

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

“Capitán Silverio Blanco Nunes”

SANCTI SPÍRITUS

**Titulo: ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LA MOTIVACION
POR EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ EN LOS
ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA
MAXIMO GÓMEZ BÁEZ DEL MINICIPIO DE
SANCTISPÍRITUS.**

*TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.*

Autor: Jorge F Sánchez Potao

**Sancti Spíritus
Curso 2008-2009.**

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

“Capitán Silverio Blanco Nunes”

SANCTI SPÍRITUS

**Titulo: ACTIVIDADES DOCENTES DIRIGIDAS A LA
MOTIVACION POR EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ
EN LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA
ESCUELA MAXIMO GÓMEZ BÁEZ DEL MINICIPIO DE
SANCTISPÍRITUS.**

*TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.*

Autor: Jorge F Sánchez Potao

Tutor: MsC.: José Francisco Valdivia Sardiñas

Sancti Spíritus.

Curso 2008-2009.

PENSAMIENTO:

Sobre esta enseñanza Fidel dice:

“... el ajedrez te coloca a cada instante ante la necesidad de resolver el problema.” (2007: 3)

Índice.

Introducción.....	
Capítulo 1. Fundamentación teórica que sustentan la motivación por el aprendizaje del ajedrez en la escuela primaria.	
1.1 Sustentos Teóricos que abordan el aprendizaje del ajedrez. Antecedentes.....	
1.2 Tratamiento del ajedrez en la escuela primaria.....	
1.3 El ajedrez como deporte. Programa de ajedrez para Tercer grado...	
1.4 La motivación en las concepciones psicológicas del aprendizaje.....	
1.5 Las tareas de aprendizaje como elemento motivador.....	
1.6 Momentos del desarrollo del escolar de primero a Tercer grado	
Capítulo 2.- Diagnóstico del estado actual: potencialidades y carencias. Propuesta actividades de aprendizaje.	
2.1 Resultados del diagnóstico.....	
2.2 Propuesta de actividades de aprendizaje.....	
2.3 Diagnóstico final.....	
Conclusiones.....	
Recomendaciones.....	
Bibliografía.....	
Anexos	

Introducción.

Nuestra sociedad plantea la importante necesidad de enriquecer la formación cultural del hombre, cuya preparación lo ponga a la altura del desarrollo del mundo actual; un hombre culto que comprenda los problemas de su contexto y del mundo, en su origen y desarrollo, que lo inserte en la batalla de ideas que enfrenta nuestro pueblo, con argumentos, necesarios para asumir una actitud transformadora, dirigida al alcance de las ideas sociales de nuestra Patria.

Preparar a los escolares, profundizar en los conocimientos, para elevar su cultura general integral como garantía de la continuidad de la Revolución es tarea de cada educador que inmerso en las transformaciones tiene como objetivo realizar un salto gigantesco en la calidad de la Educación.

Dentro de las principales transformaciones ocurridas en la nueva revolución educacional se encuentra la enseñanza y práctica del ajedrez para todos los escolares que cursen estudios primarios, es este uno de los deportes propuestos, el cual constituye en gran medida a la formación integral de los escolares.

El Ajedrez ha formado parte de la revolución pedagógica y cultural que se lleva a cabo en nuestro país que ha estado dirigida al desarrollo de la capacidad funcional y la estructura biológica y social del ser humano, al desarrollo de habilidades, aptitudes e ideales en correspondencia con nuestra condición de productores y forjadores de una nueva sociedad.

El ajedrez puede catalogarse como una joya del ingenio humano capaz de motivar por sí mismo su práctica y estudio, solo basta conocerlo con elementos finitos, este juego nos presenta un entorno abierto a la creatividad.

Todos, sin excepción podemos obtener beneficios y desarrollar cualidades a partir del conocimiento y la práctica del ajedrez, una de las tareas docentes más antiguas y carismáticas que existen. Para ello no es preciso ser un experto, basta con comprender la esencia de su desarrollo para poder utilizar sus aportes en la vida diaria.

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

Para lograrlo, se hace imprescindible motivar a los alumnos por el aprendizaje y práctica de este deporte, colocándolos en situaciones que puedan descubrir aspectos interesantes en este y situarlos en un nivel de desafío adecuado en función de sus potencialidades y nivel de desarrollo actual.

El enfoque de motivación asumido por el autor trasciende en diferentes autores de la talla de Allport, Nuttin, Rubinstein, Leontiev y en Cuba ha sido postulado de diferentes maneras por autores como Calviño (1998), González D (1946), González F (1990), entre otros.

Es cierto, que a pesar de los esfuerzos realizados, no todos los alumnos de la educación primaria se sienten motivados hacia el aprendizaje y práctica de este deporte, la experiencia acumulada muestra las siguientes carencias en este sentido:

- Es para muchos un deporte poco emotivo.
- Necesita de conocimientos previos.
- Se juega en dúos y no en equipos.
- Requiere de mayor concentración que otros deportes.
- En la mayoría de los casos no existen recursos para continuar su práctica en el hogar.
- Son insuficientes los eventos de participación escolar así como la divulgación de los mismos.
- No constituye el deporte centro en las diferentes instituciones.
- No es un deporte

De todo lo anterior planteado se genera el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de Tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez?

Objeto de investigación: el proceso de enseñanza aprendizaje del ajedrez.

Campo acción: motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado.

Objetivo: Aplicar un conjunto de actividades dirigidas a la motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez.

Preguntas científicas.

- 1- ¿Cuáles son los fundamentos teórico–metodológicos que sustentan el aprendizaje del ajedrez en escolares primarios?

- 2- ¿Cuál es el estado actual de la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez?
- 3- ¿Qué características deberán tener las actividades dirigidas a la motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez?
- 4- ¿Qué resultados se obtendrán en la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez con la aplicación de las actividades docentes propuestas?

Tareas Científicas:

- 1- Determinación de los presupuestos teóricos- metodológicos que sustentan el aprendizaje del ajedrez en escolares primarios.
- 2- Diagnóstico del estado actual de la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez.
- 3- Elaboración y aplicación de las actividades docentes dirigidas a la motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez.
- 4- Validación de las actividades docentes dirigidas a la motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez.

Métodos del nivel teórico:

Histórico y lógico:

Permite el estudio de la trayectoria real del proceso de motivación por el ajedrez en su paso por la historia, su evolución y desarrollo.

Análisis y síntesis:

Permite el análisis del fenómeno de estudio dividiéndolo en partes, para obtener regularidades y luego se superponen para arribar a conclusiones acerca del proceso de motivación por el ajedrez.

Enfoque de sistema:

Proporciona la orientación general para el empleo de actividades docentes en función del proceso de motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado.

Inducción y deducción:

Permite trabajar en el nivel de lo particular a lo general, inferido del estudio de los presupuestos teóricos hasta llegar a formular nuevos juicios y generalizaciones que se sintetizan según la lógica de las actividades docentes.

Métodos empíricos:

Observación Científica:

Se realiza con el objetivo de constatar cómo se comporta el proceso de motivación por el aprendizaje del ajedrez en los escolares de tercer grado de la escuela primaria, Máximo Gómez Báez.

Prueba pedagógica:

Se utiliza con el propósito de constatar en qué medida han avanzado los escolares en torno al aprendizaje del ajedrez antes y después de introducir las actividades docentes dirigidas a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez .

Revisión de documentos:

Se utiliza para comprobar el tratamiento a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en documentos oficiales como el programa y orientaciones metodológicas.

PRE-experimento pedagógico:

Se empleó en sus tres fases, constatación, formativa y control, posibilitó comparar los resultados de entrada y salida con la misma muestra.

Fase de constatación: se realiza la revisión bibliográfica para profundizar en el proceso de motivación por el aprendizaje del ajedrez.

Fase formativa: se elabora la propuesta de tareas de aprendizaje para contribuir al proceso de motivación del aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado.

Fase de control: se aplica la propuesta de actividades de aprendizaje y la constatación de los resultados.

Métodos estadísticos o matemáticos:

Cálculo porcentual: Se emplea para la interpretación de los resultados en los diferentes instrumentos durante la constatación efectuada.

Estadística descriptiva:

Población y muestra.

La población está integrada por 20 escolares que pertenece a la matrícula de tercer grado en la ruta Máximo Gómez Báez perteneciente al curso escolar 2008 – 2009.

La muestra seleccionada fue de 10 alumnos de tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez que representan un cincuenta por ciento de la matrícula, de ellos 8 son hembras y 2 varones. La muestra fue seleccionada de forma intencional.

Es un grupo de bajo rendimiento en el aprendizaje y práctica del ajedrez a causa de la desmotivación por este deporte lo que se evidencia de forma empírica en que constituye para muchos un deporte poco emotivo y necesita de conocimientos previos; el mismo se juega en dúos y no en equipos t requiere de mayor concentración que otros deportes. En la mayoría de los casos no existen recursos para continuar su práctica en el hogar y son insuficientes los eventos de participación escolar así como la divulgación de los mismos. Este no es un deporte centro en las diferentes instituciones educacionales.

Definición de términos:

Motivación: Es un subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad (Brito, 1987, González, V: 1997).

Conceptualización de las variables:

Variable independiente: Actividades de aprendizaje

El autor de esta tesis se acoge al concepto dado por Pilar Rico Montero sobre tareas de aprendizaje quién expresa: “Son todas las actividades que se conciben para realizar por el alumno en clases y fuera de estas, vinculadas a la búsqueda y adquisición de los conocimientos y al desarrollo de habilidades”. (2006:105)

Variable dependiente: nivel de motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez.

Entiéndase por nivel de motivación por el aprendizaje del ajedrez y a criterio del autor, a la interacción de todas las unidades que integran el subsistema motivacional, necesidades, intereses, motivos, resultados futuros, el grado de

satisfacción o no por la realización de estas y los conocimientos, habilidades y tácticas de los alumnos en este deporte ciencia.

Dimensiones:

Cognitivo:

- Dominio de los principios generales del desarrollo del juego (aperturas).
- Aplicar el Jaque mate con dos Alfiles.
- Identificar y aplicar el reglamento en una partida para declararla tabla.
- Aplicar la final de rey y peón contra Rey (Regla del cuadrado).

Disposición hacia la actividad.

- Motivación mostrada en la participación.
- Expectativa motivacional por el aprendizaje del ajedrez.
- Satisfacción por el aprendizaje y práctica del ajedrez

Definición de términos:

Actividad: (Tabloide de la Maestría en Ciencias de la Educación Modulo II segunda parte) Se entiende como el proceso mediante el cual el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con el objeto de la realidad adoptando determinadas actitudes hacia ellos y la comunicación entre los sujetos, en el transcurso de la cual surge el contrato psicológico, que se manifiestan el intercambio de información de vivencias afectivas, ambos permiten la interacción del sujeto con su realidad, cuyo resultado es su propio desarrollo.

Aprendizaje: Es un proceso dialéctico en el que se producen cambios relativamente duraderos y generalizados a través del cual el individuo se apropia de los contenidos y la forma de pensar, sentir y actuar.

La novedad de este trabajo está dada en la creación de tareas de aprendizaje dirigidas a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez. Estas posibilitan un incentivo para el aprendizaje y práctica de este juego considerado ciencia, el desarrollo deductivo-táctico, lógico y estético en aumento de la independencia cognoscitiva, contribuyendo a la efectividad de las jugadas.

La tesis está estructurada de la siguiente forma una introducción dos capítulos, conclusiones, bibliografía y anexos.

El primer capítulo está dedicado a la evolución del ajedrez en el mundo, Cuba y al tratamiento que se le brinda en la escuela primaria así como elementos básicos relacionados con la motivación. El segundo capítulo se destina al diagnóstico del nivel de motivación por el aprendizaje del ajedrez y la propuesta de tareas de aprendizaje dirigidas al logro de este objetivo.

CAPÍTULO: 1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA QUE SUSTENTAN LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ EN LA ESCUELA PRIMARIA.

1.1 Sustentos Teóricos que abordan el aprendizaje del ajedrez. Antecedentes.

(...) “no hay mejor sistema de educación que aquel que prepare al niño a aprender por sí solo “(Martí, J. 1992, 8: 421)

Este pensamiento martiano destaca, entre otras, la necesidad de ejercitar las facultades intelectuales y el desarrollo de habilidades en el proceso de aprendizaje, enseñar a pensar en este proceso ha sido una preocupación permanente en la historia del pensamiento pedagógico.

Desde la antigüedad se conoce que la actuación mental contribuye a la mejor recordación, pues penetra más profundamente en la conciencia de los objetos, procesos y fenómenos. El fundamento de la aspiración a despertar la actuación intelectual de los alumnos lo constituyen determinados puntos de vista filosóficos.

Una conciencia del quehacer histórico de la humanidad lo es el pensamiento pedagógico. La ciencia es una expresión importante del desarrollo de la sociedad y las ciencias pedagógicas es parte de ellas.

Con los gérmenes del modo capitalista de producción, el renacimiento, trae aparejada otra concepción de la enseñanza. Se hacía necesario desarrollar en los escolares el interés por el conocimiento. En el siglo XVII cuando dice:

“Enseñar a trabajar es la tarea del maestro, a trabajar con las manos, con los oídos, con los ojos y después, y sobre todo, con la inteligencia”. Varona. E. J. (1901:84.)

