

PODIUM

Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

EDITORIAL UNIVERSITARIA

Volumen 18
Número 1

2023

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"

Director: Fernando Emilio Valladares Fuente

Email: fernando.valladares@upr.edu.cu

Artículo original

Juegos pequeños con nociones de ajedrez para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física

Small games with notions of chess for the development of basic motor skills in Physical Education

Pequenos jogos com noções de xadrez para o desenvolvimento de habilidades motoras básicas em Educação Física

Iván Mestre Más^{1*}  , Victoria Isabel Martínez Castillo¹  , Annette Núñez González²  , Eglys Vargas Geliga² 

¹Instituto Superior de Ciências da Educação, "ISCED-HUÍLA", Angola.

²Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo". La Habana, Cuba.

*Autor para la correspondencia: victoriabel1962@gmail.com

Recibido: 14/09/2022.

Aprobado: 26/10/2022.

RESUMEN

El juego es una forma natural de aprender, ya que incluye elementos de aprendizaje en interacción con lo lúdico. Específicamente el juego de ajedrez, se aplica en el sistema educativo de algunos países como un instrumento multidisciplinario, pues ayuda en el desarrollo del pensamiento cognitivo, la planificación, la imaginación, la anticipación, el autocontrol, la toma de decisiones, la creatividad y la inteligencia. En ese sentido, los profesores de Educación Física del 2^{do} grado de la Escuela Primaria 1728, en el barrio Tchico, en Lubango presentaron dificultades en la aplicación de métodos que permitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manera atractiva a sus alumnos. De ahí que el objetivo de esta investigación consistió en proponer juegos pequeños con nociones



de ajedrez para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas, en los alumnos antes mencionados. Para ello, se efectuó un estudio descriptivo, no experimental, de corte transversal y se emplearon métodos científicos del nivel teórico como el analítico-sintético, inducción-deducción, histórico-lógico y funcional-sistémico-estructural y del nivel empírico como la revisión de documentos, la observación y la entrevista; así como el cálculo porcentual para el análisis de los datos arrojados. Los resultados obtenidos permitieron caracterizar el estado de desarrollo del objetivo propuesto y adecuar la propuesta de juegos elaborada.

Palabras clave: Ajedrez, Educación Física, habilidades motrices básicas, juego.

ABSTRACT

The game is a natural way of learning, since it includes elements of learning in interaction with play. Specifically, the game of chess is applied in the educational system of some countries as a multidisciplinary instrument, since it helps in the development of cognitive thinking, planning, imagination, anticipation, self-control, decision-making, creativity and intelligence. In this sense, the Physical Education teachers of the 2nd grade of the 1728 Elementary School, in the Tchioco neighborhood, in Lubango presented difficulties in the application of methods that allow the development of basic motor skills in an attractive way for their students. Hence, the objective of this research was to propose small games with notions of chess for the improvement of basic motor skills in the aforementioned students. For this, a descriptive, non-experimental, cross-sectional study was carried out and scientific methods were used at the theoretical level such as analytical-synthetic, induction-deduction, historical-logical and functional-systemic-structural and at the empirical level such as the review of documents, observation and interview; as well as the percentage calculation for the analysis of the data obtained. The results obtained allowed to characterize the state of development of the proposed objective and to adapt the proposal of games elaborated.

Keywords: Chess, Physical Education, basic motor skills, game.

SÍNTESE

O jogo é uma forma natural de aprendizagem, pois inclui elementos de aprendizagem em interação com o jogo. Especificamente, o jogo de xadrez é aplicado no sistema educacional de alguns países como um instrumento multidisciplinar, pois ajuda no desenvolvimento do pensamento cognitivo, planejamento, imaginação, antecipação, autocontrole, tomada de decisões, criatividade e inteligência. Neste sentido, os professores de Educação Física da 2ª série do Ensino Fundamental 1728, no bairro de Tchioco, em Lubango, apresentaram dificuldades na aplicação de métodos que permitem o desenvolvimento de habilidades motoras básicas de forma atrativa para seus alunos. Assim, o objetivo desta pesquisa consistiu em propor pequenas partidas com noções de xadrez para a melhoria das habilidades motoras básicas dos alunos acima mencionados. Para este fim, foi realizado um estudo descritivo, não-experimental, transversal e descritivo e foram utilizados métodos



científicos a nivel teórico, tais como analítico-sintético, indução-dedução, histórico-lógico e funcional-sistêmico-estrutural, e a nível empírico, tais como revisão de documentos, observação e entrevista, bem como cálculo percentual para a análise dos dados obtidos. Os resultados obtidos tornaram possível caracterizar o estado de desenvolvimento do objetivo proposto e adaptar a proposta de jogo elaborada.

Palavras-chave: Xadrez, Educação Física, habilidades motoras básicas, jogo.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física es una disciplina curricular que está pedagógicamente orientada a contribuir al desarrollo integral del hombre. En la enseñanza primaria juega un papel trascendental dirigido al desarrollo de diferentes cualidades físicas, así como a mejorar las diferentes habilidades motrices de los alumnos, por lo que diversos investigadores como (Cabrera Suárez, 2003; Castañer y Camerino, 2006; Ortín *et al.*, 2008 y Pol-Rondón *et al.* 2021) han caracterizado a las habilidades motrices básicas (H.M.B.).

