

**ACTIVIDADES PARA POTENCIAR HABILIDADES  
INTELECTUALES EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DEL  
MUNICIPIO LOS ARABOS A PARTIR DEL AJEDREZ.**

**Lic. Fernando Riverón Oliva<sup>1</sup>**

*1. Universidad de Matanzas –Filial Universitaria Municipal  
“Rafael Trejo González”, carretera central No.13, Los  
Arabos, Matanzas, Cuba. [fernando.riveron@umcc.cu](mailto:fernando.riveron@umcc.cu)*



---

*CD de Monografías 2016  
(c) 2016, Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”  
ISBN: XXX-XXX-XX-XXXX-X*

## Resumen

El presente trabajo fue realizado con alumnos de segundo grado de Escuelas Primarias del municipio Los Arabos debido al poco conocimiento de profesores acerca de la importancia del Ajedrez en el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños. Para ello se emplearon como método de investigación teóricos se destacan el analítico-sintético, el inductivo-deductivo, enfoque en sistema, y como métodos empíricos la observación, la entrevista y la encuesta. Los resultados más relevantes fueron: los niños después de recibir clases de ajedrez elevaron rasgos de la personalidad, desarrollando habilidades Intelectuales tales como atención y concentración, la observación, la memoria, cálculo y evaluación, razonamiento lógico-matemático y el análisis. Resulta obvio decir que la mejora de todos estos aspectos en el estudiante que practica el Ajedrez acarrea un evidente e inevitable incremento en su rendimiento escolar, que se manifiesta no solo en su expediente académico sino en su grado de madurez personal. También desarrolla valores como disciplina, colectivismo.

**Palabras claves:** *Ajedrez; Habilidades; Intelectuales; Publicaciones; Colectivismo.*

---

## Introducción.

El ajedrez una de las actividades más antiguas y carismáticas que existe, 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.

Hay países poseedores de gran cultura ajedrecística, pero donde único se ha llevado a cabo una política de masificación del ajedrez ha sido en Cuba, en los primeros años de la Revolución.

Esto fue una política de la Revolución, ideada por el Comandante Ernesto Che Guevara y fue José Luís Barreras su principal ejecutor, con la ayuda de la familia del ajedrez. Barreras fue el primer comisionado de Ajedrez luego de 1959, desde que se creó la dirección general de deporte, la cual dio paso al INDER el 23 de Febrero 1961, y se mantuvo en esa función hasta 1972.

“El Ajedrez tiene que ser masivo “, le dijo en una ocasión el Che a Barreras y comenzó la masificación. Barreras preparó un libro de enseñanza y puso de moda las simultáneas en el país e inició una labor divulgativa sin precedentes. El Che le dijo que tenía que publicar todos los días (en Revolución primero y en Granma después) la palabra Ajedrez y estuvo durante 5 años escribiendo una crónica diaria.

Los de edad más avanzada recuerdan la efervescencia ajedrecística de aquellos años, que tuvo su momento culminante con la celebración de la XVII Olimpiada Mundial en La Habana entre Octubre y Noviembre de 1966. El 19 de Noviembre de ese año se estableció



un record mundial de partidas simultáneas en la Plaza de la Revolución, con la participación de los maestros que intervenían en la Olimpiada, quienes jugaron con 6840 tableros.

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

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

En síntesis, el ajedrez promueve excelentemente el logro de la independencia cognoscitiva, que se manifiesta en una adecuada representación del problema y en un proceso mental activo en la búsqueda de las soluciones y en su comprobación.

Se establece como objetivo general del presente trabajo: elaborar actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades intelectuales en los alumnos de segundo grado del municipio Los Arabos a partir del ajedrez.

La investigación se desarrolla en las Escuelas Primarias del municipio Los Arabos, a partir del diseño elaborado, mediante la aplicación de diversos métodos y técnicas, entre las que se destacan: entrevistas, encuestas y la observación, como métodos se ubican el análisis-síntesis, el inductivo-deductivo.