Estos pedagogos criticaron la enseñanza de su época y pusieron su empeño en la necesidad de enseñar a pensar.

Para los educadores lo más importante debe ser que el educando logre encontrar el sentido, su propio sentido, a lo que acontece y a la información que recibe, que piense y reflexione en el proceso de aprendizaje, para lo cual es imprescindible un proceso educativo que conlleve, en si mismo al gozo, la

comprensión intuitiva y sobre todo, el amor por el saber, por lo bello y hermoso de conocer.

Esto no solo se logra en Lengua Española, Matemática y otras asignaturas del plan de estudio, aquí juega un papel fundamental el ajedrez que con el desarrollo de habilidades, permite estimular la reflexión, el análisis y la independencia cognoscitiva.

La invención del juego de ajedrez se remonta hasta los 40 siglos antes de nuestra era en el último período de la edad media cuando el ajedrez recibe su seudónimo actual. El proceso de difusión del juego ocurre entre los siglos VI y IX cuando llega a Europa con la invasión de los Moros de la península ibérica Italia y Grecia. En España el juego cobró gran desarrollo por el apoyo oficial y como consecuencia de la simulación cultural entre los musulmanes y católicos locales.

Este es una de las más interesantes creaciones del ingenio humano. Sus elementos finitos en tablero de 64 cuadros por el que se desplazan 32 piezas blanquinegras, ofrecen posibilidades extraordinarias de creación. Por eso cada vez son más en todo el mundo los que de una forma u otra, por motivaciones diferentes se acercan a esta disciplina, para estudiarla y practicarla.

La enseñanza del ajedrez es capaz de contribuir sensiblemente, ya que dentro de esta disciplina encontramos una riqueza temática incalculable, donde se entrelazan elementos científicos, artísticos, lógicos, matemáticos, fisiológicos, psicológicos y estratégicos que podemos reflejar tanto en el campo personal como el activar profesional.

Sobre esta enseñanza Fidel dice:

“... el ajedrez te coloca a cada instante ante la necesidad de resolver el problema.” (2007: 3)

Él deja claro que el ajedrez, forma parte de una gimnasia mental que contribuye a prolongar nuestras facultades intelectuales, que este juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades: a explotar las primeras y a suprimir las segundas emprendiendo la senda del perfeccionamiento constante e integral.

Dentro de esta disciplina encontramos una riqueza temática incalculable donde se entrelazan elementos científicos, artísticos, lógicos, matemáticos, filosóficos,

psicológicos, estratégicos y tácticos que se pueden reflejar tanto en el campo personal como en el actuar profesional.

Con su práctica diaria se desarrollan habilidades intelectuales que incrementan la reflexión, el análisis multilateral de los fenómenos, enseñándonos así a tomar decisiones pertinentes siempre sobre la base de una estructurada y sólida argumentación y a proyectar positivamente las emociones en función del resultado deseado, del éxito.

El ajedrez es una saludable gimnasia mental y una educación al raciocinio, ello nos lleva a recordar que el ejercicio sistemático genera actividad y esto es la base de auto información, que brinda gran auto confianza y elevados valores humanos, ambos base de la realización total del hombre.

Si bien el ajedrez es también un deporte en realidad es mucho más que esto pues finalmente no es tan importante quien gana o pierda una partida, ambos contendientes pueden sentirse triunfadores por recibir durante su práctica la benefactora influencia del proceso creativo del que son partícipes. Juego de opciones y variantes, es el ajedrez una escuela para aprender a elegir entre varias posibilidades.

Un importante conjunto de experiencias realizadas durante los últimos 50 años, sugiere que el ajedrez ha sido particularmente eficaz en la estimulación de habilidades y capacidades cognoscitivas y emocionales tales como: inteligencia, atención, razonamiento lógico matemático, habilidad verbal, habilidad numérica, autoestima, etc.

Estos son tiempos que exigen gran adaptabilidad a los cambios y su aprendizaje permanente, todos sin excepción pueden obtener beneficios y desarrollar cualidades a partir del conocimiento y la práctica del ajedrez.

Vivimos en un tiempo que exige gran adaptabilidad a los cambios y un aprendizaje permanente. Cada vez resulta más necesario administrar información, valorar opciones y tomar decisiones acertadas en un universo crecientemente complejo y variable. Asimismo es importantísimo utilizar óptimamente los recursos que se disponen y potenciar interiormente a la vez que se organizan las tareas docentes con armonía y eficiencia.

El Ajedrez es capaz de contribuir sensiblemente, ya que dentro de esta disciplina encontramos una riqueza temática incalculable donde se entrelazan elementos científicos y tácticos que podemos reflejar tanto en el campo

personal como en el actuar profesional desarrollar cualidades a partir del conocimiento y la práctica del ajedrez.

El hombre en su actividad práctica entra en relación directa con el mundo que lo rodea. Los objetos, al ser sometidos a acciones y transformaciones revelan al hombre propiedades y cualidades desconocidas para él. Estas prioridades, cualidades, el manejo y la utilización de los objetos se convierten en conocimientos. De aquí que cuando se expresa que el conocimiento es el reflejo de la naturaleza, de la realidad objetiva, no se trata de ningún reflejo simple, inmediato, total, sino del proceso de una serie de abstracciones, de formaciones de conceptos, leyes teóricas, no se trata tampoco de un proceso muerto, sin movimientos, ni contradicciones, sino de un proceso vivo, lleno de contradicciones donde el conocimiento se adquiere en el proceso de esas contradicciones y en sus soluciones.

1.2 Tratamiento del ajedrez en la escuela primaria.

“La idea de Capablanca de enseñar el ajedrez en las escuelas era una gran idea”

Fidel Castro (2006:12)

Estas palabras de Fidel tienen gran vigencia en la actualidad, donde el ajedrez ha sido oficializado en todas las escuelas primarias del país, mediante la circular INDER – MINED, en 1989.

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

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

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

El ajedrez en la escuela primaria.

Cuando se aprende a jugar ajedrez, cuando nos adentramos en sus secretos como juego de opciones y de variantes, sin apenas percibirlo vamos modificando nuestra actitud para enfrentar los problemas que nos plantea la vida cotidiana, pero también nuestro enfoque de cómo solucionar aquellas situaciones complejas que demandan de un pensamiento flexible y creativo. El juego de ajedrez nos presenta un entorno abierto a la creatividad, ¿cuántas combinaciones pueden hacerse en el tablero escogido? ¿De cuántas formas pueden organizarse los elementos que por él se desplazan?. Estas interrogantes han significado un reto por mucho tiempo, incluso por los numerosos programas de cómputo, a través de los cuales los humanos intentamos dominar todo aquello que desborda nuestra mente.

Por todo esto lo antes expuesto surge una interrogante: ¿Por qué enseñar él Ajedrez en las escuelas?

_ Es cultura. Una actividad lúdica de origen milenario, distribuido por todos los países del mundo y que encierra un cuerpo de conocimientos y experiencias que es patrimonio de la humanidad.

_ Tiene una base matemática. La matemática es el instrumento y lenguaje de la ciencia, la técnica y de pensamiento organizado.

_ Estimula tareas docentes cognoscitivas tales como atención, memoria, inteligencia y análisis, capacidades fundamentales en la evolución ulterior del individuo.

_ Permite transferencias o situaciones de la vida diaria.

_ Da una pauta ética en el momento propicio para la adquisición de valores.

_ Estimula la autoestima, la suma competitividad y el trabajo en equipos.

_ Imita el estudio preparación y evolución permanente como vía al logro y perfeccionamiento individual.

_ Puede ser utilizado como elemento estructural del tiempo libre del estudiante.

_ Proporciona placer en su estudio y práctica.

_Contribuye debido a sus múltiples virtudes a la formación de mejores ciudadanos.

_Como medio escolar, lleva en si un rico potencial de motivación hacia el análisis de los objetivos que persigue la educación y más aún, proposiciones y soluciones.

Propósitos generales de la enseñanza del ajedrez.

- 1- Desarrollar en el individuo una actitud favorable hacia el ajedrez que permite apreciarlo como elemento generador de la cultura.
- 2- Desarrollar en el individuo su potencial intelectual a partir de la esfera cognoscitiva.
- 3- Garantizar al individuo la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas necesarias para la incorporación a la vida activa.
- 4- Permitir al individuo establecer vínculos (transferencias) entre los conocimientos y experiencias ajedrecistas y la vida cotidiana, individual y social.
- 5- Favorecer la asimilación de las características del ajedrez que contribuyen con el armonioso desarrollo intelectual, moral y ético de la personalidad y que propicia su autonomía cognoscitiva y capacidad de razonamiento.
- 6- Priorizar la resolución de problemas. El aprendizaje orientado a la resolución de problemas le brinda la oportunidad de analizar, evaluar y proponer alternativas de solución o situaciones de la vida diaria.
- 7- Contribuir a la evaluación de la autoestima.
- 8- Favorecer el desarrollo del lenguaje ajedrecístico y su habilidad para la argumentación.
- 9- Rescatar, para su uso pedagógico, el aspecto lúdico de esta disciplina.
- 10- Tomar en cuenta y de manera equilibrada, las diferentes y distintas teorías psicológicas y la realidad concreta del aula, sugiere la imposibilidad de catalogar a los individuos de manera uniforme.

¿Qué se quiere con el ajedrez para los escolares?

Una actitud pedagógica principal es tener un ideario para ofrecer un claro servicio a través de una propuesta en determinado ámbito. La actitud humilde de verificar si estamos cumpliendo con los propuestos que sustentamos y como

lo estamos haciendo es determinante en la validez de un proyecto de enseñanza – aprendizaje.

Aquí se expone nuestro ideario que, a sus ves, propone a cada padre de cada nuevo escolar, de cada nuevo curso y a cada escolar, aunque a veces no entienda el vocabulario.

Se desea compartir esto que constituye un marco con otros profesores o participantes de la actitud de transmitir el ajedrez como herramienta de superación individual y grupal.

En general se desea:

- _ Que los escolares, a través del aprendizaje del ajedrez sistemático y programado descubran sus habilidades intelectuales.
- _ Que aprendan a aceptar que no todas las tareas docentes de recreación y juegos se satisfacen con el deporte de fuerza o actividad física, ni tampoco, con los muy frecuentes aliviantes pasatiempos electrónicos.
- _ Que participando es un deporte que no los limita para compartirlo con los mayores, les permite una madures de intercambios sociales de mayor envergadura.
- _ Que el ajedrez, por su raigambre cultural e inserción por todo el mundo, le de una visión más ampliada de sus posibilidades.
- _ Que sus potenciales obtengan un respaldo de la comunidad que los responsabilicen de transmitirlo a sus pares.
- _ Que aprendan a transferir habilidades adquiridas en el juego a todos los dominios en que se encuentren sus procesos y motivaciones.
- _ Que encuentren, es el método de estudio del juego, la enseñanza de conducta que, a veces faltan en el desarrollo curricular de las escuelas.
- _ Que, por comprender su propio valor medidle en el deporte, lograr la valiosa auto confianza que propicia el superar dificultades en todas sus tareas docentes.

En las escuelas se propone:

- 1- Que con frecuencia adecuada, practiquen aprendizaje de los juegos según su edad para obtener una base de conocimientos que les permitía ir descubriendo una trayectoria de progresiva e limitada dificultad en el modelo de aprendizaje.

- 2- Que enmarque la operatoria del ajedrez en actitudes similares en otros vocabularios como los matemáticos o de la lengua, complementándola con la rica propuesta de juegos de valor en la solución de problemas.
- 3- Que aprendan a tener sensibilidad en sus decisiones y respuestas más claras frente a cada situación particular en sus vidas.
- 4- Que los padres y maestros obtengan datos valiosos sobre sus respuestas psicológicas medible a través del juego.

En los talleres especializados:

- Que estudien con técnicas de alto valor en la teoría del juego y aprendan a transferir mecanismos intelectuales progresivamente complejos.
- Que aprendan a investigar, con métodos, la teoría, la historia y la filosofía del ajedrez apreciando un legado cultural que tienen varios siglos.
- Que dominen, después del juego, sus estados superiores de la mente para su independización de lugares comunes e ideas impuestas.
- Que se organicen y motiven grupalmente junto a otros niños y jóvenes participando frecuentemente de tareas docentes y torneos en la provincia, el país y el mundo.

Caracterización y valores del ajedrez.

En el ajedrez, el tablero representa lo estático y constituye el espacio, por donde se desplazan las piezas y los peones que representan lo dinámico y lo constituyen la fuerza o material, como también se le conoce – desarrollándose con jugados o lances que alternativamente van efectuando cada uno de los contendientes.

Las jugadas en el ajedrez, su proposición uno a uno, proporcionan la oportunidad alternativa de utilizar, lo que se conoce con tiempo, que es indispensable componente del juego, ya que en él se sistematizan el espacio y la fuerza.

Espacio, fuerza y tiempo, son los componentes de la posición que se le constituye por la ubicación general de las piezas en el tablero desde el mismo comienzo de la partida, en la llamada posición inicial.

No hay ajedrez sin posición, por tanto puede afirmarse que el juego de ajedrez es una sucesión de posiciones. Todo lo que acontece durante el proceso de juego o partida de ajedrez, es un fragmento o episodio de lucha, está remitido a la posición.

El objetivo de la batalla ajedrecística es cualitativo y se alcanza en la posición de jaque mate, que es en la que uno de los contendientes se ve amenazado sin posibilidad de escapar en su turno de juego. Por eso es que la posición tiene un carácter rector dentro del juego.