Para Castañer y Camerino (2006), las H.M.B. surgen de la combinación de patrones de movimiento que introducen al trabajo, tanto global como segmentario del cuerpo. En tanto, para Ortín *et al.* (2008) son una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como caminar, correr, girar, saltar, lanzar, direccionar entre otras. Por su parte, Pol-Rondón *et al.* (2021) las definen como habilidades desarrolladas por todos los individuos que han permitido su supervivencia. Sin embargo, para Cabrera Suárez (2003) constituyen el conjunto de movimientos fundamentales que surgen de los esquemas motores y son el soporte del resto de las acciones motrices que el individuo desarrolla a lo largo de su vida, idea que se asume en la presente investigación.

El mejoramiento de las H.M.B. tiene sus inicios en el seno de la familia y cobra protagonismo en la escuela, donde científica y pedagógicamente son promovidas; para ello, desde temprana edad, se realizan un conjunto de movimientos físicos que se van perfeccionando poco a poco.

La clase de Educación Física es uno de los espacios principales donde se deben desarrollar las H.M.B., las que aparecen progresivamente en el niño durante las diferentes etapas del proceso de desarrollo y se adaptan a las exigencias de la vida. Específicamente en el sistema educacional de Angola, las clases de Educación Física de 2^{do} grado, se imparten durante tres trimestres del año académico y entre sus objetivos está desarrollar H.M.B. como caminar, correr, saltar y lanzar (INIDE/MED, 2019).

Pero, según lo mencionado y las características de los profesores mono-docentes en Angola, da Silva Tavares *et al.* (2020) plantea que estos docentes reciben una preparación sobre los elementos generales de Educación Primaria, con limitación en gran medida en los contenidos de la asignatura de Educación Física; posteriormente agrega que los profesores reciben insuficientes horas de clases y conocimientos, por lo que se hace necesario proyectar la superación profesional que profundice en elementos teóricos, metodológicos y prácticos y constituyan limitaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



De acuerdo con estas características de los profesores, se planifican los juegos pequeños con nociones de ajedrez, ya que contienen una organización sensible, con pocas reglas que se pueden modificar teniendo en cuenta su duración o participación. Por tanto, son los juegos pequeños los utilizados para que, de forma lúdica y científica, se facilite la asimilación y desarrollo de las H.M.B. en los alumnos, durante las clases de Educación Física.

El juego es una forma natural de aprendizaje que contribuye al desarrollo armónico del niño y es un medio ideal para la adquisición de habilidades corporales. Por lo que, se ha empleado al ajedrez como un instrumento multidisciplinario que, aplicado en el sistema educativo, ayuda en el desarrollo del pensamiento cognitivo, juicio, planificación, imaginación, anticipación, paciencia, autocontrol, toma de decisiones, coraje, creatividad e inteligencia (Díaz, 2020; Mendes *et al.*, 2018; Mestre *et al.*, 2018 y Olivera y Rosales, 2020).

Durante la partida de ajedrez, cada movimiento está asociado con un acto de reflexión que precede a la elección del movimiento. Este proceso de reflexión requiere atención (aplicación voluntaria del pensamiento a la actividad que se desarrolla) y concentración (la capacidad de aislarse voluntariamente del mundo exterior y centrarse exclusivamente en la acción que se desarrolla). Específicamente, la práctica de este deporte potencia las habilidades que favorecen un mejor rendimiento académico y facilita la comprensión y asimilación de otros contenidos, como por ejemplo los de las clases de Educación Física (Crespo y Armenteros, 2007; Díaz González *et al.*, 2009; Díaz, 2020; Mendes *et al.*, 2018; Mestre y Tur, 2016; Olivera Rodríguez *et al.*, 2018 y Rosas y Aparecido, 2008).

En concordancia con lo anterior, los autores de este estudio, se trazaron como objetivo proponer juegos pequeños con nociones de ajedrez para el mejoramiento de las H.M.B. en las clases de Educación Física del 2^{do} grado de la Escuela Primaria 1728 en el barrio Tchioco, en Lubango.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se trató de un estudio descriptivo, no experimental, de corte transversal, con el fin de alcanzar el objetivo formulado en la investigación. La población estuvo conformada por los grupos de 2^{do} grado de la Escuela Primaria 1728 (seis en total) del distrito de Tchioco, en Lubango donde, se seleccionó como muestra un grupo al azar. Además, como fuente de información, se incluyó a los seis docentes que imparten clases en el 2^{do} grado en esta misma escuela, de ellos cinco (83.3 %) son técnicos medios y solo uno (16.7 %) licenciado.

Dentro de los métodos teóricos, se utilizaron el analítico-sintético, inducción-deducción, histórico-lógico y funcional-sistémico-estructural que permitieron realizar una valoración del comportamiento histórico del objeto de estudio como categoría fundamental de la investigación.



En cuanto a los métodos de nivel empírico, se utilizó la revisión de documentos, la observación y la encuesta. Con la revisión de documentos, se analizaron el programa (INIDE/MED, 2019) y la Guía Práctica de Educación Física para el Profesor de 2^{do} grado (INIDE/MED, 2015) para extraer los objetivos generales, la distribución de los temas, sus objetivos generales y específicos. En cuanto a la observación, se realizó con el fin de conocer la realidad de las clases de Educación Física, las dificultades de los docentes y la motivación de los alumnos con respecto a las H.M.B; en la misma, se definieron tres parámetros: la presentación del profesor, la actitud del profesor frente a los alumnos y los juegos pequeños en las clases de Educación Física y cada uno de los parámetros contó con diferentes indicadores.

