

INSTITUTO SUPERIOR DE CULTURA FÍSICA  
"Manuel Fajardo"  
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA  
"Nancy Uranga Romagoza"

***TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO DE MASTER  
EN ACTIVIDAD FÍSICA COMUNITARIA***



***TÍTULO:*** La interdisciplinariedad ajedrez – recreación en función de la actividad física comunitaria, puestos en práctica en el Consejo Popular 10 de Octubre del municipio Pinar del Río.

***AUTOR:*** Lic. Yasser Crespo Hernández.

***TUTORES:*** Dr. C. Jorge Luís Díaz González.

Dr. C. María de Lourdes Rodríguez

**Pinar del Río, 2009**  
**"Año 50 de la Revolución"**



## **RESUMEN**

Mucho se ha escrito sobre la importancia de la Recreación y del Ajedrez pero ¿que exhibe el mundo como máxima expresión y como elemento esperanzador de avanzada para los pueblos tercermundista y muy en especial a los de la América pobre?, sin duda con la Alternativa Bolivariana para las Américas se abre un nuevo camino esperanzador donde Cuba, aporta ayuda en el deporte, la educación, la cultura y la medicina, sus principales logros los que no se sustentan en la improvisación, sino en principios sólidos, la consagración y firmeza de todo el personal que la sostiene en la batalla por la calidad; pero hay que seguir triplicando el conocimiento para convertir a Cuba en el país más culto del planeta y es en la familia y su proyección en la comunidad donde se deben dirigir todos los esfuerzos para elevar el nivel. Si bien el Ajedrez no es un deporte de preferencia social en el Consejo Popular 10 de Octubre, al existir una mayoría prejuiciado con el juego ciencia, manifestando que es un juego para los científicos, etc. Teniéndose motivación hacia otros deportes y diferentes manifestaciones artísticas, por lo que se plantea el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la interdisciplinariedad del Ajedrez con la Recreación en el Consejo Popular 10 de Octubre del municipio Pinar del Río?, la creatividad, la actividad física, el colectivismo expresado en los talleres, las relaciones humanas y la alegría se traducen en una actividad formativa recreativa.



## ***DEDICATORIA***

A mi hija Keyla



## **AGRADECIMIENTOS**

A mis tutores la Dr. C. María de Lourdes Rodríguez y el Dr. C. Jorge Luis Díaz González.

Al Lic. Luis A. Cuesta Martínez por su ayuda.

A la M.Sc. Milagros Leal Leal por su apoyo.

A la Ing. Tania Ortiz Vivanco por su interés y dedicación.



## **ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I. Antecedentes de la relación entre el ajedrez y la recreación física.</b> .....	<b>11</b>
Conclusiones Capítulo I .....	29
<b>CAPÍTULO II. Ejercicios interrelacionados para contribuir a la actividad física comunitaria</b> .....	<b>30</b>
2.1 Determinación de los nodos interdisciplinarios. ....	30
2.2 Conjunto de ejercicios interrelacionados. ....	31
2.3 Folleto de los ejercicios interrelacionados. ....	46
Conclusiones del Capítulo II.....	49
<b>CAPÍTULO III. Valoración de los ejercicios de ajedrez interrelacionado con la recreación física, en el consejo popular 10 de octubre</b> .....	<b>50</b>
Conclusiones Capítulo III .....	61
<b>CONCLUSIONES GENERALES</b> .....	<b>62</b>
<b>RECOMENDACIONES.</b> .....	<b>63</b>
<b>REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
<b>ANEXOS</b>	



## **INTRODUCCIÓN**

La tesis que se presenta en opción al título de Master en Actividad Física Comunitaria da respuesta a una problemática actual: la actividad física en función de la solución de problemas de diversa índole, de la población y por tanto de la comunidad, en situaciones complejas expresada sobre la base del crecimiento demográfico y bajo una crisis potencial globalizadora que dramatiza el contexto actual.

Por otro lado tenemos que bajo las nuevas tecnologías la Educación Física ha ido desapareciendo de las escuelas, lo que fue expuesto en el marco de la primera Cumbre Iberoamericana de Educación Física, celebrada en Cuba en el año 2008, ello incluye a los países del primer mundo, por lo que hablar de una salud primaria es imposible, cuando es el sustento y la propia subsistencia la que está en juego.

Cuba no está exenta a la realidad demográfica, pues la población actual, duplica con creces la existente antes de 1959, por lo que incidir en las comunidades es la clave del desarrollo que permite triplicar el conocimiento para que la nación se convierta en la más culta del planeta.

Con las nuevas tecnologías existe una tendencia a la desaparición de la enseñanza tradicional, en lo que se incluye la propia Educación Física. Cuba defiende y entiende que es **la escuela** con su enseñanza más integradora y perfeccionada, la que asumirá con nuevos bríos la misión formativa de preparar a un hombre más culto para la vida y es ella la encargada de impactar en **la comunidad** para tirar del desarrollo, y en lo fundamental en los países tercermundistas los que en un mundo cada vez más globalizado necesitan recursos autóctonos para su desarrollo.

El papel formador de la escuela como centro del trabajo comunitario y su constante cambios dialécticos, impulsado por la Tercera Revolución Educativa en Cuba donde el Ajedrez se introduce con un Programa de Masificación abarcando todos los niveles de la enseñanza, cuya génesis ocurre en 1989 cuando el Ajedrez es introducido en la Enseñanza Primaria, en el segundo y sexto grado, sustentado por la Circular Ministerial INDER - MINED 2 del 89, acompañada por las indicaciones conjuntas que definen sus precisiones, que responsabiliza al profesor de Educación Física con el desarrollo de las clases.



En 1992 como continuidad y por los resultados favorables de la Circular 2 del 89 surge la Resolución Ministerial INDER – MINED 2 del 92, aplicable desde el segundo al sexto grado, excluyendo solamente el primer grado, el que se incluye en el 2005. Para potenciar los trabajos científicos productos de las experiencias pedagógicas surgen: “Las conferencias científicas Capablanca”, evento internacional anual, dirigido por el Instituto Superior Latino Americano (ISLA).

Para lograr una efectividad en la masificación se tiene presente los valores que desarrolla el Ajedrez tales como un pensamiento lógico, creativo y reflexivo, la perseverancia y la tenacidad, entre otros. Y es que: ...“el Ajedrez nos coloca a cada instante ante la necesidad de resolver el problema” <sup>(1)</sup>, como lo expresara el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, el 7 de diciembre del 2002, como colofón de la I Olimpiada del Deporte Cubano donde se estableció “Récord Mundial y Guinness”, al desarrollar una simultánea con 11 320 tableros, incluyendo 100 computadoras.

Y es que en Cuba el desarrollo del ajedrez ha obtenido con la revolución un mayor auge, pues no existía en él antes de esta un subsistema consolidado que permitiera el acceso de la población a este juego, en forma general el ajedrez solo lo practicaban las clases explotadoras, en su mayoría como pasatiempo y no como un juego que cultiva en el hombre su mundo intelectual y su personalidad en general.

Por lo que a modo de ejemplo para no ser absoluto con el ajedrez, los logros que exhibe hoy Cuba en el deporte, la educación, la cultura y la medicina; no se sustentan en improvisaciones, sino sobre la base de principios sólidos, implicando consagración y firmeza de todo el personal que la sostiene en la batalla por la calidad definida en la excelencia de nuestro sistema social.

En 1966 Fidel vislumbraba el futuro del ajedrez cuando expresaba: “El mejor antídoto que puede haber contra el vicio del juego es el Ajedrez” <sup>(2)</sup>, el cual toma su mayor vigencia en el mundo de hoy.

Como parte de la Tercera Revolución Educativa está la **Cultura Comunitaria** que permite llevar a vías de hecho la estimulación de las manifestaciones artísticas de todos los sectores de la sociedad, lo que sin duda revoluciona los sentimientos de cada terruño al verse materializado una de las obras que permiten direccionar el país hacia la excelencia y el confort espiritual es por ello que nuestro comandante en jefe Fidel



Castro vislumbrado el futuro expresaba: “Nos convertiremos en la sociedad más culta del planeta”<sup>(3)</sup>.

Con el pensamiento del Che de que “La esperanza no es lo último que se pierde, es lo primero que aparece cuando todo está perdido”<sup>(4)</sup>, el 24 de agosto de 1998 en la universidad Autónoma de Santo Domingo, el Comandante en Jefe Fidel Castro, planteó:

“Un problema terrible que estamos padeciendo es la agresión a nuestras identidades nacionales, la agresión despiadada a nuestras culturas, como jamás ha ocurrido en la historia la tendencia hacia una mono – cultura universal.... No se trata de un mundo que combinen la riqueza y la cultura de muchos países, sino de un orden Mundial que, por definición destruye la cultura, una Globalización que destruye inexorablemente la cultura... ¿Qué es la patria si no es una cultura propia? ¿Qué es la identidad si no es una cultura propia?”<sup>(5)</sup>,

En este contexto Cuba defiende la Recreación y destina recursos para su implementación en la praxis, pues las actividades recreativas ofrecen motivación para la participación de las personas en una comunidad, por lo que son una forma de organización apropiada para estimular a las familias. Estas actividades cuando se dirigen a los niños(as) son muy apropiadas para su desarrollo, constituyen entonces una forma de trabajo adecuada para propósitos educativos, al mismo tiempo si las mismas se conciben en forma de juegos, medio fundamental en la vida de los infantes, garantizan en gran medida los objetivos que se persigan.

Los valores educativos del juego influyen de manera positiva en la evolución de los niños(as) ya que les proporcionan el desarrollo de conocimientos, hábitos, capacidades y habilidades motrices, de cualidades morales-volitivas y normas de conducta hacia la socialización, que encaminan paulatinamente el desarrollo de su personalidad.

El juego es un medio adecuado para garantizar estas actividades recreativas y principalmente los dirigidos a las niñas y los niños. Por lo que se les confiere gran importancia:

- a.) Constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos más remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlos a





actividades más complejas; con el pasar de los años los juegos fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas actuales, donde se incluyen estas edades.

- b.) El juego es una actividad fundamental en estas edades, se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, de sus intereses, estados anímicos y se manifiesta de manera espontánea y consciente buscando satisfacciones, además de ser educativos.
- c.) Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, su práctica en colectivo nos permite una sana rivalidad y el cumplimiento de reglas creadas para los propios juegos.

Si bien en su base la premisa del pensamiento de Pablo Freire da un sentido de la importancia del trabajo comunitario cuando expresa “Nadie nace echo nos vamos haciendo poco a poco, en la práctica social en que tomamos parte”<sup>(6)</sup>.

Por lo que se esclarece, que todo parte de la batalla de ideas que libra nuestro pueblo, en el trabajo comunitario exponente de un acervo cultural, que expresa los modos esenciales de organizarse, crear y **recrear** los aspectos fundamentales de la vida cotidiana lo que ha ido adquiriendo nuevos valores y extendiéndose a cada rincón del país.

Su esencia es el modelo de desarrollo de la sociedad cubana **que pone en el centro de atención a la comunidad**, convirtiéndose hoy en un sector estratégico para la promoción del desarrollo y situando así a los promotores de la recreación y los masificadores del ajedrez, esta en el grupo de protagonistas del proceso.

Esta nueva conceptualización destaca los aspectos referidos a la comunidad, participación y saber popular como forma de constitución y de asunción de la realidad como relación destaca además, la idea de la liberación a través de la práctica que implica la motivación de la conciencia y del sentido crítico, por tanto aprender a construir y definir los roles del investigador social y del actor social, sobre la base de los **juegos** recreativos tradicionales.

En la gran enciclopedia rusa, el Ajedrez se define así:



“un arte que aparece en forma de **juego**.”<sup>(7)</sup>. Si piensas que nunca podrías ser un artista, el Ajedrez te demuestra que estás equivocado. Te permite sacar al artista que tienes dentro de ti, transcurriendo la práctica tendrás un original estilo y personalidad, como todo artista y la búsqueda constante de las soluciones problémicas, representado con las novedades científicas del **juego**, que surgen constantemente refutando variantes.

En este sentido el Ajedrez es un **juego** una lucha ejercitadora del pensamiento una recreación sana aunque sedentaria, más perfeccionadas en cuanto al deporte en su integridad no solo abarca la competencia si no los valores descrito en la consigna de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) “Somos Una Familia”<sup>(8)</sup>, sino algo más significativos son los elementos que desarrolla el Ajedrez reconocidos en el congreso de la FIDE en “Tales”:

- El Ajedrez desarrolla la memoria.
- El Ajedrez aumenta la concentración.
- El Ajedrez desarrolla el pensamiento lógico.
- El Ajedrez desarrolla la imaginación y la creatividad.
- El Ajedrez te enseña a ser independiente.
- El Ajedrez inspira a la motivación personal.
- El Ajedrez te muestra que el éxito premia al intenso trabajo.

El sistema de enseñanza del Ajedrez está diseñado sobre la base de programas iniciándose en la Enseñanza Primaria con turnos de clases planificadas, siendo esta la base del la pirámide del desarrollo del Ajedrez en Cuba, de similar forma se abarcan con **los profesores de Ajedrez** en las comunidades y en este mismo sentido se tiene diseñado **a los promotores de Recreación**.

Pero el Ajedrez tiene varias limitantes sustentada en el Sistema selecto de competencias en cuanto al número de participantes que representaran la escuela en los diferentes eventos, existiendo en el resto de los alumnos falta de motivación y ello si dudas se extrapola a la comunidad, estando dado por los deseos e intereses propio de estas edades donde la recreación física ocupa un espacio más abarcador siendo una actividad rectora.



Por otro lado en la comunidad 10 de octubre, la propia familia con el arraigo del pasado plantean que el Ajedrez solamente es para los hijos de intelectuales, médicos, etc.; es decir de los que tienen un alto nivel cultural y estos prejuicios en esta zona son causas determinantes, pues las actividades agrícolas y culturales son preponderantes y tiene una alta influencia por lo que de la realidad constatada se plantea el siguiente **Problema Científico**: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la interdisciplinariedad del Ajedrez con la recreación física en el Consejo Popular 10 de Octubre del municipio Pinar del Río?

De lo que se plantea como **Objeto de estudio**: La relación interdisciplinaria Ajedrez - Recreación física para el trabajo comunitario.

Para darle solución al problema descrito se declara el siguiente **Objetivo**, Proponer juegos, que permitan establecer la interdisciplinariedad del Ajedrez con la Recreación física, en el Consejo Popular 10 de Octubre, del municipio Pinar del Río.

Lo que permite precisar el **Campo de acción**: La interdisciplinariedad Ajedrez – Recreación física en el Consejo Popular 10 de Octubre, del municipio Pinar del Río.

Se plantea como **Hipótesis**: Si se aplican en las clases comunitarias de Ajedrez, ejercicios relacionados con la asignatura de Recreación, entonces se establecerán relaciones interdisciplinarias, que permitan estimular la práctica del Ajedrez en el Consejo Popular 10 de Octubre, del municipio Pinar del Río.

Siendo la variable independiente: Los ejercicios de Ajedrez y la dependiente: Las relaciones interdisciplinarias.

Teniendo como, **Tareas**:

1. Determinación de los antecedentes histórico - lógico de la relación entre el Ajedrez y la Recreación física, en el Mundo y en Cuba.
2. Diagnóstico del estado actual de la relación entre el Ajedrez – Recreación física en el Consejo Popular 10 de Octubre, del municipio Pinar del Río.
3. Esclarecimiento de los nodos interdisciplinarios.
4. Elaboración de los ejercicios de Ajedrez y Recreación física.
  - Diseño del sistema de ejercicios.
  - Folleto.
5. Valoración de la propuesta.



- Intervención en la práctica comunitaria.
- Diseño de la versión definitiva.

Las tareas estuvieron apoyadas por diferentes métodos:

Como método general: que rigió todo el proceso investigativo tenemos: el materialista dialéctico, lo que implica la interrelación entre el Ajedrez y la asignatura Recreación de forma concatenada, para alcanzar el desarrollo. Por su finalidad, puede considerarse como una investigación aplicada, que se inscribe tanto en la perspectiva cualitativa como cuantitativa.

Para el estudio científico del objeto de investigación, nos apoyamos en diferentes métodos, teóricos, empíricos y estadísticos; que se señalarán a continuación.

### **Métodos teóricos**

1. Histórico - Lógico: Se realizó un estudio de los antecedentes de la relación del Ajedrez y la Recreación física, en el mundo y en Cuba.
2. Se utilizaron procedimientos de análisis - síntesis, inducción - deducción y abstracción - concreción, los que se aplicaron durante todo el proceso investigativo, desde el estudio de la literatura consultada para determinar los presupuestos teóricos asumidos durante la elaboración de los ejercicios, así como en la valoración de los diferentes resultados obtenidos.

En la intervención en la práctica, que con carácter de experimento, se realizó para validar la estructuración conceptual; se utilizaron métodos empíricos y estadísticos.