Una posición de ajedrez se justifica como problema precisamente en nexos, relaciones y cualidades de y entre sus componentes, el espacio, la fuerza y el Tiempo. El sujeto debe desentrañar la posición en busca de obtener la más apropiada solución en función de un resultado.

Por lo general la toma de decisiones está asociada a la solución de problemas, que impulsan o seleccionan conscientemente. El orden y modo de actuar para alcanzar un objetivo. En el caso del ajedrez se tiene a dos contrincantes en pugna, cuyos modelos matemáticos en presencia de conflictos son estudiados por la teoría de los juegos. Aquí la toma de decisiones se ejecuta con preferencia en la elección de una acción que es más útil que otra.

El ajedrez, es un juego de estrategia a partir de que el objetivo lo determina el logro de una posición: El jaque mate constituyendo de principio a fin su proceso, una sucesión de posiciones a la que cada competidor debe intentar dar solución con una jugada, realizando valoraciones, elevando hipótesis, adoptando estrategias y desarrollando cálculos, para tomar las decisiones más acertadas todo lo cual se coadyuva al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento y al saber enfrentarse a la solución de los más diversos problemas en la vida.

El conocimiento y la práctica del ajedrez desde las edades tempranas promueven la adopción de estrategias con definidos y claros objetivos, la evaluación flexible de los aspectos positivos y negativos de un problema en busca de la mejor manera de salir adelante, el saber discriminar lo fundamental de aquello que no lo es, a educar y moldear las emociones es función de apoyar la consecución del éxito. El juego ayuda al hombre a conocer sus fortalezas y debilidades, a explotar los primeros y suprimir los segundos, emprendiendo así la senda del perfeccionamiento constante e integral.

En la escuela resulta un instrumento incomparable para trabajar en lo que los maestros llaman “aprender a aprender” desarrollando aptitudes y talentos para el auto aprendizaje a partir del desarrollo de las siguientes habilidades.

- Control de la atención y la concentración (disciplina).
- Aplicación de un razonamiento lógico en combinación con la institución y la imaginación.
- Discriminar la formación discriminando lo esencial y necesario para la solución de sus problemas.
- Organización y conocimiento del pensamiento propio para la solución de problemas.
- Toma de decisiones en situaciones complejas y variadas.

1.3 El ajedrez como deporte. Programa de ajedrez para tercer grado

El deporte se distingue en otras expresiones humanas por una serie de características que le son específicas, siendo probablemente lo más conocido, lo relacionado con la actividad física entendida como ejecución de ejercicios especiales.

En el caso del ajedrez se está en presencia de una actividad, aparentemente sedentaria, porque su actividad parece estar únicamente asociada al movimiento de las figuras y el control del reloj, ambos movimientos, generalmente ejecutados por la mano.

En realidad el ajedrez es un juego exigente, fuerte y duro y en ocasiones, castigador. De hecho, según algunas evaluaciones hechas o ajedrecistas de alto nivel, el desgaste energético sufrido durante el desarrollo de una partida de torneo puede ser comparado con el de una sección de boxeo o de fútbol; de hecho hay quienes han perdido varios kilos durante una de estas competencias.

Crterios que apoyan el ajedrez como deporte.

Una serie de informes e investigaciones recopiladas por la FIDE y el propio COI señalan al ajedrez como deporte porque:

- 1- Es accesible a todos.
- 2- Tiene el carácter divertido de un juego.
- 3- Adopta la forma de una competición.
- 4- Aplica el principio del rendimiento.
- 5- Esta regido por leyes.

6- Esta amparado por una organización mundial con un sistema de regulaciones bien definida.

7- Tiene carácter internacional.

El ajedrez adopta la forma de una competencia.

Uno de los deportes de mayor distribución en los distintos estados socioculturales de muchos países, lo constituye el ajedrez, en el no se observa ningún tipo de discriminación, crítica, física o profesional que limite la participación de cualquier ciudadano.

De hecho los estatutos de la FIDE establecen que cualquier trato discriminatorio por razones nacionales, políticas, raciales sociales o religiosas o con relación al sexo.

En este sentido, el estudio y la práctica del ajedrez es una actividad muy democrática al facilitar la posibilidad de que individuos de distintos idiomas, razas y creencias pueden compartir a través de partidas de ajedrez en un ambiente de sana competencia y solidaridad entre los pueblos.

El ajedrez tiene carácter divertido de un juego.

Como consecuencia de la accesibilidad del ajedrez y no siendo decisiva la edad, estatura, peso o condición física general, este deporte puede ser practicado por invidentes, parapléjicos y otros con acusadas limitaciones físicas, sin embargo la mayoría de los practicantes del ajedrez lo hacen por divertirse, por estructurar su tiempo libre, para disfrutar de la compañía de amigos o por el simple hecho de compartir y relajarse con personas de diferente origen, edad sexo y religión.

Vale señalar que el ajedrez es jugado en una gran variedad de formas, los mismos se corresponden con medios de comunicación: personalmente por correspondencia (ajedrez postal), por telégrafo, televisión, radio, fax, y más Recientemente por Internet.

El ajedrez adopta la forma de una competición.

El formato a través del cual se desarrollan los distintos eventos ajedrecísticos se asemeja a los de otros deportes. Ya, en 1851 cuando se celebró el primer torneo Internacional de Londres, el ajedrez había adoptado la forma de una competición: Un comité organizador, el reglamento de juego, el cronograma de tareas docentes en el cual aparecía especificado la fecha, el horario y lugar de

juegos. La premiación final y la cobertura de prensa y otros detalles importantes.

Para facilitar el logro de los objetivos en la organización ajedrecística, es que los campeonatos de ajedrez comúnmente se organizan asimilando la forma de una pirámide organizativa. Generalmente los puntos de partida son los eventos ajedrecísticos a escala municipal, luego los clasificados pasan a uno de mayor fuerza de carácter estatal o provincial y finalmente el nivel nacional.

En el ámbito internacional se organizan según criterios propios de los continentes; por ejemplo, en América después de establecer los seleccionados nacionales, los jóvenes clasificados entre las categorías sub. 10 a la sub. 20, tanto en el masculino como en el femenino, estos participan en eventos regionales, como los centroamericanos y del Caribe, los panamericanos; Igualmente podemos señalar los sub. Zonales y zonales validos para clasificar en el campeonato.

El ajedrez esta regido por leyes

El ajedrez es un juego de reglas; cuenta con normativas y procedimientos que le son propios y que han sido acordados, difundidos, y cumplidos por sus practicantes desde hace más de 500 años cuando Lucena le dio la forma y el sentido general que se mantiene hasta ahora.

La FIDE mediante el FIDE Handbook (publicación oficial de oposición anual) establece claramente las leyes (leyes del ajedrez), reglas (reglamentos en función del ritmo del juego), regulaciones (condiciones básicas para la celebración de temas oficiales), la medición del rendimiento, los ranking y el reconocimiento internacional a través de los títulos.

Para el cumplimiento de las múltiples exigencias técnicas derivadas de su actividad FIDE dispone de la comisión de calificación y de la comisión técnica.

A su vez, la comisión de calificación, está constituida por el Comité de Títulos y Ranking y el Consejo de Árbitros. Mientras, en la comisión técnica lo está el Comité de Reglas y el Comité de Pareos Suizos.

Toda esta estructura replicada al nivel de las federaciones nacionales, garantiza la legalidad y operatividad de los torneos oficiales del ajedrez como cualquier otro deporte y reconocido por el COI.

El ajedrez está amparado en una organización mundial con un sistema de regulaciones bien definidas. Se ha dicho que la FIDE, a través de sus leyes y reglamentos, establece las pautas por las cuales deben regirse las federaciones nacionales afiliadas en cuanto al desarrollo de los aspectos técnicos, de procedimientos y ético de esta disciplina deportiva.

Visto estas consideraciones y siendo reconocida como tal por el Comité Olímpico Internacional, no cabe duda alguna respecto a que el ajedrez es un deporte con todos los derechos autorizados por las demás tareas docentes consideradas como tales como la gimnasia, la natación, el atletismo, etc.

La manifestación del ajedrez en el país, obra que inició el Comandante Ernesto Guevara desde la llegada de la Revolución al poder, ha sido retomada por Fidel y prosigue con éxito en la cuna de Capablanca. Este plan tiene como propósito fundamental promover un amplio movimiento para la enseñanza y la práctica sistemática del juego ciencia, entre los escolares y se sustenta en tres elementos fundamentales:

1. Las grandes potencialidades del ajedrez para el desarrollo de procesos psíquicos tales como la memoria, la atención y el pensamiento, entre otros y de cualidades de la personalidad.
2. La ocupación del tiempo libre de una forma sana y a la vez instructiva y educativa.
3. La posibilidad de convertir este movimiento en una permanente fuente de detección de alumnos con perspectivas o talentos, para el desarrollo del deporte de alto rendimiento, que nos garantice así el relevo de nuestros grandes maestros; mantener y elevar el papel de Cuba en el ámbito mundial de este deporte.

Con la puesta en práctica del citado plan se ha convertido en realidad lo expresado por nuestro comandante en jefe en la olimpiada mundial de ajedrez donde, Cuba fue sede en el año (1965) cuando dijo:

“Masificar el ajedrez colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiencia, es como saber una asignatura básica”

Cuba es una potencia ajedrecística: cuenta con varios grandes maestros como son: José Raúl Capablanca, Niuris Delgado, Lázaro Bruzón y Leinier Domínguez entre otros más, en nuestras escuelas existe un caudal de talentos que urge descubrir y desarrollar: para ello se necesita de maestros capaces

conocedores de este ajedrecístico y conciente de su práctica diaria y masiva no lleva solo implícito el logro de resultados deportivos, sino la creación de un hombre apto y capaz de modular una conducta, una capacidad de análisis y reflexión mental que le abra un espacio en cualquier esfera de la vida.

Programa de Ajedrez para tercer grado.

Sobre el ajedrez los escolares de primer grado aprenden a:

- Colocar correctamente la posición inicial: Tablero y piezas.
- Dominar los movimientos del: El Rey, la Torre, el Alfil, la Dama, el Peón y el Caballo.
- Saber en que consiste el Jaque y el Jaque Mate. Formas de evadir el Jaque.
- Dominar los enroques y saber los requisitos para poder efectuarlos.
- Saber en que consiste el Rey ahogado y a que resultados conduce.
- Conocer el valor absoluto de las piezas.
- Conocer el origen del ajedrez.

En segundo grado se incorporan otros objetivos como son:

- Anotar las jugadas en el sistema algebraico.
- Saber dar los Jaque Mate elementales de Rey y Dama y Rey y Torre.
- Dominar el juego del final de Rey y Peón contra Rey y conocer en que consiste la oposición.
- Conocer los principios generales del desarrollo del juego (apertura).
- Percibir amenazas directas.

Indicaciones metodológicas.

- Destacar la importancia de la coordinación de los elementos del ajedrez: Piezas y peones, en función del desarrollo exitoso del juego.
- Fomentar el estudio individual de las partidas jugadas y situación abordadas en clases.

En tercer grado se incorporan otros objetivos como son:

- Conocer los principios generales del desarrollo del juego (Apertura).
- Saber dar el Jaque Mate elemental con dos Alfiles.
- Conocer las reglas de tablas o empate.
- Saber la regla del cuadrado en el Final de Rey y Peón contra Rey.

Sistema de conocimientos:

- los principios generales del desarrollo del juego (apertura).
- jaque mate con dos alfiles.
- la partida tablas: reglas.
- final de rey y peón contra rey: regla del cuadrado.

Sistema de habilidades:

- Desarrollar de manera rápida, coordinada y eficaz las piezas en la Apertura (inicio del juego).
- Dar jaque mate con el Rey y los dos Alfiles.
- Empatarse un juego o partida de acuerdo con las reglas del ajedrez.
- Aplicar la Regla del Cuadrado en los finales de Rey y Peón contra Rey.

1.4 La motivación en las concepciones psicológicas del aprendizaje

Con la intención de delinear una síntesis en la que se perfilarán los mecanismos del funcionamiento y desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como fundamentos psicológicos para su estimulación pedagógica, se seleccionaron para el análisis las concepciones contemporáneas que tienen como objeto el aprendizaje, ya que ellas, además de estudiar explícita o implícitamente el papel de la motivación, permiten identificar posibles implicaciones pedagógicas vinculadas a la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como criterios de análisis se tomaron aquellos que expresarán formas de manifestación de la selectividad, movilización, dirección, persistencia, intensidad, estabilidad y temporalidad de la motivación en el aprendizaje. Son criterios que en la psicología de la motivación están vinculados al problema de la relación entre los mecanismos de la dinámica y el contenido de los motivos (Asiév, 1980; Calviño, 1983; Gonzáles Rey, 1995) y constituyen formas básicas de expresión de la unidad afectivo-cognitiva en el nivel motivacional de la personalidad.