La encuesta a los profesores incluyó la caracterización de diferentes aspectos y la frecuencia semanal de aulas de Educación Física. Igualmente, se incluyeron temas vinculados con el perfeccionamiento de las H.M.B., su importancia y los medios empleados. Mientras la encuesta a los alumnos, se realizó con el objetivo de determinar las opiniones sobre las clases de Educación Física, cantidad de juegos relacionados con el perfeccionamiento de las H.M.B y si le gustaría vincular las clases con algún juego de mesa.

Referente a los métodos matemáticos se manejó la estadística descriptiva, específicamente el cálculo porcentual. Una vez aplicados y analizados los diferentes instrumentos, se elaboró una propuesta de juegos pequeños con nociones de ajedrez. En los procedimientos seguidos, se fue consecuente con las normas éticas del Comité de Ética, donde todos los participantes dieron su consentimiento, según los principios de la declaración de Helsinki 2008 *World Medical Association*.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la revisión del programa de Educación Física, se encontraron cuatro temas numerados secuencialmente: Gimnástica Básica, Gimnástica Rítmica, Atletismo y Juegos, con la orientación de ser trabajados en trimestres diferentes. En cuanto a la Guía Práctica de Educación Física para el Profesor de 2^{do} grado constituyó un instrumento de orientación en el desarrollo de las clases; en él se encontraron 37 actividades con el objetivo de desarrollar las cualidades volitivas y aumentar las capacidades físicas, a través del movimiento. En este documento, se proponen juegos de activación cardiopulmonar (en el momento del calentamiento) y juegos para la parte final; solo aparecieron juegos en la parte principal del tercer trimestre (tema 4: Juegos), situación que justificó la presente propuesta y que se llevó a la práctica en diferentes contenidos y durante todo el curso escolar.

De la observación destacó que en la Escuela Primaria 1728 no hay profesores de la especialidad Educación Física, ya que el sistema aplicado es la mono docencia. Fueron observadas diez aulas del 2^{do} grado seleccionado como muestra, el proceso estuvo dirigido por una profesora con 12 años de experiencia en la enseñanza primaria. Esta profesora, tuvo dificultades para impartir la Educación Física, a pesar de su experiencia como docente.



Como fue mencionado anteriormente, se definieron tres parámetros con respecto a la presentación del profesor y se establecieron como indicadores la puntualidad del profesor a la clase, así como la correcta uniformidad en el inicio de la actividad. El primer indicador, se cumplió en un 100% de las clases observadas, lo que demostró el respeto y la importancia dadas al cumplimiento del proceso enseñanza-aprendizaje y a promover este hábito en los alumnos.

En el segundo indicador, se observó que el 100 % no utilizó ropa deportiva acorde con la actividad. La Educación Física, se considera saludable cuando se realiza de manera adecuada y con las precauciones necesarias; en este caso, el vestuario que se utilizó en el momento de realizar la actividad física jugó un rol importante, pues pudo provocar, por el exceso de calor, desde la aparición de sudor hasta lesiones más graves.

El segundo parámetro de la observación que se midió fue la actitud de la profesora frente a los alumnos, ello demostró que en el 100 % de las clases la docente se identificó, escuchó, dialogó y fue cariñosa con los alumnos. Estos aspectos fueron importantes ya que las manifestaciones de afecto y cariño motivaron en gran medida a los alumnos y por consiguiente, se pudieron obtener mejores resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En cuanto al tercer parámetro, referido a los juegos pequeños en las clases de Educación Física, varios indicadores fueron tenidos a consideración: adecuada orientación de los objetivos, relación de los objetivos con los contenidos, utilización de juegos pequeños, explicación y demostración correcta de los juegos pequeños, aplicación de los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos pequeños y la parte de la clase donde se utilizaron los juegos pequeños.

Entre los principales resultados, se constató la falta de dominio de la didáctica de la Educación Física, así como poca planificación de las clases, deficiente determinación de los objetivos y poca relación entre estos y el contenido de la clase. Además, la profesora solo utilizó juegos pequeños en dos de las diez clases observadas, sin la aplicación correcta de los pasos metodológicos (Figura 1).