## **Desarrollo.**

### **1. El ajedrez y el desarrollo de las habilidades intelectuales.**

Los acertijos, juegos de palabras, de números, de imágenes y de otros pueden ser complementarios del ajedrez, especialmente cuando los usamos para verificar cualidades de pensamiento en los alumnos. El ajedrez ofrece, desde su propia práctica, un desarrollo constante de tales habilidades.



El dilema que la escuela no termina de dilucidar en las últimas décadas es si debe sumar conocimientos o desarrollar habilidades para una más efectiva formación del alumno que debe vivir y crecer en una sociedad compleja del tercer milenio.

Por supuesto que quien aquí se expresa opta por desarrollar habilidades ya que la acumulación de conocimiento es lo que, por años, ha ofrecido el sistema educativo con escasos resultados. Es así como, ante la cantidad de información y la especialización, el hombre sufre el déficit de la falta de memoria que lo supera con amplitud en los sistemas de información. No procesa los datos y se muestra ineficaz en la creación de nuevas posibilidades que escapan a la realidad cotidiana. En cambio, con el desarrollo de habilidades intelectuales –y especialmente las creativas, informativas, retentivas o procedí mentales como las del pensamiento lateral el hombre del siglo XXI adquiere una mayor ductilidad, una eficacia adaptable a muchos más casos y complejidades de saber hacer en circunstancias en que la improvisación es rectora de soluciones.

La idea de que aquellos son juegos con distintos elementos y, por ello, menos serios que una instrucción sumativa, habrá que descartarla. Sabemos ya mucho sobre cómo se adoptan comportamientos derivados de las experimentaciones, de prueba y error que tienen los juegos por su sola condición de tales. Precisamente por ello es que empiezan a dar rédito en la formación de habilidades que marcan progreso y maduración intelectual. Está claro que los alumnos, por lo general, cuando experimentan, aprenden mejor y por ello el ajedrez como máximo representante de esta categoría de aprendizajes prácticos se lleva las palmas junto a los demás juegos que movilizan la mente.

Ferrán García Garrido (España), después de separar los conceptos de Inteligencia y Pensamiento, pero manteniendo una relación entre ambos, expresa que modernamente se hace necesario un entrenamiento del pensamiento para influir en la inteligencia.

El Ajedrez sería una de las más completas herramientas básicas para el eficaz entrenamiento solicitado por la necesidad de inteligencia que no puede cumplir el sistema educativo ante la complejidad.

## **2. Los métodos en la enseñanza del ajedrez.**

El presente apartado tiene por objetivo diferenciar los conceptos de Método y Técnica en el contexto de la actividad científica que propone el ajedrez.

Se ha dicho siempre que el ajedrez es una ciencia, un deporte y un arte. Deporte se entiende desde la faz competitiva y el andar de las estructuras deportivas; el arte desde lo creativo y bello que resultan algunas instancias de perfección o lo imprevisto o sorpresivo de algunas maniobras tácticas o estratégicas, pero lo científico tiene que adaptarse a comportamientos típicos de investigación y conocimientos que el ajedrez provee a quienes lo practican.



Si definimos al Método como la ruta o camino a través del cual se llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o, como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad, podremos distinguir cierta relación del método y de la técnica.

Un método es una serie de pasos sucesivos que conducen a una meta. El objetivo de quien lo aplica es llegar a tomar las decisiones más oportunas en el marco de una teoría que permita generalizar y resolver de la misma forma problemas semejantes en el futuro. Por ende, es necesario que siga el método más apropiado a su problema, lo que equivale a decir que debe seguir el camino que lo conduzca a su objetivo.

Algunos métodos son comunes a muchas ciencias, pero cada ciencia tiene sus propios problemas y, por ende, sus propias necesidades en las que será preciso emplear aquellas modalidades de los métodos generales más adecuados a la solución de los problemas específicos.

El método es un orden que debe imponerse a los diferentes procesos necesarios para lograr resultados, es decir, para alcanzar un fin determinado. En la ciencia se entiende por método, un conjunto de procesos que el hombre debe emprender en la investigación y demostración de la verdad.