Estos criterios, dentro de la diversidad de teorías, incluso en cada una de las concepciones seleccionadas, permiten clasificarlas para su análisis en tres grupos, considerando como nivel de “máxima convergencia” entre ellas el que permite reducir hasta un punto límite su dispersión (Fernández, 1994). De este modo, las concepciones psicológicas del aprendizaje se pueden clasificar

atendiendo al mecanismo predominante en la explicación del funcionamiento y desarrollo de la motivación en el aprendizaje, con lo que se pueden identificar:

1.- Concepciones que conciben el funcionamiento motivacional en el aprendizaje haciendo énfasis en sus mecanismos dinámicos o energéticos: Entre estas concepciones hay diferencias de enfoques en cuanto a la función dinámica o energética de la motivación, pero siempre está dirigida a reducir, mantener o aumentar la tensión que se genera en el individuo ante las condiciones, procesos y contenidos del aprendizaje. Dentro de ellas se encuentran concepciones del conductismo y el humanismo.

2.- Concepciones que conciben el funcionamiento motivacional en el aprendizaje haciendo énfasis en los aspectos dinámicos del funcionamiento cognitivo: Entre estas concepciones hay diferencias en cuanto a cómo conciben la relación entre la cognición y sus mecanismos dinamizadores. Dentro de ellas se encuentran concepciones del cognitivismo

3.- Concepciones que conciben el funcionamiento y desarrollo motivacional en el aprendizaje a partir de la unidad de sus mecanismos de dinámica y de contenido: En estas concepciones la motivación es una premisa y a la vez un resultado del aprendizaje, dado que sus condiciones, procesos y contenidos son asimilados como parte de la experiencia histórico-social, convirtiéndose en objeto, objetivo y medios para el desarrollo psíquico a nivel de personalidad, desde donde adquieren un potencial regulador para el aprendizaje en la unidad de lo afectivo y lo cognitivo que le es característica. Dentro de ellas se encuentran las concepciones pertenecientes a la escuela histórico-cultural.

Tal clasificación pone al descubierto una diferencia sustancial en el enfoque de estudio de la motivación en el aprendizaje entre los tres grupos. En los dos primeros se pone énfasis en la descripción de los mecanismos del funcionamiento motivacional que ya existen en el individuo a partir de variables innatas o subjetivas, con limitaciones para explicar su génesis y desarrollo en la relación del individuo con las circunstancias socio-históricas de su existencia y su educación.

Esta escuela fue fundada por L.S. Vigotsky (1896-1934), creador de la teoría del desarrollo histórico-cultural de la psiquis. Esta teoría constituye el fundamento materialista-dialéctico del origen y evolución de las funciones psíquicas superiores en el transcurso de la vida humana (Vigotsky, 1987a). Las

leyes, principios, métodos y conceptos elaborados por Vigotsky y enriquecidos por sus discípulos y seguidores que explican el problema de la relación entre la educación y el desarrollo (Vigotsky, 1987b, 1988) son de amplia aplicación en las prácticas educativas de muchos países y en la elaboración de la teoría pedagógica.

La concepción de aprendizaje en la escuela histórico-cultural postula que este proceso se da a través de la asimilación o apropiación de la experiencia histórico-social acumulada por la humanidad y depositada en los productos u objetos materiales y espirituales que ella crea, y donde quedan encarnadas las capacidades humanas adquiridas en el proceso de producción cultural (Leontiev, 2003).

El proceso de apropiación de la cultura es activo; se produce a través de la actividad, categoría central de la escuela histórico-cultural con importantes implicaciones teórico-metodológicas para el estudio de las determinaciones psicológicas de la personalidad y de la motivación. Para autores como V.V Davidov y D.B Elkonin (1981) el problema de la diversidad del aprendizaje humano queda resuelto al considerar que sus contenidos, procesos y condiciones dependerán de los tipos concretos de actividad en que esos aprendizajes se realizan.

En especial, el aprendizaje escolar se produce a través de la actividad de estudio o actividad docente, cuyo contenido son los conocimientos teóricos asimilados, que le permiten a niños y niñas no tratar ya con los objetos y fenómenos de la realidad inmediata, sino con una representación de ellos, mediados y generalizados por su pensamiento, convirtiéndose en instrumentos para el dominio progresivo de nuevos conocimientos, acciones, capacidades y nuevas necesidades para operar y transformar los objetos reales. "Solo dentro de la actividad propiamente docente, los procesos de asimilación, intervienen como un objetivo directo y su tarea." (Davidov, 1987a:13).

La realización dinámica de la actividad docente a través del aprendizaje y bajo la influencia de la interacción con otras personas, conduce a cambios cualitativos sustanciales en la conciencia, en el desarrollo intelectual y moral, así como en la personalidad de los y las estudiantes. Tales cambios son denominados neoformaciones psíquicas, término que explica la relación entre el aprendizaje y el desarrollo.

Los conocimientos teóricos, constituyendo el contenido de la actividad docente, son simultáneamente la fuente y el objeto de las necesidades cognoscitivas. Con ello se da un paso importante en el reconocimiento de la relación entre la dinámica y el contenido de la motivación en el aprendizaje, dentro del marco más general de la formación y desarrollo de la personalidad en la actividad, a lo cual han contribuido las ideas de L.S. Vigotsky, S.L. Rubinstein, A.N. Leontiev, L.I. Bozhovich, E.V. Shorojova, V.G. Asieev, I.A. Dzhidarian, L.I. Antsiferova, entre otros (Shorojova, 1980).

En las concepciones de la escuela histórico-cultural no se puede comprender el proceso de formación de la actividad docente sin considerar la evolución genética de la actividad humana y de las necesidades y motivos que en ella se van engendrando. Ello es la base para explicar el desarrollo psíquico del niño a través de los diferentes períodos o etapas del desarrollo ontogenético en las condiciones de determinados tipos de actividad consideradas rectoras o fundamentales.

La actividad docente fue precisamente considerada la actividad rectora de la etapa escolar. Ella determina el curso y los logros del desarrollo motivacional en este período y sienta las bases para el surgimiento de otros tipos y niveles de motivación (Bozhovich, 1976, 1977; Shúkina, 1978; Markova, 1987b). Aunque el concepto de actividad rectora ha sido sometido a críticas (González Rey, 1995), la periodización del desarrollo psíquico establecida a partir de él permitió trabajar con un criterio evolutivo en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la motivación en el aprendizaje.

Existen unidades que intervienen en el desarrollo de la motivación. Estas son:

- La orientación motivacional que abarca las necesidades, los intereses, los motivos del sujeto que constituyen la manifestación concreta de la motivación y garantiza el aspecto movilizador de la actuación y constituye su génesis.
- La expectativa motivacional se refiere a la representación anticipada intencional que la persona tiene sobre su actuación y sus resultados futuros. Abarca propósitos, metas, los planes y proyectos de la personalidad.

- El estado de satisfacción está constituido por las vivencias afectivas que experimenta un sujeto en función de la satisfacción de las necesidades, deseos, interese, aspiraciones, expectativas, entre otros y, por ende que sostiene el comportamiento humano.

A partir del enfoque conceptual asumido, la motivación tiende a ser efectiva cuando existe un predominio de las unidades motivacionales como tendencias positivas hacia la actividad en un contexto de actuación determinado.

La tarea de la motivación no resulta fácil, porque como toda formación psicológica presenta una naturaleza contradictoria y como tal, constituye una mediación entre lo interno y lo externo: la resultante de la interacción de estos dos factores

1.5 Las actividades de aprendizaje como elemento motivador.

A las actividades de aprendizaje se les ha dedicado por su importancia, una atención particular por parte de autoras reconocidas como son: Pilar Rico y Margarita Silvestre, (2000) quienes han llamado la atención, como parte de la necesaria remodelación del proceso de enseñanza aprendizaje, de los tipos de tareas, de su concepción y formulación, de los tipos de órdenes, por ser la tarea donde se concretan las acciones y operaciones a realizar por el alumno.

El proyecto de las tareas será decisivo para los propósitos a alcanzar, pudiendo influir tanto en la instrucción, en el desarrollo y en la educación del alumno. La concepción de la educación como factor de cambio, constituye fundamento sociológico para estas tareas de aprendizaje y desde el punto de vista pedagógico se sustenta en la necesaria interrelación entre instrucción, educación y desarrollo, así como en el papel de la práctica y su vínculo con la teoría para lograr perfeccionar el aprendizaje del alumno. En la instrumentación se realizan tareas para desarrollar mediante el trabajo que se integra a través de las diferentes asignaturas. El éxito de lo antes expresado estará muy vinculado con los intereses y motivos del alumno respecto al material específico objeto de estudio y a la escuela.

Las diferentes actividades a ejecutar por los alumnos, deberán incluir en su concepción el logro de tales propósitos:

- El alcance del nivel teórico en el desarrollo del pensamiento en el alumno resulta una necesidad para su propia formación y desarrollo, y su no adquisición limita, en gran medida las posibilidades de éxito en los alumnos, incluida las del tránsito de un nivel a otro, y el alcance de niveles de educación superiores.
- La profundización en el conocimiento, la revelación de las diferentes cualidades del objeto, la identificación de lo esencial y el establecimiento de relaciones entre las partes, así como la identificación de las cualidades que le ofrecen el valor, resulta muy necesario para comprender su origen y desarrollo, sus potencialidades y posibilidades de utilización”.(Rico, P.,2000:45)

Unido a lo anterior, resulta muy necesario que esa profundización que se va adquiriendo se concrete en la solución y creación de problemas, proceso en que además de estimular el desarrollo intelectual y la profundización en el conocimiento, se aprecie su utilidad en la transformación y mejoramiento de la práctica social. En todo este proceso adquiere una importancia significativa la atención a las diferencias individuales en el desarrollo de los alumnos, lo cual precisa conocer cuál es el nivel logrado en los alumnos y cuáles son sus potencialidades. En este propósito, el diagnóstico constituye un elemento necesario. Conocer cómo inició y cómo va avanzando el alumno, es la base para determinar una estrategia; el diagnóstico revelará lo logrado y la ayuda que el alumno puede requerir.

Al respecto, ofrecer ayuda no es sustituir la acción del alumno, sino lograr que al alumno llegue al mínimo apoyo necesario para que con su esfuerzo individual alcance el éxito. Algunos alumnos requieren un primer nivel de ayuda, casi insignificante, mientras que otros precisan de una atención mucho más completa. Es muy importante que el maestro no se anticipe a la ayuda y no sustituya su trabajo independiente, que le permita adquirir el procedimiento, llegar al conocimiento y aplicarlo. De lo contrario puede estimular no el desarrollo, sino la tendencia a encontrar una respuesta, a repetir, entre otras.

De acuerdo al criterio de Z. Bello y Julio César Casales, (2004:105), las ayudas del docente deben ser suficientemente exigentes para hacer tomar conciencia a los alumnos que a pesar de los avances, el problema asociado a las tareas

de aprendizaje para el fortalecimiento de la enseñanza del ajedrez, pero tampoco tan exigentes que se alejen considerablemente del nivel de desarrollo de los alumnos es decir, que no vayan dirigidas hacia la zona de desarrollo próximo, según Vigostky.

En las diferentes órdenes se identifican para el alumno las operaciones a realizar con el conocimiento, igualmente estas expresan exigencias que permiten potenciar posturas reflexivas en el que aprende. El cambio en este aspecto debe producirse, de tareas que se programan sin tener en cuenta si propician la búsqueda y suficiente utilización del conocimiento y si logran la estimulación deseada del desarrollo del pensamiento, a tareas que logren estos propósitos.

Lo anterior lleva al docente a plantearse las siguientes interrogantes (Silvestre, M., 1996:61)

- ¿Qué elementos del conocimiento necesito revelar y qué indicadores y procedimientos, pueden conducir al alumno a una búsqueda activa y reflexiva?
- ¿Qué operaciones del pensamiento necesito estimular y cómo conjugo la variedad de tareas de forma tal que a la vez que faciliten la búsqueda y utilización del conocimiento, estimulen el desarrollo del intelecto?
- ¿Cómo promover mediante las tareas el incremento de las exigencias cognoscitivas, intelectuales y formativas en el alumno?
- ¿Cómo organizar las tareas de forma que tanto sus objetivos particulares como su integración y sistematización conduzcan al resultado esperado en cada alumno de acuerdo con el grado? ¿He concebido los ejercicios necesarios y suficientes que propicien la adquisición de los conocimientos objeto de enseñanza- aprendizaje, teniendo en cuenta la atención diferenciada de los alumnos?

Las acciones a realizar por los alumnos en cada uno de los momentos no establecen reglas desde el momento de la clase en que es posible aplicar en cada tarea de aprendizaje. Depende de la iniciativa del maestro, de su

concepción metodológica, de las características del grupo y de las particularidades de cada alumno, tomando en cuenta elementos motivadores de su actuación como son:

- 1.- Reforzamientos, de gran utilidad en la formación de hábitos y repetición de conductas deseadas.
- 2.- Brindar responsabilidad, es este uno de los motivadores de mayor efectividad.
- 3.- Creación de retos y desafíos, van dirigidos a la creación de sentimientos de logro y capacidad en desempeño.
- 4.- Reconocimiento social, el colectivo favorece la implicación de la personalidad en la tarea por el compromiso social y su imagen pública.
- 5.- Estímulo moral, estos deben ser utilizados con inteligencia, tacto y moderación.

La educación cubana se sustenta en la filosofía dialéctica materialista, por tanto la filosofía de la educación propicia la educación del hombre en cuanto a qué, por qué y para qué se enseña. El hombre durante toda la vida permitirá un desarrollo estable, la preservación de su identidad sociocultural, la comunicación entre estos y así podrá aprender a autorregular su conducta y aprendizaje y ponerlos en práctica. Este es un aspecto importante que se ha tenido en cuenta en la elaboración de la propuesta.