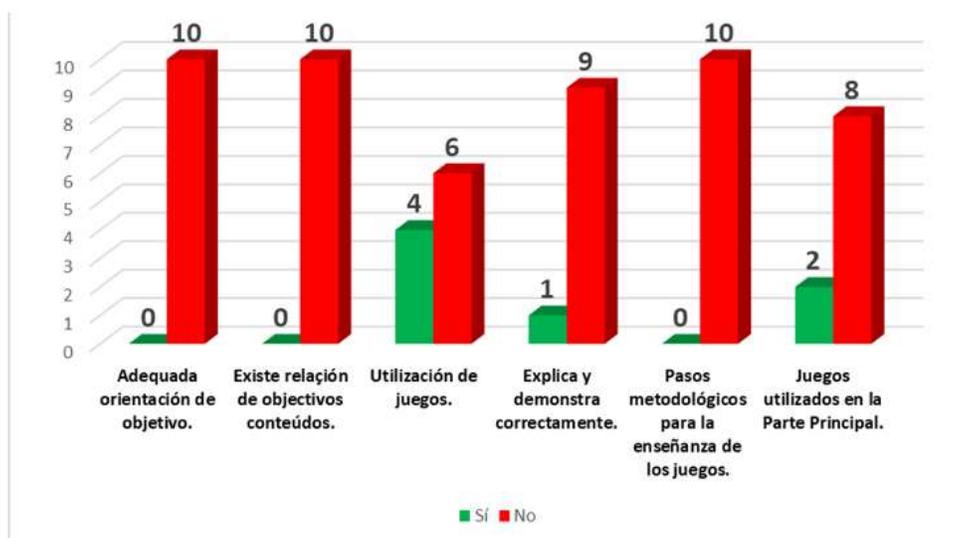


Fig. 1. - Los juegos pequeños en las clases de Educación Física

La información que se extrajo de la encuesta a los profesores, hizo reflexionar sobre la frecuencia con que se trabaja la Educación Física en esta escuela; donde el 66,6% de los encuestados manifestó que solo trabajan una vez a la semana, por diferentes razones, entre las que mencionaron la gran cantidad de alumnos por clase, turnos cortos, falta de dominio de los contenidos, condiciones meteorológicas o que el horario del centro no favorece la realización de estas clases. Esto demostró que no se ha cumplido con las directrices del Ministerio de Educación de Angola (MED), que establece una frecuencia de dos veces por semana.

En cuanto al mejoramiento de las H.M.B., el 83,3 % reconoció la importancia que estas tienen en las clases de Educación Física en el desarrollo de las diferentes cualidades físicas del alumno, lo cual permitió que el niño se vaya adaptando a las disímiles exigencias de la vida. Posteriormente, al analizar las H.M.B. que más se trabajan los profesores encuestados, solo dos respondieron correctamente al mencionar correr y saltar. Referente a esto último, el programa de Educación Física de este grado recomienda que se trabajen fundamentalmente, las habilidades de correr, saltar y lanzar. Ninguno de los docentes logró mencionar un medio adecuado para perfeccionar las H.M.B.

Respecto a la encuesta realizada a los alumnos, el 100 % declaró que gustan de esta disciplina. En cuanto, si la cantidad de juegos que se realizan en la clase es suficiente, el 42,8% respondieron afirmativamente y el 57,2 % respondieron que no; valores que reflejaron la existencia de discordancia entre los integrantes del grupo (Figura 2).



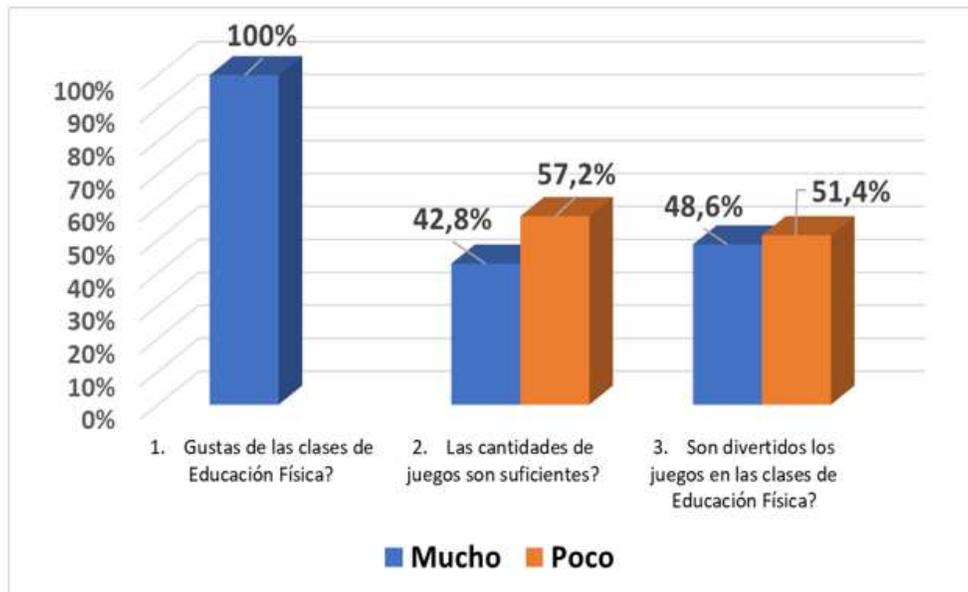


Fig. 2. - Interés por las clases de Educación Física

Además, según la opinión del 74 % de los alumnos, los juegos de correr, saltar y lanzar fueron pocos. Por otro lado, las preguntas referentes a la vinculación de los juegos de mesa con los contenidos de Educación Física, el 68.6 % seleccionó el ajedrez por encima del juego de dama, por las características de las piezas y la posibilidad de movimientos (Figura 3).