### **Métodos empíricos:**

1. Trabajo con documentos: Para revisar las orientaciones metodológicas, libros de textos y los programas vigentes para la enseñanza del Ajedrez y Recreación.
2. Método de observación: Se realizó para la recogida de información, la aplicación de la propuesta; en particular, en la observación a clases impartidas por los Profesores de Ajedrez en la comunidad, para valorar y controlar cómo ellos introducen en la práctica escolar los aspectos básicos de la propuesta.
3. Entrevistas:
  - Individual a los Metodólogos de Educación Física y de Recreación para: profundizar en los aspectos detectados en las observaciones a clases y



planes de clases, sobre las limitaciones, al no tenerse concebida acciones interdisciplinarias.

- Individual a los Profesores de Ajedrez y Recreación que participaron en la etapa de validación empírica: Se ejecutó para conocer sus valoraciones sobre la propuesta didáctica que ellos mismos introdujeron, en la comunidad.
  - Individual a los practicantes Ajedrez que participaron en la etapa de validación empírica: Se empleó para conocer las acciones realizadas y el índice de asimilación de los contenidos, así como sus opiniones al respecto como los primeros en poner en la práctica antes de dar continuidad al trabajo.
  - Individual a especialistas de Ajedrez y Recreación para saber como son sus criterios sobre los ejercicios interrelacionados.
4. Experimento: Se le aplicó al grupo único experimental un pre-experimento, para validar en la práctica los ejercicios.
5. Métodos estadísticos: Para el procesamiento de la información se utilizaron técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, que permitieron interpretar, resumir y presentar la información a través de tablas y gráficos.

### **Métodos estadísticos**

Lo primero que se realizó fue un diseño muestral que abarca desde población total hasta la muestra trabajo atendiendo al objetivo de la investigación a la cual se le aplicó el pre experimento. A partir de lo cual se aplicaron las siguientes técnicas estadísticas:

- Dentro de la estadística descriptiva se valoraron los siguientes aspectos:
  - Registro, Organización, Tabulación y presentación de datos en tablas y gráficos.
  - Medidas de posición relativa (tanto por ciento), para poder realizar comparaciones.
- Dentro de la estadística inferencial se utilizaron las Dóxicas o pruebas de Hipótesis siguientes:
  - Dóxima paramétrica (Diferencia de dos proporciones) para analizar significación.



### **Aporte Teórico**

Fundamentalmente a la Didáctica de la enseñanza del Ajedrez en la comunidad, mediante el esclarecimiento de los nodos interdisciplinarios, que integran el Ajedrez y a la asignatura de Recreación, con una precisión en las habilidades como elemento del conocimiento que contribuye a alcanzar objetivos formativos y educativos, permitiendo definir la relación interdisciplinarias de estas asignaturas. Así mismo, este esclarecimiento contribuye a la enseñanza del Ajedrez mediante Actividades Físicas Comunitarias.

### **Aporte práctico**

Conjunto de ejercicios organizados de forma didáctica con un orden ascendente de dificultad, que se ha recogido en forma de folleto para el Trabajo Físico Comunitario. El mismo consta de tres partes:

1. Un documento introductorio general que contiene los conocimientos previos que deben dominar los docentes, para comprender la propuesta.
2. Orientaciones didácticas con sugerencias, para la aplicación de los ejercicios y su evaluación.
3. Un conjunto de ejercicios, que amplían y complementan la orientación didáctica.

Su principal valor práctico consiste en la posibilidad real de ser empleado en forma generalizada, es decir, que puede ser utilizado como espectáculo masivo por los profesores de Ajedrez, los profesores de Educación Física y los promotores de Recreación, que laboren en la comunidad, con una dimensión que parte de las Universidades del Deporte, incluyendo el mismo en la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte. De similar forma dentro del Ajedrez Básico y en los cursos internacionales establecidos por el ISLA (Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez).

La novedad científica consiste en el esclarecimiento y la operacionalización didáctica de los nodos interdisciplinarios, de la asignatura de Recreación en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Ajedrez, que contribuye a alcanzar objetivos educativos en la comunidad; lo que implica que por primera vez se realice este trabajo en Cuba.



La actualidad de la investigación radica en que responde a una de las prioridades desde la perspectiva del aprendizaje desarrollador, que permita un salto hacia una sociedad más culta, con conocimientos sólidos y atendiendo a que es la relación interdisciplinaria, una vía integradora del conocimiento, para el trabajo comunitario, que cobra vigencia actual en el contexto de la masificación del Ajedrez en Cuba.

La tesis está conformada por: Una introducción, tres capítulos, las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y por los anexos, además de un CD (disco compacto) que contiene el **folleto** para el trabajo del Ajedrez Comunitario; así como indicaciones precisas para los Profesores de Ajedrez que atiende la masificación, los cuales de forma directa han contribuido con la implementación en la práctica.

El capítulo I está destinado a la sustentación teórica del trabajo, a partir de sus fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos, para continuar con toda una revisión de los elementos que mueven el mundo ajedrecístico, desde la óptica de la actividad física comunitaria, ello permitió valorar las concepciones teóricas y los aportes en esta dirección, de similar forma se tuvo presente: ¿Cómo es tratado el Ajedrez en la Comunidad, desde una retrospectiva histórica?, continuando el trabajo con las características del Consejo Popular 10 de Octubre. Concluyendo con el diagnóstico del estado actual de la relación del Ajedrez – Recreación física en el Consejo Popular objeto de investigación.

En el capítulo II se presenta el resultado fundamental de la tesis y el procedimiento que permitió arribar a este, primero relacionado con los nodos interdisciplinarios del Ajedrez – Recreación física y segundo la formación de ejercicios interrelacionados, como resultado del capítulo aparecen las características del manual.

Por último, en el capítulo III se incluyeron los resultados de la puesta en práctica de los ejercicios que permitieron la relación interdisciplinaria en los momentos: en un estudio exploratorio y de validación empírica. También se hace una valoración de estos resultados que permitieron formular una versión definitiva.



## ***CAPÍTULO I. Antecedentes de la relación entre el ajedrez y la recreación física.***

En este capítulo se abordan los principales fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos de la tesis, como conductos significativos para llegar a la actividad creadora. En especial se puntualiza la evolución de la relación entre el Ajedrez como expresión recreativa y la Recreación física como modo de ocupación del tiempo libre; llegando al contexto de asignaturas evidenciando su interrelación histórica que tiene su punto de partida desde la Historia del juego ciencia, en lo que se incluye lo más actual devenido en la tercera revolución educacional en Cuba y con ello el accionar del masificador del Ajedrez en las comunidades como promotor del juego y el promotor de recreación así como a través de un diagnóstico se establece el comportamiento en la comunidad 10 de Octubre. Por lo que descubrir, aplicar y desarrollar mediante métodos científicos son acciones determinantes con la implicación de las características de la población, de esta comunidad y criterios valorativos en los que se incluyen los del autor.

### 1. Evolución de la relación entre el Ajedrez y La Recreación física.

Si bien tanto para la Recreación física como para el Ajedrez, se dimensiona en lo fundamental la **actividad** como elemento central en las comunidades, desde el punto de vista filosófico, psicológico y pedagógico; enriquecido con la incorporación de juicios tales como:

- Categoría filosófica: “...es modo de existencia, cambio, transformación y desarrollo de la realidad social. Deviene como relación sujeto-objeto y está determinada por leyes objetivas...”<sup>(9)</sup>. Toda actividad está adecuada a fines, se dirige a un objeto y cumple determinadas funciones.
- Categoría psicológica: “...son aquellos procesos mediante los cuales el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia ella”<sup>(10)</sup>.

Desde el punto de vista teórico abstracto “pueden diferenciarse tres formas de actividad: práctica-material, teórico-cognoscitiva e ideológica-valorativa”<sup>(11)</sup>. Las mismas





están estrechamente vinculadas, experimentan un creciente proceso de interpenetración e interdependencia.

Según López, M. et al (1977): “La actividad cognoscitiva constituye la acción o conjunto de acciones proyectadas con vistas a conocer un objeto o aspecto del medio: ese es su fin u objetivo previamente determinado”<sup>(12)</sup>. Esta es la concepción que, de actividad cognoscitiva, se refleja en esta tesis. Por otra parte, la comunicación humana: **“Es el modo de intercambio de actividad entre los hombres, que expresa la esencia de sus relaciones mutuas”**<sup>(13)</sup>.

En esta tesis se han considerado los conceptos de actividad y comunicación en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, como componentes básicos del mismo, donde prevalece la actividad cognoscitiva, siendo el juego su mediador central. “En ambas el objeto es el contenido sobre el que actúa el profesor y los alumnos como sujetos, el primero para enseñarlo y el otro para aprenderlo”<sup>(14)</sup>.

El enfoque psicológico de la Escuela Histórico Cultural de Vigotsky y sus seguidores se centra en el desarrollo integral de la personalidad, pues sin ignorar el componente biológico del individuo, lo concibe como un ser social cuyo desarrollo y nivel creativo estará determinado por la apropiación de la cultura material y espiritual, en lo que se centra lo tradicional como satisfacción y en ello la recreación física en su sentido más abarcador creada y establecidas por las generaciones precedentes.

Por lo que en el contexto de la masificación del Ajedrez como Recreación desarrolladora con influencia estimuladora hacia el pensamiento creativo y reflexivo el Doctor en Ciencias Jorge Luis Díaz González, en el curso internacional que impartió en la Facultad de Cultura Física en Abril del 2009 en Pinar del Río, expresó: “Los ajedrecistas, son frutos de un árbol genealógico y condiciones sociales donde el contexto tiene que ser desarrollador y potencializador, de la germinación de esa cualidad innata generacional en condiciones altamente favorables, por lo que hay que saber manipular las comunidades para lograr avances significativos ”<sup>(15)</sup>.

En este mismo contexto se forma la personalidad del hombre permitiendo regular su actividad teniendo en cuenta no solo las influencias externas, sino en gran medida, las influencias internas de las propias cualidades de la personalidad, por lo que su función



reguladora se caracteriza como una autorregulación, las que en las condiciones del juego algunos la definen como: **autocontrol**.

La actuación personal implica la interacción de la personalidad con los objetos y los sujetos que conforman su contexto, de lo cual se enriquece esta en su formación y desarrollo. Es por ello que la actuación de la personalidad se expresa mediante la unidad de su actividad y comunicación en primera instancia dentro del contexto comunitario.

En la tesis en Opción al título de Master de la autora MSc. Milagros María Leal Leal la autora defiende uso del juego ciencia como recurso desarrollador de las **capacidades intelectuales** y las **relaciones sociales** resulta una aplicación al terreno de las motivaciones del aprendizaje, es en esta dimensión recoge lo definido por el Doctor en Pedagogía Boris Slótnik, (2000) Director de Cursos de la Universidad Nacional de Educación de Alicante, uno de los mayores expertos del mundo en la materia, manifiesta: “El Ajedrez no te da lo que no tienes, pero **potencia** las facultades innatas e influye de forma muy beneficiosa en el desarrollo de la personalidad”<sup>(16)</sup>.

Estas posiciones son también el sustento teórico de las concepciones cubanas actuales acerca del **aprendizaje desarrollador**, donde se pone en el centro al sujeto consciente, orientado hacia un objetivo, en interacción con otros sujetos, realizando acciones con el objeto mediante la utilización de diversos medios, en condiciones socio-históricas determinadas ello es lo que justifica el perfeccionamiento continuo, que echa por tierra las teorías capitalistas que relegan la actividad del maestro ante el desarrollo tecnológico.

Similar respuesta se da en Pinar del Río el 24 de Junio del 2008 donde se defiende por primera vez en Cuba la primera tesis doctoral sobre interdisciplinariedad Ajedrez – Matemática, como aceptada respuesta al aprendizaje integral desarrollador.

En relación con lo anterior el aprendizaje desarrollador tendría que cumplir tres criterios básicos:

- a.) “Promover el desarrollo integral de la personalidad del educando. En resumen garantizar la unidad de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en el desarrollo y crecimiento personal de los aprendices.



b.) Garantizar el tránsito progresivo de la dependencia a la independencia y a la autorregulación.

c.) Desarrollar la capacidad para realizar aprendizajes a lo largo de la vida.”<sup>(17)</sup>.

Los principios que rigen el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador, han sido conceptualizados por la Dra. Margarita Silvestre, como:

- “Estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la búsqueda activa del conocimiento por el alumno, teniendo en cuenta las acciones a realizar por este en los momentos de orientación, ejecución y control de la actividad.
- Orientar la motivación hacia el objeto de la actividad de estudio y mantener su constancia. Desarrollar la necesidad de aprender y de entrenarse a partir de la búsqueda de soluciones.
- Estimular la formación de conceptos y el desarrollo de los procesos lógicos de pensamiento y al alcance del nivel teórico, en la medida que se produce la apropiación de los conocimientos y se eleva la capacidad de resolver problemas.
- Vincular el contenido de aprendizaje con la práctica social y estimular la valoración por el alumno en el plano educativo”<sup>(18)</sup>.

A ello a continuado con los mismos principios la MSc. Milagros María Leal Leal quien en Abril del 2009 defendió la tesis de interdisciplinariedad Ajedrez Promoción Cultural y en esta dirección se encamina la presente obra donde la escuela continua siendo el centro del trabajo comunitario y el sistema de influjo es hacia la misma comunidad.

Los anteriores principios están dirigidos a instruir, educar y a desarrollar al escolar desde la escuela como centro del trabajo comunitario y sirven de premisas para modelar la escuela cubana que se aspira alcanzar, como núcleo central del trabajo comunitario, por lo que dotar de todos los elementos esenciales y desarrolladores es también misión de todo el personal que interactúa en este proceso de enseñanza aprendizaje, para todos y a lo largo de toda la vida.

Si bien Talizina plantea que: “Los conocimientos no deben contraponerse a las habilidades y hábitos, los cuales representan en sí acciones con determinadas propiedades, sino que se consideran parte integrante de los mismos. Los conocimientos no pueden ser asimilados, ni conservados fuera de las acciones de los educandos”<sup>(19)</sup>.



Hoy se devela que este concepto es concaténate y es la huella creada a nivel de corteza cerebral el influjo para la comprensión razonable del sujeto.

Todos los preceptos anteriores permiten situarse en que la escuela como **centro del trabajo comunitario** tiene un elemento de influencia determinante que es la actividad con sus componentes evaluadores y fortalecedores en los que se fusiona la familia y la comunidad, por lo que las actividades que se realizan para la aplicación de los ejercicios de Ajedrez interrelacionados con la asignatura de Recreación, deben estar bien concebidas partiendo de los conceptos a abordar bajo el principio de la asequibilidad, es por ello que para la realización de todo el trabajo se tomó en cuenta este fundamento en plenitud.

La milenaria existencia del Ajedrez, es una prueba más del gusto de la humanidad por la recreación sana que permite una elevación de la cultura concebidas desde la propia interpretación de las piezas. Porque, a fin de cuentas el Ajedrez es un conjunto de hechos históricos con valores estéticos disfrazado en sus inicios como juego recreativo y en ello estriba el primer punto de contacto y articulación, donde la competencia ha permitido que a lo largo del tiempo, las reglas del mismo hayan evolucionado.

Entre más complicadas y amplias son las reglas, mayor es la dificultad para encontrar la solución o soluciones y por tanto es más emocionante recrearse enfrentando el reto. "Toda actividad del hombre se relaciona directamente con la solución consecutiva de problemas". <sup>(20)</sup> Así es como regularmente se emplea la palabra "problema" para designar cuestiones no resueltas y tanto para el Ajedrez como para la recreación física el problema es un motivo de solución, con implicación social de causa - efecto.

Desde la propia psicología se establece la importancia de la Memoria como forma acumulativa del conocimiento para lograr el nivel creativo y reflexivo para lograr saltos cualitativos. Y es que la memoria en función del Ajedrez es determinante al considerarse que: "La piedra angular para determinar el talento ajedrecístico tiene su base en la memoria por lo que entrenarla y medirla será la clave de nuestros éxitos" <sup>(21)</sup> y la propia evaluación de la interdisciplinaridad brinda al profesor una información del comportamiento de la misma, al evaluar el nivel de almacenamiento de los conocimientos recibidos y la creatividad fruto de la frescura del pensamiento.



El nivel representativo ha sido objeto de estudios de diferentes investigadores, lo que ha implicado estudios desde la propia época romántica, donde se producían partidas a la ciega, contra varios ajedrecistas. Sobrados son los ejemplos en los que la memoria conserva patrones identificables mediante esquemas y esta fue considerada. “La época caballeresca del Ajedrez”, donde no importaba la cantidad de piezas sacrificadas hasta el último momento, el mate constituía un acto de honor.

“El Ajedrez desarrolla la inteligencia de los alumnos que lo estudian”<sup>(22)</sup>, a ello se refirió Capablanca cuando expresó que: “...debía formar parte de nuestros planes educativos...”<sup>(23)</sup>. La experiencia acumulada en centenares de colegios españoles confirman las conclusiones que tres científicos soviéticos: Rúdik, Diákov y Petrosky obtuvieron en el año 1925: concentración, memoria, inteligencia, creatividad, intuición, constancia, raciocinio, lógica matemática, planificación, autodominio, personalidad, son algunas de las 18 virtudes que el Ajedrez desarrolla. A partir de esas conclusiones científicas, el gobierno adoptó el Ajedrez como un símbolo oficial de Rusia. Hoy se dimensiona en Cuba, en todos los niveles de la enseñanza, en lo que se incluye la **comunidad**.