Otro aspecto importante, como parte de esta posición activa, lo constituye el que el alumno se involucre en un proceso de control valorativo de sus propias acciones de aprendizaje, que asegure los niveles de autorregulación, de reajuste, de la actividad que realiza, con lo cual se eleva su nivel de conciencia en dicho proceso, garantizando un desempeño activo, reflexivo en cuanto a sus propias acciones o en cuanto a su comportamiento. Esto sin lugar a dudas garantiza además, niveles superiores en cuanto a la formación de motivaciones e intereses por el estudio, aspectos muy vinculados a la calidad del aprendizaje.

El Marxismo Leninismo, desde la consideración del sistema de la dialéctica materialista, traza sus propias leyes como pautas teóricas esenciales, proyecta

al hombre como ser social históricamente condicionado, producto del propio desarrollo que él mismo crea, esto obliga a analizar la educación como medio y producto de la sociedad, donde se observa la necesidad del profesional en su preparación sistemática para estar acorde con la dinámica del desarrollo social, y poder cumplir la función social que exige la sociedad. Dentro de todo el proceso de preparación se manifiesta la dialéctica entre teoría y práctica teniendo en cuenta la relación sujeto-objeto en la que las tareas de aprendizaje juegan un papel importante. La esencia fundamental en todo el proceso de la labor del maestro es que él pueda perfeccionar el trabajo que realiza en la propia actividad pedagógica y así logrará lo que se aspira con esta función social.

Cobra especial relevancia, en este sentido, lo abordado por Vigostky, ya que se tiene en consideración en el diseño de las tareas de aprendizaje el carácter mediatizado de la psiquis humana en la que subyace la génesis de la principal función de la personalidad: la autorregulación y su papel en la transformación de la misma, función que tiene como esencia la unidad de lo cognitivo y lo afectivo, elementos psicológicos que se encuentran en la base del sentido que el contenido adquiere para el sujeto, de esta forma el contenido psíquico sobre la base de la reflexión se convierte en regulador de los modos de actuación.

El autor asume el criterio de Tareas de aprendizaje dado por Rico, Pilar. Santos Palma, E M. y Martín Viaña Cuervo, V. (2006:105) donde precisan que estas” son todas las actividades que se conciben para realizar por el alumno en clases y fuera de estas, vinculadas a la búsqueda y adquisición de los conocimientos y al desarrollo de habilidades”. Por lo que se considera que las tareas de aprendizaje diseñadas están encaminadas a satisfacer las necesidades de los alumnos y como resultado se transforma el objeto y el propio sujeto, brindando la posibilidad de aplicarse tanto en el turno de clase de Ajedrez, como de trabajo independiente, en otras disciplinas y con el apoyo de otros docentes.

Las actividades de aprendizaje deberán ser concebida en un sistema que permita establecer relaciones entre las diferentes acciones y operaciones que se promuevan; será:

- Variada, de forma que se presenten diferentes niveles de exigencia que promuevan el esfuerzo intelectual creciente en el alumno; desde el ejercicio sencillo hasta la solución de problemas, la formulación de hipótesis, la búsqueda de soluciones, la concepción y ejecución de proyectos, la creación de problemas.

No se trata de que el maestro ajuste la actividad a lo que la mayoría logra hacer con poco esfuerzo, se trata de impulsar a los alumnos a la realización de tareas que exijan un esfuerzo mental que estimule el desarrollo. En este caso se pone de manifiesto la concepción de Vigostky de que la enseñanza estimule el desarrollo y no esté a la zaga de este. De igual forma se pone de manifiesto la necesidad de diagnosticar qué sabe y qué sabe hacer el alumno respecto al conocimiento, lo que indica la necesidad de explorar las zonas de desarrollo real o actual y próximo del alumno, como condición previa a concebir la clase.

- Suficiente, de modo que asegure la ejercitación necesaria tanto para la asimilación del conocimiento como para el desarrollo de habilidades. Si el alumno ha de aprender, ha de aprender haciendo. Es de destacar que este hacer es sólo efectivo si el alumno está preparado para vencer las dificultades, si se le ofrecen las ayudas que necesita, si tiene lugar el control del proceso que permita que encuentre el error y el control del resultado, que le permita conocer lo que pudo lograr satisfactoriamente.
- Diferenciada, de forma tal que la tarea esté al alcance de todos; que facilite la atención de las necesidades individuales de los alumnos, tanto para aquellos que necesitan de una mayor dosificación de las mismas, de tareas portadoras de pequeñas metas que vayan impulsando el avance del alumno de menor éxito, como de tareas de mayor nivel de exigencia que impulsen el desarrollo también de aquellos alumnos más avanzados. De igual forma es importante pensar en el vínculo de la tarea con los intereses y motivos de los alumnos". (Silvestre, M., 1999:23)

Estas actividades deben además permitir al estudiante:

- Tomar conciencia del valor de los conocimientos y de las propias actividades de aprendizaje.
- Entrenarse en tareas que le permitan experimentar el éxito y la satisfacción de lograrlo.
- Desarrollar expectativas positivas basadas en la convicción de que pueden alcanzar el éxito y obtener un desempeño adecuado si se esfuerzan y ponen en juego los recursos y procedimientos necesarios.

Momento de desarrollo de tercero a cuarto grado

Como antes se ha planteado, en esta etapa de la edad escolar de primero a cuarto grado, hemos hecho una distinción de dos momentos por considerar importante para el educador atender a determinadas características del niño que inicia la escuela y el niño entre 9 y 10 años que debe culminar el cuarto grado. En el caso de los niños entre 9 y 10 años, debe culminar el cuarto grado con la consolidación de aspectos importantes de su desarrollo, como es lo relacionado con el carácter voluntario y consciente de sus procesos psíquicos cuyo paso gradual se inició en el momento anterior y debe consolidarse en este.

Los logros a obtener exigen continuar con las formas de organización y dirección de una actividad de aprendizaje reflexivo, sobre la base de los requerimientos señalados para los grados iniciales. Es posible lograr ya al terminar el cuarto grado, niveles superiores en el desarrollo del control valorativo del alumno de su actividad de aprendizaje, acciones que juegan un papel importante en elevar el nivel de conciencia del niño en su aprendizaje. Los aspectos relativos al análisis reflexivo y la flexibilidad como cualidades que van desarrollándose en el pensamiento, tienen en este momento mayores potencialidades para ese desarrollo, de ahí la necesidad de que el maestro, al dirigir el proceso, no se anticipe a los razonamientos del niño y de posibilidades al análisis reflexivo de errores, de ejercicios sin solución, de diferentes alternativas de solución, que como se señaló con anterioridad, constituyen vías importantes para el desarrollo del pensamiento.

Es necesario continuar en las diferentes asignaturas, la sistematización del trabajo con los procesos de análisis y síntesis, composición y descomposición del todo en sus

partes, mediante ejercicios perceptuales de identificación, de comparación, de clasificación y de solución de variados problemas que tienen implicadas estas exigencias.

En cuanto a la memoria lógica deberá continuar trabajándose con materiales que permitan establecer relaciones mediante medios auxiliares, modelos, entre otros, y que sirvan de apoyo para la fijación de textos, imágenes, que el niño puede repetir en forma verbal o escrita, o en forma gráfica mediante la realización de esquemas, dibujos, etc. Esta reproducción no puede hacerse de forma mecánica por lo que el maestro siempre debe buscar mecanismos que le permitan valorar si el alumno tiene significados claros de lo que reproduce y alcanza un nivel de comprensión adecuado.

Un logro importante en esta etapa debe ser que el niño cada vez muestre mayor independencia al ejecutar sus ejercicios y tareas de aprendizaje en la clase. En este sentido, por lo regular, se observa en la práctica escolar que algunos maestros mantienen su tutela protectora que inician desde el preescolar, guiando de la mano al niño sin crear las condiciones para que este trabaje solo, a veces hasta razonando por él un determinado ejercicio, comportamiento que justifican planteando que los niños no pueden solos.

Las investigaciones y la práctica escolar han demostrado que cuando se cambian las condiciones de la actividad y se da al niño su lugar protagónico en cuanto a las acciones a realizar en ella, se produce un desarrollo superior en su ejecutividad y en sus procesos cognitivos e interés por el estudio. También la práctica ha demostrado que cuando esto no ocurre la escuela "mata" desde los primeros grados las potencialidades de los niños y, por tanto, no prepara al niño para las exigencias superiores del aprendizaje que deben enfrentar a partir de quinto grado.

De igual manera hay que propiciar en los niños desde las primeras edades, el desarrollo de su imaginación. En este proceso no se trata como en el de la memoria de reproducir lo percibido, sino que implica, crear nuevas imágenes. Se sabe que en los primeros años de vida el niño dota de vida a objetos inanimados, debido a la representación que tienen de la realidad y la causalidad, por su falta de experiencias, de ahí expresiones como: "el sol está vivo porque alumbra" La acción educativa es la

que permite gradualmente, el ajuste de estos procesos a partir del conocimiento que adquiere el niño; sin embargo el maestro debe propiciar el desarrollo de su imaginación dándole la posibilidad de que libremente cree sus propias historias, cuentos, dibujos así como que ejercite esa imaginación en los juegos de roles y en dramatizaciones que puede libremente concebir, aunque los temas escogidos no se ajusten a situaciones reales y estén incluso dentro de ese mundo mágico propio de los niños en estas edades. Estas actividades pueden ser utilizadas posteriormente para hacer una valoración colectiva de los hechos y personajes creados por los niños y sin ánimo de hacer críticas para no matar su creatividad, pueden ser enriquecidas las cualidades positivas en caso de que no aparezcan originalmente.

La acción educativa dirigida al desarrollo de sentimientos sociales y morales, como el sentido del deber y la amistad, cobra en estas edades mayor relevancia, pues el niño debe alcanzar un determinado desarrollo en la asimilación de normas que pueden manifestarse en su comportamiento, así como en el desarrollo de sentimientos. En estas edades, resulta más marcado el carácter selectivo de los amigos.

En esta etapa los niños alcanzan mayores posibilidades para la comprensión de aspectos relacionados con los héroes de la Patria y sus luchas, conocimientos que deben ser llevados mediante relatos donde se destaquen las cualidades de esas figuras y puedan admirar sus hazañas, constituyendo una vía muy adecuada para despertar en los escolares sentimientos patrios.

Es muy importante que el educador tenga en cuenta que al igual que en el aprendizaje en la clase, en las diferentes actividades extraclase, debe ir logrando mayor nivel de independencia en los niños, conformando junto con ellos la planificación y ejecución de las actividades.

La autovaloración, es decir el conocimiento del niño sobre sí mismo y su propia valoración de su actuación, ejerce una función reguladora muy importante en el desarrollo de la personalidad en la medida que impulsa al individuo a actuar de acuerdo con la percepción que tiene sobre su persona y esto constituye un aspecto esencial a desarrollar desde las primeras edades escolares, es decir, desde el propio preescolar.

En relación con la autovaloración, es necesario también conocer que desde las primeras edades el niño recibe una valoración de los adultos que le rodean sobre su actividad, de su comportamiento, que de preescolar a segundo grado incluye la valoración que hace su maestro de él. En estas primeras edades el aún no posee suficientes parámetros para autovalorarse, sin embargo, las investigaciones han demostrado que si entre los 8 y 9 años se enseñan determinados indicadores para valorar su conducta y su actividad de aprendizaje, su autovaloración se hará más objetiva y comenzará a operar regulando sus acciones.

Lo antes planteado significa que si desde preescolar el niño va recibiendo determinadas valoraciones e indicadores de su comportamiento, en los grados tercero y cuarto el maestro puede incluir dentro de diferentes contenidos objeto de aprendizaje cuáles son los indicadores que le permiten hacer un control valorativo objetivo de la ejecución de las tareas planteadas, así como de su comportamiento.

Es de destacar que en estas edades, en comparación con las anteriores, la valoración del niño acerca de su comportamiento se hace más objetiva al contar con una mayor experiencia, aunque aún depende en gran medida de criterios externos (valoraciones de padres, maestros, compañeros) y esto es importante que el educador lo conozca para evitar que se “encasille” a un niño en la categoría de bueno, como si fuera bueno en todo, o de malo como si fuera malo en todo. Estos criterios los asume del maestro el resto del grupo escolar, provocando en los niños con dificultades en el aprendizaje, o con problemas de conducta u otra dificultad, un estado emocional no positivo y una posición social en el grupo no favorable, lo que trae como consecuencia el rechazo a la escuela y puede marcar su desarrollo en etapas posteriores. También ocurre en el caso de los niños aventajados que un mal manejo pedagógico puede conducir al surgimiento o reforzamiento de elementos de autosuficiencia lo cual resulta también dañino para su desarrollo.

Diferentes investigaciones muestran la presencia de estos problemas en niños que se fugan de la escuela y deambulan, comenzando a involucrarse en actividades delictivas, precisamente desde estas primeras edades escolares de primero a cuarto grado, de ahí que resulte necesario fortalecer y variar las acciones educativas en este primer ciclo derivando en aquellos casos de mayor complejidad, sistemas de

actividades y relaciones afectivas que puedan compensar las insuficiencias del hogar, que por lo regular en estos casos pueden no reunir las condiciones más apropiadas.