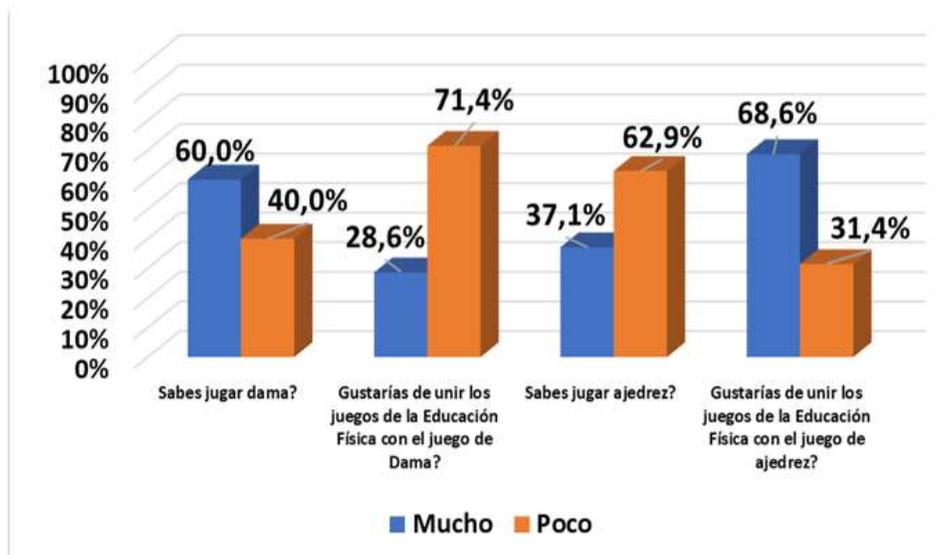


Fig. 3. - Integración de los juegos con las clases de Educación Física



A partir de las consideraciones anteriores, se presentó la propuesta de juegos pequeños con nociones de ajedrez para el desarrollo de H.M.B. del 2^{do} grado de la Escuela Primaria 1728 en el barrio Tchioco, en Lubango. Su realización estuvo concebida durante el curso escolar. Su estructura quedó representada gráficamente en la figura 4 y parte de los fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos y pedagógicos; constó de tres etapas donde se explicó la lógica funcional entre sus partes (Figura 4).

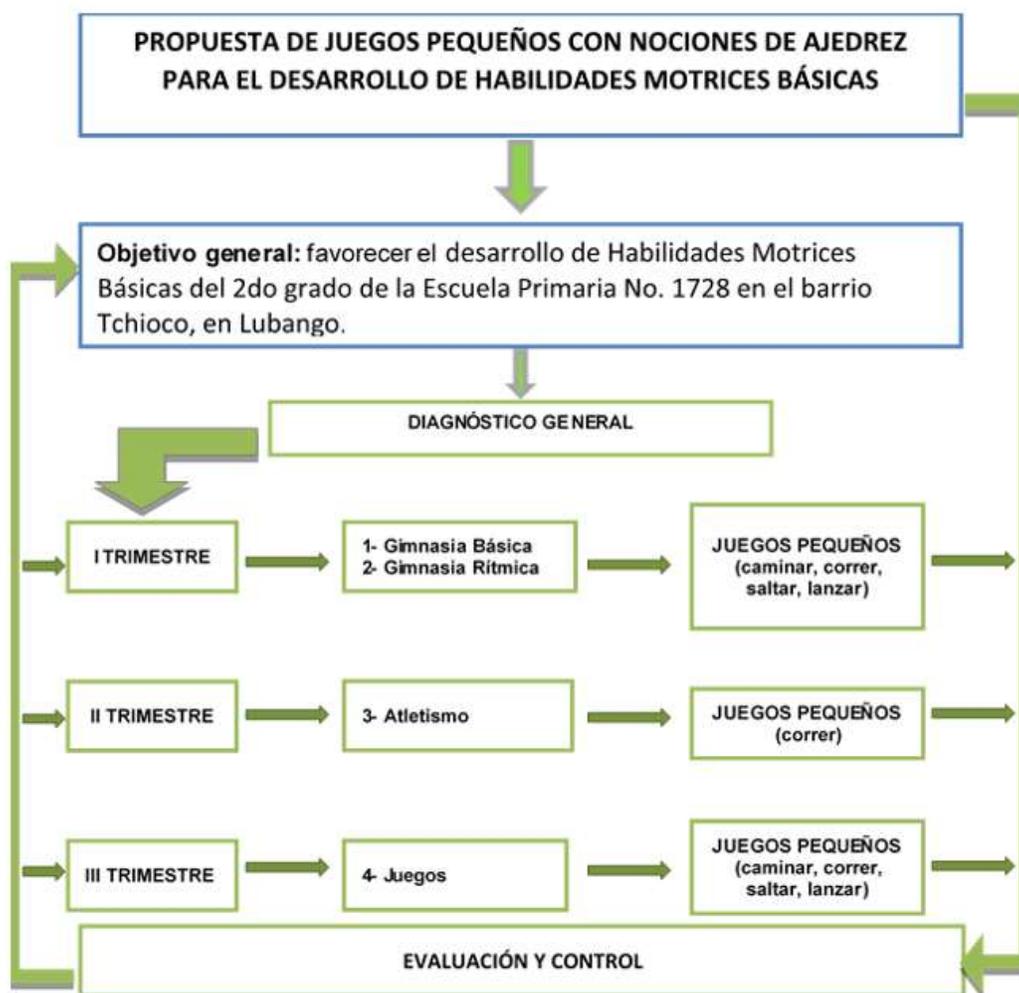


Fig. 4. - Propuesta de juegos pequeños con nociones de ajedrez para el desarrollo de habilidades motrices básicas del 2^{do} grado de la Escuela Primaria 1728 en el barrio Tchioco, en Lubango

Se partió de un primer momento donde se realizó un diagnóstico general que indagó sobre diferentes factores en el contexto de la investigación y el nivel de mejora de las H.M.B. de la muestra seleccionada; esto, mediante la determinación de las características de la Educación Física en 2do grado, la distribución de las particularidades de cada trimestre para conocer los objetivos y los contenidos a trabajar.



Para la organización de estos juegos pequeños, se asumió la estructura elaborada por Watson (2008), asimismo para su descripción que incluyó nombre del juego, objetivo, materiales, organización, desarrollo y reglas con el fin de facilitar una mayor comprensión en la aplicación y cumplimiento de su objetivo.

En el momento de la evaluación y control, se comprobó la efectividad de los juegos pequeños aplicados al cumplimiento general de los objetivos en cada trimestre. De esta manera, se realizaron acciones en función de lograr un carácter continuo en el proceso y se hicieron las correcciones necesarias.