Estudios realizados en Cuba, expuestos en el marco del Congreso Internacional Pedagogía 99 han reflejado que grandes personalidades de la historia, cuyas condiciones y contexto social permitieron desarrollarse lo han practicado como lo son: José Martí, el Padre de la Patria; Carlos Manuel de Céspedes, considerado también Padre del Ajedrez en Cuba; Carlos J. Finlay, quien además aporta comentarios de partidas memorables para la época. Además el Comandante Ernesto Che Guevara quien promueve la práctica masiva del Ajedrez en Cuba y del Comandante en Jefe, Fidel Castro, quien materializa la Olimpiada del año 1966 y años después (2002) orienta el juego ciencia como Programa de la Revolución.

Conociendo acerca del deporte ciencia podemos citar consideraciones y reflexiones de personalidades importantes, acerca de la libertad y posibilidad de la práctica del Ajedrez. Lazlo Polgar (2000), padre y primer entrenador de la considerada mejor ajedrecista del mundo, Judith Polgar, expresa que: “...el éxito y la inteligencia son puramente una cuestión de educación, sin que la genética, el sexo o las cuestiones económicas y sociales tengan apenas nada que ver en ello...”<sup>(24)</sup>. Por lo que surge



esta inquietud: ¿Por qué no educar a los niños a pensar desde edades tempranas? y qué mejor forma de hacerlo que a través del Ajedrez, **como actividad recreativa desde y hacia la comunidad.**

La teoría del Ajedrez es complicada y muchos jugadores memorizan largas variantes del juego de aperturas. También entrenan el uso y recuerdo de modelos o esquemas muy necesarios para el pensamiento visual. También el Ajedrez aumenta la concentración y los procesos mentales que favorecen la concentración se vinculan con el temperamento independiente de cada atleta, pero siempre han de buscar que los factores disociadores o estresantes cedan ante la acción analítica y creativa permitiendo no un aislamiento del individuo, sino un distanciamiento suficiente de los ruidos del medio, lo que adapta al sujeto ante situaciones de interferencia.

El teórico argentino Roberto Grau, en su libro “Tratado General de Ajedrez” afirma: “...El Ajedrez es un juego, es verdad, pero también una escuela de razonamiento. Si como juego merece ser difundido, se justifica mucho más ampliamente como pretexto para que el hombre joven se habitúe a razonar, a sacar conclusiones, a desconfiar del primer impulso, y especialmente, a sintetizar su labor mental para crear el saldo de la misma: la respuesta justa...” <sup>(25)</sup>, Lo que sin dudas contribuye a transformar el entorno social.

Por otro lado tenemos La Recreación física dirigida en esta época a transformar, entre otros aspectos, las condiciones sociales y culturales a desarrollar valores éticos y estéticos con una satisfacción de las necesidades espirituales bajo la condición del **tiempo libre.**

La utilización correcta del **tiempo libre**, es una condición importante en la formación integral del individuo, por lo que se hace necesario motivarlo y orientarlo adecuadamente hacia actividades que le sirvan de recreación placentera pero a la vez creativa y formativa. En esta correcta utilización del tiempo libre, la recreación física juega un papel esencial y es una condición importante en la formación integral del individuo, por lo que se hace necesario motivarlo y orientarlo adecuadamente hacia actividades que le sirvan de recreación placentera pero a la vez creativa y formativa.



Y es en este contexto que se presentan rasgos que se interpretan con el Ajedrez, identificables con diferentes momentos del juego ciencia en lo que se exponen a modo de ejemplo los siguientes:

- La historia del juego del Ajedrez como elemento recreativo donde los animales son representativos de las piezas y las transformaciones del juego así como los diferentes nombres que adopta el mismo. En lo que se incluyen además las partidas vivientes.
- El reloj como elemento de espectacularidad del ajedrez contemporáneo.

Por lo que tanto el Ajedrez como la Recreación física son, medios para satisfacer el tiempo libre, no es un factor ajeno ni relegado en el desarrollo socioeconómico de un sistema social, es por el contrario una necesidad social que permite llegar al permanente enriquecimiento físico y espiritual del hombre.

El juego, considerando sus variantes es muy antiguo. Su origen en La India, comúnmente se explica a través de una conocida leyenda que a su vez manifiesta la estrecha relación de este juego con las manifestaciones artísticas representado por su primer nombre; Chaturanga, que se jugaba con los cuatro ejércitos y representados por animales. Evolución que continua hasta la actualidad donde las piezas constituyen verdaderas obras artísticas.

Las partidas vivientes cobran un significado especial como forma de promoción en España a ello se une los juegos dimensionados y el uso de espacio para su equipamiento, ello brinda una mayor participación en el espectáculo en Cuba en el marco de la Olimpiada Mundial de Ajedrez celebrada en La Habana en 1966, se estreno de forma oficial una partida viviente clásica: “Siempre Viva”, en la que los jugadores se dirigían por esquemas concebidos y en sus desplazamientos utilizaban elementos de la danza contemporánea.

El primer enclave se establece con la unidad dialéctica triádica que sintetiza los componentes del movimiento del Ajedrez Corporal el cual está constituido por los conceptos de cuerpo, espacio y tiempo; de la misma manera, el micro-movimiento y el macro-movimiento constituyen el segundo enclave, el cual se refiere a los niveles del movimiento; y finalmente las dimensiones del movimiento corporal humano se expresan desde el bio-movimiento, el psico-movimiento.



Las partidas vivientes resurgieron en el marco de la Primera Olimpiada del deporte cubano (2002) y se ha mantenido en los eventos de clausura de la misma, como elemento interdisciplinario con una intención recreativa con un diapasón mas abarcador mediante la utilización de la danza y en este concepto de partidas clásicas, la presente obra lo enriquece como elemento recreativo cultural.

**A continuación presentamos algunos conceptos y definiciones necesarios en este trabajo, para la debida comprensión del texto:**

De ello se deriva que al referirse a la interdisciplinariedad, nodos interdisciplinarios y Recreación se considera lo siguiente:

- **Interdisciplinaridad:** Es la interacción entre dos o más asignaturas, producto de la cual las mismas se enriquecen mutuamente.
- **Nodo Interdisciplinario:** Son puntos de articulación entre dos o más asignaturas lo que permite la agrupación de contenidos de manera racional y significativa.
- **Actividades físicas recreativas:** “aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo” <sup>(26)</sup>.
- **Juego de contenido educativo:** Medio muy estimulante de participación, relacionado con elementos del conocimiento que propician la educación del hombre, mediante la unidad de actividades de carácter físico e intelectual.

Partiendo de las consideraciones de diversos autores sobre las interpretaciones de la interdisciplinariedad, que la literatura recoge, lo que se refleja a continuación como elementos determinantes para los niveles asociativos que se interpretan como procesos más complejos y desarrolladores:





Guy Michaud 1970 "...Es fundamentalmente una actitud de espíritu mezcla de curiosidad apertura y de descubrimiento, es también intuición para descubrir las relaciones existentes que pasan desapercibidas a la observación corriente..." (27).

Jean Piaget 1970 "...Una búsqueda de estructura más profunda que los fenómenos y está diseñado para explicar estas..." (28)

Erich Jantsch 1980 "...Es un enfoque destinado a descongelar parcialmente el mundo y a conectar los "hoyos" de las disciplinas..." (29).

Alvarina Rodríguez 1985 "Una condición didáctica, un elemento obligatorio y fundamental que garantice el reflejo consecutivo y sistemático en el conjunto de disciplinas docentes, de los nexos objetivamente existentes entre las diferentes ciencias" (30).

Miguel Fernández 1994 "Una manera de pensar, un hábito de aproximación a la construcción de cualquier tipo de conocimiento" (31).

Jorge Fiallo 1996 "Una vía efectiva que contribuye al logro de la relación mutua del sistema concepto, leyes teorías que se abordan en la encuesta, así como un sistema de valores, convicciones y de relaciones hacia el mundo real y objetivo en el que corresponde vivir y, en última instancia, como aspecto esencial, desarrollar en los estudiantes una formación laboral que le permita prepararse plenamente para la vida" (32).

Norberto Valcárcel 1998 "En la Educación Avanzada constituye el soporte básico de su didáctica como consecuencia de establecer la cooperación entre los procesos: didácticos, docentes e investigativos para el tratamiento y solución de un problema científico – profesional: la enseñanza integradas de las ciencias" (33).

**Fernando Perera** 2000 "La interacción entre dos o más asignaturas, producto de la cual las mismas enriquecen mutuamente sus marcos conceptuales, sus procedimientos, sus metodologías de enseñanza y de investigación" (34).

Constituyendo este último, el marco referencial para esta tesis, que de similar forma establece las siguientes definiciones de recreación:

Siguiendo a Johan Huizinga (1957), podríamos establecer que el vuelco de una persona a una actividad recreativa de cualquier naturaleza, se encuadrará dentro de las formas de juego.



Recreación es un término al que se da muchos significados. En la escuela tradicional se le llamó recreo al lapso entre dos materias u horas de clase, en el que se permitía a los alumnos jugar o descansar, reponiéndose del esfuerzo de concentración requerida por el estudio. Para muchos, la palabra tiene una connotación placentera, para otros es sinónimo de diversión, entretenimiento o descanso. Puede que la recreación esté teñida del colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana, es necesario precisar mejor su alcance, aceptando que, siendo más joven que la educación, resulta aún más difícil de definir.

La función de la Recreación (palabra que comenzó a usarse por aquel tiempo), era lograr la regeneración de las fuerzas gastadas en el trabajo, esto es la regeneración de las energías empleadas, de tal manera que el hombre se sintiera restablecido o recuperado, quedando en condiciones para iniciar sus tareas laborales. Pero este propósito, considerado desde el punto de vista que nos da la actualidad, equivale a reducir al hombre a "homo Faber", es decir, a puro funcionario, que necesita pausas de descanso tan solo para poder seguir produciendo sin dificultades.

La Recreación representa en sí un conjunto de conceptos etimológicos:

Recreativo (latín), restablecimiento; recreation (francés), diversión, descanso, cambio de acción, que excluye la actividad laboral y caracteriza el espacio relacionado con estas acciones.

Por consiguiente el término Recreación caracteriza, no sólo los tipos determinados de actividad vital selectiva de la gente durante el tiempo libre, sino que también el espacio en que estos funcionan.

El término Recreación aparece acuñado en la literatura especializada en 1899 en la obra clásica del sociólogo y economista norteamericano Thorstein Veblen, "The Theory of Leisure Class".

Para Joffre Dumazedier (1964), destacado sociólogo francés dedicado a los estudios de la Recreación "es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales,



familiares y sociales" <sup>(35)</sup>. Es una definición esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como la de las tres "D": Descanso, Diversión y Desarrollo.

Harry A. Overstrut (1997), plantea que: "La Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización" <sup>(36)</sup>. En este sentido su concepto queda limitado a solo al esparcimiento, aunque concibe el aspecto socializador y de entretenimiento distintivo de la recreación.

Una muy aceptable y completa definición fue elaborada en Argentina, durante una convención sobre la recreación realizada en 1967, (definición que mantiene su plena vigencia) y plantea: "La Recreación es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad" <sup>(37)</sup>.

Los autores anteriores fueron citados por Aldo Pérez Sánchez en el año (1997) en el libro Los Implementos Metodológicos de la Recreación.

**Mientras como actividad física recreativa se ha tomado la siguiente referencia.**

Martínez del Castillo (1985, 9-17) define ésta "como aquella condición emocional interior del individuo que emana de las sensaciones de bienestar y de propia satisfacción proporcionadas por la preparación, realización y/o resultados de alguna de las variadas formas de actividad física (con fines no productivos, militares, terapéuticos) existentes" <sup>(38)</sup>.

Para Camerino y Castañer (1988), definen como actividades físico recreativas a "aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo" <sup>(39)</sup>.



Existe coincidencia de criterios con el concepto de estos autores, ya que se considera que las características de la propuesta se corresponden con el mismo, dando la posibilidad de utilización de estas actividades en fines educativos determinados como los que se necesitan en esta comunidad para estas edades.

Sobre la actividad física recreativa se considera, a aquella que posibilita la ejercitación de actividades de movimiento del cuerpo, en particular las relacionadas con sus habilidades motrices básicas en un contexto recreativo, dando satisfacción a necesidades de tipo fisiológico, espiritual, educativo y social, en diversos momentos de la vida del hombre, en este sentido aparece en el plan D de la carrera de Cultura Física con sus objetivos fundamentados, por lo que constituye el elemento fundamental para la obtención de los nodos interdisciplinarios.

Por otro lado se tiene en lo fundamental el **Juego**: Según J. Ficher Citado por José Carviño en el año 2000 en el libro El Fascinante Mundo del Ajedrez establece el siguiente concepto “El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que el quiere, lo que esta de acuerdo a sus gustos y a sus deseos.”<sup>(40)</sup>

Con relación al juego, se asume el concepto de este autor por su correspondencia con los propósitos del presente trabajo.

El juego desempeña además un papel significativo en el desarrollo psíquico, físico y social de los pequeños, donde se puede educar con las adecuadas orientaciones de los adultos.

De similar forma se toma como presupuesto de tiempo libre y espacio el abordado por el Dr. C. Jesús Benítez Llanes quien establece una simbiosis al plantear que: “El espacio sin el tiempo libre para la praxis al aire libre carece de sentido y por ello su carácter intrínseco”<sup>(41)</sup>.lo que se interpreta dentro de la comunidad como una necesidad y ello es un tronco común de satisfacción, para las diversas nomenclaturas de comunidad existentes, no solo por su terruño que lo distingue bajo las nomenclaturas de urbano y rural como lo son: comunidad industrial, agrícola, de pescadores, mineros, etc.; si no por el respeto mutuo forjados en las actividades comunes.



De ello se establecen como elementos característicos del concepto de comunidad los siguientes:

1. Una identidad y un sentimiento de pertenencia en las personas que la integran y que contribuyen a desarrollar un sentimiento de comunidad.
2. Compartir tanto ventajas como beneficios, cuanto intereses, objetivos necesidades y problemas, por el hecho de que sus miembros estén inmersos en particulares situaciones, sociales, históricas, culturales y económicas.
3. Carácter histórico y dinámico.
4. Ocupación de un área geográfica.
5. Existencia de una cultura compartida.
6. Relaciones sociales habituales.
7. Constituir un nivel de integración mucho más concreto que el de otras formas colectivas tales como la clase social, la religión etc.
8. Presencia de algunas formas de organización, en función del punto anterior, que conduce a modos de acción colectiva para alcanzar algunos fines.

Para todo ello se ha tenido en cuenta el concepto de la UNESCO definido en el informe de Ginebra en 1989 cuando se plantea que: “**Comunidad** son grupos de personas que viven en área específica cuyos miembros comparten tareas, intereses actividades comunes que pueden cooperar entre sí” <sup>(42)</sup>. Ello permitió que en esta Conferencia Mundial de Desarrollo Comunitario de Ginebra se denominó como: “Sentimiento de bien común que los ciudadanos pueden llegar a alcanzar” <sup>(43)</sup>.

En Cuba bajo las condiciones de bloqueo; el trabajo comunitario tiene como objetivo especial el de fortalecer la defensa de la revolución, en todas las formas en que ella se expresa, con el concepto de guerra de todo el pueblo y con el cumplimiento cabal de las indicaciones, emanadas por la aprobación anual del año de instrucción militar, consolidando así el proyecto cubano de desarrollo socialista; cuya esencia dialéctica está, en la doctrina del desarrollo como aspecto complejo y libre de unilateralidad.

Al revisar la tesis doctoral del profesor Jorge Luis Díaz González tenemos que la historia del Ajedrez; señala una época, un contexto y una comunidad sustentada en la diversidad, la cuenta utilizando recursos de narración, la misma es construida en un taller que involucra la escuela, la comunidad y la familia ello es enriquecido en la



presente obra con la incorporación del promotor de recreación, constituyendo un valioso marco referencial.

Al realizar una búsqueda en Internet a través del Googles, se localizo un sitio de **Ajedrez**, donde se pudo establecer diversas analogías que se relacionan de forma directa con la presente obra (Simultaneas, partidas rápidas, a la siega y partidas vivientes) y que por su importancia y utilidad se reproduce textualmente: Simultánea de Ajedrez celebrada en el parque Colón de Pinar de Río como colofón de la II Olimpiada del deporte cubano, donde con mas de 1000 jugadores los maestros internacionales Fidel Corrales y Lizandra Ordaz acompañados por el Candidato a doctor Jorge Luis Día González quien gano el máximo premio de la Federación Cubana de Ajedrez en su conferencia internacional Capablanca lograron materializar en 6 horas de juego junto a todo un colectivo de bisoños simultanistas el primer record de simultanea en Pinar del Río.