Al igual que en los grados anteriores, en este momento se requiere que la acción pedagógica del educador se organice como un sistema, que permita articular de forma coherente la continuidad del trabajo con tercero de forma que al culminar el cuarto grado, los conocimientos, procedimientos, habilidades, normas de conducta y regulación de sus procesos cognoscitivos y comportamientos, permitan una actuación más consciente, independiente y con determinada estabilidad en el escolar.

En estas edades la Educación Física ocupa un lugar en la preferencia de estos pioneros porque es la vía que encuentran para moverse libremente y liberar energía.

Capítulo 2.- Diagnóstico del estado actual: potencialidades y carencias.

Propuesta de actividades de aprendizaje.

2.1 Resultados del diagnóstico.

Para la realización del diagnóstico del nivel de motivación por el aprendizaje del ajedrez en alumnos de tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez se aplicaron varios instrumentos en correspondencia con los métodos declarados.

En los resultados de la prueba pedagógica inicial (Anexo 1) se aprecia que existen carencias en los alumnos con respecto a la aplicación de los principios generales del desarrollo del juego. Cuatro alumnos solamente para un 40% conocen los principios generales del desarrollo del juego así como desarrollar la apertura Ruiz López. Existen grandes dificultades para ejecutar el jaque mate con dos, alfiles solo cuatro de ellos para un 40% los realizan con precisión, dos de los alumnos para un 20% lo realizan con ciertos niveles de ayuda y cuatro alumnos para un 40% no los identifican ni con niveles de ayuda. En cuanto a las reglas que identifican cuando una partida es declarada tabla solo dos estudiantes para un 20% son capaces de reconocer el reglamento de las mismas, el resto formado por siete estudiantes para un 70% no las conoce y aplican. El 40% de la muestra (cuatro alumnos) realizan correctamente la final de Rey y peón contra Rey, mientras que solo 2 alumnos para un 20% son capaces de realizarla cuando el profesor le da su ubicación el resto no lo realiza para un 30%.

Ante las regularidades obtenidas en la prueba pedagógica se decidió revisar el Programa de ajedrez del Grado y las orientaciones en general que este aporta (Anexo 2). Este documento oficial para la escuela primaria y para el grado Tercero como tal solo contiene el sistema de conocimientos y habilidades que deben adquirir en el grado primero y aquellos que se incorporan en segundo y solo contiene dos indicaciones metodológicas con relación a la importancia de la coordinación de los diferentes elementos del juego y acerca del estudio individual de lo trabajado en la clase. El programa para estos grados aparece íntegro en la memoria escrita de esta tesis y de su revisión se puede concluir que el mismo tiene carencias con respecto a indicaciones que debe tener el profesor para su trabajo y la

necesidad de buscar en otros textos así como acudir a la creatividad para suplirlas.

En la observación de la participación de los alumnos en el área de Ajedrez del recreo socializador y el deporte participativo (Anexo 3) se comprobó que solo tres alumnos para un 30% acuden al área de forma espontánea, mostrando interés y necesidad de aprender. El resto que representa un 70% lo hace estimulado por la guía del profesor.

En cuanto al nivel de expectativa motivacional por el aprendizaje del ajedrez solo dos alumnos para un 20% tienen el aprendizaje y la práctica del ajedrez como una meta y propósito futuro.

Es cierto que los diez alumnos para un 100% se comportan adecuadamente durante la práctica del ajedrez pero solo dos para un 20% muestran satisfacción por su práctica y poseen expectativas futuras en este sentido.

La aplicación de los diferentes instrumentos que conforman el diagnóstico conduce a las siguientes regularidades:

- No Conocen y aplican adecuadamente los principios del desarrollo del juego (apertura).
- No identifican ni realizan adecuadamente los Jaques Mates con dos Alfiles.
- No conocen ni aplican las reglas para declarar una partida tabla.
- Son incapaces realizar una final de Rey y peón contra Rey.
- Muestran insuficiencias en el dominio de los mates elementales.
- Insuficiente orientación motivacional que se evidencia en las necesidades, intereses y motivos como manifestación concreta de la motivación por el aprendizaje del ajedrez.
- La mayoría de ellos o sea el 70% no tienen dentro de sus planes, metas y propósitos el aprendizaje y práctica del ajedrez.
- Solo dos de ellos para un 20% sienten satisfacción por las experiencias vividas en el aprendizaje y práctica del ajedrez..

El análisis de las regularidades obtenidas en el diagnóstico inicial permite realizar un balance de todos los indicadores propuestos en las diferentes dimensiones (Anexo 4) y valorar el nivel de motivación hacia el aprendizaje y práctica del ajedrez en la muestra seleccionada por lo que solo dos alumnos para un 20% se ubican en el nivel alto, también dos para un 20% se ubican en el nivel medio y seis alumnos que representan un 60% se ubican en el nivel bajo.

2.2 Propuesta de tareas de aprendizaje.

Nota: En todas las actividades las piezas blancas juegan primero.

Actividad: 1

Título: **Competencia** entre dos grandes maestros.

Objetivo: Aplicar los principios generales del juego a través de un juego didáctico mostrando admiración por la figura de Lázaro Bruzón y Walter Arencibia.

Desarrollo: Se divide la muestra en dos equipos, un equipo representa la figura de Bruzón y el otro de Arencibia. El profesor le orienta a los escolares que van a realizar un juego llamado “Competencia entre dos grandes maestros.” Se mostrará una imagen del tablero con una posición de las piezas las cuales habrá que reproducirla en el tablero real y continuar el desarrollado el juego hasta lograr el Jaque Mate. Se utilizará el reloj de Ajedrez para medir el tiempo de ejecución.

Reglas: El equipo que ejecute más rápido el Jaque Mate anota cinco puntos a favor del equipo. Gana el equipo que más puntos acumulen en su favor. Se comienza la ejecución a la voz de comiencen dada por el profesor

Ejecución:

Pez 1: Partiendo de esta posición realice el jaque Mate con los dos alfiles blancos al rey negro. Comienzan las blancas.

Imagen 1



Control: El equipo contrario es el encargado de revisar las respuestas.

actividad: 2

Título: Adivina adivinador.

Objetivo: Identificar si el peón se corona o no aplique la regla del cuadrado.

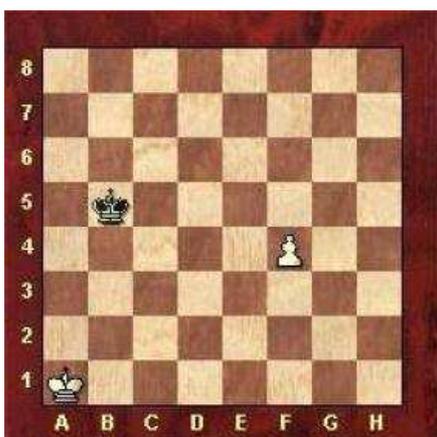
Desarrollo: Se llevan los escolares al laboratorio de computación. Allí se divide la muestra en dos equipos, uno representa el rey de las piezas blancas y el otro el rey de las piezas negras. En cada computadora aparecen imágenes del tablero con distintas representación de jugadas de finales de Rey y peón contra Rey. **Reglas:** El escolar que responda correctamente si el peón corona o no anotará cinco puntos a su equipo. Gana el equipo que más puntos acumulen.

Ejecución:

Imagen:1



Imagen: 2



Control: Cuando la respuesta es correcta en la computadora aparecerá la palabra **BIEN** si es incorrecta la palabra **MAL**.

Tarea: 3

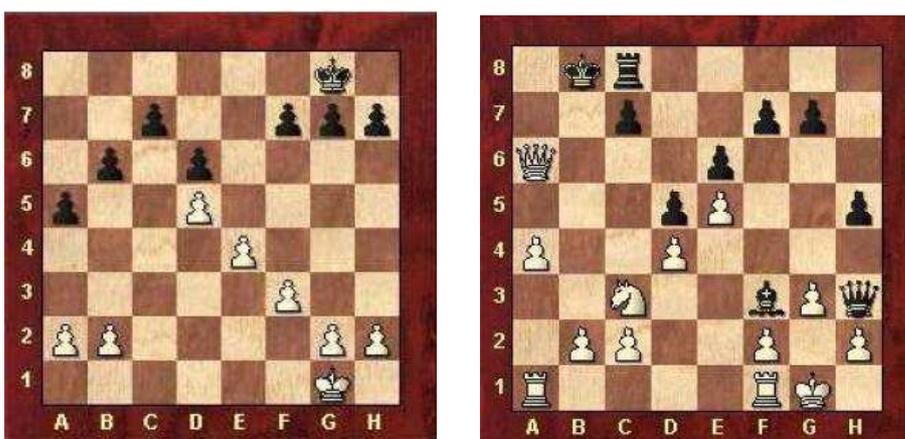
Título: Identifica si el partido es tabla:

Objetivo: Reconocer si el la partida es tabla según sus características, teniendo en cuenta las reglas del empate.

Desarrollo: Se reparten varias imágenes de partidas con las características deferentes en las posiciones de las piezas. Posteriormente se pasará a identificarán se cumplen las reglas para declarar el partido Tabla o empate.

Ejecución:

Imagen 1



Control: Para revisar las respuestas los escolares se intercambiarán las imágenes y los que no tienen errores serán estimulados con la palabra **CAMPEÓN**.

Actividad: 4

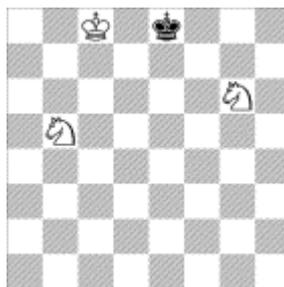
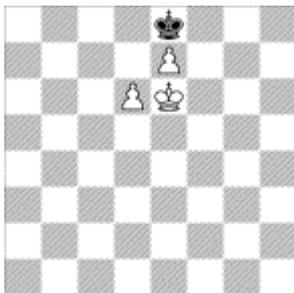
Título: “Resolviendo el problema”.

Objetivo: Resolver problemas planteados en cada situación dada, aplicando lo aprendido en clases.

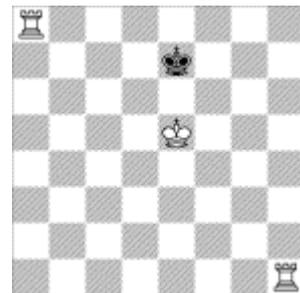
Desarrollo: Se le orienta a los escolares que van a resolver problemas planteados en el tablero dada una situación utilizando las técnicas aprendidas en clases,

Ejecución: Se le entrega una partida anotada y el estudian la desarrollará en su tablero una vez planteada la partida se procederá a resolver el problema planteado.

Mate en una jugada



Mate en dos



Control: Los escolares revisarán cada solución y su ubicación a través del tablero mural.

Tarea: 5

Título: Ajedrez digital.

Objetivo: Identificar SI o NO según corresponda empleando la computadora como medio de enseñanza.

Desarrollo: Se realiza una softarea en la computadora, donde van aparecer varias afirmaciones y el alumno identifica si son afirmativas o negativas pulsando un clic sobre cada opción.

___ Las Tablas por repetición: se produce cuando se juegan la misma posición tres veces los adversarios.

___ JAQUE O JAQUE AL REY: esta advertencia o aviso, tiene lugar cuando está directamente atacado por otra pieza, a fin de que el jugador lo mueva a casilla libre, o lo cubre interponiendo otra pieza o peón, o capture la pieza que lo amenaza

___ La Reina se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna solamente.

___ JAQUE MATE: la partida termina en el acto con la derrota del bando cuyo rey padece el mate irremediable.

___ Cuando usted toca una pieza se puede jugar otra.

___ Las tablas por acuerdo: se produce cuando hay un acuerdo entre los dos contrincantes por considerar que no pueden alcanzar otro resultado.

Control: Si la respuesta es correcta se escucharán aparecerá la palabra CORRECTO y si es incorrecta APARECERÁ la palabra INCORRECTO.

Tarea: 6

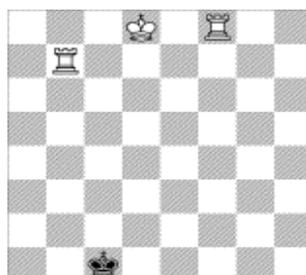
Título: ¿Quién anota más rápido?

Objetivo: Realizar la notación algebraica que le corresponde a cada pieza tablero en el tablero

Desarrollo: Se les reparten las imágenes de los tableros con las partidas desarrolladas a los dos equipos. Cuando el profesor de la voz de comiencen los alumnos que les corresponda comenzaran la notación algebraica de las imágenes correspondiente. Ganará el equipo que más rápido realice las anotaciones de forma correctas

Ejecución:

Imagen: 1



Control: Terminada las anotaciones el profesor las revisará Imágenes

Diagnóstico final.

Después de la aplicación sistemática de las actividades diseñadas se aplican de nuevo los instrumentos del diagnóstico y se comprueba que:

Prueba pedagógica (Anexo 1). El 100% de los alumnos conocen los principios generales del desarrollo así como desarrollar la apertura Ruiz López. En la ejecución de el jaque mate con dos, alfiles solo un alumno presenta dificultad al hora de ejecutarlo para un 90% que los realizan con precisión. En cuanto las reglas que identifican cuando una partida es declarada tabla el 100% de los estudiantes son capaces de reconocer y aplicar el reglamento de las mismas. El 90% de la muestra (nueve alumnos) realizan correctamente la final de Rey y peón contra Rey, mientras que solo 1 alumnos para 10% es capaz de realizarla cuando el profesor le da su ubicación.