Por su importancia, se profundizó en el momento de aplicación de los juegos pequeños en cada uno de los trimestres. (Todos los juegos fueron elaborados por los autores de la presente investigación)

Primer trimestre

Tema 1: Gimnasia básica

Objetivos generales:

- Conocer las H.M.B.
- Proporcionar la adquisición de una postura correcta.
- Despertar la imaginación, creatividad y el ritmo del movimiento.
- Motivar a los alumnos para la práctica predeportiva, mediante pequeñas competiciones.

Subtemas (desplazamientos, saltos, lanzamientos). Tema 2: Gimnasia rítmica.

Objetivos generales:

- Desarrollar el sentido de ritmo y la coordinación.
- Despertar la imaginación, creatividad y el ritmo del movimiento.
- Perfeccionar la noción de ritmo con canto.

Subtema (El ritmo).

Juego 1

Nombre: La pieza viajante.

Objetivo: caminar en diferentes direcciones según la pieza mencionada.

Materiales: tiza de colores blancas y verdes, cartulina con el movimiento de las piezas y cestos.



Organización: Los alumnos se forman en tres equipos (columnas), cada uno frente al tablero que se pinta en el piso. Al fondo del tablero, frente a cada equipo se sitúa un cesto, donde hay un número de piezas de ajedrez, de acuerdo con la cantidad de integrantes de cada equipo.

Desarrollo: El profesor muestra una lámina con los movimientos de una de estas piezas de ajedrez (alfil, torre o caballo). El primer alumno de cada equipo comienza a caminar con el desplazamiento de la pieza mostrada. Cuando termina el movimiento realiza una palmada antes de ejecutar el siguiente, hasta llegar al cesto de su equipo. En este instante, se selecciona la pieza que se corresponde con el desplazamiento realizado y se levanta la mano para mostrar la pieza.

Reglas:

- No se debe chocar con ningún niño durante el desplazamiento por el tablero.
- Se otorga un punto para todos los alumnos que realizan el movimiento de forma correcta. Otro punto para los que seleccionan bien la pieza.
- Gana el equipo que más puntos acumula.

Juego 2

Nombre: El peón amigo.

Objetivo: saltar, caminar y correr en línea recta de diferentes maneras.

Materiales: tiza de colores blancas y verdes, cartulina y láminas.

Organización: Los alumnos se forman en filas de seis integrantes en las casillas de b2 a g2 y de b7 a g7.

Desarrollo: el profesor canta una canción que va indicando los movimientos a realizar.

- Saltando, saltando dos casillas avanzando.
- Andando, andando al peón va capturando.
- Trotando, trotando al peón va promoviendo.

Reglas:

- Los movimientos deben coincidir con la habilidad que sugiere la canción.

Juego 3

Nombre: El rey saltarín.

Objetivo: saltar con ambos pies en diferentes direcciones.



Materiales: tiza de colores blancas y verdes, cartulinas, silbato y láminas.

Organización: los alumnos se forman en un círculo alrededor de una caja que se sitúa en el centro del tablero. Se colocan varios reyes de papel en los bordes del tablero, o sea, en las filas 1 y 8, e en las columnas a y h.

Desarrollo: a la señal del profesor los alumnos se desplazan saltando con el movimiento de la pieza de ajedrez y recogen uno de los reyes, siguen saltando de casilla en casilla hasta colocarlo en la caja.

Reglas:

- Realizar los saltos con los dos pies.
- Ganan los alumnos que realizan los saltos de casilla en casilla.
- No deben chocar unos contra otros.

Juego 4

Nombre: El peón golpeado.

Objetivo: lanzar la pelota de forma rodada.

Materiales: tiza de colores, cartulina, pelotas pequeñas y peones de papel.

Organización: los alumnos se forman en filas unos frente a otros, se colocan por detrás de una línea y los integrantes de un mismo equipo sujetan una pelota en la mano.

Desarrollo: a la señal del profesor, el equipo que tiene la pelota la lanza, de forma rodada, para golpear al compañero del equipo contrario que se encuentra al frente. Cada vez que un alumno da en el blanco, avanza una casilla, imitando el movimiento del peón del ajedrez. Posteriormente, el otro realiza la misma actividad.

Reglas:

- Gana el equipo que consiga más alumnos en la meta del terreno.

Juego 5

Nombre: La danza de las torres.

Objetivo: caminar, correr o saltar con movimientos rítmicos.

Materiales: tiza de colores blancas y verdes, láminas con las figuras de las piezas.

Organización: los alumnos se encuentran divididos en equipos de cuatro integrantes. Dos de los equipos en la fila uno y otros dos en la fila ocho, el tablero está pintado en el piso.



Desarrollo: el profesor con palmadas realiza el patrón rítmico (sonido percusivo) a través del cual los alumnos realizan el movimiento de la torre del ajedrez.

Reglas:

- Gana un punto el equipo que realice los movimientos al ritmo de las palmadas.
- Gana el equipo que más puntos acumule.

II trimestre

Tema 3. Atletismo

Objetivos generales:

- Desarrollar las cualidades físicas.
- Aplicar las capacidades motoras.

Subtema: Carrera de velocidad.

Juego 6

Nombre: Las damas animadas.

Objetivo: andar, correr salta en línea recta para diferentes direcciones.

Materiales: tiza de colores, cartulinas, cestos y láminas.

Organización: los alumnos se encuentran formados en columnas en las esquinas del tablero (casillas a1, h1, H8 y a8). En el centro del tablero está colocado un cesto con cartones con animales.