Partidas rápidas hoy en España la tendencia a las partidas rápidas cobran gran espectacularidad según Karpov ello va en detrimento de la calidad en las partidas y de la salud de los profesionales por lo que debía ser un espectáculo con objetivos motivacionales y socializador no lucrativo.

Ajedrez viviente es una forma teatral del Ajedrez. Consiste en representar las piezas y peones por personas de ambos sexos, haciendo un diseño del tablero lo suficientemente grande en el suelo del salón donde se vaya a efectuar la fiesta. A toque de clarines o de trompetas y por medio de combinaciones de luces, o aprendiéndose los movimientos de los personajes, se van moviendo, y cuando es tomada una pieza, su representante sale del tablero quedando a un lado como prisionero.

Lo mejor, para evitar la tardanza en pensar jugadas, es reproducir partidas célebres, ya sea por su estudio o su vistosidad, es de un gran efecto y belleza, pero se dan de ellas muy pocas representaciones. Esta forma de Ajedrez es muy antigua. Se cuenta que Don Juan de Austria, al festejar la victoria obtenida en la batalla de Lepanto, dispuso de una partida de Ajedrez, en la que representaban las piezas los servidores de su casa vestidos a propósito, y el tablero, el suelo de un gran salón en el que se imitaban las casillas con losas de mármol blanco y negro, logrando una recreación con actividad física.



También se dice que los árabes jugaban partidas trazando en el suelo de arena las casillas y haciendo de piezas, los hombres a los que previamente instruían en el movimiento, para que entendieran sus indicaciones de jugadas. Entre los chinos también era conocida esta forma de Ajedrez. En Alemania se refiere que desde un balcón de su palacio jugaba al ajedrez, un Emperador con sus escuderos, vestidos de rojo y azul una partida de ajedrez viviente dirigida por Capablanca y Steiner.

Marostica situada al pie de las colinas, a media hora de coche de Vicenza y a unos cuantos minutos de Bassano del Grappa, Marostica está rodeada por las antiguas murallas de sus castillos, como si así se quisiera simbolizar su elegancia discreta, que tiene su momento culminante en el Juego de Ajedrez viviente famoso en todo el mundo. Cada septiembre de los años impares se juega en esta plaza una partida de ajedrez viviente, con las personas vestidas con trajes de época.

Hay partidas de Ajedrez viviente en muchas partes del mundo. A veces son organizadas por los municipios o los ayuntamientos, que buscan una actividad veraniega, colorida y pintoresca. A veces, por las escuelas de Ajedrez, como acto de fin de curso para sus alumnos.

En Japón se practica un juego similar al Ajedrez llamado shogi. La pequeña ciudad japonesa de Tendo organiza, cada primavera, una partida de shogi viviente. Hace unos años, Marostica y Tendo se declararon ciudades hermanas.

### **Jueves 11 /5/2006 Cuba y el Ajedrez Corporal.**

El candidato a Doctor en Ciencias, Jorge Luis Díaz, acumula en lo que va de año nuevos éxitos en su carrera como investigador del ajedrez al lograr en la II Conferencia Científica “Capablanca” desarrollada recientemente en Bayamo, Granma, dos certificados que otorga el Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez.

Un programa de enseñanza básico de Ajedrez que deben impartir los profesores de la Universalización a los estudiantes de Cultura Física y también relacionado con el juego ciencia el que se denomina por enseñar la técnica del juego **Ajedrez Corporal**, este último utiliza a los niños como figuras del Ajedrez y donde se une el esfuerzo del técnico deportivo con el promotor cultural. Es algo más que una simple Partida Viviente refiere el autor, al incorporársele música, bailes y movimientos danzarios todos representativos de raíces sociocultural; implicando en su ejecutoria movimientos aerobios de bajo



impacto y es el Promotor Cultural el que propone qué tipo de música cubana se debe utilizar en la partida viviente. Una verdadera novedad al establecer relaciones interdisciplinarias como vía globalizadora del conocimiento con un impacto en la comunidad. Contribuyendo con la educación popular de **avanzada**.

## **2) Diagnóstico del estado de la relación interdisciplinaria Ajedrez – Recreación física en el Consejo Popular 10 de octubre del municipio de Pinar del Río.**

Durante el **estudio exploratorio** se pudo constatar que al revisar los documentos que norman el trabajo docente: programas, libros de texto, orientaciones metodológicas, planes de clase, etc. se detectó en el 100% de los documentos que no existían acciones que tributaran a la relación interdisciplinaria Ajedrez – Recreación física (Anexos 1), ello se corroboró en entrevista a 16 Profesores de Ajedrez e igual número de Promotores de Recreación, los que laboran en el Consejo Popular 10 de Octubre, donde se pudo reflejar que, en el 100% de los casos no se realizaban acciones que contribuyeran al desarrollo de la relación interdisciplinaria Ajedrez – recreación física (Anexo 2).

El accionar de la escuela estaban dirigida a simultáneas alegóricas a fechas y juego como tal mediante partidas. También se aplicaron entrevistas a 2 metodólogos de Educación Física, 14 profesores de Educación Física que trabajan con la enseñanza primaria y 2 profesores de la sede universitarias de Pinar del Río que imparten el Ajedrez básico y 2 profesores que imparten la recreación. Los resultados mostraron que el personal entrevistado no reconoce la realización de acciones en las clases de Ajedrez vinculadas con la asignatura de Recreación que contribuyan a dimensionar la práctica del Ajedrez, a continuación se reflejan los resultados de la muestra profesional:

1. 16 Profesores de Ajedrez entrevistados.
2. 16 Promotores de Recreación entrevistados.
3. 2 Metodólogos de Educación Física entrevistados.
4. 14 Profesores de Educación Física entrevistados.
5. 2 Profesores de Ajedrez entrevistados, de la Sede Universitaria P. del Río.
6. 2 Profesores de Recreación entrevistados, de la Sede Universitaria P. del Río.





7. Para un total de 52 entrevistados lo que significa el 100% de los profesionales involucrados.

De lo que se determina que tanto para la revisión de los documentos como en las entrevistas el 100% reflejo que no se tenían acciones concebidas de interdisciplinariedad Ajedrez – Recreación física, lo que permitió dar continuidad al proceso investigativo. Es significativo que los 16 Promotores de Recreación aprendieron los rudimentos básicos del Ajedrez en la Enseñanza Primaria, con el profesor de Educación Física. De ello se determina que es una muestra de Jóvenes.

Similar respuesta se obtuvo de los profesores de Ajedrez que tienen como tarea la de la masificación, partiendo desde la escuela y con una proyección hacia la comunidad, mediante enseñanza y actividades competitivas (Simultáneas de Ajedrez).

El resto de la muestra mostró en sentido general una media de 5 años de experiencia con un resultado sostenido de forma excelente en cuanto a su desempeño.



## ***Conclusiones Capítulo I***

- 1) El análisis refleja que ha existido relación entre ambas asignaturas (desde los puntos de vista filosóficos, psicológicos y pedagógicos), reflejándose esto desde los inicios del surgimiento del Ajedrez como Juego o pasatiempo que cultiva en el hombre su mundo intelectual y su personalidad en general.
  
- 2) El estudio de la actividad desarrolladora del Ajedrez permite establecer sus áreas de influencia e impacto en la comunidad, en lo que la concentración y el pensamiento lógico tienen un valor preponderante dentro de su fortalecimiento.
  
- 3) La satisfacción recreativa es un elemento que influyen en la espiritualidad y propician un desarrollo creador que retroalimenta la comunidad.
  
- 4) El diagnóstico corroboró que no existen acciones en la asignatura de Ajedrez que dimensionen el juego hacia la comunidad con un impacto social efectivo, a través de la Recreación física, a pesar de que ambas están concebidas con sus promotores.



## ***CAPÍTULO II. Ejercicios interrelacionados para contribuir a la actividad física comunitaria.***

En este capítulo se representa el resultado fundamental de la tesis y el proceder que permitió arribar a este. Por tal razón se subdivide en los epígrafes, primero, relacionados con la determinación de los **nodos** interdisciplinarios del Ajedrez y la Recreación física y su relación; y el segundo, donde a partir de las relaciones establecidas se propone los ejercicios de Ajedrez Corporal, lo que se propone como resultado de la investigación. El capítulo concluye con las características del folleto elaborado, para los Profesores de Ajedrez, Educación Física, y los Promotores de la Recreación contentivos de la propuesta, que propiciarán la aplicación.

### ***2.1 Determinación de los nodos interdisciplinarios.***

Para obtener los puntos de articulaciones o nodos interdisciplinarios entre el Ajedrez y La Recreación física, se estableció la constatación de sus contenidos, el tratamiento de los mismos y la clarificación de aquellos cuya relación permiten un accionar didáctico desde el Ajedrez. Este proceder incluyó el Programa Básico de Ajedrez y el de Recreación constitutivo del plan (D) de la carrera de Cultura Física con la proyección hacia las comunidades. A continuación en forma de tablas se muestra el **sistema de conocimientos** como resultados en Nodos.

#### **Relación de los nodos interdisciplinarios entre el ajedrez y recreación física.**

<b>No</b>	<b>AJEDREZ</b>	<b>RECREACIÓN FÍSICA</b>
1	Conocer la evolución del Ajedrez.	Juegos.
2	El Tablero de Ajedrez y las piezas.	Juegos.
3	Movimiento de las piezas.	Juegos.
4	Movimientos excepcionales	Juegos.
5	El Jaque y el Jaque Mate	Juegos.
6	El Rey ahogado	Juegos.
7	Mates Básicos.	Juegos.
8	Partidas Clásicas.	Juegos.
9	Juego Libre.	Juegos.
10	Solucionar Problemas	Juegos.



### **Habilidades a desarrollar:**

**Ajedrez:** Rapidez y presión en la colocación y movimiento de las piezas.

**Recreación física:** manuales, auditivas, coordinativas y destreza en los movimientos.

### **2.2 Conjunto de ejercicios interrelacionados.**

Una vez determinados los nodos interdisciplinarios de estas asignaturas se procedió a elaborar para cada uno de ellos los ejercicios cuya realización contribuyera a la asimilación tanto del Ajedrez como de la Recreación Física. Al encontrarse puntos de contactos solamente en los Juegos constitutivos del plan D de la **Recreación Física**.

Se expone a continuación la propuesta inicial sometida a prueba en la circunscripción 32 del Consejo Popular 10 de Octubre, para ilustrar la correspondencia de los diferentes nodos con los ejercicios de Ajedrez.

#### **Primera relación.**

1	Conocer la evolución del Ajedrez.	Juego.
---	-----------------------------------	--------

Desde los elementos de la narrativa se utiliza la historia.

**Nombre del juego:** Lo dice el profeta ajedrecista.

**Material:** Dos cajas con tarjetas ordenadas, dos balones.

**Organización:** Se colocaran los dos equipos en hilera, uno frente al otro, detrás de una línea de partida y a la distancia de ocho metros de cada una se encontraran las cajas, dentro de las mismas, tarjetas con preguntas sobre historia del ajedrez. Los dos primeros niños de cada equipo tendrán una pelota que colocaran entre las rodillas, para utilizar el salto como desplazamiento de la propia historia.

**Desarrollo:** A la señal del silbato, los primeros jugadores de cada equipo, con la pelota colocada en las rodillas, comenzarán a avanzar hacia las cajas dando saltos.

Cuando lleguen buscaran en las caja una tarjeta la cual responderán al llegar a la meta, entregándosela al compañero que sigue conjuntamente con el balón y él se ira a colocar al final, el que recibe el balón se lo coloca entre las rodillas y repite lo realizado por el jugador anterior, solamente tendrá que colocar la tarjeta de bajo de la cajita y



sacara una nueva la cual responderá en similar situación que el anterior. Y así sucesivamente continuara el juego hasta que todos hayan jugado. Por cada respuesta correcta se darán dos puntos, el equipo que primero lo haga obtendrá un punto adicional, gana el equipo que más puntos acumule.

**Reglas:**

1. El balón debe ser colocado entre las rodillas.
2. Si el balón se cae de entre las rodillas debe ser recogida y colocada nuevamente en el lugar indicado.
3. El jugador que espera no podrá salir hasta que sea dada una respuesta

Es importante que en la comprensión de la evolución Histórica haya que tener como componentes:

1. Comprensión del Ajedrez desde la escuela.
2. Comprensión integral desde la comunidad.
3. Comprensión basada en la actividad lúdica fragmentadas.
4. Comprensión mediante la vinculación escuela- familia y comunidad.

El proceso de comprensión de Historia del Ajedrez en la comunidad se determina lo siguiente:

1. Se incluye la Evolución del Juego Ciencia en la comunidad sus valores, en lo que se reflejan como más importantes los siguientes: Responsabilidad, Sinceridad, Confianza, Autoestima, Creatividad, Paz, Amistad, Respeto, Justicia y Cooperación.
2. Posibilidades de tirar del desarrollo desde la escuela y la familia sobre la comunidad para comprender la historia del Juego Ciencia, cuya expansión en sus inicios fue un legado cultural, hasta invadir el nuevo mundo. destinatario como binomio dialéctico, es decir, unifica la comprensión por los escolares y la comunidad, pues se parte de la unidad indisoluble entre la obra, el autor y los entes interpretadores.

Según los resultados de investigadores del ICCP, expuestos en el libro Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria, los escolares de 6<sup>to</sup> grado, tienen un desarrollo intelectual que les permite un aprendizaje reflexivo, pueden asimilar



conscientemente conceptos científicos y operar con abstracciones, de manera que sean capaces de comparar, clasificar, analizar, sintetizar, generalizar, alcanzando niveles más elevados en el plano teórico, por lo que el equipo de recreación para direccional el trabajo en la comunidad mediante acciones debe tener en su inmensa mayoría estudiantes del grado terminar.

Por tanto, el escolar puede realizar valoraciones basadas en conceptos o en relaciones y propiedades conocidas, plantearse hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito, argumentar y demostrar mediante la deducción, hiendo de lo general a lo particular.

También pueden realizar análisis con carácter deductivo pues presentan un desarrollo superior del pensamiento lógico. <sup>(44)</sup> Se señala que “al terminar el 6<sup>to</sup> grado el alumno debe ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizaje en las que se exija, entre otras cosas, observar, comparar, describir, clasificar, caracterizar, definir y realizar el control valorativo de su actividad” <sup>(45)</sup>.

### **Segunda relación.**

2	El Tablero de Ajedrez y las piezas.	Juego
---	-------------------------------------	-------

**Nombre:** El canguro ajedrecista.

**Material:** Dos pelotas de futbol, un tablero y varios juegos de ajedrez en una caja.

**Organización:** Se colocaran los dos equipos en fila uno frente al otro detrás de una línea de partida y a la distancia de ocho metros se encontrara un tablero y varios juegos de ajedrez regados dentro de una caja. Los dos primeros niños de cada equipo tendrán una pelota que colocaran entre las rodillas

**Desarrollo:** A la señal del silbato, los primeros jugadores de cada equipo, con la pelota colocada en las rodillas, comenzarán a avanzar hacia el tablero dando saltos como canguros.

Cuando lleguen al tablero antes mencionado buscaran en la caja las piezas del color correspondiente a su equipo y las colocaran en su posición inicial, posteriormente



tomarán la pelota en sus manos y regresarán corriendo hacia su equipo, entregándosela al compañero que sigue en la fila y él se ira a colocar al final, el que recibe la bola se la coloca entre las rodillas y repite lo realizado por el jugador anterior. Y así sucesivamente continuara el juego hasta que todos hayan jugado. Ganara el equipo que primero lo haga y coloque las piezas correctamente.

**Reglas:**

1. La pelota debe ser colocada entre las rodillas.
2. Si la pelota se cae de entre las rodillas debe ser recogida y colocada nuevamente en el lugar indicado.
3. El jugador que derribe o tumbé las piezas, tanto las de él como las del equipo contrario, tendrá que organizarlas antes de regresar a su fila.

**Tercera Relación.**

3	Movimiento de las piezas.	Juego
---	---------------------------	-------

**Nombre:** Patea y coloca las piezas del Ajedrez.

**Material:** Dos pelotas de fútbol, dos tablero, dos juegos de ajedrez y varias tarjetas organizada por el número de orden de colocación de la piezas según su importancia.

**Organización:** Se colocan los niños en dos equipos y formados en hileras, delante del primer jugador de cada equipo, se marcara un pequeño circulo, donde se colocara una pelota. A unos 10 o 15 metros se marcara una línea de llegada, donde se colocaran los juegos de ajedrez y varias tarjetas con número que indican el orden de colocación de las piezas en el tablero.

**Desarrollo:** Al sonar el silbato los primeros jugadores comenzaran a patear la pelota hasta llegar a la línea de llegada. (el pateo no será muy duro para evitar que la pelota se vaya del control del niño) cuando el niño alcance la línea de llegada, detendrá el balón, cogerá una tarjeta, realizara la colocación de la piezas blancas como de negras que en ella aparece, cogerá el balón con las manos regresará corriendo y lo colocará en el circulo, chocando la mano del segundo competidor he incorporándose al final de la fila, el segundo jugador hará lo mismo y así sucesivamente hasta que todos los



jugadores lo hayan realizado, resultara ganador el equipo que primero termine el juego y haya realizado correctamente las jugadas descritas en las tarjetas.