El método no se inventa, depende del objeto de la investigación. Los sabios cuyas investigaciones fueron coronadas con éxito tuvieron el cuidado de anotar los pasos recorridos y los medios que llevaron a los resultados. Otros, después de ellos, analizaron tales procesos y justificaron la eficacia de los mismos.

Se debe disciplinar el espíritu, excluir de las investigaciones el azar, adaptar el esfuerzo a las exigencias del objeto que va a ser estudiado, seleccionar las técnicas, los medios y procesos más adecuados. Todo esto aporta a un trabajo metódico y de tal manera se torna un factor de seguridad y economía.

### **1.3.1. Métodos lógicos generales de la ciencia**

Puede considerarse que la lógica es una de las más grandes conquistas del pensamiento. El hombre, cuanto más la emplee en su razonamiento, más se diferenciará de los demás entes de la escala zoológica.

La Lógica estudia los diversos procedimientos teóricos y prácticos seguidos para la adquisición del conocimiento basándose en ellos.

En esta tarea se vale de cuatro métodos generales, deducción, inducción, análisis y síntesis.



## **La deducción**

Parte de un marco general de referencia y va hacia un caso en particular. En la deducción se comparan las características de un caso objeto con la definición que se ha acordado para una clase determinada de objetos y fenómenos. Para las personas familiarizadas con la teoría de los conjuntos puede decirse que la deducción consiste en descubrir si un elemento dado pertenece o no al conjunto que ha sido previamente definido.

La deducción realiza un diagnóstico que sirve para tomar decisiones, por tanto, la definición cobra particular importancia. Si la definición no se realiza explícitamente pueden sobrevenir muchas confusiones. En el ajedrez el diagnóstico se hace a cada jugada delineando conductas a seguir con efecto inmediato. La corrección de plan es lo común. La deducción permite encadenar pasos propicios para las soluciones e investigaciones posibles desde una posición a la que se llega por caminos lógicos e interdependientes.

## **La Inducción**

En la inducción se trata de generalizar el conocimiento obtenido en una ocasión a otros casos u ocasiones semejantes que pueden presentarse en el futuro o en otras latitudes.

Si un investigador encuentra la vacuna contra el cáncer, no le importa solamente curar a aquellos casos en los cuales se probó sino en todos los demás casos de esta enfermedad.

## **El análisis**

Consiste en la separación de las partes de un todo a fin de estudiarlas por separado así como examinar las relaciones entre ellas.

## **La síntesis**

Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. La síntesis se da en el planteamiento de la hipótesis. El investigador, efectúa suposiciones o conjeturas sobre la relación de tales o cuales fenómenos, pero la conexión entre ambos fenómenos no es evidente por sí misma. El investigador los sintetiza en la imaginación para establecer una explicación tentativa que será puesta a prueba.

## **3. Las actividades.**

El sistema de actividades está precedido de una serie de principios que están presentes en toda clase que se desarrolla con alumnos, entre los que se destacan:

- La sistematización y continuidad en el proceso de ejercitación. La educación de capacidades motrices y del aprendizaje motor requieren de una continuidad que permiten el aumento de la capacidad de trabajo por una parte y la formación estereotipo dinámico por otra. Las actividades con el empleo de los medios



alternativos deben responder a la sistematización y continuidad del proceso de los niños de Preescolar, es decir deben estar adaptados a sus características propias.

- Principio de la conciencia en la actividad. Sugiere la participación consciente y activa del alumno en el proceso.
- Principio sensoperceptual. Señala que el proceso de conocimiento comienza con la percepción del fenómeno estudiado, se da a través de los analizadores visuales, auditivos y propio-ceptivos.
- Principio de la accesibilidad y del carácter individual. Asignación de tareas al alumno que pueden ser asimilados en el momento adecuado, determinado el grado último de dificultad, no es muy fácil ni excesivamente complejo y tomando en cuenta las características individuales del alumno.
- Principio de vinculación de la teoría con la práctica. Sugiere que todo proceso teórico debe estar vinculado con la práctica, vinculación de la teoría con la práctica en el desarrollo y formación de los valores.
- Principio de gradualidad de las cargas. Consiste en dosificar el grado de dificultad y exigencia de las tareas partiendo de lo simple a lo complejo de forma paulatina.

