



EduSol

E-ISSN: 1789-8091

edusol@cug.co.cu

Centro Universitario de Guantánamo

Cuba

Torres Lobaina, Emilio
Juegos didácticos para motivar por el ajedrez a los niños de 8-10 años
EduSol, vol. 10, núm. 30, enero-marzo, 2010, pp. 1-9
Centro Universitario de Guantánamo
Guantánamo, Cuba

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748669001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Revista Electrónica EduSol, ISSN: 1729-9091. 2012. Volumen 10, No. 30, ene.-mar., pp. 1-9.

Universidad de Ciencias Pedagógicas “Raúl Gómez García”, Guantánamo, Cuba

Juegos didácticos para motivar por el ajedrez a los niños de 8-10 años

Lic. Emilio Torres Lobaina, Instructor

e-mail:etlobaina@ba.gu.rimed.cu

Institución: Escuela Primaria “Rodney Coutín”

Provincia: Guantánamo

País: Cuba

Fecha de recibido: junio de 2009

Fecha de aprobado: octubre de 2009

RESUMEN

El artículo pretende dotar a los profesores de herramientas variadas y sencillas para motivar a los niños hacia el ajedrez a partir de una propuesta de juegos afines a este deporte, teniendo en cuenta los objetivos del programa del juego ciencia. La propuesta de juegos didácticos garantiza la integración de conocimientos sin perder de vista las necesidades cognitivas, afectivas y motivacionales de los alumnos y profesores desde las clases hasta las actividades deportivas-recreativas. Favorece la solidez de los conocimientos en los alumnos, y contribuye a mejorar las clases impartidas, así como el objetivo del programa de masificación del ajedrez.

Palabras Clave: Ajedrez, Enseñanza del Ajedrez, Juegos Didácticos

Motivating learning games of chess to children of 8-10 years

ABSTRACT

The present article offers simple tools to the teachers in order to motivate the children for the chess from a proposal of games very similar to this sport taking into account its teaching programs. The proposal of the didactic games guarantees the

integration of knowledge without lose the cognitive needs of the students and professors from the chess class to the sport activities. Improves the solidification of the abilities in the students, and contributes to a better class and with the objective of the massive chess program.

Keywords: Chess, Chess Teaching, Didactics Games

INTRODUCCIÓN

Para que se logren afianzar las habilidades del ajedrez en los principiantes es necesaria una buena motivación desde los inicios mismos de la práctica. La motivación constituye un elemento de vital importancia que despierta en las personas el deseo de participar, de hacer actividades de cualquier índole y estas pueden ser de carácter físico, deportivo y recreativo. Dicha participación será más interesante, si las personas se sienten realmente motivadas. De esta motivación debe valerse el profesor para lograr un estado psíquico favorable en su clase, de manera que el individuo muestre el deseo de realizar las actividades.

La motivación se considera la primera de las seis etapas de la asimilación de la acción mental que deben recorrer los niños para la formación de los conceptos, hábitos y habilidades, para lograrla se proponen juegos didácticos afines al ajedrez que permiten dotar a los niños de las habilidades necesarias para iniciarse en el estudio del juego ciencia.

El objetivo de la propuesta de los juegos didácticos es mejorar la motivación por el juego ciencia de los niños de 8-10 años de la escuela Rodney Coutin enmarcada en la comunidad la Asunción del municipio Baracoa.

Es importante destacar que los juegos tienen previstos transitar por etapas, fases o momentos fundamentales, estos son: Diagnóstico y caracterización, ejecución, y por último control y evaluación. Estos poseen una relación dialéctica y de interdependencia, cumplen con los principios de sistematicidad y sistema.

En la primera etapa se realiza un diagnóstico para determinar o conocer el estado real de los recursos humanos y materiales que intervendrán en este proceso. Esta es el punto de partida para la propuesta de juegos didácticos, en ella se obtendrá

los resultados del diagnóstico pedagógico para determinar el estado real del objeto y darle continuidad a la siguiente etapa.