Desarrollo: el profesor dice una frase (dama saltarina; dama caminante o dama corredora) que indica la habilidad motriz básica a realizar. Los alumnos se desplazan hasta llegar al cesto, seleccionan una lámina con el animal que se corresponda con el movimiento realizado, y regresan desplazándose de espalda, con la misma habilidad.

Reglas:

- Obtiene un punto el alumno que tiene contacto con las casillas que se correspondan con el movimiento de la dama de ajedrez.

Juego 7

Nombre: El alfil se transporta.

Objetivo: correr en línea recta.

Materiales: tiza de colores blanca y verde, cartulina, láminas y banderitas.



Organización: formarse en dos equipos con el nombre de un medio de transporte, frente a las diagonales del tablero del mismo tamaño. En cada diagonal, se marca una línea de salida. Al frente de cada equipo se sitúa una banderita con la imagen del medio de transporte que representa al equipo.

Desarrollo: el profesor muestra una lámina con la figura del alfil y los movimientos de este en el tablero (diagonales). A la señal del profesor los alumnos corren por la diagonal en línea recta, para alcanzar la banderita de su equipo. Regresan caminando por fuera del tablero para formar al final de su equipo.

Reglas:

- No deben salir de la diagonal durante el desplazamiento por el tablero.
- Un punto para todos los alumnos que realizan el movimiento de forma correcta.
- Gana el equipo que más puntos acumule.

III trimestre

Tema 4: Juegos

Objetivos generales:

- Conocer las capacidades físicas coordinativas y volitivas.
- Desarrollar el sentido de disciplina, perseverancia, camaradería y noción de conjunto.
- Analizar actitudes negativas en los alumnos.
- Subtemas-Juegos de correr.

Juegos de saltar.

Juego 8

Nombre: El caballo veloz.

Objetivo: correr en diferentes direcciones.

Materiales: tiza y señalizadores.

Organización: los alumnos están formados en dos equipos colocados por detrás de una línea de salida. Se traza un recorrido del caballo de ajedrez en el tablero y además se coloca en el final un señalizador.

Desarrollo: a la señal del profesor, los alumnos se desplazan por el recorrido trazado. Al llegar al señalizador le dan la vuelta y regresan, de igual forma, hasta dar la mano a su compañero y se incorporan en el final del equipo.



Reglas:

- Gana el equipo cuyos integrantes completen primero el recorrido.

Juego 9

Nombre: fila, columna, diagonal

Objetivo: correr entre obstáculos a la mayor velocidad posible.

Materiales: obstáculos o banderitas, piezas de ajedrez y silbato.

Organización: los alumnos están sentados en dos equipos, cada uno dividido en dos columnas frente a frente, fuera del tablero. En el terreno (tablero) se colocan los obstáculos de forma dispersa.

Desarrollo: el profesor menciona una pieza de ajedrez (alfil de casillas blancas, torres, dama o alfil de casillas negras). El primer alumno de cada columna empieza a correr evitando los obstáculos y cumpliendo con el movimiento de la pieza de ajedrez mencionada, toca a su compañero de frente para la salida y se incorpora al final la columna.

Reglas:

- Gana el juego el equipo que termine primero y realice correctamente el movimiento de la pieza mencionada.
- Evitarse el choque entre los alumnos durante el juego.
- No se puede pasar por las casillas que contengan obstáculos.

Juego 10

Nombre: El caballo juguetón

Objetivo: saltar en diferentes direcciones.

Materiales: tizas de color blanco y verde, pelotas, silbato y láminas.

Organización: los alumnos tienen cada uno una pelota y están dispersos por el tablero pintado en el piso.

Desarrollo: el profesor muestra una lámina con la figura de un caballo de ajedrez y los movimientos de este en el tablero (en forma de L). Al sonido del silbato, los alumnos comienzan a saltar llevando la pelota en diferentes partes del cuerpo y se desplazan como el movimiento de un caballo de ajedrez (tres saltos).

Reglas:

- Cada vez que suene el silbato, los alumnos deben cambiar la manera de llevar la pelota.



- Ganan todos los alumnos que realicen correctamente los movimientos.

Además, se orienta seguir las siguientes indicaciones metodológicas.

- Los juegos no tienen que perseguir la victoria como su objetivo, ya que esto provoca la ejecución rápida e incorrecta de la actividad, por lo que se hace necesario enfatizar en el objetivo formativo.
- Aplicar los siguientes pasos para la enseñanza de los juegos: anuncio del nombre, motivación y explicación, demostración y práctica (aplicando las reglas), desarrollo, evaluación y valoración.
- Asegurar el debido cumplimiento de las reglas del juego.
- Intervenir lo menos posible después de que el juego haya comenzado (solo cuando sea necesario).
- Variar los integrantes a la hora de formar equipos, con el fin de fomentar la solidaridad y el compañerismo.
- Cambiar de juego, en cuanto detecte signos de desmotivación por parte de los alumnos.
- Seleccionar el juego apropiado, en correspondencia con el contenido en el que se está trabajando.
- Tener en cuenta la existencia de juegos que se pueden utilizar para trabajar con varios contenidos declarados.
- Al seleccionar el juego, tenga en cuenta las posibilidades de los participantes.
- Controlar el juego de manera que, como árbitro, se observe su ejecución.
- Elegir y aplicar la formación de forma adecuada, con el fin de garantizar un tiempo de trabajo real.

La Educación Física en la educación primaria juega un papel importante en el desarrollo de las diferentes cualidades físicas, así como de las diferentes habilidades motrices del alumno. En estos casos, Etchepare *et al.* (2005) dice que existe evidencia científica que demuestra que para los alumnos es fundamental el conocimiento de su propio cuerpo, las representaciones mentales que podemos hacer de él, dónde se encuentra y las relaciones que se producen con el entorno.