Modalidades del pensamiento ajedrecístico que se ponen de manifiesto en las actividades confeccionadas.

### **El pensamiento ajedrecístico.**

El pensamiento ajedrecístico, según Huertas, puede definirse con el cotejamiento dinámico que es cambiante a cada paso. Al mismo tiempo es estratégico pues cada paso depende de una proyección a futuro que hipotetice sobre su validez adelantándose a su solución. Considera siempre la mejor oposición a la elucubración de cada paso. En esencia, ésta es la forma de control afiatado que el juego propone al pensamiento. El control de cada línea puede ser también heurístico o formal (ver la posición después del trayecto de varias jugadas y entonces analizarla formalmente en ese momento del camino.)

El profesor cubano Ramón Huertas desde Mérida, Yucatán, México nos dice sobre el pensamiento ajedrecista:

### **El pensamiento ajedrecístico**

1. Organiza lo conocido, usándolo para caracterizar situaciones en presente, precisando sus potenciales de transformación.
2. Confronta motivaciones, enfoques, intenciones y objetivos con las diferentes tendencias de transformación para un sistema en presente o posición.



3. Proyecta planes para crear condiciones que faciliten las transformaciones posibles deseadas, bloqueando las diferentes.

El hombre, pensando y actuando, se manifiesta como un garantizador de futuros que juega ajedrez, enfrentando y venciendo las garantías que promueven futuros diferentes. El hombre tiene por misión existencial humanizar, creando futuros deseados que marcan el sentido de su vida.

Nuestra visión existencial se resume en pensar y actuar conscientemente, para revisar las causas que determinan el resultado de nuestros planes y acciones, para enfocarnos y motivarnos mejor y para hacernos más eficaces y rendir más; en fin, para ser cada vez mejores individuos particulares, manifestando mejores actitudes.

El pensamiento ajedrecístico es un modelaje virtual que resume presente y futuro, pero que puede ser reversible regresando al pasado donde planeamos, para revisar planes y acciones efectuadas, con fines de superación sobre nuestra técnica para humanizar.

### **Proceso de conformación de las actividades.**

Las actividades fueron confeccionadas de manera empírica por el investigador, a partir de la experiencia que se tiene como profesor de Educación Física por espacio de más de 20 años, las que una vez confeccionadas fueron sometidas a valoración de los jefes de ciclo correspondiente a los efectos que emitiera el criterio correspondiente. Se recibió el criterio de la misma y alega que todas estas actividades de una manera u otra contribuyen a solucionar las principales insuficiencias que presentan en las habilidades intelectuales en los alumnos de segundo grado de las Escuelas Primarias del municipio Los Arabos.

Objetivo de las actividades. Contribuir al desarrollo de las habilidades intelectuales en los alumnos de segundo grado desde el ajedrez.

Cada actividad quedó confeccionada por

1. Título. Nombre genérico que se le brinda a cada actividad para poder establecer sus comparaciones.
2. Objetivo. Es lo que se persigue con la actividad, el mismo se divide en objetivo para desarrollar habilidades y el objetivo propio de la actividad de ajedrez.
3. Desarrollo. Es la forma en que se realiza la actividad.

A continuación se exponen las actividades.

### **Actividad No 1.**

Título: El tablero



Objetivo: 1. Desarrollar habilidades intelectuales suma, resta, multiplicación.

Objetivo: 2. Conocer los aspectos fundamentales del Tablero de ajedrez.

Desarrollo

El ajedrez es un juego para dos jugadores que se desarrolla en un tablero de 64 casillas de ellas 32 son claras y 32 oscuras organizadas en filas y columnas de 8, alternando los colores para formar el campo de juego. Las líneas horizontales son llamadas filas, las verticales columnas y las casillas de un mismo color unidas por sus vértices son las diagonales.

### **Actividad No 2**

Titulo: Las piezas.

Objetivo: 1. Desarrollar habilidades intelectuales como la memoria, ser independientes.

Objetivo: 2. Identificar las diferentes piezas del juego de ajedrez.

