

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ EN ESCOLARES CON TRASTORNOS DEL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN

Autores: MSc. Luis Orlando Soler Cruz <https://orcid.org/0000-0002-8158-0304>

Dr.C Odalys Boys Lam <https://orcid.org/0009-0006-2132-9237>

Dr.C Mirelis Barrientos Danger <https://orcid.org/0000-0002-1235--1225>

Afiliación: Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte (UCCFD)

Resumen

Introducción: El ajedrez educativo se relaciona con las materias curriculares mediante la transversalidad y la gamificación pretendiendo mejorar el aprendizaje de las áreas curriculares. Es una potente herramienta pedagógica por los grandes beneficios que obtienen todos los que lo practican y enriquece los patrones de desarrollo intelectual incidiendo directamente en el aumento de las capacidades cognitivas y motrices. **Objetivo:** Elaborar una metodología para desarrollar actividades didácticas para fomentar el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro "Miguel Basilio Díaz Santana" del municipio Cerro. **Métodos:** Para el desarrollo de este trabajo se emplearon diferentes métodos de investigación del nivel teórico, del nivel empírico y estadístico. La selección de la muestra fue intencional, formada por 21 niños en los tres grupos, de ellos, 11 del sexo femenino, están comprendidos entre 5 y 6 años de edad. Se aplicó la prueba pedagógica al inicio y al final de la metodología propuesta. **Resultados:** Se constató la mejoría en las actividades cognitivas y comunicativas en un 83%. **Conclusiones:** La Gamificación en la enseñanza del ajedrez es favorable en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación.

Palabras claves: Gamificación, ajedrez, preescolar, trastornos del lenguaje comunicación

Abstract

Introduction: The educational chess is related with the curricular matters by means of the transversalidad and the gamificación seeking to improve the learning of the curricular areas. It is a potent pedagogic tool for the big benefits that you/they obtain all those that practice it and it enriches the patterns of development intellectual impacting directly in the increase of the capacities cognitivas and motive. **Objective:** To elaborate a methodology to develop didactic activities to foment the learning of the chess in the scholars with dysfunctions of the language and the communication of the center "Miguel Basilio Díaz Santana" of the municipality Hill. **Methods:** For the development of this work different methods of investigation of the theoretical

level were used, of the empiric and statistical level. The selection of the sample was intentional, formed by 21 children in the three groups, of them, 11 of the feminine sex, they are understood between 5 and 6 years of age. The pedagogic test was applied to the beginning and the end of the proposed methodology. **Results:** The improvement was verified in the activities cognitivas and talkative in 83%. **Conclusions:** The Gamificación in the teaching of the chess is favorable in the scholars with dysfunctions of the language and the communication.

Key words: Gamificación, chess, preescolar, dysfunctions of the language communication

Introducción

El juego de ajedrez es uno de los juegos más antiguos que se conocen, jugados a lo largo de todo el mundo. Proviene de la India hace más de 1500 años. Con el tiempo el juego se expandió a Persia, luego a Europa donde se hicieron algunas modificaciones en las reglas y las piezas. Fernández, (2020)

En Cuba el ajedrez fue introducido por los españoles. La historia y la literatura cubana reconocen la práctica del ajedrez desde Céspedes a Fidel. También registran a José Martí como un apasionado ajedrecista. García Camejo, (2010). Nuestro país cuenta con gran número de maestros internacionales de ajedrez y muchos talentos en las escuelas.

El ajedrez educativo se relaciona con las materias curriculares mediante la transversalidad y la gamificación pretendiendo mejorar el aprendizaje de las áreas curriculares. La gamificación del ajedrez entendida como “hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos del juego”. Fernández Amigo, (2021)

También es una potente herramienta pedagógica por los grandes beneficios que obtienen todos los que lo practican. Enriquece los patrones de desarrollo intelectual incidiendo directamente en el aumento de las capacidades cognitivas. Mejora considerablemente los resultados académicos e influye de forma positiva en el desarrollo integral, personal y profesional. Escobar Domínguez, (2018)

