orden de prioridad

- _____ movimiento y captura de las piezas
- _____ jaque y jaque mate
- _____ enroque
- _____ reglas generales
- _____ mates elementales

Diga para la enseñanza de estos elementos de que medios usted se valdría para una mejor enseñanza. ¿Por qué?

7- En la enseñanza del jaque mate con pareja de alfil usted sigue los siguientes pasos enumeremos por su orden.

- _____ Explicación y demostración de la técnica de forma fragmentaria
- _____ Explicación y demostración de la técnica de forma global
- _____ Ejecución de la técnica por parte de los estudiantes.
- _____ Ejercicios de familiarización

CUESTIONARIO DEL GRUPO CONTROL

1- En la siguiente posición:

B: Re1 Dg6 Th1 Ta1 Cg5 Cc3 a2 b2 d4 e3 f2 g2 Ad1

N: Rg8 Df6 Te8 Ta8 Ab7 Ag7 Cd7 a7 b6 c7 d5

- A) ¿Si el jugador blanco quisiera enrocarse cuantos tiempos le faltan para poderlo ejecutar?
- b) ¿Cuál de los dos bandos tiene superioridad en espacio?
- c) Como usted concibe la jugada 1 Th8 + ¿Por que?

2- En la siguiente posición:

B: Rg1 Dc2 Tc7 Ta7 h3 g2 f2

N: Rh8 Dg5 TD(Tf8 Af4 h6 g7

- a) ¿Quién tiene ventaja material en la posición?
- b) ¿Cuál es la principal amenaza negra?

3- En la siguiente posición:

B: Rh1 Tf1 Dc2 Cg3 h2 f2
N: Rg8 De4 Tf8 Aa8

Juega el negro y da jaque mate en una jugada.

4-En la siguiente posición:
B: Rg2 De3 Tf1 g3
N: Rh8 Dc7 Tf8 f7

Diga cuál jugada conduce al jaque mate en dos jugadas y anote las jugadas.
Th1 Dd4 Dg5 De4

5-En la siguiente posición:
B: Rg1 Dc2 Tc7 Ta7 h3 g2 f2
N: Rh8 Tf8 Td8 Dd5 Af4 h6 g7

En esta posición le corresponde jugar al blanco y tiene jaque mate en cuatro jugadas. Aquí te facilitamos las 4 jugadas blancas desordenadamente opera con ello de forma que le ocasiones jaque mate al Rey negro.

Tg7 Tg7 Dh7 Th7

6-Para usted enseñar el ajedrez debe tener un orden de enseñanza. Enumere los siguientes elementos por orden de prioridad

- _____ movimiento y captura de las piezas
- _____ jaque y jaque mate
- _____ enroque
- _____ reglas generales
- _____ mates elementales

7- En la enseñanza del jaque mate con pareja de alfil usted sigue los siguientes pasos enumeremos por su orden.

- _____ Explicación y demostración de la técnica de forma fragmentaria
- _____ Explicación y demostración de la técnica de forma global
- _____ Ejecución de la técnica por parte de los estudiantes.
- _____ Ejercicios de familiarización

CONCLUSIONES

La hipótesis planteada es aceptada ya que:

Primero: Los resultados alcanzados por el grupo de experimento en cuanto al desarrollo de habilidades y procesos cognoscitivos fueron superiores al grupo de control.

Segundo: Los medios propuestos propiciaron un mejor aprendizaje.

Tercero: La elaboración y participación de los juegos didácticos y motores facilitan la transmisión de conocimientos.

©CiberEduca.com 2005

**La reproducción total o parcial de este documento está prohibida
sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.
CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y
en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.**

® CiberEduca.com es una marca registrada.

©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado