

Actividades lúdicas vinculadas al ajedrez en la infancia preescolar Playful activities linked to Chess in preschool childhood

Yasmina Cedié-Casero¹, Maikel Ramírez-Álvarez², Roelvis Sosa-Benítez³

¹ *Profesora Asistente. Facultad de Cultura Física. Universidad de Guantánamo. Cuba.*
yasminacc@cug.co.cu

² *Profesor Auxiliar. Facultad de Cultura Física. Universidad de Guantánamo. Cuba.*
maikelra@cug.co.cu

³ *Profesor Asistente. Facultad de Cultura Física. Universidad de Guantánamo. Cuba.*
roelvisb@cug.co.cu

Fecha de recepción: 5 de septiembre de 2018.

Fecha de aceptación: 10 de octubre de 2018.

RESUMEN

Múltiples investigaciones han corroborado que el ajedrez puede contribuir al desarrollo integral del individuo. Sin embargo, no se aprovechan todas las potencialidades que brinda este juego ciencia como actividad lúdica con preescolares para estimular el desarrollo integral de los mismos. El objetivo de esta investigación es proponer actividades lúdicas vinculadas al ajedrez en los preescolares del Consejo Popular San Justo. Se utilizaron métodos del nivel teórico, del nivel empírico, y procedimientos matemáticos, que permiten darle solución a la problemática detectada durante la investigación.

Palabras clave: Lúdica; Ajedrez; Infancia preescolar; Proceso educativo

ABSTRACT

Multiple researches have corroborated that chess can contribute to the integral development of the individual. However, we do not take advantage of all the potential offered by this science game as a leisure activity with preschoolers to stimulate their integral development. The objective of this research is to propose leisure activities linked to chess in the preschools of the San Justo People's Council. Methods of the theoretical level, the empirical level, and mathematical

procedures were used to solve the problems detected during the research.

Key words: Playful Chess; Preschool childhood; Educational process

INTRODUCCION

El juego constituye un importante derecho del niño, quien debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los que deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas que se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Plantea Barna, A. (2012), que la actividad lúdica ofrece a los niños y las niñas la oportunidad de desarrollar habilidades de diversos caracteres. Implica acción y participación como factores que favorecen el surgimiento de la conciencia, la autonomía, el pensamiento y la creatividad. En consecuencia, resulta ineludible profundizar en la utilización del juego, y desde una correcta dirección pedagógica, diversificar su contenido y proporcionar los elementos necesarios para que este se convierta en un medio para satisfacer la curiosidad, para aprender y para estimular el desarrollo integral de la infancia preescolar.

Por tanto, el análisis de los contenidos de los programas de Educación Preescolar, el reconocimiento de las peculiaridades del desarrollo cognitivo-afectivo y la gran significación del juego para el desarrollo en la primera infancia, permiten asumir el criterio de Pérez Peña, L.E. (2017), quien afirma que el ajedrez puede iniciarse desde las primeras edades, como una actividad lúdica capaz de propiciar el cumplimiento del fin de este subsistema educacional. Se trata entonces, de buscar los métodos y procedimientos más efectivos para promover la utilización del referido juego durante el proceso educativo.

El juego de ajedrez, podría incluirse en el proceso educativo en estas edades como herramienta para elevar la calidad de la educación de los mismos, pues se debe tener en cuenta que una de las tareas más importantes de la enseñanza actual, es concebir y desarrollar juegos didácticos similares al ajedrez, para después enseñar al estudiante a jugar. Lo que es posible si desde un enfoque pedagógico, se tienen en cuenta las particularidades propias de la edad, según los planteamientos de Valton Legrá, A. (2016) y Chacón, J.C. (2012).

Lo anterior, demuestra que los objetivos generales de la educación no están en contraposición con la introducción del ajedrez desde la infancia preescolar. Por el contrario, puede introducirse en una actividad que favorezca el proceso educativo y el desarrollo de los pequeños, pues en este juego, interviene la función simbólica para crear diferentes contextos, interpretar la realidad y planificar acciones, lo que a criterio de Benavides, Z. (2014), propicia el desarrollo intelectual, motriz, afectivo y social de los niños y las niñas.

De ahí que el presente estudio tenga como objetivo proponer actividades lúdicas vinculadas al ajedrez en los preescolares del Consejo Popular San Justo.

DESARROLLO

Teniendo en cuenta que el ajedrez puede ser una actividad lúdica favorecedora del desarrollo de la infancia preescolar, se propone la elaboración de actividades lúdicas para potenciar la iniciación de este juego ciencia en los niños y niñas del grado preescolar, con orientaciones para su puesta en práctica que hacen atractivo el acercamiento de este en estas edades.

Algunas características de la propuesta.

Carácter flexible: las actividades no pueden ser rígidas o esquemáticas, y para su puesta en práctica será necesario tener en cuenta las características de los niños y niñas según su diversidad, así como la aplicación de lo que se desee sistematizar.

Dinámico: parte de considerarse como un proceso dinámico donde el constante intercambio favorezca el logro del desarrollo integral.

Factible: puede ser aplicado sin que se realice cambio alguno en el plan previsto, además puesto en práctica por su carácter objetivo y comprensible.

Se considera necesario explicar algunas cuestiones, como que estas actividades lúdicas vinculadas al ajedrez se pueden realizar aprovechando las potencialidades que brinda la actividad motriz independiente, que el niño realiza dentro del proceso educativo en el círculo infantil.

Además, las educadoras pueden utilizar técnicas participativas, narraciones, cuentos, adivinanzas y poesías atendiendo a las características de los niños con los que trabajan y de acuerdo con la metodología que se utilice, sin realizar la

demostración, para contribuir al desarrollo de la independencia y la creatividad. También, pueden utilizar diferentes vías, procedimientos, medios de enseñanza y de aprendizaje.

Estos componentes van a propiciar no solo la adquisición de los contenidos básicos del ajedrez, sino también el desarrollo del pensamiento representativo mediante la apropiación de patrones sensoriales y de elementos modeladores, en una situación lúdica que despierta el interés cognitivo por un nuevo juego.

Debe influir además, de forma considerable, la motivación y el estímulo que sea capaz de promover el adulto en la ejecución de los juegos, hay que evitar el peligro de la monotonía y la automatización mecánica de la acción.

Indicaciones generales para la realización de las actividades lúdicas:

1. Las explicaciones sobre las mismas deben ser claras y breves.
2. Clima favorable de comunicación entre la educadora y los niños.
3. Utilizar diferentes vías para la correcta ejecución de las actividades lúdicas.
4. Las actividades deben adecuarse al nivel intelectual y edad de los niños.
5. Durante la realización de las actividades la educadora mantendrá la motivación desde el inicio.

Actividad N°1.

Nombre: El rompecabezas

Objetivo: reconocer el tablero de ajedrez.

Materiales: tizas blancas y de color rojo, 2 mesas, 64 alfombras en forma de cuadrado, todas de la misma dimensión, 32 de color claro (blanca) y 32 de color oscuro (verde, negra o azul).

Organización: se trazará en el medio del terreno, a una distancia de 3 metros, un cuadrado gigante relleno de cuadrantes que imitan el tablero de ajedrez. El mismo se divide por el medio con una línea de color rojo, para delimitar hasta donde debe realizar la actividad cada equipo y con un primer cuadrante en cada lado, pintado de un color (claro u oscuro) según corresponda, como guía para los niños. En cada extremo del terreno, detrás de una línea de salida, estarán organizados los dos equipos, en filas de hasta 8 niños. A una distancia de 2 metros después de la línea de salida, estarán ubicadas las alfombras sobre una mesa.

Desarrollo: a la señal de la educadora, los niños saldrán caminando rápido hasta donde están las alfombras, cada uno cogerá una de ellas para formar la primera fila horizontal del tablero según corresponda, guiándose en cada caso por el color de la primera casilla en el piso. Luego regresarán corriendo para incorporarse al final y los segundos niños de cada equipo realizarán la misma acción hasta armar completamente el tablero.

