

Línea 4

Actividad física, deporte y salud en los ámbitos escolares

Esta línea de investigación incluye las políticas, procesos, actividades y realidades relacionadas con la actividad física, el deporte y la salud de los diferentes actores de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estrategia de enseñanza centrada en el fomento del interés por la práctica del ajedrez en primaria y secundaria

Gabriel De los Santos Tavárez¹

Resumen

La enseñanza del ajedrez a nivel escolar se torna problemática en razón del poco interés mostrado por los estudiantes con relación a esta disciplina deportiva. Entendiendo que es parte de los contenidos a desarrollar desde el diseño curricular, por medio de la educación física, para lograr las competencias fundamentales planteadas por el Ministerio de Educación de la República Dominicana, no podemos dejar de lado su desarrollo.

La estrategia central implementada en este proyecto es crear, a la vista de los estudiantes, una utilidad atractiva y dinámica para los contenidos curriculares relacionados con el ajedrez para, de esa forma, despertar su interés en la práctica de esta disciplina.

Palabras clave: ajedrez, motivación, actividades interescolares, convivencias escolares.

1. Introducción

Este proyecto nace de la necesidad de incentivar a los estudiantes del 5.º y 6.º grados del Nivel Primario y del 1.º y 2.º grados del Nivel Secundario a la práctica del deporte ajedrez. Es sabido por los docentes de educación física que, en esta área del saber, hay contenidos no deseados por los estudiantes; en el centro de esta situación encontramos la práctica del ajedrez, que, a pesar de estar presente en varios grados, tanto del nivel primario como del nivel secundario, los estudiantes no se sienten interesados en practicarlo o participar en las clases en que se desarrollan.

Este proyecto tiene como objetivo principal despertar el interés de los estudiantes por la práctica de este deporte, conocido como el juego ciencia.

Para lograr ese objetivo, se plantea una estrategia que involucra varios centros educativos y que tiene como elemento principal el diseño de un evento deportivo interescolar, culminado con

¹ ISFODOSU. Recinto Eugenio María de Hostos. Correo electrónico: gabriel.delossantos@isfodosu.edu.do

la premiación en público a todos los estudiantes participantes en dichas convivencias, y en especial a los de mayor desempeño.

La estrategia central implementada en este proyecto es crear, a la vista de los estudiantes, una utilidad atractiva y dinámica de los aprendizajes relacionados al ajedrez, para de esa forma despertar su interés en la práctica de esta disciplina.

2. Diagnóstico

Cuando llega el momento de trabajar los contenidos relacionados con el ajedrez, los estudiantes se muestran desinteresados por la práctica de este deporte y eso hace casi imposible el desarrollo de dichos contenidos. En su mayoría, los estudiantes señalan que este deporte es muy pasivo y que una partida tarda mucho en terminarse; también señalan que «eso lo juegan los riquitos», haciendo alusión a que sus amigos no lo juegan y que por tanto no tienen la forma de competir con ellos en esa disciplina.

Por medio de la aplicación de un breve cuestionario (ver Anexo 1), dieron a entender que lo que les gustaba de los demás deportes era el aspecto competitivo «porque siempre hay a quien ganarle».

Haciendo la interpretación de este cuestionario, se entiende que la pasividad a que los estudiantes se ven expuestos en este deporte y el hecho de tener pocos amigos contra los cuales jugar para demostrar su valía en el mismo, ven esta disciplina deportiva como innecesaria y por tanto sus contenidos curriculares. Cuando se les comunica que deben trabajar los contenidos relativos al ajedrez, estos preguntan «¿Para qué jugarlo?, si nadie juega eso y no se hacen torneos; no me servirá de nada aprenderlo».

A groso modo, los estudiantes entendían que los conocimientos relacionados al ajedrez les serían inútiles porque sus compañeros no sabían nada sobre esa disciplina y porque no hacían eventos de competición.

3. Objetivo de la buena práctica

Fomentar el interés por la práctica del ajedrez en los estudiantes de 5.º y 6.º grados del Nivel Primario y 1.º y 2.º grados del Nivel Secundario de la escuela Prof. Agustín Berroa Hernández.

