

**PROPUESTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DEL AJEDREZ EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS.**

Lic. Damarka J. Miguez Rodríguez¹

¹ *ESPA “Aurelio Yanet”, Reparto Camilo Cienfuegos, Pueblo Nuevo, Matanzas, Cuba*

RESUMEN

En el presente trabajo se pretende elaborar una propuesta de juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje del Ajedrez en niñas y niños de 5 a 7 años. Los resultados muestran un total de 11 juegos como son: qué es y como lo hago, cómo es el señor tablero, el poema de las piezas, el desfile de las piezas, entre otros.

Palabras Claves: *juegos didácticos; enseñanza aprendizaje; Ajedrez*

INTRODUCCIÓN

El ajedrez es una alternativa a utilizar desde las edades escolares para formar habilidades intelectuales, como posibilitar pensar de manera creadora; pues los avances científicos técnicos de la sociedad, dados hacia la investigación con el uso de modernas tecnologías, han dejado rezagadas las soluciones ofrecidas en su momento por los esquemas de la didáctica tradicional, máxime en una época donde tanto la información como la inteligencia son también muy importantes, pero ninguna de las dos garantizan la capacidad de pensar, ni de interpretar al entorno sin transitar por los mismos patrones.

La enseñanza del ajedrez en las escuelas se incorpora en la época actual como novedad educativa en proyectos que cada vez más son abrazados por instituciones de numerosos países y podemos afirmar que, es en este terreno, una poderosa expresión de modernidad.

El ajedrez es una herramienta pedagógica eficaz. Su práctica favorece el desarrollo de habilidades intelectuales que normalmente un individuo va adquiriendo en etapas posteriores de su maduración biológica y social, o sencillamente nunca las adquiere, por lo que su práctica no debe ser reservada sólo a los llamados inteligentes o talentos, y si se hace en las edades tempranas mejores serán los resultados.

El ajedrez es un medio viable e integrador para reforzar, desde un enfoque psicomotriz, la compleja introducción, de los aprendizajes escolares elementales como son la lectura, escritura y el cálculo.

Sería entonces el ajedrez una asignatura más en las escuelas, al igual que la matemática, español, y para buscar uniformidad en los criterios entre quiénes se oponen, es preciso buscar una metodología efectiva para impartirlo, que sea de fácil acceso y comprensión.

Las tendencias actuales de la educación infantil en las edades tempranas están dadas por el desarrollo existente entre motricidad y psiquismo (psicomotricidad).

Esta es una disciplina joven que tiene sus contradicciones desde el punto epistemológico, pues no se sabe verdaderamente si se ubica en el campo psicológico, biológico, psicosocial, psicoanalítico, sociología, pedagogía, psicoterapia, por sus puntos de contacto con todas estas ciencias.

A su vez esto ha traído como consecuencia que se manejen términos como educación psicomotriz, psicocinética, educación por el movimiento etc, con una visión particular y fuerte de cada uno de sus postulados, desarrollados por sus creadores desde una posición más específica del arreadle conocimiento a las cuáles representan.

A pesar de estas contradicciones la psicomotricidad o sus diferentes acepciones han revolucionado los métodos educativos en general, abriendo paso a tendencias e incursiones de otros elementos de probada eficacia que refuerzan la enseñanza en las edades iniciales que debe ser tomados por lo maestros y las instituciones representativas, sin ofrecer ningún tipo de resistencia ante el posible desconocimiento de lo que se propone, si el resultado se traduce en una educación de excelencia.

DESARROLLO

Propuesta de juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje del ajedrez en niñas y niños de 5 a 7 años:

| Objetivo | Nombre | Desarrollo |
|--|--------------------------------------|---|
| Familiarizar al niño con el tablero a gran escala para crear imagen inicial. | <i>Qué es y como le hago.</i> | Se dejará a los niños recorrer a gusto por todo el tablero de ajedrez, desplazándose con toda libertad de las formas que escojan. Posteriormente se les preguntará a los niños ¿Cuántos colores tiene el tablero?, para que vayan identificando que existen colores oscuros y claros, posteriormente se les pedirá que se paren sobre el color oscuro y el color claro, y terminar solicitándole, ¿que más les gustaría hacer sobre él? y ¿como lo harían? |
| Relacionar la figura geométrica del cuadrado con el tablero de ajedrez. | Cómo es el señor tablero. | Por equipos. Se ubicarán tarjetas de colores con las diferentes figuras geométricas en el reverso, dispersas en todo el tablero. Los niños se colocan en hilera en ambos extremos superiores del tablero de donde partirán para tomar las tarjetas según vaya indicando la educadora. La educadora indicará un color y los primeros niños de cada fila irán corriendo a buscar la tarjeta que se corresponda, el niño la levantará y el equipo deberá nombrar la figura geométrica que |