Según Ramón Pita, (2023) el Dr.C Lázaro Bueno, en el 2021 manifestó la existencia de gran cantidad de libros, revistas, enciclopedias, etc. que cada año se publican de cómo utilizar este caudal de conocimientos, sin embargo, existía la necesidad de crear textos didácticos en función del aprendizaje de este deporte. Criterio al que se adscriben los autores de esta investigación. También Fidel Castro en el 2002 planteó la necesidad de crear la carrera de profesores de ajedrez, teniendo en cuenta que hasta ese momento el país carecía de suficiente material humano capaz de enseñarlo pedagógicamente. Lo que unido al criterio anterior son parte de las debilidades que aún tiene el ajedrez para lograr mayor masificación

y práctica sistemática en el país. La metodología utilizada en el desarrollo de la investigación está en correspondencia con los requerimientos de la concepción o enfoque materialista – dialéctico, con proyección humanista y martiana, donde tiene sus bases la pedagogía preescolar cubana, permitiendo la sistematización de los fundamentos teóricos del objeto de estudio en su proceso de desarrollo, incorporando a esta concepción elementos positivos legados por diferentes pedagogos cubanos. [Pérez Peña, \(2020\).](#) Determinando si las actividades didácticas propuestas para el aprendizaje del ajedrez se adaptan a los intereses, hábitos de trabajo y características de los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”.

Es por ello que a partir de la problemática y la necesidad de fomentar algunas habilidades en los niños de preescolar en la escuela, que los autores sienten la necesidad de plantear el siguiente **problema científico**:

¿Cómo propiciar el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”?

Se determina como **objeto de estudio en esta investigación**, el proceso de enseñanza aprendizaje del ajedrez y se precisa como **campo de acción**: las actividades didácticas para el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”

Objetivo: Elaborar y aplicar una metodología de actividades didácticas para fomentar el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”.

Material y métodos

➤ **Del nivel Teórico:**

1 - **Análisis y Síntesis:** Presente durante todo el proceso de búsqueda de información para sistematizar los fundamentos teóricos del objeto de estudio y el campo de acción, así como en el análisis de las habilidades del ajedrez que pueden vincularse con las áreas de conocimiento y desarrollo de los niños de preescolar, pasos a seguir para fomentar su aprendizaje.

2 - **De lo abstracto a lo concreto:** Como enfoque de la investigación presente en la producción de conocimientos, de la contemplación viva al pensamiento abstracto, de ahí, de nuevo a la práctica, pero en un estadio superior. Posibilitando la elaboración de la propuesta para el aprendizaje del ajedrez.

3 - **Inductivo – deductivo:** Permite sistematizar las concepciones teóricas en que se apoya

el trabajo. De lo general a lo particular.

5 - **Enfoque de sistema:** Presente en toda la investigación, permitiendo la explicación y argumentación del objeto de estudio y el campo de acción, interrelacionar una parte con otra en la elaboración de la propuesta y establecer los nexos que rigen su funcionamiento.

➤ **Del nivel empírico – cualitativo:**

1 - **La observación científica:** Aplicada durante el diagnóstico, el desarrollo de las actividades y la prueba pedagógica, para valorar el nivel de desarrollo de las habilidades objeto de la investigación.

2- **La encuesta científica:** A los docentes de la escuela especial, para la constatación empírica del problema objeto de estudio, opiniones de estas para la aplicación del campo de acción y poder determinar las áreas del desarrollo que pudieran ser vinculadas.

4 – **Prueba pedagógica:** Como parte del proceso de validación de la propuesta investigativa. La misma se aplicará a los escolares al inicio y al final de la metodología.

De nivel estadístico:

1 - **Análisis Porcentual:** Para ilustrar el análisis de los datos obtenidos en los instrumentos aplicados en la investigación, luego del procesamiento de los mismos.

Población

Se cuenta con una población de 21 niños en los tres grupos, de ellos, 11 del sexo femenino, están comprendidos entre 5 y 6 años de edad, 8 docentes de la escuela especial (3 maestras y 3 auxiliares pedagógicas que atienden el preescolar, la directora y la jefa de ciclo).

Muestra de la investigación

Está conformada por el 100 % de la población. Fue seleccionada de forma intencional teniendo a los escolares con trastorno del lenguaje y la comunicación, por lo que la muestra es muy heterogénea. Brindando de esta manera a todas iguales posibilidades de incursionar en el ajedrez.

La **actualidad** de la investigación reside, en que en el marco del proceso de transformación que vive hoy la educación en todo el país para el logro de un aprendizaje desarrollador y dentro de este, la enseñanza preescolar, así como la necesidad de elaborar textos didácticos para el aprendizaje del ajedrez, se presenta una metodología de actividades didácticas para trabajar el ajedrez como un juego más en el sexto año de vida, que le permite al niño según criterio de los autores, **aprender, aprendiendo ajedrez.**

La literatura pedagógica preescolar en Cuba y entre ella la referida en el CD de la Maestría en Ciencias de la Educación destaca el modelo Friedrich Froebel (1787-1852) Alemán. Anticipó la mayoría de los planteamientos básicos de la educación preescolar entre los

cuales destacó:

- El juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir los conocimientos a los niños
- La educación como la posibilidad de promover la actividad creadora, espontánea y libre del niño.
- Rescató y valorizó el juego como la actividad propia del niño pequeño, demostrando los beneficios que reporta para el niño y el adulto, desde el punto de vista educativo.