4. Antecedentes y fundamentación teórica

El ajedrez está incluido en el diseño curricular a razón de su capacidad de desarrollar grandes y profundas cualidades humanas; así lo señalan Bönsch y Bönsch, (2013) cuando dicen que «gracias al fomento del ajedrez como disciplina deportiva, se ha podido comprobar su influencia en el desarrollo de la mente y el cultivo del carácter y

la personalidad [...] fuerza de voluntad, determinación, valor, aplicación, perseverancia y fijación de objetivos». (Pág. XIX)

Los resultados de esa inclusión son demostrados por estudios como el de Ramos, Arán Filippetti, y Krumm, (2018) donde obtuvieron como resultado de su investigación, que «los niños que practican ajedrez muestran un mejor desempeño en tareas ejecutivas de planificación, inhibición, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva» (Pág. 31).

Ahora bien, el interés que deben mostrar los estudiantes por este deporte se ve menguado debido a la pasividad a que están expuestos durante el desarrollo de las partidas y la alta demanda de atención y concentración que tiene esta disciplina. Mahmud Taymur y Vázquez Iglesias, (1998) afirman que:

Durante una partida, a cada jugada antecede un proceso reflexivo que se utiliza para la elección del movimiento. Este proceso de reflexión requiere necesariamente de atención (aplicación voluntaria del pensamiento a la actividad que se realiza) y de concentración (capacidad de aislarse voluntariamente del mundo exterior y centrarse exclusivamente en la acción que se realiza) Pág. 8.

Para generar y fortalecer ese interés, se apuesta a los pilares de la motivación, que, según Santrock, (2012) es «el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido» (Pág. 432).

Al igual que se utiliza la teoría del refuerzo, que sostiene que químicamente el cerebro genera una conexión entre las recompensas y expectativas de aprendizaje (Bolles, 1976), esta teoría sostiene que al incluir una recompensa a modo de reforzador del aprendizaje, los estudiantes actúan en relación a las expectativas de aprendizaje de las clases.

5. Planificación

		CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES															
Actividades	Recursos	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aplicación de cuestionario de diagnóstico.	- Cuestionario	x	x													
2	Planificación de talleres especializados de ajedrez y presentación de estos al departamento de coordinación pedagógica.	- Planificación de talleres.		x													

(Continuación)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
Actividades	Recursos	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3	Reunión con los representantes de los centros educativos a participar.	- Reglamento del evento. - Cronograma de juegos. - Sistema de registro de participantes.				x											
4	Captación de estudiantes candidatos a participar en los talleres especializados de ajedrez.	- Cuadernos - Lapiceros			x												
5	Reunión de padres de los participantes para firmar la autorización de participar en el evento fuera del centro.	- Solicitud de permiso.				x											
6	Registro de los participantes en el formulario acordado.	- Formulario de Google Forms.					x										
7	Preparación y acondicionamiento de los participantes en el evento. Desarrollo de los talleres especializados de ajedrez.	- Tableros de ajedrez. - Juegos de piezas de ajedrez. - Cronómetros - Pizarra y tiza.						x	x	x	x	x	x				
8	Evento interescolar de ajedrez.	- Tableros de ajedrez. - Juegos de piezas de ajedrez. - Cronómetros - Pizarra y tiza.											x	x	x	x	
9	Aplicación del cuestionario diagnóstico y guía de observación asistemática.	- Cuestionario diagnóstico. - Guía de observación asistemática.														x x	
10	Reconocimiento y premiación de los participantes.	- Certificados firmados y sellados por las autoridades y docentes de Educación Física de los centros educativos participantes.														x	

6. Implementación de la buena práctica

La primera fase de este proyecto consistió en aplicar una encuesta a los estudiantes del 5.º y 6.º grados del Nivel Primario y del 1.º y 2.º grados del Nivel Secundario (ver Anexo 1) para identificar las razones por las cuales los estudiantes no sentían interés por la práctica del ajedrez y cuál era la principal diferencia que encontraban entre el ajedrez y los demás deportes que sí les gustaba jugar continuamente.

En la segunda fase se diseñaron unos talleres especializados de ajedrez por categorías, en donde podían participar hasta 20 estudiantes en equipos de 5 participantes. Los contenidos impartidos en talleres eran los mismos del diseño curricular para el 5.º y 6.º grados del nivel primario y el 1.º y 2.º grados del nivel secundario.

La tercera fase consistió en convocar a los docentes de los 4 centros educativos más cercanos para proponerles un evento interescolar de ajedrez por categorías. En esa reunión fueron propuestos y aprobados los reglamentos del evento (ver Anexo 2), cronograma de juegos (ver Anexo 5), el sistema de registro de participantes (ver Anexo 4) y, finalmente, se decidió a unanimidad, utilizar como sistema de elección de adversarios o *match* de modo aleatorio en cada encuentro. Cada uno de los elementos propuestos fue presentado y discutido en la reunión, en ese proceso se hicieron las enmiendas sugeridas por los demás centros educativos. La principal solicitud de los representantes fue iniciar el evento en un tiempo estimado de 1 mes para agotar el proceso de captación de participantes y su preparación de estos para el evento.