Desarrollo

Ambos jugadores tienen un ejército de 16 piezas claras u oscuras que en adelante serán llamadas blancas y negras, estas piezas son: un Rey, una Dama, dos Alfiles, dos Caballos, dos Torres y ocho Peones.

### **Actividad No 3**

Titulo: La posición inicial de las piezas.

Objetivo: 1. Desarrollar las habilidades intelectuales de concentración, razonamiento y la memoria.

Objetivo: 2. Identificar las diversas posiciones iniciales de un partido de ajedrez.

Desarrollo

Se debe disponer el tablero ante los jugadores de manera tal que la casilla de la esquina situada a la derecha de cada jugador sea la de color claro. Esto es importante y las piezas deben ser colocadas como se muestra a continuación

### **Actividad No 4**

Titulo: Tipos de flancos.

Objetivos 1 Desarrollar las habilidades intelectuales de la memoria y el pensamiento.



Objetivo 2: Conocer Flanco Dama, Flanco Rey y el centro del tablero.

Desarrollo

El tablero está dividido en dos flancos, el flanco dama abcd y el flanco rey efgh, y el centro del tablero que está conformado por las casillas d4, d5, e4, e5.

### **Actividad No 5**

Titulo: Trabajando en la Torre.

Objetivos 1Desarrollar la habilidad intelectual del análisis.

Objetivo 2 Desarrollar los diversos movimientos de la Torre.

Desarrollo

Las Torres pueden moverse solamente por las filas y las columnas siempre de una manera recta. Una Torre puede capturar cualquier pieza que se encuentre en su camino.

### **Actividad No 6**

Titulo: En busca del Alfil.

Objetivos 1Desarrollar las habilidades intelectuales de la memoria y la concentración.

Objetivo 2 Aprender los movimientos del Alfil.

Desarrollo

El Alfil solo puede moverse y capturar diagonalmente, cuentas con dos alfiles uno que recorre los cuadros claros y el otro los cuadros oscuros y ellos son una extraordinaria fuerza de ataque.

### **Actividad No 7**

Titulo: Me acompaña la Dama.

Objetivos 1Desarrollar las habilidades intelectuales de la memoria y la concentración.

Las Objetivo 2 Interiorizar los diversos movimientos de la Dama.

Desarrollo

La Dama es la más poderosa de las piezas del ajedrez. Ella puede moverse en cualquier dirección siempre que sea en línea recta, por las horizontales, verticales o diagonales. La



---

CD de Monografías 2016

(c) 2016, Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos"

ISBN: XXX-XXX-XX-XXXX-X

Dama amenaza cualquier pieza del contrario que se ubique en los cuadros que ella controla, combina el poder de un Alfil y una Torre.

### **Actividad No 8**

Titulo: Quisiera ser el Rey.

Objetivo 1 Desarrollar la habilidades intelectuales de la memoria y la concentración.

Objetivo 2. Aprender los diversos movimientos del Rey.

Desarrollo

El Rey solo puede moverse una casilla por turno, esa casilla no puede estar amenazada o protegida por una pieza del oponente, por lo tanto puede capturar cualquier pieza que se encuentre en un cuadro contiguo recordando siempre que el Rey no puede quedar amenazado (Jaque), la pieza capturada se retirara del tablero y el Rey ocupara el espacio vacante.

### **Resultados de las observaciones realizadas durante la aplicación de las actividades.**

La evaluación final se realizó a partir del inicio de las actividades, para lo cual se escogió un total de 28 clases distribuidas de igual manera a la de la observación inicial.

En las 10 clases de Matemática objeto de la aplicación de esta técnica se observó que ya los alumnos se encontraron en un nivel superior para realizar diversas actividades relacionadas con los cálculos, es decir sobre las habilidades de calcular, sumar, restar, dividir, multiplicar, se constató que el 93.9% (31), adquirió una mayor habilidad intelectual referida a estos aspectos.

La observación realizada a las 8 clases de Español durante los dos ciclos demostraron algunas mejorías en el desarrollo de las habilidades propias de esta asignatura.

En la asignatura de Ciencias Naturales que fueron observadas un total de 4 clases no se observaron irregularidades en el uso de las habilidades intelectuales que fueron señaladas como insuficientes al inicio de la investigación.