Diferentes autores, coinciden en que estos aportes siguen formando parte de la base que hoy sustenta la enseñanza del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación, si se tiene en cuenta que el juego constituye la vía fundamental de aprendizaje y desarrollo de las habilidades en estos y como un medio idóneo para lograr su independencia, creatividad, imaginación, etc. Por lo que si se vincula de manera interdisciplinaria el ajedrez como juego capaz de incidir en la formación integral del individuo, se lograrán mejores resultados en el alcance de los objetivos propuestos por los programas de estas edades.

El juego constituye un medio idóneo de educación, de valor incalculable en esta edad. Fundamentalmente, el juego de roles contribuye a desarrollar relaciones de amistad, ayuda mutua, camaradería, etc. Le brinda al niño la posibilidad de ponerse de acuerdo entre sí y de aceptar las reglas de cada juego, permitiéndole valorar su propia conducta y la de los demás e influir positivamente en el desarrollo de su independencia y creatividad.

Estos suelen ser muy variados y le permiten al maestro utilizarlos en función de la formación de diversas habilidades cognitivas y capacidades que favorecen el desarrollo físico motor. El papel de la educación no debe restringirse a un solo medio como fuente principal de producir conocimiento, hay que explotar todas las vías posibles para llegar a él, las actividades a realizar deben ofrecer la posibilidad de que el niño tenga su propio protagonismo, que sea creativo y ente activo en ellas, pero siempre habrá que cumplir con otro de los principios curriculares actuales, el papel rector del adulto en la educación del niño. La actividad será bajo la dirección, orientación y observancia del maestro o educador, sin que este lo limiten.

Será preciso que el adulto juegue su papel, como conductor del proceso de instrucción-educación, ambos irán de la mano para lograr el fin propuesto, el aprendizaje desarrollador, un hombre nuevo capaz, no solo de adaptarse al medio, sino de transformarlo para vivir en un mundo mejor, que es posible. Será necesario trabajar con las diferencias individuales del

escolar con necesidades educativas especiales en el lenguaje y la comunicación.

La actividad y la comunicación en el niño y la niña deben verse como expresión de su relación con el medio y a su vez constituyen la vía para ellos poder interactuar con él, mediante estos procesos se produce el intercambio de información y de vivencias afectivas, lo que les permite interactuar con su realidad, adaptarse a ella, transformarla y a la vez repercute en su desarrollo.

Actividad se define por: “proceso mediante el cual el individuo responde a sus necesidades, se relaciona con los objetos de la realidad, adoptando determinada actitud hacia ellos” MINED, (2021)

Comunicación:” Es la relación entre los sujetos mediante la cual surge el contacto psicológico que se manifiesta en el intercambio de información, vivencias afectivas e influencias que permiten a su vez la interacción del sujeto con su realidad. Tiene como resultado su propio desarrollo” MINED, (2021)

Estos procesos constituyen una unidad dialéctica de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser como pilares básicos de la educación infantil mundial, construidos en la experiencia socio histórica, la cual se produce en el sujeto, como resultado de la actividad y de su interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables que deberán tomarse en cuenta en el aprendizaje de los niños desde temprana edad, por lo que son procesos indispensables para conducir el proceso educativo de los preescolares.

El ajedrez para niños de 5 y 6 años es un juego divertido y educativo que ofrece muchos descubrimientos y habilidades. Fernández, (2020). Es una edad donde la carrera se manifiesta con aumento de la fase de vuelo, mayor ritmo y coordinación de los movimientos, por lo que son capaces de recorrer mayores distancias que los más pequeños. Bordean objetos con cambios de dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) lo que puede perfectamente ser combinado con la forma de movimiento de las piezas de ajedrez.

Los juegos donde llevan objetos en la cabeza contribuyen a mejorar el equilibrio, que comienza a ser más marcado en esta edad, son capaces de caminar por encima de tablas no solo hacia delante, sino, también lateral, pudiendo ser relacionado con el desplazamiento de las piezas del ajedrez, según la forma en que se desplaza cada una de ellas por el tablero de juego. Estimulando su deseo de aprender a mover las piezas del mismo y vencer la actividad.