En la segunda etapa se capacitará al personal o agentes socializadores para poder actuar con eficiencia, ya en la tercera se establecen indicadores para evaluar el aprendizaje y autodesarrollo profesional. Los juegos didácticos propuestos fueron estructurados teniendo en cuenta: la simplicidad de juego, el desplazamiento de las piezas que es el mismo que en el ajedrez, la captura de las piezas que también se conserva igual que en el ajedrez, que sus objetivos estuviesen estrechamente relacionados con los objetivos del programa de ajedrez que se aplica en las escuelas primarias, todos se desarrollan sobre un tablero de grandes dimensiones, al cual hemos denominado tablero múltiple, estructurado por 8 columnas con 32 casillas, que se puedan aplicar, de ser necesario, en un orden lógico teniendo en cuenta objetivos de conocimientos propuestos.

DESARROLLO

Papel del profesor en la dirección de los juegos didácticos propuestos.

La dirección del juego comienza cuando el profesor da la orientación para que se inicie el mismo. Las decisiones deben darlas a conocer en forma clara, en voz alta y posteriormente crear un ambiente amistoso entre los jugadores.

Descripción de los juegos propuestos:

Juego 1: La carrera de caballos 1:” Hacia la meta”.

Objetivo: Familiarizar a los niños con el caballo y su desplazamiento, así como los nombres de las otras piezas del juego y sus posibles valores.

Organización: Pueden jugar de dos a ocho niños.

Lugar: Aula donde se desarrollan las clases de ajedrez.

Materiales: Se utiliza un tablero de gran dimensión, al cual se ha denominado tablero múltiple, que tiene 8 columnas con 32 casillas cada una (cuatro tableros de ajedrez colocados a lo largo), así como una ruleta la cual tiene dibujados números y las piezas de ajedrez en su circunferencia. También se utilizarán piezas del ajedrez, la cantidad que se estime conveniente, los caballos para jugar en la carrera (hasta 8) y demás piezas para crear obstáculos en todo el tablero de tal forma que sean barreras que los caballos tengan que franquear en su carrera

hacia la meta. Como variante se pueden crear los obstáculos con objetos tales como: cuadrados, rectángulos, reglas o simplemente barreras echas de cartón.

Reglas:

Todos los jugadores deberán volver a seleccionar su turno de juego después de haber realizado 5 jugadas (serían tres veces, esta regla se puede cambiar a cuatro movimientos o a tres para motivar más el juego.)

El jugador que se equivoque en el desplazamiento del caballo deberá retroceder un movimiento completo a partir de la casilla del error.

No se puede colocar un caballo en una casilla ocupada por otro caballo.

Gana el primer jugador que llegue a la meta.

Desarrollo: Los alumnos seleccionarán el orden de salida, para lo cual deben hacer girar la ruleta y esta, al parar en una de las piezas dibujadas, les dirá el valor que representa esa pieza dándole por consecuencia el orden de salida.

Seguidamente se colocarán en el punto de salida que es en uno de los extremos del tablero, y comenzará el juego a una señal del profesor, cada jugador deberá esperar su turno. Los caballos avanzarán de la misma forma que en el juego de ajedrez solo que seguirán su rumbo hasta la meta final franqueando los posibles obstáculos que aparezcan. En este nivel de juego no se permitirán capturas de ningún tipo.

Juego 2: La carrera de caballos 2:” Superando obstáculos”.

Objetivo: Familiarizar a los niños con las habilidades del caballo para franquear obstáculos y buscar nuevas alternativas.

Organización: Pueden jugar de dos a ocho niños.

Lugar: Aula donde se desarrollan las clases de ajedrez.

Materiales: Los mismos que en el juego anterior.

Reglas: Se mantienen las mismas que en el juego anterior.

Desarrollo: El desarrollo es el mismo que en el primer juego, pero a diferencia del anterior, el nivel de obstáculos es mayor y más complejo. El profesor creará obstáculos más elaborados con las demás piezas del ajedrez, de tal forma que en ocasiones un jugador tenga que retroceder para retomar otro camino, al descubrir tardíamente que los obstáculos le impiden el paso al final del camino que lleva.

Variante: Se puede jugar en equipos, en este caso ganará el primer equipo que entre con dos caballos a la meta.

Juego 3: La carrera de caballos 3:” Peones y Alfiles al acecho”.

Objetivo: Familiarizar a los niños con habilidades en el movimiento del caballo para evitar ser capturado, y con la forma de captura del alfil y los peones.