Se observaron un total de 8 clases de Educación Física y se aprecia que existe total mejoría en el aprovechamiento que les brindaron las actividades en el desarrollo de las habilidades desde el punto de vista de la clase de Educación Física.

Las diversas actividades aplicadas durante los dos primeros ciclos de clase del presente curso escolar 2010-2011 en el grado segundo en las Escuelas Primarias del municipio Los Arabos permitió potenciar el desarrollo de las habilidades intelectuales de los alumnos que conformaron la muestra, se destaca la mejoría que alcanzaron ante las diversas tareas



desarrolladas, donde se destaca la actividad denominada “ La promoción de Peones”, donde los alumnos se sintieron motivados en gran medida, así como aprendieron aspectos interesantes de su actuar, a partir de esta actividad se contribuyó al desarrollo de las habilidades intelectuales referidas para la misma.

En sentido general todas las actividades aplicadas resultaron interesantes y se contó con un material que no solo constituyó un aporte para el desarrollo de las habilidades intelectuales de los alumnos, sino que puso de manifiesto la realización de programas de ajedrez dirigido a potenciar el conocimiento entre los alumnos y el pueblo en general.

### **Conclusiones**

Los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan el aprendizaje del ajedrez en las diversas enseñanzas, permite afirmar y considerarlos como un medio que contribuye de manera eficiente a desarrollar las habilidades intelectuales de las personas que lo practican. El estado actual del desarrollo de las habilidades intelectuales de los alumnos de segundo grado de las Escuelas Primarias del municipio Los Arabos se evalúa de regular ya que no existen mecanismos desde las clases de ajedrez que contribuyan a solucionar y mejorar las mismas. Las diversas actividades referidas al juego del ajedrez vinculadas con las habilidades intelectuales de los alumnos es una manera de contribuir al desarrollo de la personalidad en todas sus facetas de la vida, los enseña a pensar, a razonar y resolver situaciones diversas.

### **Bibliografía**

AGUIRRE, JORGE. (1999). Reflexiones sobre el aprendizaje motor. Apuntes. Educación Física y Deportes. Barcelona No. 58, p 41-47.

Ajedrez Escolar <http://www.ajedrezenlasescuelas.blogspot.com/>

ALEXANDER, P. (1995). Aptitud Física. Características metodológicas. Composición Corporal. Editorial Depoaction. Caracas, Venezuela.

ALFONSO MARAÑÓN, PEDRO MANUEL. Dir. (1994). La Educación Física y su didáctica. Madrid. Publicaciones I.C.C.E 230 p. (colección “Formación

AUTOCOUTURIER, B. (1985). La Práctica psicomotriz. Reeducción y Terapia. Editorial Científico Médica. Barcelona, España.

BARRERAS MERIÑO, JOSÉ LUÍS: El ajedrez en Cuba. Editorial Deportes, La Habana, Cuba, 2002.

BARRIOS RECIOS, J. (1988). Manual para el deporte de iniciación desarrollo. Editorial Deportes. La Habana



BELLO DÁVILA, ZOE: Psicología General. Editorial Felix Varela, La Habana, Cuba, 2007.

BENÍTEZ AMORES, A (1996). La creatividad: un reto para el personal docente de nuestros tiempos. Conferencias y talleres. III Concurso internacional y VIII nacional de clases de Educación Física. Cienfuegos. Cuba. 11 páginas.

Boletín Federación Cubana <http://www.cuba.cu/ajedrez/boletin/maestros50.html>

Colectivo de autores: Ajedrez integral. Tomo 1. Editorial Deportes, La Habana, Cuba, 2003.

Colectivo de autores: Ajedrez integral. Tomo 2. Editorial Deportes, La Habana, Cuba, 2003.

DOVAL NARANJO, F (1997). Indicaciones para evaluar la calidad de la clase de Educación física. IV Concurso Internacional y IX Nacional de Clases de Educación Física. (1997). Conferencias Magistrales y talleres. Departamento Nacional de Educación Física del INDER. Cienfuegos, Cuba. 10 páginas.