| | | |
|---|--|--|
| | | aparece en el reverso de la tarjeta y al finalizar pedirá que señalen cuál es la figura geométrica que se corresponde con la del señor tablero |
| Aprender la colocación del tablero | <i>Rompecabezas.</i> | <p>Este juego se puede efectuar individual, en dúo o por equipo. Los niños se situarán alrededor de las tarjetas que simularán las casillas blancas y verdes. En el centro se le dejará una muestra del semitablero. En el otro lado se armará el rompecabezas.</p> <p>a partir de la señal los niños deberán buscar primeramente la hoja verde sombreada en rojo e ir hacia el lado que se asignó a colocarla para armar el rompecabezas y así sucesivamente.</p> |
| Identificar que es una casilla en el semitablero. | <i>Mi casillita es mi casita.</i> | <p>Los niños se colocan todos juntos dispersos en el terreno, delante les quedará el semitablero. La seño estará en un costado.</p> <p>La seño dirá primero el movimiento que deben hacer los niños para trasladarse y el color de las casillas donde deben ubicarse, recibida esta información los niños deberán salir ejecutando el movimiento y ubicarse en las casillas del color que corresponda.</p> |
| Identificar que es una casilla en el Semitablero. | <i>El tejo gigante</i> | <p>Se puede realizar individual o por equipos. Los niños se colocarán en el extremo inferior del. Con la lata en la mano del que lo toque participar.</p> <p>Cuando la seño de la señal el niño lanzará la lata, e</p> |

| | | |
|---|--|---|
| | | irá saltando en un solo pie, sin pisar las rayas o bordes, hacia la casilla donde haya caído la lata. |
| <p>Identificar lo que es una columna en el tablero.</p> <p>Este juego se ajusta a las filas y diagonales.</p> | Cómo llegar. | <p>Se colocarán los niños en cualquier extremo del tablero. Saldrá el primer niño y debe buscar por sí sólo, siempre recorriendo por las columnas, como llegar hasta el muñequito de peluche. Ganará el niño que haga bien el recorrido por las columnas y llegue hasta el peluche.</p> |
| <p>Identificar lo que es una columna en el tablero.</p> <p>Este juego se ajusta a las filas y diagonales.</p> | <i>El tren va por la línea.</i> | <p>Se harán 2 equipos, de 8 integrantes cada uno, colocados en filas pero cada niño sujetado de los hombros del de adelante a manera de trencito. Al primer equipo se le llamará verde y al otro blanco. El primer niño será el conductor del tren. El tablero estará colocado a 3 metros de ellos.</p> <p>A la indicación de la seño saldrá el trencito hacia el semitablero, y recorrerán todas las columnas del tablero. Ganará el equipo que en el menor tiempo recorra todas las columnas del tablero.</p> |
| <p>Identificar el nombre de cada pieza.</p> | El poema de las piezas. | <p>Cada niño representará una pieza del juego. Podrán dibujarse las piezas de cada bando en sombreros o con disfraces, y en la mano llevará a escala real del juego la pieza a la cual representa, a medida que se vaya recitando el poema, saldrá cada niño según le toque su pieza.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Identificar el nombre de cada pieza</p> | <p>El desfile de las piezas</p> | <p>Se dividirán los niños en dos bandos las negras y las blancas. Se comenzará por el bando de las blancas el desfile y el bando de las negras reunidos afuera, deberá mencionar correctamente la pieza que corresponde, después le tocará al otro bando el desfile y al otro adivinar, ganará el bando que tenga más aciertos.</p> |
| <p>Colocación de las piezas</p> | <p>El desfile de las piezas</p> | <p>Variación del juego anterior.</p> <p>Desfilarán ambos bandos y se irán colocando donde le corresponda a cada pieza.</p> |
| <p>Colocación de las piezas</p> | <p>Quien se organiza primero</p> | <p>A la voz de la señal los niños de cada bando se colocarán en el tablero donde le corresponda a cada pieza. Ganará el equipo que se coloque correctamente primero.</p> |

Dosificación de la propuesta de juegos didácticos:

| Tipos de juegos | Tema | Total de juegos a realizar por temas | Total de juegos a realizar por clases | Total de repeticiones de los juegos por clases | Total de clases en que se repiten los juegos | Total general de clases por tema |
|--|-----------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|--|----------------------------------|
| Gran Escala (Tablero Gigante) | Presentación tablero | 6 | 2 | 3 | 3 | 9 |
| | Presentación de las piezas. | 6 | 2 | 3 | 3 | 9 |
| Escala Natural (formato normal juego de ajedrez) | _____ | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |

CONCLUSIONES

Los juegos que integran la propuesta son: qué es y como le hago, cómo es el señor tablero, rompecabezas, mi casillita es mi casita, el tejo gigante, cómo llegar, el tren va por la línea, el poema de las piezas, el desfile de las piezas, el desfile de las piezas y quien se organiza primero.