En la cuarta fase se procedió a realizar la captación de candidatos para los talleres especializados de ajedrez, bajo la consigna de ser la representación del centro educativo en el evento que se aproximaba.

Luego de la captación de participantes, siguió la quinta fase del proyecto que consistió en convocar a los padres de los estudiantes seleccionados para informales en qué consistía todo el proceso y obtener su permiso firmado para que sus hijos participaran en dicho evento fuera del centro educativo (ver Anexo 3).

Una vez obtenido el permiso de los padres, se procedió a la sexta fase; en esta se registraron los estudiantes que participarían en el evento, en un formulario de Google Forms (ver Anexo 4) en el que cada centro educativo debía registrar sus participantes y colocar sus documentos fundamentales: una fotografía, acta de nacimiento y el ID de estudiante con el que aparecía registrado en el SIGERD (Sistema de información para la gestión escolar de la República Dominicana).

La séptima fase fue el inicio del evento. El cronograma del evento contaba con 4 encuentros, 3 de visita y uno de anfitrión. En cada encuentro competían los 4 centros educativos con sus 4 categorías, masculino y femenino de 10 a 12 años y masculino y femenino de 13 a 15 años, en equipos de 5 integrantes, en los que jugaban 4 y 1 función de refuerzo.

La octava fase del proyecto fue la aplicación del cuestionario de diagnóstico (ver Anexo 1) para detectar el cambio producido por el evento interescolar de ajedrez en

los estudiantes con relación a la disciplina. También fue aplicada la técnica de observación por medio de una guía de observación asistemática (ver Anexo 6) para evaluar su comportamiento en relación con el ajedrez y sus contenidos curriculares.

La novena y última fase consistió en un reconocimiento en público de todos los participantes. Allí fueron reconocidos todos los estudiantes que compitieron en el evento en presencia de una representación de la comunidad de padres y autoridades de cada uno de los centros educativos. Se entregaron premios especiales a los alumnos de mayor desempeño en el evento.

El principal recurso utilizado para este evento fueron los tableros y piezas de ajedrez de los centros educativos, con el fin de contar con todo lo necesario y agotar los encuentros en el tiempo estimado. También se utilizaron pizarras, tizas y borradores.

7. Principales logros y aportes

El principal logro de este proyecto fue el cumplimiento del objetivo establecido con su nacimiento. Por medio de la guía de observación asistemática se verificó que los estudiantes que participaron en el evento interescolar de ajedrez continuaron practicándolo, en los momentos destinados al recreo; estos se colocaban en el salón multiusos, comedor, pasillos y patio de la escuela, para jugar ajedrez con sus compañeros.

También se puede exhibir como logro de este proyecto el cambio de actitud de los alumnos frente a los contenidos curriculares relacionados con el ajedrez. Al aplicar nuevamente el cuestionario de diagnóstico, los estudiantes señalaban que esperaban con ansias el recreo para tomar un ajedrez prestado y jugar; también expresaron que querían continuar con los talleres especializados porque querían aprender más sobre este deporte.

El mayor aporte estuvo relacionado con el cumplimiento de los contenidos curriculares de la asignatura. Los estudiantes que participaron en los talleres especializados de ajedrez y en el evento interescolar de ajedrez, sirvieron como portavoces de lo interesante que era, y desempeñaron el rol de monitores o acompañantes en las clases de aula. Los indicadores de logro vinculados con el ajedrez fueron cumplidos por un alto porcentaje de los estudiantes y con calificaciones excelentes.

Como estrategia colateral, surgida del interés de los mismos estudiantes, se diseñaron grupos de iniciación de ajedrez, donde los más destacados en el evento y los talleres especializados, se acercaban a otros de cursos a los que no les correspondía agotar estos contenidos para presentarles la disciplina e introducirlos a la misma.

Los estudiantes que no se involucraron en los talleres especializados de ajedrez, se motivaron a hacerlo y fueron la segunda cohorte en el año lectivo siguiente.

8. Limitaciones en la implementación

Algunos padres se opusieron a que sus hijos se involucraran en actividades fuera del centro educativo temiendo por su integridad.