Se considera que al incluir el ajedrez de forma interdisciplinaria con las diferentes áreas del

conocimiento de los niños del preescolar, a través de actividades didácticas contribuiría a elevar sus posibilidades de adquisición de habilidades no solo en este, sino en algunas áreas de conocimiento como son:

Nociones Elementales de Matemática, Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Lengua Materna., Educación Física y la Educación Socio Moral.

Metodología de actividades didácticas para fomentar el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”.

Objetivo general de la propuesta:

Diseñar actividades didácticas que contribuyan progresivamente a fomentar el aprendizaje del ajedrez y a su vez ayude a los niños en la adquisición de habilidades cognitivas en algunas de sus áreas de desarrollo, así como capacidades en el lenguaje y la comunicación.

Objetivos específicos:

- 1- Valorar los conocimientos que poseen los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación.
- 2- Precisar las posibilidades reales que tiene el personal docente para poder llevar adelante la propuesta de manera consciente.
- 3- Aplicar las actividades didácticas que faciliten el aprendizaje del ajedrez, vinculado a las diferentes áreas de desarrollo de los niños.
- 4- Evaluar los resultados alcanzados después de aplicada la propuesta de actividades didácticas que demuestren la factibilidad de la misma.

Etapas de la propuesta de actividades didácticas

- 1- **Sensibilización** hacia la actividad que quiere realizarse con los escolares como parte de los juegos, clases de Educación Física y actividades independientes.
- 2- **Diagnóstico** de los conocimientos que poseen en el ajedrez, los escolares y docentes.
- 3- **Planificación** de las actividades didácticas para fomentar el aprendizaje del ajedrez en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación.
- 4- **Ejecución** de las actividades didácticas.
- 5- **Control y evaluación** de cada etapa de la propuesta de actividades didácticas y de esta en sentido general.

Contenido de las etapas de la propuesta de actividades didácticas

➤ **Primera etapa: sensibilización**

Se realizó durante el mes de septiembre del 2023, teniendo en cuenta que el ajedrez no está en los programas de estudio de la enseñanza especial para este tipo de discapacidad, sensibilizando en primer lugar al personal docente que labora con los educandos en el centro que incluye las maestras, las asistentes pedagógicas y la dirección docente y administrativa de la escuela. Luego a los niños con los que se realizó la investigación como principales protagonistas de la propuesta.

➤ **Segunda etapa: Diagnóstico**

Se aplicó en septiembre una guía de observación a los niños y una encuesta a los docentes implicados que permitiera conocer las habilidades y conocimientos que tenían estos sobre el ajedrez, así como determinar qué áreas del desarrollo sean más vinculadas a la propuesta y pudieran ser potenciadas según necesidades. Además, se entrevistaron a especialistas de la dirección del ajedrez en el territorio y de la enseñanza objeto de la investigación.

➤ **Tercera etapa: Planificación de las actividades**

Desde el comienzo y durante la aplicación se planificaron las actividades con las que se fomentó el aprendizaje del ajedrez en los niños. Según los resultados arrojados por el diagnóstico y las necesidades que fueron surgiendo en la práctica de estas. Además, se elaboraron los protocolos donde se recogieron los datos.

➤ **Cuarta etapa: Ejecución de las actividades.**

Se realizaron a partir del mes de octubre en el año 2023 hasta mayo del 2024, coincidiendo con la culminación del curso escolar, se continuará su aplicación en el nuevo curso 2024 – 2025, con la finalidad de seguir incorporando actividades que puedan surgir y que contribuyan al logro del objetivo de la propuesta.

➤ **Quinta etapa: Control y evaluación**

Se recogieron en los protocolos correspondientes los resultados del diagnóstico y la prueba pedagógica realizada en el mes de enero 2024, evaluando cada una de ellas según lo propuesto en este diseño investigativo. Permitiendo arribar a conclusiones sobre los resultados alcanzados y la factibilidad de la propuesta.

Metodología para la aplicación del sistema de actividades didácticas.

Indicadores a medir según objetivos a vencer en la prueba pedagógica

- Características del tablero de ajedrez.
- Reconocer, nombrar las piezas y su posición inicial sobre el tablero.
- La cinética de las piezas de ajedrez.

La frecuencia con que se trabajó fue de dos veces a la semana con uno o dos días intermedios en los horarios de juego y actividades independientes. Fueron orientadas y controladas por los docentes.

El tiempo de las actividades osciló desde 20 hasta 30 minutos como máximo, se manejó con cierta flexibilidad, estando en dependencia de la concentración, entusiasmo y motivación con que los niños las aceptaron y ejecutaron las actividades, tratando de vencerlas.