**Reglas:**

1. La pelota no se pateara con fuerza.
2. Se anotara un punto por cada pieza bien colocada.
3. Gana el equipo que primero termine y tenga más punto.

**Cuarta Relación.**

4	Movimientos excepcionales	juego
---	---------------------------	-------

Definiéndose como movimientos excepcionales a aquellos que trascienden el movimiento normal de las piezas, ejemplo; los enroqué que es cuando único el Rey camina dos pasos y la torre pasa por encima de otra pieza.

Solo se puede pasar a estos ejercicios cuando se dominen los movimientos naturales de las piezas y en el caso de la promoción del peón o su conversión en dama se utilizan los tres elementos de la cultura interrelacionado , pues la promoción es todo un acontecimiento y la entrada de la dama al juego es distinguible.

El peón por peón al paso significa ejecuciones o intercambios de prisioneros como cambios iguales o desiguales.

**Nombre:** Tanto Tanto

**Material:** Un tablero gigante, gorros decorativos representando las piezas de ajedrez y los peones.

**Organización:** Se colocaran los jugadores en el tablero en dependencia de la pieza que representen y un conductor que se colocara en el centro del tablero.

**Desarrollo:** Utilizando el lenguaje descriptivo se indicara el nombre de una pieza, el jugador que le corresponda deberá salir caminando rápido y realizar la jugada excepcional o movimiento en castle según la orden correspondiente, teniendo en cuenta su forma de movimiento.

**Reglas:**

1. Se deberán seguir las reglas del ajedrez.





2. Gana el equipo que más rápido termine y mejor realice el movimiento excepcional.

### Quinta Relación.

5	El jaque y el jaque mate	Juego
---	--------------------------	-------

Si bien los reyes son identificados por las coronas del trono cuando una pieza le da jaque ello lo debe realizar de forma firme y viril. Similar forma debe adoptar cuando recibe el jaque mate con la inclinación de la cabeza como símbolo de su muerte y culminación de la partida.

**Nombre:** Carrera de Orientación

**Material:** Tiza, juegos de ajedrez de bolsillo, tarjetas, y todos los elementos necesarios para pistas y señales.

**Organización:** Se forman dos equipos.

**Desarrollo:** Utilizando las pistas y señales de los pioneros exploradores, donde en cada señal se orientara la solución de un problema de ajedrez el cual se le dará respuesta en el trayecto, con un tablero de bolsillo. En la próxima señal se le dará solución y habrá un nuevo problema similar al anterior.

Al finalizar gana aquel que realice correctamente el recorrido y con mejor tiempo y además solucione los problemas.

### Reglas:

1. Por cada problema solucionado se le agrega al equipo un punto.

### Propuesta de algunos de los ejercicios:

- 1) Blancas: De7 Rh6.  
Negras: Rh8.
- 2) Blancas: Te7 Rh6.  
Negras: Rh8.
- 3) Blancas: De7 Rg6.  
Negras: Rh8.

Ello significa formar la base para la enseñanza de los Jaque Mates Básicos.



## Sexta Relación.

6	El Rey ahogado	Juego
---	----------------	-------

El Rey es identificado por su corona y en condiciones de desventaja, logra el recurso danzando con movimientos laterales, seguros de introducirse en la posición de tablas o empate por Ahogo. Para este ejercicio se deben utilizar como recurso jugadas erróneas del bando fuerte ejemplo una dama que obliga al Rey solitario a marchar hacia un lateral y luego le produce la posición del ahogo inmovilizándolo.

### Ejercicio:

Blancas: Rh6 h7.

Negras: Rh8.

**Nombre:** Carrera de Orientación

**Material:** Tiza, juegos de ajedrez de bolsillo, tarjetas, y todos los elementos necesarios para pistas y señales.

**Organización:** Se forman dos equipos.

**Desarrollo:** Utilizando las pistas y señales de los pioneros exploradores, donde en cada señal se orientara la solución de un problema de ajedrez el cual se le dará respuesta en el trayecto, con un tablero de bolsillo. En la próxima señal se le dará solución y habrá un nuevo problema similar al anterior, pero con la característica del recurso del rey ahogado.

Al finalizar gana aquel que realice correctamente el recorrido y con mejor tiempo y además solucione los problemas.

### Reglas:

1. Por cada problema solucionado se le agrega al equipo un punto.



## Séptima Relación.

7	Mates Básicos.	Juegos
---	----------------	--------

**Nombre:** La partida viviente.

**Materiales:** Tablero gigante y cartulina con cada una de las treinta y dos piezas pintadas.

**Organización:** Se forman dos equipos.

**Desarrollo:** Comenzando por el mate de dos torres utilizando los desplazamientos con movimientos de la Danza, se pueden utilizar bailes tradicionales, los que nunca se combinaran con la Danza, es significativa la reverencia de las Torres cada vez que termine un movimiento siempre mirando a su Rey. En el momento del Jaque Mate es necesario que el Rey del Bando débil realice la inclinación de su cabeza como símbolo del Mate.

Para el mate de Dama el Rey del bando fuerte le da la orden a su dama y le indica a donde debe desplazarse este movimiento se realiza con expresión artística de la mano a diferencia de las piezas menores la Dama realiza la reverencia flexionando rodillas.

Para el mate de alfiles se produce bailando, ello permitiría una motivación y los movimientos de jaque se producen con un giro en círculo terminando con señalamiento de mano.

Gana el equipo que primero termine utilizando el menor numero de jugadas.

### Ejercicios:

- 1) Blancas: De7 Rh6.  
Negras: Re1.
- 2) Blancas: Te7 Rh6.  
Negras: Re1.
- 3) Blancas: De7 Rg6.  
Negras: Re1.
- 4) Blancas: Af1 Ac1 Re1.  
Negras: Re8.



## Octava Relación.

8	Partidas clásicas.	Juego.
---	--------------------	--------

**Nombre:** Jugando Ajedrez con la natación en tierra.

**Objetivo:** Promover las partidas clásicas del ajedrez con la actividad física de la Natación en tierra.

**Materiales:** Juego de Ajedrez y planilla con partidas clásicas en el sistema algebraico cortó.

**Desarrollo:** Se pone un tablero y a 25 metros se marca una línea de salida y llegada para ambos extremos donde se colocan las piezas,

### Regla.

1. Gana el equipo que mejor realice la imitación de brazos y más rápido termine.
2. Por cada jugada realizada correctamente se anotara un punto cada equipo.

**Nota:** Se deben realizar movimientos de brazos con fluidez y combinaciones en los cuatro estilos.

Partiendo de los elementos de la plástica se danzará sobre el tablero las partidas Inmortal y La Siempre viva. De similar forma se reproducirá La Lanzadera, terminando con una partida premio a la Brillantes de Capablanca. Se puede inferir en la música clásica (5, 6,7 Sinfonía de Beethoven, entre otros) y en ello se estimula la comprensión y constituye un punto de articulación conceptualizado.

Cada pieza se desplazara a la voz del Rey que es el que da las órdenes y debe ser el más aventajado del equipo humano, para de esta forma tirar del desarrollo sobre el resto del equipo.

### La Siempre viva:

#### Anderssen – Dufresne

**1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0–0 d3** Una de las variantes más lógicas: se devuelve el peón sin favorecer el desarrollo del adversario, lo que sucedería tras 7..., dxc3; 8 Db3, seguido de Aa3 y Cxc3. **8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Te1 Cge7 11.Aa3** Las blancas tienen dos peones menos, pero gozan de una extraordinaria movilidad. La dificultad de las negras es el desarrollo de su alfil de dama.



Por eso entregan un peón, buscando una contraofensiva. **11...b5 12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Ab6 14.Cbd2 Ab7 15.Ce4 Df5 16.Axd3 Dh5** En estos momentos se inicia una de las combinaciones más brillantes de la historia, cuyo principal atractivo es que para realizarla las blancas han de dejarse amenazar mate. **17. Cf6+ gxf6 18.exf6 Tg8** Las negras parecen tener un ataque más directo, a causa de Dxf3. Un jugador moderno habría ganado continuando con Ae4, pero Anderssen es muy impulsivo y lo que pierde en sencillez lo gana en emoción y brillo. **19. Tad1** Jugada finísima que parece una barbaridad: a una jugada directa que además amenaza mate se contesta con una preparatoria de oculto motivo. **19...Dxf3 20.Txe7+ Cxe7** [20...Rd8 Esta es la variante más bonita. 21. Txd7+ Cc8 Si Rxd7, Ae2+ gana Dama 22.Td8+ Cxd8 Si Txd8, gxf3. Si Rxd8, Ae2+. 23. Dd7+ Rxd7 24.Af5+ Rc6 25.Ad7#] **21.Dxd7+** Segunda sorpresa: las blancas entregan la Dama a cambio de un mate bonito y original **21...Rxd7 22.Af5+ Re8 [23.Ad7+ Rf8 24.Axe7# 1-0.**

### La Inmortal:

#### Anderssen – Kieseritzky

**1. e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 b5** Contragambito Kieseritzky (gambito Bryan). Sacrificio de desviación para ganar un tiempo de desarrollo. **4. Axb5 Dh4+ 5.Rf1 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5** Amenaza Cb3+ y apoya el peón de f4. **8. Ch4 c6 9.Cf5 Dg5 10.g4** Jugada típicamente romántica: más bella que correcta técnicamente. **10...Cf6 11.Tg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8** única para salvar la Dama. **15. Axf4 Df6 16.Cc3 Ac5 17.Cd5** Anderssen continua la combinación iniciada en la jugada 11 y define la partida de forma impresionante, pero es evidente la desproporción de material en acción. **17...Dxb2 18.Ad6 Axc1** y si Axd6; 19 Cxd6+, Rd8; 20 Cxf7, Re8; 21 Cd6+, Rd8; 22 Df8++. [18...Dxa1+ 19.Re2 Dxc1 20.Cxc7+ Rd8 21.Ac7#] **19.e5 Dxa1+ 20.Re2 Ca6 21.Cxc7+ Rd8 22.Df6+** Magnífico broche final. **22...Cxf6 23.Ae7#** Las blancas dan mate con sólo 3 piezas menores, demostrando que las piezas valen por lo que hacen, no por su existencia. El error principal del negro fue no jugar 5... Ab7, sin encerrarse la Dama. **1-0**



## La Lanzadera:

Torres, C. - Lasker, E.

1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. Ag5 c5 4. e3 cxd4 5. exd5 Ae7 6. Cbd2 d6 7. c3 Cbd7 8. Ad3 b6 9. Cc4 Ab7 10. De2 dc7 11. 0-0 0-0 12. Tfe1 Tfe8 13. Tad1 Cf8 14. Ac1 esta es una jugada de un profundo contenido estratégico. 14... Cd5 15. Cg5 b5 16. Ca3 b4 17. cxb4 Cxb4 18. Dh5 Axd5 19. Axd5 Cxd3 20. Txd3 Da5 21. b4! Df5 22. Tg3 h6 23. Cc4! Dd5 24. Ce3. Dd5. En este momento esta posición origina la famosa Lanzadera cuyo desarrollo veremos a continuación. 25. Af6!! Dxd5 26. Txd5 rh8 27. Txf7+ Rg8 28. Tg7+ Rh8 29. Txb7+ Rg8 30. Tg7+ Rh8 31. Tg5+ Rh7 32. Txd5 Rg6 33. Th3 Rxf6 34. Txd6+ Rg5 35. Th3 Lasker abandonó en la jugada 43 con tres peones de menos.

## Novena Relación.

9	Juego Libre.	Juego
---	--------------	-------

**Nombre:** A jugar con el método Titi

**Objetivo:** Promover la actividad física y tirar del desarrollo, mediante acciones cooperadas

**Materiales:** Reloj, juego y tablero

**Organización:** Se utilizan dos equipos, 5 jugadores cada uno, un equipo sentado en el suelo, juegan con negras, con un reloj a su lado con un tiempo de 5 minutos, estos serán simultaneadores, mientras que el otro equipo serán los simultanistas, se organizan por orden de fuerza de juego y cuentan con 5 minutos.

**Desarrollo:** A la voz del profesor el jugador más débil realizara la primera jugada por cada tablero y ponchara el reloj cuando termine y regresara corriendo tocando el segundo jugador y ponchara el reloj.

**Regla:**

1. Gana el equipo que más puntos acumule por partida.

Una vez que puedan reproducir las partidas clásicas. Se comienza a brindar espectáculos mediante la competencia propiciada por el juego libre, con la opción de la danza o los bailes típicos para el desplazamiento de cada bando, es decir las blancas



se desplazan con el mambo, las piezas negras se desplazaran con el ritmo pilón, ejemplo: 1) e4 el peón se desplaza con el mambo pasando por la casilla de e3 sin parar de bailar y las negras contestan 1)... e5 entonces realizan ejercicio de desplazamiento con el ritmo pilón.

EL reglamento que se aplica en el Ajedrez Corporal, para las competencias es el establecido por la FIDE y el sistema de competencia está en dependencia de los equipos participantes. Solo se puede establecer variantes para la utilización del Reloj y para la comunicación de las jugadas entre los integrantes de cada equipo. Donde se puede realizar de forma verbal o por notas transmitida en tarjetas a los integrantes del equipo. De similar forma se pierde la partida si alguien desde el público dirige la jugada favoreciendo uno de los equipos. Siempre son indicadores a medir la vinculación del Ajedrez con la Promoción Cultural. Motivación hacia la práctica del juego con actividades físicas expresadas en Bailes, Danza etc., y el dominio de los contenidos del juego.

#### **Décima Relación.**

10	Solucionar Problemas	Juego
----	----------------------	-------

**Nombre:** Corre y resuelve el problema.

**Materiales:** Juego de Ajedrez.

**Organización:** Se forman dos equipos uno frente al otro a una distancia de 10 metros y en el centro un tablero con un problema a resolver.

**Desarrollo:** A la voz del profesor todos los salen en dirección del tablero y el capitán del equipo anotara la jugada que da solución al problema luego de consultarla en secreto. Después correrán hacia el punto de partida y entregaran el resultado.

**Regla:**

1. Gana el equipo que resuelva primero el problema.

Ejercicios abarcando un total de cinco por temáticas, para la décima relación.



### EJERCICIOS DE JAQUE MATE:

- 1) Blancas. Re6 Ta2  
Negras. Re8
- 2) Blancas. Rd3 Th7 Ta1  
Negras. Re8
- 3) Blancas. Rf6 Da2  
Negras. Rf8 a7
- 4) Blancas. Rg6 Aa2  
Negras. Ah2
- 5) Blancas. Rg2 Ta1 f2 g3  
Negras. Rg8 e7 f7 g7 h7

### GANA UNA TORRE:

- 1) Blancas. Rf1 Dh4 h3  
Negras. Rd7 Tg7 g6 h7
- 2) Blancas. Rh1 Dd1 Tg1 a2 g2 h3 Ah2  
Negras. Rh8 Ta7 Dg8 Af7 c7 h6
- 3) Blancas. Rc3 Dh1 h3  
Negras. Rd8 Ta2 c5
- 4) Blancas. Rc5 Tc8  
Negras. Rc3 Ta7
- 5) Blancas. Re1 Dh5 Ta1 Th1 Cb1 Cg1 Ac1 Af1 a2 b2 c2 d2 e4 f2 g2 h2                    B  
Negras. Re8 Dd8 Ta8 Th8 Cb8 Ac8 Af8 Cg8 a7 b7 c7 d7 e5 f7 g6 h7

### GANA UN CABALLO:

Se aplica regulación por tiempo para la solución del problema y los movimientos terminan con reverencia, la **B** significa que las blancas ganan el caballo y la **N** lo contrario.

- 1) Blancas. Re1 Te2 g2 h3  
Negras. Rh8 Cd7 b7 c6 g6 h7                    B
- 2) Blancas. Re1 Dd1 Ta1 Th1 Cb1 Ac1 Ce5 Af1 a2 b2 c3 d2 g2 h2    B  
Negras. Re8 Dd8 Ta8 Th8 Cb8 Ac8 Ce4 Ac5 a7 b7 c7 f7 g7 h7





- 3) Blancas. Re1 Dd1 Ta1 Th1 Cb1 Ac1 Ce5 Af1 a2 b2 c2 e4 f2 g2 h2  
Negras. Re8 Ta8 Th8 Cb8 Ac8 Af8 Cg8 a7 b7 d7 d4 f7 g7 h7 N
- 4) Blancas. Re1 De2 Ta1 Th1 Cb1 Ac1 Af1 Cf3 a2 b2 c2 d2 g2 h2 d6  
Negras. Re8 Dd8 Ta8 Th8 Cb8 Ae6 Af8 Ch5 a7 b7 c7 f7 g7 h7
- 5) Blancas. Rg1 Dd1 Ta1 Tf1 Cb1 Ac1 Cf3 a2 b2 c3 f2 g2 h2  
Negras. Re8 Dd8 Ta8 Th8 Ac8 Af8 a6 b7 c5 d6 e6 g7 h7

### **Mate en dos jugadas (con jaque doble):**

Para realizar este mate se coordinan los movimientos con expresión corporal, de modo tal que se refleje la ejecutoria con ejercicios de bajo impacto. Ya que es determinante el aprendizaje de la técnica.