Reglas:

1. Las alfombras deben estar colocadas según lo establece el tablero de ajedrez.
2. Deben realizar la actividad caminando rápido, no se puede correr.
3. Gana el equipo que mejor y más acertadamente coloque las alfombras en el terreno señalado.

Variante: los niños pueden tener su alfombra en las manos antes de empezar la actividad con el derecho de incorporarlas a cualquier cuadrante dentro de la parte del terreno que les corresponda.

Actividad N°2.

Nombre: El conejo sabe contar.

Objetivo: identificar las diagonales del tablero de ajedrez.

Materiales: Tablero gigante de ajedrez.

Organización: se arma el tablero gigante y se ubicarán los niños en 2 equipos (blanco y negro como las piezas de ajedrez), formados en hileras de frente al mismo, en correspondencia con una horizontal de este.

Desarrollo: la educadora dará la señal de salida y el color por el cual deben iniciar. Así saldrán los niños del primer equipo saltando rápido por los cuadros de color y al llegar al final del recorrido mantendrán la formación en hileras conque iniciaron. El siguiente equipo realizará la misma acción pero su recorrido será por los cuadros del otro color del tablero. Los niños deberán ir contando en voz alta en cada salto, 1, 2, 3, etc.

Reglas:

1. Los niños deben contar en voz alta según van realizando cada salto dentro del recorrido.
2. Gana el equipo que primero recorra las diagonales sin salirse de éstas.

Variante: realizarán la misma actividad, pero saltarán por la diagonal dejando un cuadro de por medio.

Actividad N°.3

Nombre: Adivina quién soy.

Objetivo: reconocer las piezas del ajedrez y ubicarlas correctamente en el tablero.

Materiales: 4 cajas grandes de cartón, pulseras de tela de color blanco y negro (una para cada niño según su equipo), 1 tablero gigante de ajedrez, piezas de ajedrez de papel maché: 6 blancas y 6 negras.

Organización: se crearán dos equipos con nombres de colores (blanco y negro) según las piezas de ajedrez. Cada equipo se colocará en uno de los extremos del tablero gigante, y los niños estarán sentados dispersos en el área que le correspondió, a una distancia de 3 metros de este. Frente a cada equipo, a una distancia de 2 metros, habrá una caja de cartón que contendrá las piezas de ajedrez que le corresponde según su color.

Desarrollo: la educadora se ubicará a un lateral y al centro del terreno, y motivará a los niños preguntándoles si conocen alguna adivinanza. Seleccionará a 1 de ellos para que haga la adivinanza en voz alta, y le dará el derecho de iniciar la actividad al equipo que primero la responda correctamente. Luego, ella describirá una de las piezas de ajedrez en forma de adivinanza, y el que primero la responda correctamente irá saltando hasta la caja, seleccionará la pieza, dirá su nombre e irá corriendo rápido a colocarla en el tablero en la casilla correspondiente. El juego continuará hasta haberse reconocido y situado las 6 piezas de cada color en el tablero.

Reglas:

1. Si el equipo no puede responder la adivinanza se le dará la oportunidad al equipo contrario.
2. Los niños deben desplazarse hasta la mesa saltando y luego deben continuar corriendo.
3. Gana el equipo que mayor cantidad de piezas haya reconocido y situado correctamente en el tablero.

Variante: realizarán la misma actividad pero saltarán por la diagonal dejando un cuadro de por medio.

Actividad N°4.

Nombre: El tren va por la línea.

Objetivo: identificar las columnas del tablero.

Materiales: tablero gigante

Organización: se formarán 2 equipos de 8 integrantes cada uno, colocados en hileras. El primer niño de cada grupo será el conductor del tren y el resto colocará ambas manos en los hombros del compañero del frente, imitando la estructura de un tren. Al primer equipo se le llamará tren blanco y al otro tren: verde, azul o negro, en correspondencia con el color del tablero que estará colocado a 1 metro de ellos.