Organización: Pueden jugar de dos a ocho niños.

Lugar: Aula donde se desarrollan las clases de ajedrez.

Materiales: Al igual que el juego anterior se utilizan los mismos materiales.

Reglas: Se mantienen las anteriores y se agregan las siguientes:

Cuando un peón o un alfil realice una captura tendrá que regresar a la posición inicial (esta regla puede ser obviada si el profesor desea darle otro rumbo o variante al juego).

Gana el primer jugador que llegue a la meta.

Desarrollo: El desarrollo es el mismo que en el primer y segundo juegos. Pero a diferencia de ellos, en este, los peones, que se encuentran obstaculizando el camino en forma de barreras, capturan a los caballos de color contrario que se pongan a su alcance. Además aparecen alfiles apostados a los laterales del tablero encargados de capturar a los caballos que se pongan a su alcance. Para que el juego se desarrolle es necesaria la presencia de un jugador más, el cual se encargará de controlar los peones y los alfiles que se encuentran en el tablero y que estarán listos a capturar cualquier caballo de color contrario; aunque esta actividad también la puede realizar el mismo profesor. En este nivel de juego solo capturan los peones y los alfiles. En el caso específico de los peones realizarán la captura en dirección contraria al avance de los caballos, o sea, hacia la línea de arrancada.

Variante: Se puede jugar en equipos, en este caso ganará el primer equipo que entre con dos caballos a la meta.

Se pueden introducir las torres como una de las variantes, además los caballos pueden capturar otros caballos de diferente color.

Juego 4: El laberinto de la torre

Objetivo: Familiarizar a los alumnos con la forma de captura de la torre.

Organización: Pueden jugar hasta cinco niños

Lugar: Aula donde se desarrollan las clases de ajedrez.

Materiales: Los mismos que en juego anterior.

Reglas:

Al jugador que se le capture la torre tendrá que retroceder hasta la segunda barrera del laberinto (en dirección del centro hacia fuera).

A la tercera vez que una torre sea capturada tendrá que abandonar el juego.

Las piezas que están colocadas en el centro del tablero solo se moverán dentro de este.

Las torres capturan tanto a caballos como alfiles, pero no a los peones.

Gana el primer jugador que llegue a la meta, la cual será el extremo opuesto de donde salió la torre contraria.

Desarrollo: Se organizan las piezas en el tablero múltiple de la siguiente forma: una torre blanca a un extremo del tablero (centro de la primera fila) y una torre negra al extremo del otro (centro de la fila 32), en la fila 5 se coloca una barrera de peones negros con una casilla vacía al final de la fila (a-5) y en la fila 28 se coloca una barrera de peones blancos con una casilla vacía (h-28), de igual forma se coloca una barrera de peones negros en la fila 9 con dos casillas vacías en el centro (d-9 y e-9) y se coloca una barrera de peones blancos en la fila 24 con dos casillas vacías (d-24 y e-24), por último se coloca una barrera de peones negros en la fila 12 (con la casilla h-12 vacía) y otra de peones blancos en la fila 21 (con la casilla a-21 vacía). De esta forma se ha creado un laberinto que ambos jugadores deben franquear hasta llegar al centro del tablero comprendido desde la fila 13 hasta la 20, en dicho centro se pondrá un rebaño de 6 caballos negros y uno 6 caballos blancos, además dos alfiles, uno negro y uno blanco los cuales se encargan de proteger a los caballos del ataque de las torres. Los caballos y alfiles pueden moverse libremente pero solo dentro del laberinto. Un jugador extra se encargará de controlar los caballos y los alfiles, o el mismo profesor.

El juego consiste en franquear el laberinto y al llegar al centro capturar la mayor cantidad de caballos contrarios posibles, sin ser capturado por un alfil, para luego

continuar su avance hacia el extremo opuesto del tablero de donde salió la torre contraria. Gana el jugador que logre capturar mayor número de caballos.

Variantes:

Se podrán realizar tantas variantes como sean posibles modificando el laberinto.

El juego se puede jugar en equipos de a dos, poniéndose de acuerdo para mover y para definir el ganador, de acuerdo a la llegada a la meta.

Juego 5: La batalla de los peones.