Medios de enseñanza

Tablero gigante, tablero de juego, tablero mural, tablero travieso

Actividades didácticas

Juegos físicos y actividades lúdicas, canciones, poesías, adivinanzas, rimas, narración de cuentos, ejercicios de dibujar, colorear y encerrar en un círculo.

Diseño de evaluación para los indicadores y la guía de los indicadores

Escala	Porcentaje a lograr en el indicador	Características de las respuestas
Muy bien	90% o más	Correcta y sin ayuda
Bien	75 al 89 %	Correcta y con un mínimo de ayuda
Regular	60 al 74 %	Necesito varios niveles de ayuda
Mal	menos 59 %	Incorrecta

Los juegos de habilidades motrices: se efectúan en las clases de Educación Física 2 veces a la semana por los docentes.

Estos juegos son variados teniendo en cuenta, los aspectos siguientes:

- ❖ Las posiciones iniciales.
- ❖ Las formaciones y ubicación de las piezas.
- ❖ Las formas de ejecutar la acción.
- ❖ Los materiales a utilizar,
- ❖ Los papeles principales.
- ❖ Las formas de desplazamientos.
- ❖ Las reglas del juego.

Posición Inicial: desde sentado, acostado, en cuadrúpeda, cuclillas y otras en dependencia con la organización del juego que se va a desarrollar.

Formaciones: hileras a filas o viceversa y las diagonales, en parejas, individuales o

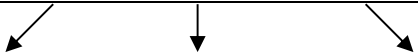
pequeños grupos. Para variar las formas de ejecutar las acciones se tiene en cuenta la modificación del movimiento básico que se está ejecutando con relación al cuerpo, el espacio y el tiempo.

La variante de los materiales se puede realizar colocando de forma diferente el mismo material o transformando su ubicación en el espacio.

La variación de los papeles principales: se logra mediante el rol principal del niño, sin afectar la organización del juego. El papel que ocupa el niño de forma independiente puede ser ocupado por dos o tres.

Las modificaciones en los desplazamientos: se ejecuta variando la forma de trasladarse: caminando, corriendo, saltando, en cuadrúpeda, escalando y al mismo tiempo ejecutando cada una de las acciones de forma diferente.

Las reglas: varían teniendo en cuenta que los objetivos del juego. En estas pueden intervenir los propios niños (cambiar distancia, la dirección de recorrido, etc.). Las variantes pueden proponerse con la participación de los propios niños, una o varias, a medida que los niños avancen en el desarrollo de las características del juego, ya que en estas edades (5-6 años) en el juego los niños ocupan el rol principal y son capaces de crear variantes.

Métodos de enseñanza en la actividad motriz de los escolares		
Métodos sensorio-perceptuales		
		
Visuales	Auditivos	Perceptivo motor

Ejemplos de tareas motrices:

-Saltar en diferentes direcciones (al frente, a un lado, al otro, atrás o diagonales) como lo hacen las piezas cuando se desplazan por el tablero de juego.

-Desplazarse caminando o saltando varias casillas.

Método práctico (Ejecución propia de la tarea motriz)

Método de juego: Se proponen al niño desde la forma individual, parejas, pequeños grupos o con todo el grupo.

Método verbal: tiene su base en el segundo sistema de señales lenguaje articulado utilizando narraciones, canciones, representaciones de objetos, animales, planteamientos de diferentes situaciones con respecto al cuerpo, el espacio y el tiempo, desarrollar la actividad siempre en situaciones cambiantes que posibiliten la motivación, creatividad del

niño, logrando su protagonismo como requiere hoy la clase de Educación Física .

Se le orientará al niño una situación que tendrá que resolver por su propio esfuerzo, lo que no significa que se le brinden diferentes indicaciones.

Ejemplos de indicaciones:

¿De cuantas formas puede caminar el (rey, dama, torre o sea todas las piezas) y que lo ejecute?

¿Cómo debes colocar el tablero para jugar, puedes hacerlo de otra forma?

Ejemplos de juegos:

¿Salta los objetos como lo hace el caballo?

¿Salta por donde se puede mover el alfil, el peón?

Orientaciones metodológicas:

- La orientación verbal sobre lo que el niño debe hacer será correcta y precisa.
- El área donde se desarrolla la actividad no debe ofrecer ningún peligro para el niño, ni dificultar la realización del juego.
- Deberá brindarse especial atención en su desarrollo a los tres momentos del juego que son: antes, durante y después.