- 1) Blancas. Rc1 Td1 Th1 Ad2 Af1 a2 b2 c2 g2 h2  
Negras. Rd8 Dg4 Ta8 Th8 Ac8 Af8 a7 b7 c7 c6 f7 g7 h7
- 2) Blancas. Rc1 Td1 Th1 Ad2 Cf3 Af2 b2 c2 f2 g2 h2  
Negras. Rd8 Da2 Ta8 Tg8 Cb8 Ac8 Af8 a7 b7 c6 e7 f7 f6 h7
- 3) Blancas. Rc1 Td1 Th1 Ad2 Af1 Cg1 a2 b2 c2 f2 g2 h2  
Negras. Rd8 De5 Ta8 Th8 Cb8 Ac8 Af8 Ce4 a7 b7 c6 f7 g7 h7
- 4) Blancas. Rb4 Ta8 Ad8 a4 b2  
Negras. Rh8 Df7 a7 g6
- 5) Blancas. Rb1 Tc1 Td2 Ac3 Ad3 a3 b2 d5 e3 f2 h3  
Negras. Rc7 De8 Td8 Ce5 Af6 a7 b7 g7 h5 f3

**Nota:** Se puede utilizar la variante de la formación de equipos humanos, cada jugador tomaba el nombre de una pieza buscando siempre que el rey y la dama fueran los más aventajados, que el juego se celebraría en el terreno pintado donde 16 niños harían de piezas negras y 16 de piezas blancas para un total de 32 niños. Composición danzaría de los mates elementales, la belleza de cada pieza y la elegancia propia en el caminar o desplazarse en el tablero demostrando a través del baile el desarrollo histórico del Ajedrez desde su surgimiento hasta la actualidad.

Los bailes tradicionales los empleamos para los mates elementales, ejemplo de ello el mate de dos torres con el Zapateo. El mate de dama con el Ritmo Pilón y el mate de



una torre con el Mozambique, etc. Identificamos con las diferentes culturas la apertura española, inglesa y la defensa francesa, etc.

Al consultar con 32 especialistas de Ajedrez sobre los ejercidos y su criterio vivenciar, expresaron que permitía una mayor interpretación del juego, mediante la dinámica motivacional y el razonamiento lógico en lo que se incluye el trabajo colegiado, que permite tirar del desarrollo.

De similar forma al preguntarles a 32 promotores de la recreación; ellos respondieron que el procedimiento en la formulación de los ejercicios, estaba acorde con los objetivos para la Promoción de la recreación en las Comunidades.

En la solución de los problemas se tuvo presente a Majmutov, MI. Quien proporciona los métodos problémicos que contribuyen notablemente al desarrollo de habilidades investigativas. Dentro de los que se encuentran:

1. Exposición Problémica:
  - El profesor presenta la situación problémica y formula el problema.
  - Da vías de solución.
  - Resuelve el problema con ayuda de los equipos.
2. Conversación problémica o heurística:
  - El profesor presenta la situación problémica y formula el problema.
  - El profesor organiza el trabajo y se presentan vías de solución entre el y los estudiantes.
  - Se resuelve en conjunto el problema.
3. Búsqueda Parcial:
  - El profesor presenta la situación problémica y formula el problema.
  - El profesor organiza el trabajo y orienta la búsqueda para solucionar el problema realizando trabajo independiente.
  - El estudiante soluciona el problema.
4. Investigativo: Para aplicar el método investigativo, se siguen pasos similares al proceso de investigación, el estudiante debe:
  - Observar la posición.
  - Plantear vías de solución.



- Elaborar un plan de acción.
- Ejecutar el plan.
- Formular una solución.
- Explicar la solución entre los integrantes del equipo.
- Comprobar su efectividad.
- Realizar deducciones prácticas sobre la aplicación posible y necesaria de los conocimientos adquiridos y su generalización.

En la realización de estos pasos, los jugadores de cada equipo se adentra en el campo investigativo, en la búsqueda de soluciones a los planteamientos teóricos propios del juego libre y de los mates, con un reforzamiento en la ocupación práctica del juego, ejecutando determinadas acciones que le van sirviendo de base, para que al realizar investigaciones puedan elaborar un diseño de su repertorio, ejecutarlo en el entrenamiento, exponer los resultados y su introducción en la competencia.

### ***2.3 Folleto de los ejercicios interrelacionados.***

#### **Estructura del Folleto:**

- Introducción.
- Orientaciones para el desarrollo de los ejercicios.
- Caracterización de la comunidad.
- Objetivos y habilidades del Ajedrez y el Promotor de Recreación.
- Nodos de la relación interdisciplinaria.
- Ejercicios mediante diagramas interrelacionados.
- Fotos como material complementario.

El folleto para el trabajo del Ajedrez, presentan la siguiente introducción:

Queridos profesores el manual que ponemos a tu disposición es el resultado de las investigaciones de un colectivo integrado por: El Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez (ISLA) y De la universidad del Deporte “Nancy Uranga Romagoza”, de Pinar del Río.



Si bien el Ajedrez como expresara el Dr. C. Jorge Luis Díaz González : “Cultiva en el hombre su mundo intelectual y su personalidad en general” <sup>(46)</sup>, es nuestra misión la de “triplicar el conocimiento”, tal y como nos orientara nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz en la clausura del Congreso Pedagogía 2001, con el objeto de convertirnos en la sociedad más culta del planeta y para ello es fundamental fijar en nuestros educandos bases que perduren para toda la vida con una meta mayor, la de convertir nuestra sociedad en la de hombres de ciencias.

En el mismo se brinda la caracterización de la comunidad y el porque la importancia del trabajo Comunitario en el mundo globalizado que nos ha tocado vivir. Los Programas Nacionales de Ajedrez y de Recreación; así como sus nodos interdisciplinarios y los ejercicios incluyendo fotos complementarias, el que les servirá de modelo.

Para la correcta comprensión y ejecución es fundamental el trabajo colegiado, ello permitirá una actualización del continuo perfeccionamiento lo que sin dudas enriquecerá sus conocimientos, permitiendo así, la creación de nuevos ejercicios.

#### **Características del folleto.**

El mismo tiene como contenido fundamental los ejercicios dispuestos en diagramas de Ajedrez y los incisos donde se plantean diferentes problemáticas abarcando la Actividad Física en el espectáculo. Para la correcta comprensión deben utilizar un lenguaje sencillo, conocer que se están dando los pasos del Ajedrez Básico, por lo que la tutela constante es primordial.

Cuando se imparte la Historia hay que tener presente los diferentes nombres que adquirió el Ajedrez pues ello es fundamental para la secuencia lógica. Las unidades deben ser abordadas siempre desde el Ajedrez y combinadas pero siempre teniendo presente el uso del modelo o plantilla para una correcta identificación de las piezas; la belleza garantizará que se mantenga la atención, sobre todo en el tablero, elemento espacio temporal que elimina la atención fragmentada o dispersión.

Con el tablero mural puede ganar en todos los aspectos del proceso si utiliza la tiza, el borrador y los implementos del maestro: reglas, cartabón, etc.; para señalar, obtendrá como resultante una participación grupal y ello permite tirar del desarrollo.



Para lograr un trabajo que involucre a la familia utilice el tangram de 5 piezas que fácilmente se logra con el tablero de Ajedrez y en el cual se pueden crear diversas imágenes.

El tiempo dentro de la clase para la aplicación de los ejercicios está en dependencia de los contenidos planificados. Es importante que durante el análisis de partidas utilice los términos de puntos de ataque, puntos débiles y cantidad de capturas.

La ventaja de la utilización del Manual reside en:

- Permite una comprensión de las vías para la relación interdisciplinaria.
- Se logra una integración entre la escuela, la comunidad y la familia con una precisión hacia la masificación del juego ciencia.
- Estimula en los profesores la imaginación en la creación de diagramas con nuevos ejercicios interrelacionados.
- Consolida el proceso de enseñanza – aprendizaje, con ventajas tanto para el Ajedrez como para la Recreación física, con una contribución especial hacia una sociedad de pensamiento.
- Proyecciones para su perfeccionamiento.

Desde la aplicación en la práctica del manual se puede evaluar la calidad del aprendizaje, ello es determinante como indicador, para la introducción de los perfeccionamientos, lo que implica que objetivos del espectáculo se pueda llevar en forma de competencia al intra y extra Consejos Populares.



## ***Conclusiones del Capítulo II***

- 1) Mediante el estudio de los programas y orientaciones metodológicas concebidas para el Ajedrez y la Recreación, así como en sus contenidos se lograron develar los nodos de la relación interdisciplinaria.
- 2) Al establecerse los nodos, se elabora los ejercicios de Ajedrez en correspondencia con la Recreación física, para el Trabajo Comunitario. Ello permite la obtención de una herramienta de trabajo para los profesores, la que no se poseía con anterioridad.
- 3) Los especialistas consultados evaluaron de muy positivo los ejercicios con ventajas recíproca, Tanto para la Recreación física como para el Ajedrez.
- 4) Se logró distribuir los juegos por unidades Básicas, lo que permite una armonía del trabajo.



### ***CAPÍTULO III. Valoración de los ejercicios de ajedrez interrelacionado con la recreación física, en el consejo popular 10 de octubre.***

El capítulo aborda todo el proceso de validación comenzando con la selección de la muestra, la organización del experimento y su operacionalización para concluir con los resultados, luego de tres años de implementación, en la praxis bajo condiciones controladas lo que permite una fiabilidad de todo el proceso. Para ello fueron determinantes varios momentos con la utilización de los métodos estadísticos descriptivos. Es significativo que los diferentes resultados del Pre - experimento, permitieron corroborar la hipótesis y que a través de pequeñas tareas se lograron materializar la valoración en tres meses con la escuela como centro del trabajo comunitario y con una proyección determinada, en acciones de estudiantes pertenecientes todos a los Círculo Científico de Ajedrez y Recreación.

#### **1) Selección de la muestra**

Partiendo de que el Consejo Popular 10 de Octubre está enmarcado en el territorio siguiente:

- Por el **Norte** abarca la carretera a Viñales hasta el Kilómetro Cuatro, limitando con el Consejo Popular Aguas Claras.
- En el **Sur** limita con Carretera Central y el Reparto Hermanos Cruz.
- Teniendo el Consejo Popular La Conchita, como límite colindante por el **Este**.
- El **Oeste** con el Consejo Popular Capitán San Luis.

Integrado desde el punto de vista de estructura local por una Presidenta del Consejo Popular 10 de Octubre, 14 delegados, y 14 circunscripciones. Contando con 7 escuelas primarias, una Secundaria Básica, una escuela especial, una escuela de Medicina, un Politécnico de la Salud, dos Escuelas de Artes, una ESPA, una EIDE y una escuela de Informática. Con una población de 14648 habitantes de ellos 97 se encuentran invalidados de toda actividad físico mental por enfermedad, 67 embarazadas, 1139 abuelos, 223 población penal, 769, amas de casas el resto lo integran niños, jóvenes y población laboral.



Para la realización del pre - experimento se tomaron como **muestra 4 escuelas primarias**, de un universo total de 7 existentes, en el Consejo Popular 10 de Octubre, correspondientes al nivel primario, donde se excluyen como muestra, para el experimento las siguientes escuelas:

- Escuelas Antón Makarencó, por ser una escuela especial.
- Escuela Juan Rius Rivera, fue suplida al azar por la escuela Carlos Hidalgo al encontrarse las dos en la misma circunscripción (96).
- Escuela Antonio Guiteras Holmes, fue suplida al azar por la escuela Manuel Ascunce al encontrarse las dos en la misma circunscripción (29).

Total de escuelas primarias Consejo Popular 10 de octubre.	Se excluyen	Se le aplica el: Pre – experimento. (Pre - test y Pos - test).	Ciclos involucrados en los equipos
7	3	4	2 <sup>do</sup> Ciclo.

## 2) Diseño experimental:

En su estructura como proceso el diseño cuenta con los siguientes momentos fundamentales:

1. Selección de la muestra.
2. Pre - test.
3. Talleres.
4. Pos – test.

Todos sostenidos sobre la base de las entrevistas.

La composición de lo equipos como muestra por escuela es reflejado a continuación en la siguiente tabla:

NO	ESCUELAS	MUNICIPIO	GRUPO EXPERIMENTAL
1	“Raúl Pujol”.	P. del Río.	12 estudiantes.
2	“Carlos Hidalgo”.	P. del Río.	12 estudiantes.
3	“Manuel Ascunce”.	P. del Río.	12 estudiantes.
4	“Sierra Maestra”.	P. del Río.	12 estudiantes.
<b>TOTAL.</b>		P. del Río.	48 estudiantes.





Se excluyen del experimento las escuelas:

- Antón Makarenko.
- Juan Rius Rivera.
- Antonio Guiteras Holmes.

En las 4 escuelas objeto del pre – experimento, se siguió la siguiente metodología para la selección de los grupos:

- Como es lógico se excluye el primer ciclo para la confección de los equipos, pues en este grado se inician en el Ajedrez y no es hasta el cuarto periodo que los estudiantes aprenden a leer y escribir así como los rudimentos básicos del juego por lo que partiendo de los juegos y su complejidad se determina tomar el segundo ciclo.
- Se seleccionan por grados el primer grupo, por ejemplo: en la escuela Carlos Hidalgo existían 3 aulas enumeradas de quinto grado, se tomó el número 1, significando un equivalente a grupo “A”.
- En la escuela Raúl Pujol se encontraba dos aulas de quinto grado el “A” y el “B”, se tomó el “A”; de forma intencional.

Solo se tomaba otro grupo si la cifra de estudiantes era inferior a 20, cuestión esta que nunca sucedió durante el proceso de selección.

Quedando determinados los grupos y la cantidad de estudiantes de la siguiente forma:

NO	ESCUELAS:	MUNICIPIO	2 <sup>do</sup> A	3 <sup>ro</sup> A	4 <sup>to</sup> A	5 <sup>to</sup> A	6 <sup>to</sup> A
1	“Raúl Pujol”.	P. del Río.	-	-	-	6	6
2	“Carlos Hidalgo”.	P. del Río.	-	-	-	6	6
3	“Manuel Ascunce”.	P. del Río.	-	-	-	6	6
4	“Sierra Maestra”.	P. del Río.	-	-	-	6	6
<b>TOTAL</b>		P. del Río.	-	-	-	24	24

Lo que significa un total general de 48 estudiantes involucrados en el pre - experimento.

El experimento no solo abarco en un primer momento las escuelas seleccionadas al azar, también irradió sus circunscripciones, para tener una proyección, desde la escuela como centro del trabajo comunitario, hacia la comunidad, con la actividad física como rectora, posteriormente aparecen reflejados los equipos de cada escuela, por grado y



sexo, a ello le sigue el número de padres participantes, terminándose con el número de participantes de la comunidad, que no tenían relación con la escuela; en cuanto a estudiantes que fueran hijos o familiares, quedando concebido estructuralmente de la manera siguiente:

1. Escuelas seleccionadas.
2. Composición de la escuela por grado y sexo.
3. Número de padres vinculados directamente con el experimento.
4. Número de participantes espectadores, no vinculados con los estudiantes.

Un elemento que establece diferencia entre el punto 3 y 4 es que solo podía medirse el 4 en los espectáculos, recreativos en la comunidad, donde se incorporan personas de la comunidad, para disfrutar del mismo.

Por lo que el experimento, contempla el control de la asistencia en cada momento de su implementación siendo este un indicador que implica satisfacción de necesidades motivos e intereses propios de la actividad.

Las escuelas contaban con la siguiente representatividad por sexo y grupo en cada escuela:

Escuela: "Raúl Pujol".

Circunscripción: 39.

Grupo: "A".

- Quinto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Sexto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Total 6 estudiantes del sexo femenino y 6 del sexo masculino.
- Total general 12 estudiantes.

Escuela: "Carlos Hidalgo Díaz".

Circunscripción: 96:

Grupo: "A".

- Quinto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Sexto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Total 6 estudiantes del sexo femenino y 6 del sexo masculino.
- Total general 12 estudiantes.



Escuela: "Manuel Ascunce Doménech".

Circunscripción: 29.

Grupo: "A".

- Quinto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Sexto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Total 6 estudiantes del sexo femenino y 6 del sexo masculino.
- Total general 12 estudiantes.

Escuela: "Sierra Maestra".

Circunscripción: 131.

Grupo: "A".

- Quinto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Sexto grado 3 estudiantes del sexo femenino y 3 del sexo masculino.
- Total 6 estudiantes del sexo femenino y 6 del sexo masculino.

Muestras globales:

- Total general de estudiantes del sexo femenino 24 estudiantes.
- Total general de estudiantes del sexo masculino 24 estudiantes.
- Total general de la muestra 48 estudiantes.