La movilización a los centros educativos participantes del evento, requería de una logística económica y en ocasiones, los estudiantes no contaban con el presupuesto para costearla.

9. Conclusiones y recomendaciones

Luego de finalizado el proyecto, se concluye que es necesario brindar a los estudiantes una utilidad para los conocimientos que adquirirán al agotar los contenidos curriculares, pues esta estrategia permite que vean el panorama completo en relación con lo que aprenden; logran ver en qué situación, momento o contexto podrán o deberán utilizarlo.

Si dan cumplimiento eficiente al objetivo establecido en este proyecto con la estrategia aplicada, se concluye que cuando los estudiantes entienden lo que logran con el aprendizaje de contenidos específicos como el ajedrez, ayuda en la misión docente de alcanzar las competencias fundamentales por medio de los contenidos, indicadores de logro y competencias específicas.

Se recomienda mostrar siempre a los estudiantes la utilidad de los aprendizajes, tanto de este contenido del ajedrez como de cualquier otro por el que los estudiantes se sientan desinteresados o desmotivados.

Se recomienda socializar con ellos la utilidad de los aprendizajes que se pretende que adquieran para aclarar las dudas que tengan en relación a los contenidos de manera creativa, generar interés por ellos relacionándolos con lo que pueden hacer al dominarlos.

10. Referencias bibliográficas

- Bolles, R. C. (1976). *Teoría de la motivación: investigación experimental y evaluación*. México: Editorial Trillas.
- Bönsch, E. y Bönsch, U. (2013). *Cómo enseñar ajedrez: el entrenamiento en ajedrez* (Primera ed.). México: Paidotribo.
- Mahmuod Taymur, M. y Vázquez Iglesias, P. (1998). El ajedrez educativo como materia formativa esencial en edad escolar. *Congreso de Madrid, diciembre-98*, (págs. 1-14). Madrid. Obtenido de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d033.pdf>
- Ramos, L., Arán Filippetti, V. y Krumm, G. (Enero-junio de 2018). Funciones ejecutivas y práctica de ajedrez: un estudio en niños escolarizados. *Psicogente 21*(39), 25-34.
- Santrock, J. W. (2012). *Psicología de la educación* (Cuarta ed.). (C. Sánchez, Ed.) Madrid, España, España: McGraw-Hill/Interamericana, S.I.

ANEXOS

Anexo 1

CUESTIONARIO DE DIAGNÓSTICO DE LAS CAUSAS DEL DESINTERÉS POR LA PRÁCTICA DE AJEDREZ

Lee atentamente y responde cada pregunta:

¿Qué sabes del ajedrez?

¿Te gusta el ajedrez? ¿Por qué?

¿Qué deporte te gusta? ¿Por qué?

¿Qué te gusta de los deportes de conjunto y oposición?

¿Te gustaría aprender ajedrez?

Anexo 2

REGLAMENTOS DEL EVENTO INTERESCOLAR DE AJEDREZ

Del torneo:

1. Los participantes en el evento deben ser registrados con anticipación por vía del formulario acordado.
 - (https://docs.google.com/forms/d/1Qovwgueuwp8jp9YCsS_4Q5CSBVyXn-fe9pYWUeGeeMCg)
2. Solo se pueden presentar a los encuentros los jugadores inscritos en el formulario acordado para el evento.
3. Se iniciarán las partidas a las 9:00 a.m. del día del encuentro.
 - De no llegar a tiempo el equipo, se le dará 5 minutos antes de iniciar la partida; luego de eso se iniciará la cuenta del tiempo de juego.

- De no estar presentes todos los integrantes del equipo, se darán por perdidas las partidas.
4. El evento se realizará en la modalidad todos contra todos.
 5. Se seleccionarán 2 profesores de los centros educativos participantes para desempeñar el rol de jueces.
 - Todos los centros educativos participantes deben estar de acuerdo con los jueces elegidos.
 - Se debe respetar en todo momento la decisión de los jueces.
 - De ocurrir alguna duda con una decisión de los jueces, los representantes de los centros educativos participantes se pueden acercar a los jueces y socializar la decisión.
 - La socialización entre los representantes de los centros educativos y los jueces se debe manejar en todo momento dentro del marco de la decencia y profesionalidad que caracteriza la labor docente.

De la puntuación:

1. El sistema de puntuación será acumulativo durante todo el evento.
 - a. Cada partida ganada genera 1 punto.
 - b. Cada partida empatada genera $\frac{1}{2}$ punto.