Mediante estas actividades la clase de educación física se torna para el niño más alegre y desarrolladora, es una forma de guiar la actividad motriz que facilita seguir tareas cada vez más complejas, posibilitando el desarrollo de las capacidades tanto condicionales como coordinativas, preparándolo para enfrentar cualquier trabajo físico e intelectual. Propicia en el niño el mejoramiento de las funciones de los distintos órganos y sistemas de su cuerpo y de las tensiones psíquicas fortaleciendo su salud física y mental.

Actividades didácticas

Se comenzará con actividades donde se utilicen cuentos, canciones, anécdotas, historietas, etc. Que le permitan al niño familiarizarse con el ajedrez en su conjunto, es decir tener una noción general de su historia, la figura del Campeón mundial Cubano, José Raúl Capablanca Graupera y de los elementos que componen el juego de ajedrez.

1-Nombre: El tablero gigante

Objetivo: desarrollar habilidades motrices básicas, mejorar la fuerza de piernas así como trabajar la posición inicial de las piezas en el tablero y su cinética. También podrán realizarse actividades del conocimiento del mundo de los objetos y sus relaciones.

Características del tablero

De cuatro metros cuadrados, cada casilla de 50 centímetros cuadrados, enumeradas las

filas (horizontales) y ordenadas alfabéticamente las columnas (verticales), semejante al oficial. Se elaborará de cartón o se dibujará en un terreno plano y lizo, combinando un color claro con uno oscuro preferiblemente blanco y verde.

Desarrollo:

Los niños se ubicarán en el mismo imitando las diferentes piezas identificadas por ambos colores y se moverán a través del mismo caminando, corriendo o saltando mediante ordenes, canciones, rimas, adivinanzas, etc. El niño imitará con su propio cuerpo la posición inicial de las piezas en el tablero y se desplazará por el mismo según la pieza de ajedrez que representa.

Para que el niño se identifique con el elemento que el representará y pueda reconocer y ocupar su posición inicial en el tablero se elaborarán distintivos que representen todas las piezas del ajedrez y se le colocarán en su ropa o con un pequeño cordel en su cuello.

Variantes: Según los niños dominen las habilidades que se le enseñan pueden realizarse de forma competitiva entre dos equipos, imitando a las piezas blancas y a las piezas negras.

Actividades lúdicas

Mediante los juegos lúdicos la actividad para el niño se torna más alegre, desarrolladora, esta forma de guiar la actividad motriz y cognitiva facilita sugerir tareas cada vez más complejas, que los niños las acepten y ejecuten con entusiasmo tratando de vencerlas, sobreponiéndose al miedo. Las actividades serán observadas por la especialista y todas las docentes, se realizan en el horario de juego.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina, habilidades del Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Nociones Elementales de Matemática, así como profundizar en los nombres de los elementos del ajedrez y sus posiciones en el tablero.

2- Nombre: Vamos a Pescar.

Materiales:

- Un tablero con el mar dibujado, de aproximadamente 50. cm. de ancho por 60 de largo, donde se colocarán los elementos que el niño deberá pescar.
- Un anzuelo que se elaborará con una vara de madera de aproximadamente 1.00 metro y el cordel que no excederá de la mitad de la longitud de la vara, a su vez se le colocará en la punta un imán.
- Las figuras se elaborarán de cartón, su forma estará en correspondencia con los elementos de juego del ajedrez, con diferentes colores y tamaños.

Desarrollo: Los niños pescan con un anzuelo cualquiera de los elementos que están dentro

del tablero, Al pescarla, la nombrarán, dirán su color y tamaño.

Variante: Durante el desarrollo del juego se va interactuando con el niño de manera que el mismo pueda dar respuesta de lo que pescó. (Pescarán según la orden dada). Cuando dominen el mismo se pueden realizar competencia de habilidades de manera individual o por equipos. Gana el que pesque más elementos en el tiempo planificado.

3-Nombre: Formemos conjuntos con las piezas.

Objetivo: Desarrollar habilidades de nociones elementales de matemática, mundo de los objetos y sus relaciones, así como reconocer y nombrar los elementos del ajedrez.

Materiales: Se elaborarán 10 figuras de cada elemento del juego de ajedrez, que a su vez también pueden ser de diferentes colores y tamaños.

Desarrollo: Se le darán las órdenes de acuerdo al área de desarrollo que nos interese trabajar. (Según forma, tamaño, color, cantidad, dirección donde formarán el conjunto, etc.).

4- Nombre: Si adivinas quien soy ganarás.

Objetivo: Nombrar y reconocer las piezas de ajedrez. Fomentar la disciplina.