### **3) Operacionalización de las variables.**

Refleja la introducción de la variable en las 4 escuelas que constituyen el grupo experimental (A), las pruebas elaboradas y sus resultados en los diferentes momentos concebidos. Previo a los talleres efectuados, en el mes de septiembre se les informó a los directores, Jefes de Ciclo y metodólogos, el diseño del trabajo y su plan de acción, posteriormente se les comunicó el resultado por escuela del pre - test; contando con la aprobación de los antes mencionados a los maestros, profesores de Educación Física, profesores de Ajedrez y Promotores de la Recreación (por especialidad).

Tomándose como acuerdo el de comunicarle a los padres la fecha de los talleres por escuelas, los que se realizarían en el mes de noviembre, a los grupos seleccionados de



cada escuela, los que constituyen un grupo único experimental (A). Hay que señalar que toda la información transcurría por la vertical iniciándose a nivel de metodólogos, directores y Jefes de Ciclo.

El primer taller estuvo diseñado para orientar a los directivos de cada escuela y los padres controlándose el número de padres participantes teniendo el comportamiento siguiente:

NO	ESCUELAS	CANTIDAD DE PADRES	GRUPO (A) CONTROL
1	"Raúl Pujol".	A asistir 19	Asistieron 20
2	"Carlos Hidalgo".	A asistir 19	Asistieron 19
3	"Manuel Ascunce".	A asistir 20	Asistieron 20
4	"Sierra Maestra".	A asistir 20	Asistieron 20
<b>TOTAL</b>		78	79

En la tabla se puede observar que en la escuela "Raúl Pujol", participaron 19 padres, ello estaba dado por que existían 1 padres que tenían 2 en quinto grado en esta escuela, por lo que 19 padres participantes; significa un 100% del total de padres a asistir al primer taller.

Mientras que en la "Carlos Hidalgo" la cantidad de padres posibles a asistir es de 18, ya que existían 2 padres que tenían 2 alumnos en la escuela en los grados 5to y 6to involucrados en el experimento y asistieron 19.

En la escuela Sierra Maestra Asistieron los 20 padres a pesar de existir un niño enfermo su mamá asistió al taller, ello demuestra la el interés, por lo que su niño paso automáticamente a formar parte del equipo creándose un clima de solidaridad altamente favorable.

En el segundo taller, comprendido para las cuatro escuelas objeto del experimento se realizaron las siguientes acciones:

- Elaboración de las piezas, se cotaba con la experiencia en estas escuelas del trabajo realizado por el tutor de la presente obra.

Las piezas fueron elaboradas por los estudiantes y los padres con un 100% de participación:



Permitía contar con dos juegos completos por escuela, con ello se garantizaba una solución inmediata a cualquier percance durante la actividad en el terreno.

Durante la realización del taller se logro una motivación, reflejada en la calidad de los trabajos realizados en este taller de plástica.

➤ **Elaboración de los tableros:**

Los tableros, fueron elaborados por los estudiantes de 5<sup>to</sup> y 6<sup>to</sup> grado de las escuelas objeto del pre - experimento conjuntamente con los padres, con participación de los: Promotores de Recreación, quienes venían trabajando en esta dirección, profesores de Ajedrez y de Educación Física, elaborándose un total de 2 tableros; uno pintados en un área de la escuela y uno pintados en lonas o mantas. Para un cumplimiento del 100% de lo diseñado para el segundo taller, el cual concluyo con la explicación de los juegos constitutivos del capítulo II los estudiantes lo copiaban para estudiarlos en la casa.

Resultados del segundo taller por escuela.

<b>NO</b>	<b>ESCUELAS:</b>	<b>GRUPO (A) EXPERIMENTAL</b>
1	“Raúl Pujol”.	Juegos 2, Tableros 2 – 100%
2	“Carlos Hidalgo”.	Juegos 2, Tableros 2 – 100%
3	“Manuel Ascunce”.	Juegos 2, Tableros 2 – 100%
4	“Sierra Maestra”.	Juegos 2, Tableros 2 – 100%

En un tercer momento se introducen en la praxis al grupo experimental los nodos interdisciplinarios es decir los juegos combinados. Comenzando con los mates básicos y con la característica de ser ejercicios aerobios de bajo impacto caminando.

Los cuales eran ejercitados en la casa con la ayuda de la familia, con una retro alimentación mutua para los estudiantes y los padres.

En el mes de diciembre se realiza el tercer taller donde se determinan por grado la estructura del equipo y sus roles al ser misto en lo que se incluyen las pieza, es decir los que representarían al Rey, las Torres etc. Quedando señalado que para el mes de febrero comenzarían los encuentros intra y extra grupos único experimental, lo que se refleja en el siguiente cronograma:



NO	ESCUELAS	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1	"Raúl Pujol".	5 <sup>to</sup> grado.	6 <sup>to</sup> grado.	5 <sup>to</sup> grado.	6 <sup>to</sup> grado.	Mixto de 5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> grado.
2	"Carlos Hidalgo".					
3	"Manuel Ascunce".					
4	"Sierra Maestra".					

Los encuentros permitían una participación en las comunidades a nivel de circunscripción con el comportamiento **global** reflejado a nivel de las cuatro escuelas en los años de aplicación de la variable:

Febrero.	Padres participantes	Estudiantes	Espectadores	Personal de apoyo	Total de participantes
2 <sup>do</sup> y 3 <sup>er</sup> grado.	155	160	46	6	367
Marzo.	Padres participantes	Estudiantes	Espectadores	Personal de apoyo	Total de participantes
4 <sup>to</sup> , 5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> grado	236	240	59	6	541
Abril.	Padres participantes	Estudiantes	Espectadores	Personal de apoyo	Total de participantes
3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> grado	157	160	54	6	377
Mayo	Padres participantes	Estudiantes	Espectadores	Personal de apoyo	Total de participantes
5 <sup>to</sup> grado	79	80	39	6	204
Junio	Padres participantes	Estudiantes	Espectadores	Personal de apoyo	Total de participantes
Mixto (espectáculo)	128	128	74	6	336

Se contó en los distintos momentos con el 100% de los padres posibles a asistir y del total de los estudiantes, el personal comprendido, en la comunidad que se comenzaban a motivar (Anexo 3), por el espectáculo unido a los profesores que directamente tenían responsabilidad con la actividad entre ellos el:

1. Profesor de Ajedrez.
2. Educación Física.
3. Promotor de Recreación (para cada actividad).
4. Tres maestros.

Los que permitían un total de 6 profesionales interviniendo directamente en las actividades.



Al establecer la sumatoria del total global de participantes de las cuatro circunscripciones se pudo determinar que participaron 1825 personas directamente.

Los elementos de evaluación del aprendizaje se realizaban, mediante diagnóstico a los grados por escuelas, así como a las cuatro circunscripciones obteniéndose los siguientes resultados:

Resultado de la entrevista a los padres de los estudiantes objeto de investigación efectuada en el mes de **Junio**.

Con una muestra de 157 **padres** del grupo único experimental (A), se determina por rangos a nivel de escala, el comportamiento de las preguntas relacionadas con los rudimentos básicos del juego de Ajedrez, lo que se refleja en la siguiente tabla:

GRUPO	E	%	B	%	R	%	M	%
Experimental (A)	99	63	30	19	28	18	-	-

De un total de 157 padres participantes 99 se encontraban en la categoría de excelente para un 63 %, teniendo 30 padres en la categoría de bien para un 19 %; mientras que en la categoría de regular solamente se encontraron 28 padres para un 18 %. Ello revela la confirmación de la hipótesis desde la óptica del aprendizaje desarrollador.

Resultado de la entrevista a miembros de la comunidad, que no tenían incidencia directa con las escuelas objeto de investigación efectuada en el mes de **Junio**.

La muestra para la entrevista fue al azar en las casas de los vecinos, con una proporción: de 100 **electores** para el grupo único experimental distribuidos a 25 por circunscripciones y determinándose por rangos a nivel de escala, en el comportamiento de las preguntas relacionadas con los rudimentos básicos del juego de ajedrez, lo que se refleja en la siguiente tabla:

Entrevistados	E	%	B	%	R	%	M	%
100	75	75	4	4	15	15	6	6

Con 75 electores en la categoría excelente, ello continúa confirmando la hipótesis.



#### 4) Resultado del experimento:

La tabla de los resultados de los experimentos refleja la efectividad de la interdisciplinariedad Ajedrez – Recreación física, como un todo con ventajas recíprocas en lo que el juego ciencia logra penetrar en las comunidades, mediante un espectáculo de Ajedrez Recreativo con ejercicios físicos, donde los estudiantes son el centro del proceso, quienes por un lado entran a la escuela, transitan por los talleres donde participan los padres y salen mejores preparados con un espectáculo hacia la comunidad.

#### Resultados finales de las entrevistas a profesionales, expresado en incremento.

Profesionales Entrevistados	Inicial	Final	Incremento
Profesores de Ajedrez.	16= 0%	16 =100%	100 %
Promotores Recreación.	16 =0%	16 =100%	100 %
Metodólogos.	2 =0%	2 =100%	100 %
Profesores de Educación Física.	14 =0%	14 =100%	100 %
Profesores de SUM de P. del Río.	14 =0%	14 =100%	100 %

El incremento está dado por la diferencia entre la entrevista final efectuada en el mes de **junio** y el resultado de la entrevista inicial que sirvió de diagnóstico, para inicial el trabajo.

Se puede observar que al inicio la entrevistas reflejo en un 100% que no se tenían acciones concebidas de interdisciplinariedad Ajedrez – Recreación física, lo que permitió dar continuidad al proceso investigativo. Ahora al finalizar la implementación de la variable el resultado se revertió con un incremento del 100%.

#### Resultados finales de las entrevistas a padres, expresado en incremento

Padres Entrevistados	Inicial	Final	Incremento
Grupo experimental. "A"	157= 56=35.67%	157=99=63.06%	27.39%





La tabla expresa que con una muestra general de 157 padres del grupo experimental solo 56 conocían los rudimentos básicos del juego, con un 35.67 % al inicio. Posterior a la aplicación de la variable los resultados demostraron que de un total de 157 padres implicados en el experimento 99 conocían los rudimentos básicos del juego al vivenciarlo junto a sus hijos para un 63.08%, lo que significa un incremento de 27.39%

**Resultados finales del pre - experimento efectuado a los estudiantes para evaluar el aprendizaje. Expresado en Incremento (Anexo 4, 5, 6, 7)**

<b>Grupos</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Pos-test</b>	<b>Incremento</b>
Grupo experimental. "A"	48=26= 54.17%	48=48= 100%	45.83%

Los resultados globales indican que un total de 400 estudiantes evaluados en el mes de septiembre solamente aprobaron 48 para un 54.17% la introducción de la variable de ejercicios interrelacionados permitió que en el pos test el 100% d la misma muestra aprobara con un incremento de 45.83%, con relación al test inicial. La diferencia entre el pre – test y el pos – test fue altamente significativa con una probabilidad de  $P=0.001$  menores que Alfa en la categoría de excelente, lo que indica que existen diferencias altamente significativas.

Los resultados en cuanto a participación general en los espectáculos celebrados en las cuatro circunscripciones que constituían el grupo experimental fue de:

- 1825 personas.

Se puede observar cómo el grupo único experimental (A) mejora los resultados de forma armónica y ascendente, es significativo tener en cuenta el constante incremento de participantes de la comunidad en los espectáculos, los que sin duda traen ventajas tanto para el Ajedrez como para la Promoción Recreativa con un impacto que contribuye a la formación de una sociedad saludable y del conocimiento. Ello es evidenciado en todos estos años de validación.



### ***Conclusiones Capítulo III***

1. La selección de cuatro escuelas primarias en el Consejo Popular 10 de Octubre, permitió contar con una representatividad de 100 estudiantes por escuelas; los que constituyeron un grupo único, el experimental "A" abarcando del 5<sup>to</sup> al 6<sup>to</sup> grado.
2. Los talleres aplicados en las cuatro escuelas con la participación de los padres, permitieron una comprensión del Ajedrez, a ello se unía la motivación generada en la elaboración de las piezas de forma colegiada.
3. La aplicación de los ejercicios a un grupo de 48 estudiantes, que integraban un grupo único, el experimental "A", arrojó como resultado un incremento del 35,3% luego de aplicada la variable; con una participación en los espectáculos de 1825 personas.



## **CONCLUSIONES GENERALES**

El desarrollo del proceso investigativo llevado a cabo en esta tesis permitió arribar a las siguientes conclusiones:

1. La investigación devela que ha existido relación entre el Ajedrez y la Recreación física, desde los puntos de vistas: filosófico, pedagógico y psicológico desde el propio surgimiento del Ajedrez; lo que se evidencia a partir de la propia historia del juego, ya que ambas actividades poseen rasgos comunes, tales como: la armonía, elegancia, estética, estilo etc. Con una intención desarrolladora del conocimiento.
2. El estudio de la relación entre el Ajedrez y la Recreación física, en función del trabajo comunitario hasta julio del 2008, en Pinar del Río, ofreció argumentos para el diseño de esta investigación, al determinarse por métodos científicos, la contribución al desarrollo de relaciones interdisciplinarias como aspecto globalizado del conocimiento, hacia una enseñanza más efectiva.
3. Los ejercicios de Ajedrez se construyen a partir del esclarecimiento de los nodos interdisciplinarios, en correspondencia con la Recreación física para las escuelas primarias como centro del trabajo comunitario y las comunidades; lo que contribuye al desarrollo de la interdisciplinariedad del Ajedrez con la Recreación física.
4. Los ejercicios se convierten en un material de trabajo docente dirigido al profesor de Ajedrez, para desarrollar la interdisciplinariedad del Ajedrez con la Recreación física, lo que contribuye al alcance de los objetivos educativos generales para el logro de una cultura general integral.
5. Los resultados de la experimentación constató la efectividad de la propuesta realizada, expresada en participación; lo que evidencia la aceptación de la hipótesis planteada.



## **RECOMENDACIONES.**

1. El INDER y el MINED deben valorar la conveniencia de la aplicación de los ejercicios en todas las escuelas y comunidades, del municipio, al facilitárseles el folleto en un CD, que se adjunta como anexo en esta tesis.
2. Teniendo en cuenta la dimensión del trabajo, se propone capacitar a los Profesores de Ajedrez en cargados de la masificación.
3. Proponerle al ISCF, que estudie la posibilidad de incorporal el trabajo en lo curricular de la asignatura de Ajedrez Básico, para toda la Red de Cultura Física en lo que se incluyen las SUM.



## **REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA**

1. Castro, Ruz, Fidel. (2002). Fidel y el deporte. Selección de pensamiento, Editorial Deportes, C. Habana (p187).
2. ----- . (1966). Fidel y el deporte. Selección de pensamiento, Editorial Deportes, C. Habana (p53)
3. ----- . (2005). "Discurso con motivo de la primera graduación de Promotores Culturales, Editorial del Consejo de Estado, C. Habana. (p2).
4. MINED. (1988). Orientaciones para los debates Editorial Pueblo y Educación, C. Habana.(109)
5. Castro, Ruz, Fidel. (2005). "Discurso con motivo de la primera graduación de Promotores Culturales, Editorial del Consejo de Estado, C. Habana. (p2).
6. ----- . (2005). "Discurso con motivo de la primera graduación de Promotores Culturales, Editorial del Consejo de Estado, C. Habana. (p4).
7. Federación Argentina de Ajedrez. (2005). Tel: 4632-0003 / Telefax: 4632-3388/  
[www.ajedrezvirtual.com.ar](http://www.ajedrezvirtual.com.ar). Séptimo Congreso Nacional de Profesores de Ajedrez y su Didáctica. (p13).
8. Díaz González, Jorge Luis. "La FIDE: por una familia formada en valores" Segundo evento provincial de educadores del siglo XX A.P.C. Pinar del Río (p12).
9. López, Josefina. (1996). "El carácter científico de la Pedagogía en Cuba, Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación. (p9).
10. González, Viviana. (1995). "Psicología para educadores", Editorial Pueblo y Educación, La Habana. (p72).
11. Núñez, Jorge. (1994). "Las ciencias y sus leyes de desarrollo", en "Problemas sociales de la Ciencia y la Tecnología"/ Colectivo de autores, Editorial "Félix Varela", C. Habana. (p39).
12. López, M.; Corrales, D. y Pérez, C. (1977). "La dirección de la actividad cognoscitiva", Editorial Pueblo y Educación, C. Habana. (p33).
13. ----- . (1977). "La dirección de la actividad cognoscitiva", Editorial Pueblo y Educación, C. Habana. (p39).
14. ----- . (1977). "La dirección de la actividad cognoscitiva", Editorial Pueblo y Educación, C. Habana. (p45).
15. Díaz González, Jorge Luis. (1999). Creación y puesta en práctica de un plan técnico táctico, para la obtención de resultados a corto plazo en Ajedrez. Publicación en evento Internacional Pedagogía 99 (p9).
16. Slotnik, E, Boris. (2000). "El Ajedrez Potenciador" Curso Universidad de Alicante, Conferencia Inaural. (p2).