Desarrollo: al sonido del silbato, el primer tren saldrá corriendo rápido hasta llegar al tablero gigante, donde deberá recorrer las columnas de éste dejando una de por medio, hasta incorporarse nuevamente a la formación. Luego el segundo tren, realizará la misma acción hasta finalizar el recorrido. La educadora tomará el tiempo que cada equipo demoró en ejecutar la actividad y observará que se cumplan las reglas.

Reglas:

1. Los integrantes del tren no se pueden soltar para avanzar.
2. El tren que esté realizando el recorrido no puede salirse de las columnas a recorrer, es decir, no pueden pisar la línea.
3. En el recorrido los equipos deberán cantar la canción del trencito.
4. Ganará el equipo que realice su recorrido en el menor tiempo posible.

Variante: se puede realizar la misma actividad, pero el tren deberá hacer el recorrido por todas las columnas del tablero.

Actividad N°5.

Nombre: El desfile de las piezas.

Objetivo: realizar el movimiento de las diferentes piezas del ajedrez.

Materiales: 2 mesas, 12 piezas de ajedrez de papel maché (6 negras y 6 blancas) y el tablero gigante.

Organización: los niños estarán formados detrás de una línea de salida en 2 equipos (blanco y negro), que a la vez estarán constituidos por dúos. A un lado y al medio del tablero gigante, estarán situadas 2 mesas que tendrán sobre ellas los 6 tipos de piezas del ajedrez (blancas y negras según corresponda), hechas con papel maché.

Desarrollo: a la señal de la educadora, saldrá el primer dúo del equipo negro, caminando con pasos amplios como el gigante hasta la mesa que se encuentra fuera del tablero. Una vez allí, escogerá una de las piezas de papel maché del color contrario a su equipo y caminando de igual manera, se la entregará al primer dúo del equipo contrario, para que este desfile con el movimiento de la pieza otorgada, colocándola en el tablero. Al culminar, la pareja debe incorporarse al final de la formación corriendo rápido para que de igual forma, su equipo realice la misma acción. Así sucesivamente se completará la actividad, hasta que todas las piezas hayan desfilado y hayan sido colocadas en el tablero.

Reglas:

1. Deben comenzar caminando con pasos amplios y concluir el ejercicio corriendo rápido.
2. Ganará el equipo que realice la mayor cantidad de movimientos acertados y coloque bien las piezas en el tablero.

Variante: se puede realizar la misma actividad, pero de manera individual.

Actividad N°6.

Nombre: ¡A organizar el reino!

Objetivo: ubicar las piezas en el tablero según corresponde.

Materiales: 1 juego de claves, 1 tablero gigante, las 32 piezas de ajedrez (blancas y negras) hechas de papel maché.

Organización: se formarán 2 equipos que estarán ubicados alrededor del tablero gigante, y sobre éste se encontrarán todas las piezas de este juego de manera desorganizada.

Desarrollo: la educadora iniciará motivando a los niños comparando el tablero con un gran reino que necesita ser organizado lo más rápido posible, pues sus habitantes se pueden enfermar. Al sonido de la clave, los integrantes de cada

equipo saldrán caminando rápido para trasladar las piezas y así organizarlas en el tablero según su posición y el color que le corresponda.

Reglas:

1. El traslado y colocación de las piezas debe realizarse caminando.
2. Gana el equipo que organice de forma correcta las piezas en el tablero en el menor tiempo posible.

Variante: Se puede realizar la misma actividad, pero dividiendo en 2 grupos a cada equipo, para que los primeros en salir, organicen la primera fila y los últimos la segunda.

Actividad N°7.

Nombre: Adivina y lanza.

Objetivo: identificar las piezas del ajedrez.

Materiales: 1 tablero gigante, 2 cestas, varias pelotas de trapo o papel maché, 1 folleto con adivinanzas sobre el ajedrez y los 6 tipos de piezas de este juego: blancas y negras.