Materiales: Piezas básicas de ajedrez o elaboradas de diferentes colores, y tamaños.

Organización: Los niños estarán sentados con su maestra o en el aula o área de juego u otro sitio donde ellos se sientan cómodos y libres para jugar; se dividen en dos bandos como en el ajedrez, se les dará por orden el turno a cada uno según las reglas del juego de este deporte, comenzará respondiendo un niño del bando de las piezas blancas. Si el niño luego de un lapso de tiempo no contesta, no ganará punto.

Desarrollo: La maestra le cantará: - Veo, veo, los niños preguntaran ¿Qué ves? La maestra dirá - Una pieza, el niño que se haya decidido a responder preguntará ¿Cuál es?, la maestra a su vez le contestará; comienza con la T, el niño tratará de decir el nombre de la pieza, responde - "La torre" si lo adivina ganará un punto para su equipo y la maestra lo estimulará diciendo- Muy bien. Luego se alterna el orden para jugar. Gana el bando que más puntos acumule al final.

Variante: Si se utilizan piezas de diferentes colores y tamaños, se le puede preguntar dándole el nombre de la pieza y el niño o la niña buscará con su vista la que él cree que se corresponde con la observada por la maestra que habrá de haber dirigido la vista hacia una de estas figuras y se sigue el mismo procedimiento.

Juegos para desarrollar habilidades motrices

4-Nombre: Caminando encontré (al o la).

Objetivo: Ejercitar la habilidad de caminar e identificar las piezas del Ajedrez.

Material: Figuras de Ajedrez elaboradas con diferentes tamaños y colores.

Organización: Los niños se colocarán en fila detrás de una línea de partida.

Desarrollo: A la señal del profesor los niños caminarán por el área libremente y recogerán la figura que encuentren en su camino.

Regla del juego: solo podrán recoger una sola figura, al regresar tendrán que decir su nombre, ganan todos los niños que respondan correctamente.

5-Nombre: Corre y busca tu figura.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr y el reconocimiento de las piezas.

Material: Figuras de Ajedrez elaboradas con diferentes tamaños y colores.

Organización: Los niños se colocarán en fila detrás de una línea de partida por grupos de 4 a 6 niños.

Desarrollo: A la señal del profesor todos correrán a buscar su figura que se colocará a determinada distancia y regresará nuevamente a la línea de partida.

Regla del juego: Ganará el grupo que primero este completo en la línea de partida, el profesor revisará si es correcta la selección y dará puntos adicionales por cada figura seleccionada y nombrada correctamente.

6-Nombre: A llenar el tablero.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr y de colocar las piezas en su posición inicial en el tablero.

Material: Tablero de Ajedrez y piezas básicas.

Organización: Los niños en varios grupos se colocarán detrás de una línea de partida en fila con una pieza en la mano.

Desarrollo: A la voz del profesor de a llenar el tablero todos los niños saldrán a colocar su pieza en el tablero que estará colocado a determinada distancia.

Regla del juego: Gana el grupo que más piezas correctas ponga en el tablero.

Lengua Materna y Conocimiento del Mundo Social.

Objetivos: comprender el lenguaje de cuentos utilizados (expresión oral).

Al narrarle el cuento sobre la historia de cómo surge el ajedrez, la leyenda de Capa blanca y otros que se utilicen, el niño al responder las preguntas que le sean referidas demuestra su comprensión. En cuanto al vocabulario también se familiariza con el glosario de términos ajedrecísticos que constituye prácticamente un mundo desconocido para él, permitiéndole ampliar su horizonte a tales fines.

En la construcción gramatical el niño utiliza el singular y el plural llegando a dominar la

esencia del cuento, historieta, poesía, canción, etc. pudiendo realizar por sus propias valoraciones, la narración o fragmentos de estos, llegando a tener sus propias conclusiones.

El análisis fónico se trabaja como aspecto esencial dentro de la lengua materna por lo que las actividades propuestas pueden realizarse como una actividad programada más.

Dentro de los variados **objetivos** que persigue esta área de desarrollo se trabajarán los siguientes:

1 - Determinar extensión de las palabras por la cantidad de sonidos que la forman partida, tablero, ajedrez, casillas, piezas, caballo son términos del ajedrez que constituyen palabras largas, en cambio rey, dama, torre, alfil, peón son cortas por lo que pueden compararse entre sí debido que unas son más cortas que otras.

Recomendación metodológica

No deberá compararse más de dos palabras.

2 - pronunciar de forma enfatizada un sonido.

Ejemplo: rey, dama, peón, casillas, se enfatizarían los sonidos de las consonantes señaladas y tantas como se consideren necesarias.