En la observación de la participación de los alumnos en el área de Ajedrez del recreo socializador y el deporte participativo se comprobó que ocho alumnos para un 80% acuden al área de forma espontánea, mostrando interés y necesidad de aprender. El resto que representa un 20% lo hace estimulado por la guía del profesor.

En cuanto al nivel de expectativa motivacional por el aprendizaje del ajedrez ocho alumnos para un 80% tienen el aprendizaje y la práctica del ajedrez como una meta y propósito futuro estos muestran satisfacción por su práctica y poseen expectativas futuras en este sentido.

La aplicación de los diferentes instrumentos que conforman el diagnóstico conduce a las siguientes regularidades:

- Todos los alumnos incluidos en la muestra alumnos conocen los principios generales del desarrollo así como desarrollar la apertura Ruiz López.
- Solo un alumno no desarrolla correctamente la apertura Ruiz López.
- el 100% de los estudiantes son capaces de reconocer y aplicar el reglamento de los empates o tablas.

- El 90% de la muestra (nueve alumnos) realizan correctamente la final de Rey y peón contra Rey.
- solo 1 alumnos para 10% es capaz de realizarla cuando el profesor le da su ubicación.
- La mayoría de los alumnos (ocho para un 71%) se muestran adecuadamente motivados por el aprendizaje y la práctica del ajedrez.

El análisis de las regularidades obtenidas en el diagnóstico inicial permite realizar un balance de todos los indicadores propuestos en las diferentes dimensiones (Anexo 4) y valorar el nivel de motivación hacia el aprendizaje del ajedrez en la muestra seleccionada por lo que ocho alumnos para un 71% se ubican en el nivel alto, uno para un 10% se ubicó en el nivel medio y uno para un 10% quedó con insuficiencias de forma general.

Conclusiones:

- La bibliografía consultada permitió constatar la existencia de fundamentos teórico- metodológicos para la enseñanza del ajedrez en aras de masificar este deporte y como para alcanzar este objetivo los alumnos deben alcanzar un alto nivel de motivación por su aprendizaje y práctica que se resume en la interacción de intereses, motivos, resultados futuros y el grado de satisfacción por el aprendizaje y práctica de este deporte.
- Los alumnos que integran la muestra tienen carencias en el aprendizaje del ajedrez por no estar correctamente motivados hacia esta actividad, constituye para muchos un deporte poco emotivo, necesita de conocimientos previos, se juega en dúos y no en equipos requiriendo de mayor concentración que otros deportes, en la mayoría de los casos no existen recursos para continuar su práctica en el hogar y son insuficientes los eventos de participación escolar así como la divulgación de los mismos.
- La propuesta de actividades docentes dirigidas a la motivación por el aprendizaje y la práctica del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria Máximo Gómez Báez fueron diseñadas sobre la base de las características individuales de los alumnos que integran la muestra, son por tanto diferenciadas, variadas, y suficientes. Permiten que los alumnos tomen conciencia del valor de los conocimientos, se entrenen pudiendo experimentar el éxito y satisfacción de lograrlo y desarrollen sus expectativas y convicciones de que pueden lograrlo así como obtener un desempeño adecuado en el aprendizaje y práctica del ajedrez.
- La aplicación sistemática de actividades docentes dirigidas a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez son factibles de aplicar ya que se cuenta con los recursos materiales, el aula y los alumnos como protagonistas de su propia actividad de aprender y practicar el ajedrez, hecho que permite la materialización de los

objetivos para los que fueron creadas al conseguir un grupo de alumnos correctamente motivados hacia su aprendizaje.

Recomendaciones.

Incentivar al resto de los maestrantes para que continúen investigando sobre esta problemática enriquezcan las tareas a partir de sus experiencias e incluso validarlas en otros grados.

Bibliografía:

- Addine, F., González, A. M. y Recarey, S. (2002). *Principios para la dirección del proceso pedagógico*. En G. García (Compil.). *Compendio de Pedagogía*. (pp. 80 -101). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Aguayo, A . M.(1936). *Didáctica de la escuela nueva*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Acuña Escobar, C. E. (2001). El proceso de solución de problemas. *Revista Virtual, Educación e Internet*. Disponible en: <http://contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-07.htm>.
- Aguilar M. (1979). *La asimilación del contenido de la enseñanza*. La Habana: Editorial de Libros para la Educación.
- Alfaro Torres R. (2002). *Juegos cubanos*. La Habana: Edición Abril.
- Álvarez Gómez M. (2000). Educación a distancia. ¿Para qué y cómo?" *Revista Virtual, Educación [sitio Internet]*. Disponible en: <http://www.sld.cu/libros/distacia/indice.htm>
- Álvarez, C. M. (1999). *Didáctica. La escuela en la vida*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Barreras Meriño, J. I (2000). *El Fascinante Mundo del Ajedrez*. Ciudad de la Habana: Editorial Arte y Literatura.
- Battista E. (1983). *Fuerza y Flexibilidad Muscular*. Buenos Aires: Editorial Stadium.
- Bermúdez Morris, Raquel. et al. (2004). *Aprendizaje Formativo y Crecimiento Personal*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bermúdez Serguera, R. et al. (1996). *Teoría y metodología del aprendizaje*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Biblioteca Popular de Clásicos Cubanos, N^o 2. (1960). *Aforismos de Luz y Caballero*. La Habana. Editorial Lex.
- _____ (2002). *El Ajedrez en Cuba*. La Habana: Editorial Deportes.
- _____ (2003). *Ajedrez Elemental*. La Habana: Editorial Deportes.
- Calviño, M. (1998). *Trabajar en y con Grupos. Experiencias y Reflexiones*. Ciudad de la Habana: Editorial Academia.
- Castellanos, D . (2000). *Aprender a enseñar en la escuela*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Caballero, Delgado, E. (2002) *Didáctica de la escuela primaria*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Chacón, N. (2002). *Dimensión Ética de la educación cubana*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Colectivo de autores. *Ajedrez integral*. Ciudad de la Habana. Editorial Deportes, 2005.
- Colectivo de autores. *Programa de Educación Física Primer ciclo enseñanza Primaria*. Ciudad de la Habana. Editorial Deportes, 2001.
- García Martínez, S. Et al. (2002). "Caracterización y valores del Ajedrez" EN IS/A. Universidad para Todos. Curso básico Ajedrez para Todos (pp. 2 – 4). La Habana: Editorial Abril.
- _____ et al. (2003) "Reglamentos del juego de Ajedrez" EN IS/A. Universidad para Todos. Curso medio. Ajedrez para Todos (pp 24 - 26). La Habana: Editorial Abril.
- _____ et al. (2008). *Capablanca y la enseñanza del Ajedrez*. EN IS/A. Universidad para Todos. Editorial Abril.
- _____ et al. (2005). *Ajedrez Integral*. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
- González, Rey, F. L (1983). *Motivación moral en jóvenes y adolescentes*. Ciudad de la Habana: Editorial Ciencia y Técnica.
- Gurbana, T. (2004). *Ajedrez para niños*. Ediciones Colihue S.R.L.
- Hernández, Lamoth, N.M., Tamayo, Suárez, H. (2007). *Diccionario Deportivo*. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
- Juan Amos, Comerio. *Didáctica Magna*, p 124.
- Luis León, Jorge. *Breviario Ajedrecístico*. Ciudad de la Habana, Editorial Científico – Técnica, 2001.
- Labarrere Reyes, Guillermina. *Pedagogía*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1998.
- Mezquita Cerezal, J. et al. (2006). "Metodología de la investigación y calidad de la Educación". EN IPLAC. Maestría en Ciencias de la Educación. *Fundamentos de las Ciencias de la Educación: Módulo II Primera parte* (pp 15 - 20). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Nocedo de León, I. et al. (2001). *Metodología de la Investigación Educacional Tomo II*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Pérez, Rodríguez, G. et al. (2001). Metodología de la Investigación Educacional Tomo I. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Torres, de Diego, J.M. (2006). Fidel y el deporte. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
- Rubinstein.J.L, (1967) Principios de la psicología general. La habana: Editorial Revolución.
- Savin, N.V. (1979). Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Sánchez. Acosta. M. E. et al (y otros)(2005).Psicología del entrenamiento y la competencia deportiva: La Habana. Editorial Deportes.
- Valdés Andrés, Yolanda. (1999). Una Propuesta de Juegos para la Transmisión de Conocimientos Teóricos sobre el Olimpismo en la Educación Física. En Tesis para la Obtención del Título de Master en Didáctica de la Educación Física. La Habana.
- Valdés Casa, Hiram. et al.(1987). Introducción a la investigación Científica aplicada a la Educación Física y el Deporte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Venger, A.Leonid. (1976). Temas de Psicología Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Venguer R, A.A (1979).Pedagogía de las capacidades: La Habana: Editorial Orbe.
- Vigotsky, L. (1982). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vigotski, L. 1995. *Interacción entre enseñanza y desarrollo*. La Habana,. Editorial
- Vigotski, L: 1995. Interacción entre enseñanza y desarrollo, en Selección de Lecturas de Psicología Infantil y del adolescente. 3. Parte. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Vigotski, L. S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Editorial Científico técnica.
- Villalón, Giovanni L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Wallón, H. (1988). La psicología Genética. En selección de Lecturas de Psicología de las edades. Universidad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zhukóvskaia, R. (1982). *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Anexos

ANEXO 1

Prueba Pedagógica.

Objetivo: constatar en que medida han avanzado los escolares en torno al aprendizaje del ajedrez antes y después de introducir las actividades docentes dirigidas a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria máximo Gómez Báez.

- 1.- Pedir al alumno que mencione los principios del desarrollo del juego, el tablero y hacer que señalen: desarrollar la apertura Ruiz López.
- 2.- Plantear diferentes problemas, y hacer que las identifiquen el Jaque Mate. Con dos alfiles y el rey contra rey.
- 3.- Plantear diferentes problemas para que el alumno identifique si el juego es tabla o no.
- 4 – Realizar de forma correcta la final de rey y peón contra Rey ejecutando la Regla del cuadrado.

ANEXO 2

Revisión de documentos.

Objetivo: comprobar el tratamiento a la motivación por el aprendizaje del ajedrez en documentos oficiales como el programa y orientaciones metodológicas.

Documentos a revisar: Programa.

Orientaciones metodológicas.

Aspectos a revisar: Orientaciones que recibe el maestro.

Ejemplos contenidos en el documento.

Dosificación de los contenidos.

Tratamiento que se indica a cada contenido.

ANEXO 3

Guía de observación:

Objetivo: constatar como se comportan el proceso de motivación por el aprendizaje del ajedrez en los escolares de tercer grado de la escuela primaria máximo Gómez Báez.

Actividades observadas: Recreo socializador.

Deporte participativo.

1.- Nivel de motivación mostrado en la participación de los alumnos expresado en:

_____ Motivación espontánea.

_____ Necesidad de aprender.

_____ Interés por aprender.

2.- Nivel de expectativa motivacional por el aprendizaje del ajedrez expresado en:

_____ Propósitos.

_____ Metas.

_____ Planes y proyectos.

3.- Nivel de satisfacción por el aprendizaje del ajedrez.

_____ Satisfacción mostrada por la práctica del ajedrez.

_____ Comportamiento mostrado en la práctica.

_____ Expectativa por los resultados.

Anexo 4

Escala valorativa sobre el comportamiento general de los indicadores de las variables declaradas.

Objetivo: Valorar de forma general el comportamiento de todos los indicadores declarados en las dimensiones con respecto al nivel de motivación y práctica por el aprendizaje del ajedrez en alumnos de tercer grado de la escuela Máximo Gómez Báez.

<u>Dimensión</u>	<u>Indicadores</u>	Alto	Medio	Bajo
Cognitiva	Dominio de los principios generales del desarrollo del juego.(aperturas)	Muestran dominio de los principios.	Muestran dominio de los principios con niveles de ayuda.	No muestran dominio de los principios.
	Aplicar el Jaque mate con dos Alfiles.	Realiza correctamente el Jaque mate con dos Alfiles.	Realiza correctamente el Jaque mate con dos Alfiles después de recibir niveles de ayuda.	No Realiza correctamente el Jaque mate con dos Alfiles.
	Identificar y aplicar el reglamento en una partida para declarar la tabla	Identifica y aplica correctamente el reglamento en una partida para declarar la tabla	Identifica y aplica correctamente el reglamento en una partida para declarar la tabla después de varios niveles de ayuda.	No Identifica y aplica correctamente el reglamento en una partida para declarar la tabla.
	Aplicar la final de rey y peón contra Rey (Regla del cuadrado).	Aplica correctamente la regla del cuadrado.	Aplica correctamente la regla del cuadrado después de varios niveles de ayuda.	No Aplica correctamente la regla del cuadrado después de varios niveles de ayuda.