17. Vigotsky L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Critica. Grupo Editorial Grijalbo. (p95-116).
18. Silvestre, M. y J. Zilberstein. (2000). "Cómo hacer más eficiente el aprendizaje", Ediciones CEIDE, México. (p51).
19. Talízina, N. (1987). "La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares", Ministerio de Educación Superior, La Habana. (p60).
20. Maceira Moya, Nery. (2005). Ajedrez Variante para la vida. Editorial Deporte. (p1-23).
21. Díaz González, Jorge Luis. (2007). El entrenamiento de la memoria en los ajedrecistas del alto rendimiento. Publicación en la Jornada pedagógica Internacional de la FCF de Pinar del Río. (p5-8).
22. Capablanca, José Raúl. (1962). Capablanca Ultimas Lecciones. Editorial Imprenta Nacional de Cuba 1234 Unidad. Ciudad de la Habana. (p27-28).
23. ----- (1962). Capablanca Ultimas Lecciones. Editorial Imprenta Nacional de Cuba 1234 Unidad. Ciudad de la Habana. (p28).
24. Peñafiel, Soraya. (2000). "cuando el juego se hace calculo" Disponible en <http://juegociencia2001.trpod.com/interese010729.htm>. Consultado el 3 de marzo 2003.
25. Grau, Roberto. (1977). Tratado General del Ajedrez 8<sup>va</sup> Colección. (Tomos I). Buenos Aires, Editorial Sopena. (p4).
26. Camerino, O y Castañer, M. (1991) 1001. Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial Paidotribo, Barcelona, (p14)
27. Michaud Guy. (1975). Resumen del seminario sobre la interdisciplinariedad en la Universidad celebrado del 7 al 12 de septiembre de 1970. Francia "interdisciplinariedad" Ed. Anuies México. (p9)
28. Piaget, Jean. (1975). La epistemología de las relaciones Interdisciplinarias en "Interdisciplinariedad". Ed. Anuies México. (p1-23).
29. Jantsch, Erich. (1980). Interdisciplinariedad: sueño y realidad perspectiva. UNESCO. (Vol X, No3, 8P 333-334).
30. Rodríguez Palacio, Alvarina. (1985). Consideraciones teóricas metodológicas sobre el principio de la relación intermateria a través de los nexos del concepto. Revista Cubana de Educación Superior, VV, No1, (p95-107).



31. Fernández Pérez, Miguel. (1994). Las tareas de la profesión de enseñanza. Siglo veintiuno editores. México- España. (p1-40).
32. Fiallo Rodríguez, Jorge. (1989). Las relaciones intermaterias: una vía para incrementar la calidad de la educación. Ed. Pueblo y educación. La Habana. (p5-16)
33. Valcárcel Izquierdo; Norberto. (1998). Estrategia interdisciplinaria de superación para profesores de ciencias de la enseñanza media. Resumen de Tesis presentado en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias pedagógicas, La Habana.(p12-22)
34. Perera Cumerna, Fernando. (2000). La formación interdisciplinaria del profesor de Ciencias: un ejemplo en la enseñanza aprendizaje de la Física. Tesis de aspirante al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana. (p4-6).
35. Dumazedier, J. (1975). Sociología empírica del ocio. Madrid: Editorial Alianza (p34)
36. Pérez Sánchez, Aldo y colaboradores. (1998) Recreación: Fundamentos Teóricos – Metodológicos. Impreso en el Instituto Politécnico Nacional, México, D.F. (p25)
37. ----- . (1998) Recreación: Fundamentos Teóricos – Metodológicos. Impreso en el Instituto Politécnico Nacional, México, D.F.(p42)
38. Martínez del Castillo 1985 o (1986). Actividades físicas y recreativas nuevas necesidades, nueva política en apuntes. Barcelona: Editorial Educación Física (p. 9-17).
39. Camerino, O y Castañer, M. (1991). Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial Paidotribo, Barcelona (p 12)
40. Calviño, Manuel. (2000). "Orientación Psicológica: esquema referencial de alternativa múltiple", La Habana, Editorial Científico Técnica. (p8)
41. Benites Llanes, Jesús. (2001). "Ocupación de los espacios para las instalaciones deportivas" Pedagogía 2001, Palacio de Convenciones, C. Habana (p324).
42. UNESCO. (1989). Informe final declaratorio Ginebra, (p12).
43. UNESCO. (1989). Informe final declaratorio Ginebra, (p13).
44. Labarrere, A. (1988). "Cómo enseñar a los alumnos de primaria a resolver problemas", Editorial Pueblo y Educación, La Habana.(p1-24).
45. Labarrere, A. (1988). "Cómo enseñar a los alumnos de primaria a resolver problemas", Editorial Pueblo y Educación, La Habana.(p24).



## **BIBLIOGRAFÍA**

46. Alexander, Taylor. (1956). "Chessmen Come to Life in Marostica", The National Geographic Magazine, November: 658-668.
47. Altuna, González. Luis. (1987). Plan de enseñanza de ajedrez para áreas especiales alumnos de 8 a 10 años.
48. Altuna, J. y Acosta F. (1999). Nuestro secreto es trabajar. Revista electrónica de Ajedrez, No. 41.
49. Álvarez de Zayas, Carlos. (1995). "La escuela en la vida". La Habana, Editorial "Félix Varela".
50. Álvarez, M. (1999). "Potencial las relaciones interdisciplinarias en los ISP" ponencia presentada en Pedagogía 99, La Habana
51. Andrew, J. Rozsa. (2007). Birmingham, Alabama, Newsgroup e-mail.
52. Barreras, José Luis. (2000). El Fascinante Mundo del Ajedrez. Ciudad de La Habana, Editorial Arte y Literatura.
53. Bernaza, G. y Douglas, C. (2000). "Orientar para un aprendizaje significativo", Revista "Avanzada" Universidad Medellín Colombia: 9-17
54. Blanco, José. (1999). Programa de Ajedrez de 2<sup>do</sup> a 6<sup>to</sup> grado. Pinar del Río, INDER.
55. Blanco, Uvencio. (1996). Sistema Instruccional de Ajedrez. Libro Oficial de la FIDE, Comité Mundial de Ajedrez para las Escuelas. 2da Edición. San Felipe, Grupo Editorial Impacto, C.A.
56. \_\_\_\_\_. (2004). Arbitraje del Ajedrez para docentes. . Ministerio de Educación Cultura y Deportes.
57. \_\_\_\_\_. (2004). José Raúl Ajedrecista Edición. Ministerio de Educación Cultura y Deportes.
58. \_\_\_\_\_. (2004). ¿Por qué el ajedrez en las escuelas? Edición. Ministerio de Educación Cultura y Deportes.
59. \_\_\_\_\_. (2004). "Preajedrez" Edición. Ministerio de Educación Cultura y Deportes.
60. Caballero Camejo, Cayetano Alberto (2001) "Interdisciplinariedad de la Biología y la Geografía con la Química: una estructura didáctica". Tesis presentada en opción al grado Científica de Doctor en Ciencias Pedagógicas Ciudad de la Habana.
61. Calviño, Manuel. (2000). "Orientación Psicológica: esquema referencial de alternativa múltiple", La Habana, Editorial Científico Técnica.
62. Camerino, O y Castañer, M. (1991). Ejercicios y Juegos de Recreación. Editorial Paidotribo, Barcelona,
63. Capablanca, José Raúl. (1962). Capablanca Ultimas Lecciones. Editorial Imprenta Nacional de Cuba 1234 Unidad. Ciudad de la Habana.(p27-28)
64. Capablanca, José Raúl. (1984). ¿Como jugar Ajedrez?. Editorial Científica Técnica. Ciudad de la Habana.





65. Capella, Jorge y Guillermo Sánchez. (1999). "Aprendizaje y constructivismo", Lima, Ediciones Massey and Vanier.
66. Castro, R. Fidel. (2001). Fidel y el deporte; selección de pensamientos. Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
67. Castro, R. Fidel. (2003). Esperamos que la Humanidad pueda vencer. La Habana. Publicaciones del Consejo de Estado.
68. CD Recreación Física Comunitaria en la Universalización.
69. Codina, Xavier. (2003). ¿Cómo aprender a pensar? Disponibles en <http://www.redcientifica.com/doc/doc199909040003.html>. Consultado el 4 de marzo.
70. Comisión nacional de deporte, Barcelona, (1993). Programa recreativo Vacacional: El tiempo libre es un espacio para aprender jugando.
71. Colectivo de autores. (2003). Ajedrez Integral tomo I Editorial Deporte C. Habana.
72. Cravchik, Claudia. (2000). Ajedrez en las escuelas. Disponible en: <http://elmundodelosecaques.es>. Consultado el 29 de octubre del 2004
73. Cuba, MINED. (2004). Tabloide Ajedrez para Todos de Cuba. La Habana.
74. Díaz González, Luis Jorge. (1999). Creación y puesta en practica de un plan técnico táctico para la obtención de resultados a corto plazo en Ajedrez. Publicación en evento Internacional Pedagogía 99.
75. Díaz González, Luis Jorge. (2001). Nuevas Dimensiones para la enseñaza del Ajedrez. Publicación en evento Internacional Pedagogía 2001.
76. Díaz González, Luis Jorge. (2006). El profesor Tutor en su labor extensionista como modelo de dirección científica una experiencia de la universidad del deporte de Pinar del Río Publicado en la Convención Internacional Universitaria.
77. Dumazedier, J. (1975). Sociología empírica del ocio. Madrid: Editorial Alianza
78. Enciclopedia® Microsoft® Encarta. "Juego medieval de Ajedrez". Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001.© 1993 - 2000 Microsoft Corporation. Microsoft Encarta. Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2004. Computador.© 1993-2003 Microsoft Corporation. Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta 2006. Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
79. Ferguson, Robert (1983) "Teaching the Fourth R (Reasoning) through Chess," *School Mates*, 1(1): 3.
80. \_\_\_\_\_. (1995). "Chess in Education Research Summary", paper presented at the Chess in Education a Wise Move Conference at the Borough of Manhattan Community College, January 12-13.
81. Fernández, Pérez Miguel. (1994). Las tareas de la profesión de enseñanza. México, Siglo veintiuno editores.



82. Fiallo Rodríguez, Jorge. (1989). Las relaciones intermaterias: una vía para incrementar la calidad de la educación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
83. \_\_\_\_\_. (2001). "La interdisciplinariedad en la escuela: de la utopía a la realidad" Curso Prerreunión, Evento Internacional Pedagogía 2001, La Habana
84. Fleitas Rojas, Roberto A. (2004). Aspectos básicos y psicológicos en la práctica y enseñanza del ajedrez ISCF C. Habana.
85. Gagné, Ellen D. (1991). "La Psicología Cognitiva del aprendizaje escolar", España, Visor Distribuciones, S.A.
86. Gartinov, Sergio. (2004). Características de la enseñanza del Ajedrez en \_\_\_\_\_ escolares. Disponible en: <http://caballitodepalermo.ar>. Consultado el 5 de noviembre del 2004.
87. Grau, Roberto. (1977). Tratado General del Ajedrez 8<sup>va</sup> Colección. (Tomos I, III, IV). Buenos Aires, Editorial Sopena.
88. Guerrero Arias, Andrés. (2005) Enseñanza del Ajedrez en edades tempranas. Ciudad de La Habana, ISCF.
89. Gurbanov, Tito. (2004). Ajedrez para chicos. Buenos Aires- Argentina. \_\_\_\_\_ Ediciones Colihue.
90. Huisinga; J. (1957). Homo Ludens. Buenos Aires: Editorial Emece.
91. Ibero, R. (2002). Diccionario de Ajedrez. Colección Escaques. Barcelona, Ediciones Martínez Roca.
92. Jantsch, Erich. (1980). Interdisciplinariedad: sueño y realidad perspectiva. UNESCO. Vol X, 333-334.
93. Kárpov A. y Guik E. (1984 ). Mosaico Ajedrecístico. Moscú, Editorial Raduga.
94. Krogius N. V. (1980). La Psicología en Ajedrez. Barcelona. Editorial Martínez Roca, pág. 1-95.
95. Lasker E. (1971). El sentido común en Ajedrez. 15 Edición. Barcelona. Martínez Roca.
96. León, Jorge Luis. (2001). Brevario Ajedrecístico. Ciudad de la Habana. Editorial Científico Técnica.
97. López, M., D. Corrales y C. Pérez. (1977). "La dirección de la actividad \_\_\_\_\_ cognoscitiva". Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
98. Maceira, Moya Nery. (2005) Ajedrez Variante para la vida. Ciudad de La Habana, Editorial Deportes.
99. Martínez del Castillo 1985 o (1986). Actividades físicas y recreativas nuevas necesidades, nueva política en apuntes. Barcelona: Editorial Educación Física (pág. 9-17).
100. Menéndez, Gutiérrez Silvia. (2005). El Plan masivo para la enseñanza del ajedrez en las escuelas primarias del municipio Centro Habana.
101. Mestre, M. Iván. (2004). Propuesta de las bases teóricas de un programa de enseñanza de Ajedrez para la formación y desarrollo de la percepción y análisis de la situación en el área participativa de la Escuela Primaria Adalberto Gómez Núñez. Ciudad de La Habana, ISCF.
102. Michaud, Guy. (1975). Resumen del seminario sobre la interdisciplinariedad en la Universidad celebrado del 7 al 12 de septiembre de 1970. Francia "interdisciplinariedad" México, Editorial Anuies.



103. MINED. (1988). "Programa 1<sup>er</sup> a 6<sup>to</sup>. Grado". Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
104. Paredes, Francisco y Otros. (1994). El Ajedrez un Juego Didáctico para Primaria. Madrid, Editorial Escuela Española, S.A.
105. Perera Cumerna, Fernando. (2000). La formación interdisciplinaria del profesor de Ciencias: un ejemplo en la enseñanza aprendizaje de la Física. Tesis de aspirante al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana
106. \_\_\_\_\_. (2000). "La formación interdisciplinaria de los profesores de Ciencia: un ejemplo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Física" tesis doctorado, La Habana, ISPEDJV.
107. Pérez Sánchez, Aldo y colaboradores. (1998) Recreación: Fundamentos Teóricos – Metodológicos. Impreso en el Instituto Politécnico Nacional, México, D.F.
108. Piaget, Jean. (1970). La epistemología de las relaciones Interdisciplinarias en "Interdisciplinarietà". México, Editorial Anuiés.
109. Pushkin V. N. (1974). Psicología y Cibernética. Barcelona, Editorial Planeta, pág. 255.
110. Ramón V. (2000). La enseñanza del Ajedrez en Cuba. Conferencia presentada en el II Festival de Ajedrez de Lisboa. Portugal.
111. Ramos, Juan. (2004). La validación del Ajedrez en la sociedad. Disponible en: <http://www.hechicerosdeltablero.com>. Consultado el 5 de enero.
112. Rico, Pilar y otros (2000). "Hacia el perfeccionamiento de la Escuela Primaria". Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.(p16)
113. Rizo, C. (2000). "Un nuevo proyecto curricular para la Escuela Primaria Cubana", p.96-142, En: "Selección de temas Psicopedagógicos", Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
114. Rodríguez González, Jesús. (1989). El Ajedrez, génesis y desarrollo. Sus diferentes escuelas. Ciudad de La Habana, ISCF.
115. Rodríguez Palacio, Alvarina. (1985). Consideraciones teóricas metodológicas sobre el principio de la relación intermateria a través de los nexos del concepto. Revista Cubana de Educación Superior, V 1: 95-107.
116. Silvestre, M. y J. Zilberstein. (2000). "Cómo hacer más eficiente el aprendizaje". México, Ediciones CEIDE.
117. Talízina, N. (1987). "La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares", La Habana, Ministerio de Educación Superior.
118. \_\_\_\_\_. (1988). "Psicología de la Enseñanza". Moscú, Editorial Progreso,
119. UNESCO (1989). Conferencia Mundial de desarrollo comunitario. Ginebra
120. Valcáncel Izquierdo, Norberto. (1998). Estrategia interdisciplinaria de superación para profesores de ciencias de la enseñanza media. Resumen de Tesis presentado en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias pedagógicas, La Habana.



121. Venalcazar, Lorenzo. (2002). El deporte ciencia adaptado a todas las esferas. Disponibles <http://www.gimnasiomoderno.edu.co/ajedrezgm/investigaciones1.htm>. Consultado el 2 de enero 2004.
122. Vigotsky L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Critica. Grupo Editorial Grijalbo: 95-116; 123-197.
123. Villalón, M. (1988). "Orientaciones Metodológicas" (Primer grado, Tomo II). Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
124. \_\_\_\_\_. (1990). "Orientaciones Metodológicas" (Tercer grado, Tomo II). Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
125. Zambrano, Ridyad. (2004). El arte de jugar Ajedrez. Disponibles en [http://members.nbc.com/\\_XMCM/ajedrez\\_rd/actu018.html](http://members.nbc.com/_XMCM/ajedrez_rd/actu018.html). Consultado el 3 de septiembre.