3 - Determinar el lugar que ocupan los sonidos en la palabra (principio- medio-final). Aunque no es un indicador de la propuesta podrían relacionarse estos términos utilizados en la lengua materna con las fases del juego de ajedrez es decir (apertura, medio juego y final).

Ejemplo: rey ¿Dónde está el sonido r, al principio, medio o final?

¿En la palabra dama donde tú escuchas la palabra m, al principio, medio o final?

4 - Diferenciar en las palabras de tres y cuatro sonidos las vocales y consonantes, reconociendo el nombre de las piezas de ajedrez.

Los niños y las niñas observarán la palabra que le será mostrada, enfatizarán los sonidos de la misma para reconocer cuál o cuáles de ellos son consonante y vocal, después de haber enfatizado los sonidos la orden sería:

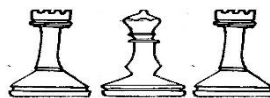
Colorea la figura según corresponda. (Rojo vocal y azul consonante).

¿Qué figura representa la vocal y cuales las consonantes?

Recomendaciones metodológicas

- Se utilizarán en el dibujo que representan las consonantes y vocales figuras que representen las piezas del ajedrez de forma tal que en la palabra las consonantes queden representadas por la misma pieza al igual que la vocal.
- Colorear de azul la figura que representa a las consonantes y de rojo la vocal.

Ejemplo de palabra de tres sonidos: **mar**



En el ejemplo se observa que las dos torres representan las consonantes (m y r) por lo tanto deberá el niño colorearlas de azul y la dama que representa la vocal (a) entonces será coloreada de rojo.

Ejemplo de palabra con cuatro sonidos: peón – dama – torre

De igual forma al ejemplo anterior se realizará el análisis fónico de la misma, y se observa que la figura del peón representa las tres vocales (a, u y a). Por lo que todos serán coloreados de rojo, a su vez el alfil que representa la consonante (l) el niño la coloreará de azul.

Resultados

Las encuestas aplicadas a los docentes arrojó que los fundamentos teóricos que sustentan la enseñanza aprendizaje del ajedrez se desconocía en un 93% de los docentes que atienden a los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”, lo cual permitió reconocer la necesidad de la elaboración de la metodología en un 100% de los docentes investigados.

Los docentes mostraron interés en el desarrollo de la propuesta y participaron activamente en la ejecución de la misma.

Se constató mediante la prueba pedagógica las áreas de conocimiento y desarrollo con mayores posibilidades de ser potenciadas mediante el aprendizaje del ajedrez son: Lengua Materna, Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Nociones Elementales de Matemática, Educación Física y Educación socio moral.

Deberá brindársele mayor atención al indicador de la cinética de las piezas.

Los 21 escolares 19 alcanzaron un 70% inicial y un 83% final en la prueba pedagógica aplicada. De ellos 2 escolares alcanzaron el 61% inicial y el 70% final lo que demuestra que requieren de más tiempo de aplicación de la propuesta para alcanzar mejores resultados.

Los niños aprenden, disfrutan las actividades didácticas realizadas, se sienten a gusto, y son capaces de mantener la disciplina, por lo que se adapta la propuesta a los intereses, hábitos de trabajo y características de los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”.

Conclusiones:

Por lo anteriormente planteado llegamos a la conclusión que la gamificación en la enseñanza del ajedrez es favorable en los escolares con trastornos del lenguaje y la comunicación del centro “Miguel Basilio Díaz Santana”.

Referencias bibliográficas

Escobar Domínguez, D. (2018) El ajedrez educativo como innovación. Padres y maestros (373), 56-61 <https://doi.org/10.144422/pym.i373.y2018-009>

Fernández Amigo, J. (2020). La gamificación en el ajedrez. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia. Num.38
<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/371671>

Fernández, C. (2023). Ajedrez para niños: 3 principales razones para enseñarlo – Smartick <https://www.smartick.es>

García Camejo, G (2010). Ajedrez en Cuba, desde Céspedes a Fidel (Segunda parte): José Martí y su pasión por el ajedrez. Revista Olimpia. Provincia Granma (24), 80-86.

Ministerio de Educación, (2021). Psicología para Educadores. Editorial Pueblo y Educación.

Pérez Peña, LE. (2020) Iniciación del ajedrez en la infancia preescolar: un experimento pedagógico

Ramón Pita, V. (2023) El ajedrez escolar en Cuba. Apuntes que justifican un cambio estratégico. Revista Acción, Vol.19, <https://acción.uccfd.cu>