Disposición hacia la actividad.	Motivación mostrada en la participación.	Muestran motivación espontánea, necesidad e interés por aprender y practicar el ajedrez.	Muestran motivación, necesidad e interés por aprender y practicar el ajedrez después de ser estimulados constantemente.	No muestran motivación, necesidad e interés por aprender y practicar el ajedrez a pesar de ser estimulados constantemente.
	Expectativa motivacional.	Tienen como propósitos, metas, planes y proyectos el aprendizaje y práctica del ajedrez.	Asumen como propósitos, metas, planes y proyectos el aprendizaje y práctica del ajedrez después de ser motivados constantemente.	No tienen como propósitos, metas, planes y proyectos el aprendizaje y práctica del ajedrez a pesar de recibir motivación constante.
	Satisfacción por el aprendizaje y práctica del ajedrez.	Muestran satisfacción, poseen expectativas futuras y buen comportamiento en las tareas de aprender y practicar el ajedrez.	Muestran satisfacción, poseen expectativas futuras y buen comportamiento en las tareas de aprender y practicar el ajedrez después de recibir motivación constante.	No muestran satisfacción, ni poseen expectativas futuras aunque si un buen comportamiento en las tareas de aprender y practicar el ajedrez a pesar de ser constantemente motivados.

Anexo 5

Prueba pedagógica de salida.

Objetivo: constatar el estado del aprendizaje y práctica del ajedrez en escolares de tercer grado de la escuela primaria “Máximo Gómez Báez” después de aplicada la propuesta.

- 1.- Pedir al alumno que mencione los principios del desarrollo del juego, el tablero y hacer que señalen: desarrollar la apertura Ruiz López.
- 2.- Plantear diferentes problemas, y hacer que las identifiquen el Jaque Mate. Con dos alfiles y el rey contra rey.
- 3.- Plantear diferentes problemas para que el alumno identifique si el juego es tabla o no.
- 4 – Realizar de forma correcta la final de rey y peón contra Rey ejecutando la Regla del cuadrado.

Anexo 6

Comparación entre el diagnóstico inicial y final.

<u>Diagnóstico</u>	Inicial		Final		Inicial		Final		Inicial		Final	
	Alto	%	Alto	%	Medio	%	Medio	%	Bajo	%	Bajo	%
1	4	40	9	90	-	0	1	10	6	60	-	0
2	4	40	10	100	2	20	-	0	4	40	-	0
3	2	20	9	90	-	0	1	10	8	80	-	0
4	4	40	9	90	2	20	1	10	4	40	-	0
5	3	30	8	80	-	0	1	10	7	70	1	10
6	2	20	8	80	-	0	-	-	8	80	2	20
7	2	20	8	80	-	-	-	-	8	80	2	20

Comparación entre el diagnóstico inicial y final a través de gráficos.

Gráfico1

Indicador 1. Dominio de los principios generales del desarrollo del juego. (Aperturas).

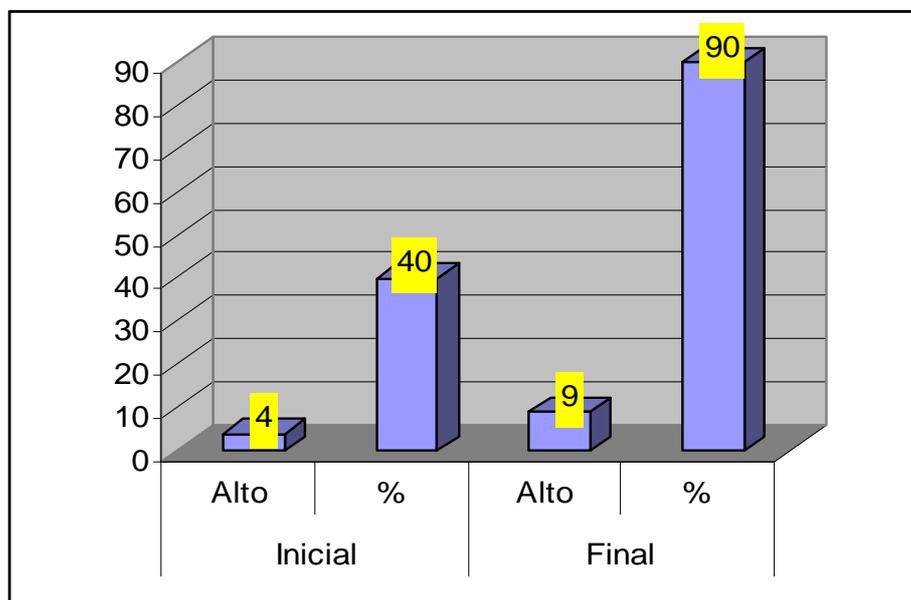


Gráfico 2

Indicador 2: Aplicación del Jaque mate con dos Alfiles

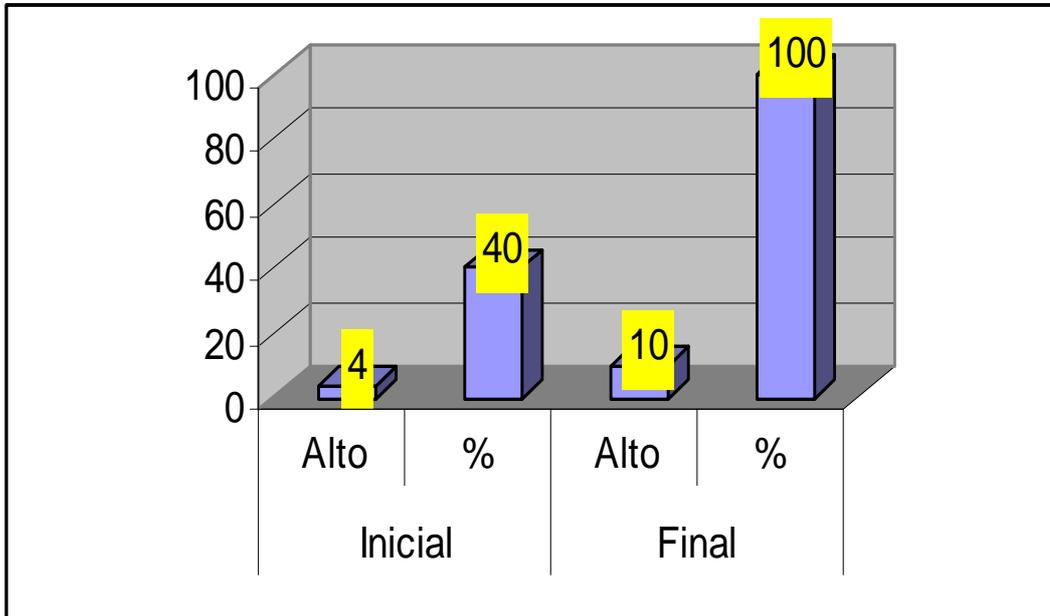


Gráfico 3

Indicador 3. Identificar y aplicar el reglamento en una partida para declararla tabla

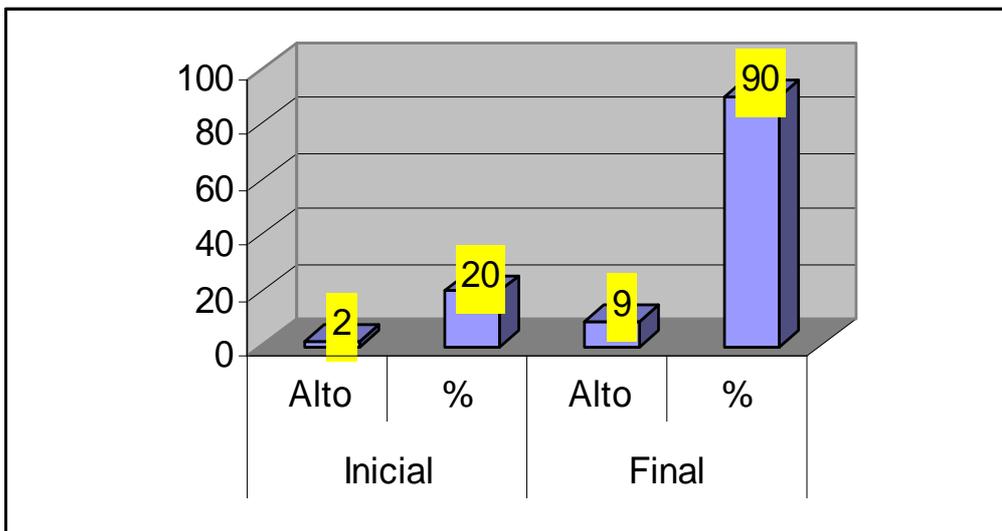


Gráfico 4

Indicador 4. Aplicar la final de rey y peón contra Rey (Regla del cuadrado).

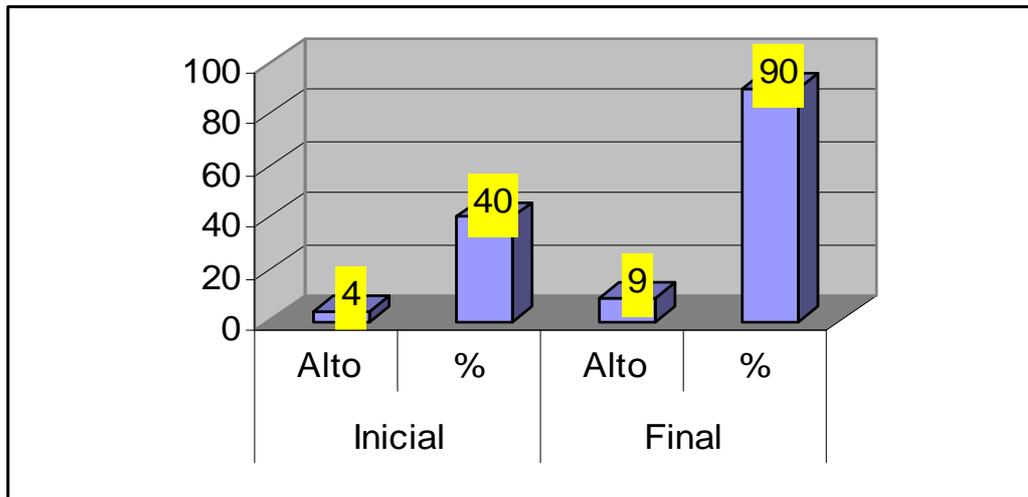


Gráfico 5

Indicador 5. Motivación mostrada en la participación.

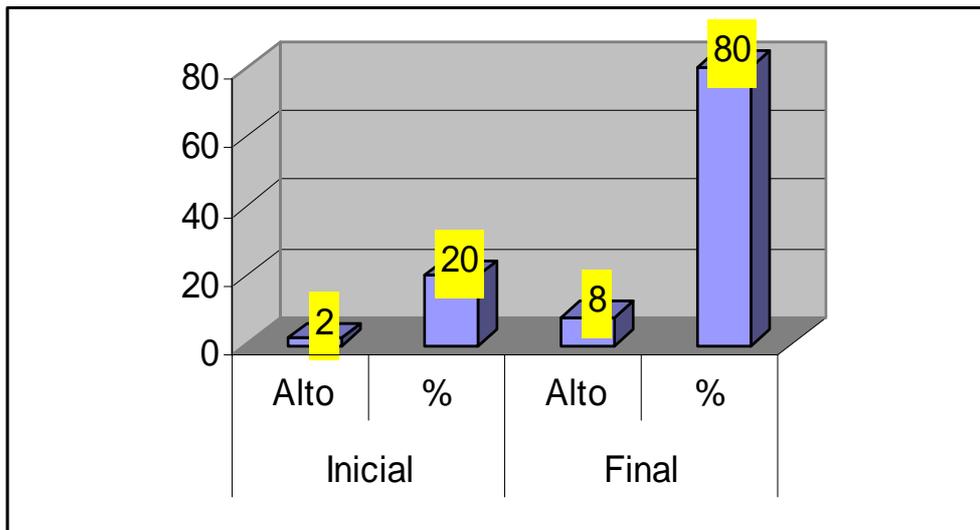


Gráfico 6

Indicador 6. Expectativa motivacional.

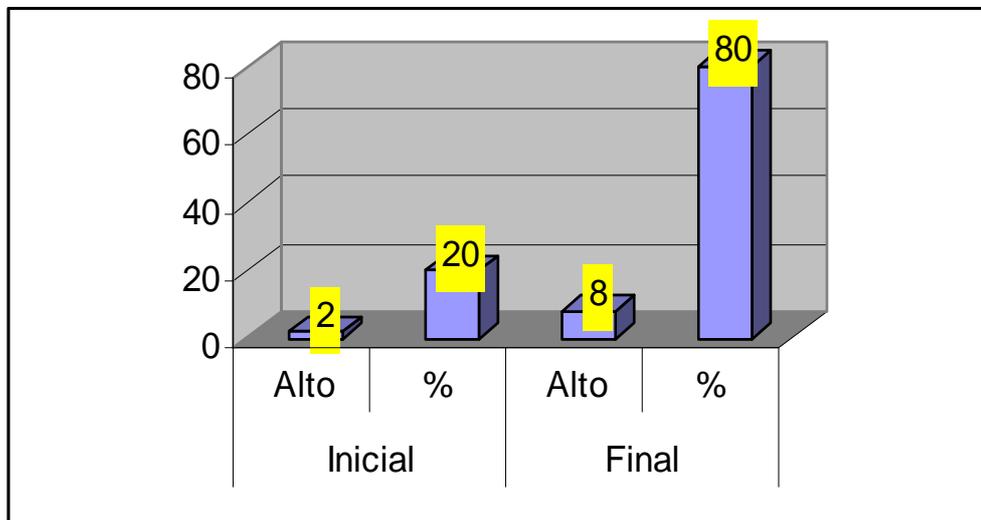


Gráfico 7.

Indicador 7. Iden gráfico 6