Organización: los niños estarán organizados en 2 equipos (blanco y negro), formados en 2 hileras a ambos extremos del tablero gigante de ajedrez, que estará situado a 1 metro y medio de éstos. Las piezas de papel maché estarán sobre el tablero colocadas en su posición inicial. Los infantes estarán numerados del 1 al 8 y las pelotas de trapo estarán frente a ellos dentro de una cesta.

Desarrollo: la educadora dará inicio a la actividad enunciando un número al azar, para que los niños de ambos equipos a los que les corresponda dicho número den un paso al frente. Luego, ella les dirá una adivinanza relacionado con la pieza que ellos deben identificar para que al hacerlo, tomen las pelotas que están en la cesta y le lancen 3 veces consecutivas a la misma, incorporándose luego a su posición inicial. De esta manera, todos los niños realizarán la misma actividad según la pieza que le corresponda.

Reglas:

1. Los niños deberán lanzar 3 veces a la pieza identificada.
2. Gana el equipo que mayor cantidad de piezas identifique correctamente.

Variante: el ejercicio se puede realizar aumentando la distancia del lanzamiento de las pelotas a 2 m a partir de su ubicación.

Actividad N°8.

Nombre: Yo soy la torre ¡corre!

Objetivo: realizar el desplazamiento de la torre.

Materiales: 1 tablero gigante de ajedrez, 2 bastones y varias banderitas verdes.

Organización: se colocará el tablero gigante de ajedrez y se marcará con las banderitas una senda dentro de éste, describiendo el recorrido de la torre por la vertical y la horizontal, de un extremo a otro del tablero. Los niños estarán agrupados en 2 equipos, que a la vez estarán divididos en 2 hileras, cada una ubicada en los extremos del recorrido a realizar. Los primeros de cada grupo tendrán un bastón en las manos.

Desarrollo: al sonido de las claves, los primeros niños de cada equipo saldrán corriendo con el bastón en las manos por la senda marcada, describiendo el movimiento de la torre. Al llegar al final del recorrido le entregarán el bastón a su compañero y se incorporarán al final de la formación. Así sucesivamente se realizará la actividad hasta que el último niño de cada equipo realice el recorrido y entregue el bastón.

Reglas:

1. El recorrido debe hacerse corriendo rápido y con el bastón en las manos.
2. Si se le cae el bastón deben recogerlo para poder continuar.
3. Los jugadores no pueden salirse de la senda marcada, el que se salga debe regresar y comenzar desde el principio.
4. Gana el equipo que primero realice el recorrido.

Variante: se puede realizar el mismo ejercicio, pero los niños trasladarán objetos de diferentes tamaños en las manos.

CONCLUSIONES

Se elaboraron actividades lúdicas vinculadas al ajedrez para los niños y niñas de la infancia preescolar, y se plantearon algunas orientaciones necesarias para la puesta en práctica de las mismas, que las hacen más asequibles para su

implementación por parte del adulto y motivadoras para la participación activa de los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barna, A. (2012). Los derechos del niño: hacia un abordaje desacralizador. *Revista de Temas Sociales*, (29): 1-19.

Benavides, Z. (2014). *Tendencias del desarrollo de las ideas educativas en la Educación Preescolar de la Revolución. Posiciones teóricas y metodológicas*. La Habana: Pueblo y Educación.

Chacón, J.C. (2012). *El gran ajedrez para pequeños ajedrecistas: Guía didáctica y práctica para la enseñanza del ajedrez como herramienta en el ámbito educativo*. Región de Murcia: Consejería de Educación. Servicio de Publicaciones y Estadística.

Pérez Peña, L.E. (2017). *La iniciación del Ajedrez: una posibilidad lúdica en el proceso educativo de los niños y las niñas de cuatro a cinco años*. (Tesis doctoral no publicada) Centro de Estudios "Enrique José Varona". Universidad de Camagüey. Cuba.

Valton Legrá, A. (2016). *Juguemos que llegó el Ajedrez*. Santiago de Cuba: Oriente.