En la Educación Primaria, los juegos constituyen un medio de la Educación Física para lograr el desarrollo motor, ya que desarrollan habilidades funcionales y mejoran las expresiones motrices del niño, tales como caminar, correr, saltar, rotar, saltar y equilibrarse.



La presente investigación tuvo puntos de vista en común con otras, como los trabajos realizados por Ortín *et al.* (2008), Rodríguez *et al.* (2018) y Pol-Rondón *et al.* (2021), lo que demostró la marcada preferencia de los profesores del área de la actividad física para utilizar los juegos como medio fundamental en las primeras edades.

CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos-metodológicos estudiados permitieron profundizar en el objeto de estudio y en la elaboración de la propuesta de juegos pequeños con nociones de Ajedrez para el perfeccionamiento de las H.M.B. que se sustentaron en las leyes y principios de la Educación Física.

La propuesta de juegos elaborada contó con la estructura, contenido y metodología necesaria para su aplicación, fundamentada a partir de las muchas posibilidades de movimiento y expresión que tienen las diferentes piezas del ajedrez, para contribuir al perfeccionamiento de las H.M.B. en las clases de Educación Física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cabrera Suárez, D. (2003). Los efectos de la práctica en el aprendizaje de habilidades motoras. *El Guiniguada*, 12, pp. 45-54.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=466>
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Editorial de la Universitat de Lleida.
https://books.google.com/cu/books/about/Manifestaciones_b%C3%A1sicas_de_la_motricida.html?id=HjmeelNH29gC&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Crespo, Y., & Armenteros, Z. (2007). Propuesta de un conjunto de ejercicios que relacionan el ajedrez con las matemáticas en la unidad cálculo en el primer grado de la enseñanza primaria de en la escuela "Roberto Amarán" del municipio Pinar del Río. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 2(4), pp. 1136-1141.
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/230>
- da Silva Tavares, R., Prado Sosa, O., & Espinosa Telles, Y. (2020). Estrategia de superação em Educação Física para o professor monodocente de Kilamba, Luanda, Angola. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 17.
https://redib.org/Record/oai_articulo2478265-estrat%C3%A9gia-de-supera%C3%A7%C3%A3o-em-educa%C3%A7%C3%A3o-f%C3%ADsica-para-o-professor-monodocente-de-kilamba-luanda-angola-original



- Díaz González, J. L., de Lourdes Rodríguez, M., & Leal Leal, M. M. (2009). Sistema de ejercicios de ajedrez: una contribución a la interdisciplinariedad Ajedrez Matemática para el primer ciclo de la enseñanza primaria. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física. Podium*. 4(1) (enero-marzo). <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/51>
- Díaz, R. (2020). Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2), pp. 263-278. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/900>
- Etchepare, L. S., Pereira, É. F., & Teixeira, C. S. (2005). Educação física, vida e currículo. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 10 (87). <https://www.efdeportes.com/efd87/efcur.htm>
- INIDE/MED. (2015). *Guia Prática para o Professor do Ensino Primário. Educação Física 2.a Classe* (1.a Edição ed.). Editora Moderna. <https://docplayer.com.br/80744326-F30-guia-pratico-para-o-professor-do-ensino-primario-monodocencia.html>
- INIDE/MED. (2019). *Programas da 2.ª Classe | Ensino Primário* (1.ª Edição ed.). Editora Moderna.
- Mendes, A. A., Mendes, E. d. S., de Paula, M. C., & de Oliveira, C. M. (2018). A utilização do xadrez como ferramenta pedagógica na educação física escolar. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 22(236). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7272703&orden=0&info=link>
- Mestre, I., Martínez, V. I., & Capdevila, L. (2018). Diagnóstico de la preparación del profesor de educación física para la enseñanza del ajedrez. *Acción*, 14. <http://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/27>
- Mestre, I., & Tur, M. V. (2016). La preparación de los profesores de educación física para la enseñanza del ajedrez. *Arrancada*, 16(29), pp. 12-20. <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/2-29>
- Olivera, V. L., & Rosales, A. Y. (2020). Juegos para potenciar el aprendizaje del Ajedrez en la clase de Educación Física. *Revista Científica de Ajedrez "Capablanca"*, 1(1). <http://capablanca.cug.co.cu/index.php/Ajedrez/article/view/5/1148>
- Ortín, N., Villanueva, F., & López, F. (2008). Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular: la oca. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, ISSN 1579-1726, N.º. 14, 2008, pp 35-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2722252>
- Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista científica Especializada En Ciencias De La Cultura Física Y Del Deporte*, 18(49), pp. 143-151. <https://www.deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787>



Rodríguez Olivera, V. L., Torres Rosales, A. Y., & Aguilar Castillo, C. (2018). Alternativa de juegos para potenciar el aprendizaje del ajedrez en la clase de educación física. *Revista científica Olimpia*, 15(51), pp. 14-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7864722>

Rosas, J. G., & Aparecido, V. (2008). O xadrez como atividade complementar na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/503-4.pdf>

Watson Brown, H. (2008). *Teoría y Práctica de los juegos*. Editorial Deportes. <https://urhh.minedu.gob.bo/biblio/book/60230>

Conflictos de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

Copyright (c) 2023 Iván Mestre Más, Victoria Isabel Martínez Castillo, Annette Núñez González, Eglys Vargas Geliga