Objetivo: Familiarizar a los alumnos con el desplazamiento y captura del peón.

Organización: Pueden jugar ocho niños formando dos equipos de 4.

Lugar: Aula donde se desarrollan las clases de ajedrez.

Materiales: Los mismos que en juego anterior.

Reglas:

Cuando un equipo haya capturado diez peones podrá ganar una torre.

Después de la primera torre ganada se ganarán caballos o alfiles, según se desee, cada cuatro peones capturados.

Cuando un equipo tenga 20 peones capturados puede obtener otra torre.

Para ello es necesario que no se hayan obtenido caballos ni alfiles durante la captura de esos diez peones.

Los peones que lleguen al final del campo de batalla enemigo se coronan en dama, torre, caballo o alfil.

Desarrollo: Se organizan las piezas en el tablero múltiple de la siguiente forma: En la columna A se colocarán cuatro ejércitos de 8 peones blancos a todo lo largo de la columna, y en la columna H se colocarán cuatro ejércitos de 8 peones negros a todo lo largo de la columna. Jugarán cuatro jugadores con los ejércitos de los peones blancos y cuatro con los ejércitos de los peones negros.

El juego consiste en un come-come gigante entre los 8 ejércitos de peones, para ello es necesario organizar el orden de las jugadas, el cual puede tener dos variantes, en dependencia del gusto de los jugadores. La primera puede ser alternando el turno entre los jugadores de ambos equipos de tal forma que jueguen en cada turno dos adversarios diferentes. O sea, primero jugaría el

jugador que tiene las blancas desde la casilla 1 a la 8, después le tocaría al de las negras correspondiente a esas mismas casillas, seguidamente el jugador de las blancas desde la casilla 9 a la 16, para darle el turno al de las negras que está comprendido entre esos mismos números de casillas y así sucesivamente. La otra variante de orden es que jueguen todos los miembros de un equipo primeramente y luego los miembros del otro equipo. Para decidir una de las variantes anteriores los capitanes de equipo se pondrán de acuerdo.

Los equipos irán adquiriendo piezas más potentes según aumente el número de peones capturados entre todos los miembros del equipo. Los peones que lleguen al final del campo contrario (columna h para las blancas y columna a para las negras) coronan en damas, torres, alfiles o caballos. Obtiene la victoria el primer equipo que logre reducir las piezas enemigas a un 2 por ciento de su totalidad.

CONCLUSIONES

Los juegos didácticos se fundamentan con los elementos psicopedagógicos de la teoría Sociocultural de Vigotsky, la zona de desarrollo próximo y su relación con la esfera motivacional afectiva y la cognitiva desde la actividad y la comunicación, así como el enfoque sistémico estructural de Carlos Álvarez de Zayas entre los componentes del proceso docente educativo.

Los juegos didácticos propuestos contribuyen a mejorar la motivación de los niños y dinamizar el trabajo de los profesionales de la Cultura Física.

RECOMENDACIONES

Organizar las diferentes formas del trabajo metodológico y cursos de superación para capacitar a los agentes socializadores involucrados en la comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- González Bayolo, J. "El ajedrez es la piedra de toque del intelecto". Disponible en: Biblioteca Digital Facultad de Cultura Física, provincia Habana. (Material en soporte digital) 2005.
- 2.-Bilbrough, A.; Jones, P. Didáctica y desarrollo de la Educación Física. Kapeluz, Buenos Aires 1986.
- 3.- Álvarez, C. Didáctica. La escuela en la vida. La Habana, Pueblo y Educación. Tercera edición corregida y aumentada. 1999.

- 4.- ¿Por qué el ajedrez en las escuelas?. Instituto Municipal de Publicaciones, Alcaldía de Caracas, Venezuela. 1998.
- 5.- Valdés Casal, H. Introducción a la investigación científica aplicada a la Educación Física y el deporte. La Habana, Pueblo y Educación, 1987.
- 6.-Vazquez Cedeño, R. La formación de habilidades cognoscitivas en el texto matemático. (Tesis para optar por el título de Maestro en Ciencias de la Educación Superior). Camagüey, 1997.
- 7.-Vecino Alegret, F. Algunas tendencias en el desarrollo de la Educación Superior en Cuba. La Habana. Pueblo y Educación. 1986.