De la colaboración interescolar:

1. Los centros educativos participantes en el evento deben disponer un espacio para celebrar uno de los encuentros.
2. Los centros educativos participantes en el evento deben visitar a los demás.
3. Cada centro educativo debe llevar a cada encuentro 5 tableros y 5 juegos de piezas de ajedrez.

Del deporte:

1. Las partidas tendrán una duración de 20 minutos.

2. Todos los participantes mantendrán las manos fuera del tablero mientras su adversario juega.
3. Pieza tocada, pieza jugada.
4. Si la pieza tocada no tiene un movimiento válido, el jugador puede mover otra.
5. De ocurrir alguna duda sobre una jugada, los participantes deberán levantar las manos y comunicar la duda al juez para que este proceda a aclararla.
6. Al finalizar el tiempo de juego, los jugadores deben retirar las manos del tablero.
7. Al finalizar el tiempo de juego, los jugadores deberán esperar que un juez se acerque al tablero a certificar el ganador.
8. Una vez finalizada la partida, si no se ha realizado jaque mate, se utilizará la metodología de valoración de las piezas para certificar el ganador.
 - a. El jugador con mayor cantidad de puntos en piezas sobre el tablero, gana.
 - b. El valor de las piezas será:
 - Rey= ∞
 - Dama=7
 - Torres=5
 - Caballos=3
 - Alfiles=3
 - Peones=1

Centro Educativo 1
Firma autorizada y sello

Centro Educativo 2
Firma autorizada y sello

Centro Educativo 3
Firma autorizada y sello

Centro Educativo 4
Firma autorizada y sello

Anexo 3

SOLICITUD DE PERMISO PARA PARTICIPAR EN EL EVENTO INTERESCOLAR DE AJEDREZ

Quien suscribe, _____ director/a del centro educativo _____; le informo que su hijo/a ha decidido participar en una serie de talleres especializados de ajedrez y por vía de estos, será parte de la delegación estudiantil que representará este centro educativo en el Evento Interescolar de Ajedrez, donde participarán tres centros educativos de la zona circundante.

Para estos eventos, su hijo/a tendrá que ser movilizado en tres ocasiones a visitar los tres centros educativos que participarán en el evento. Esta movilización se realizará en un transporte gestionado por el equipo de gestión de este centro educativo y será costado por usted; dicho costo es de RD\$ 50.00 pesos por visita, lo que suma un total de RD\$ 150.00 pesos.

El documento anexo a esta solicitud de permiso, es el cronograma del evento, donde puede ver los centros educativos a visitar y las fechas en que se realizarán esas visitas. Las visitas a otros centros educativos están pautadas desde las 9:00 am. hasta las 12:00 m.

Nombre del padre o madre: _____

Cédula del padre o madre: _____

Firma del padre o madre: _____

Firma y sello
Director/a

Firma y sello
Docente de Educación Física

Anexo 4



Inscripción del Evento de Ajedrez Interescolar

En este formulario deberán inscribir a los estudiantes que representarán su Centro Educativo en el Evento de Ajedrez Interescolar. En dicha inscripción, debes completar los datos relativos al nombre completo del estudiante, el ID con que aparece registrado en el SIGERO y subir escaneos de una foto, un acta de nacimiento y el permiso firmado por los padres del estudiante.

El nombre y la foto asociados a tu cuenta de Google se registrarán cuando subas archivos y envíes este formulario.

Nombre del Centro Educativo

Tu respuesta

Nombre del Docente de Educación Física

Tu respuesta

Nombre del Estudiante

Tu respuesta

ID del Estudiante (SIGERO)

Tu respuesta

Foto del Estudiante

[⬇️ Añadir archivo](#)

Acta de nacimiento del estudiante

[⬇️ Añadir archivo](#)

Permiso firmado por los padres del estudiante

[⬇️ Añadir archivo](#)

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificaciones de seguridad](#) [Términos del Servicio](#) [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo 5

Cronograma de Juegos										
Centro Educativo	Condición	Noviembre				Diciembre				
		Semanas				Semanas				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Centro Educativo 1	Anfitrión								
	Centro Educativo 2	Visitante								
	Centro Educativo 3	Visitante			x					
	Centro Educativo 4	Visitante								
2	Centro Educativo 1	Visitante								
	Centro Educativo 2	Anfitrión								
	Centro Educativo 3	Visitante				x				
	Centro Educativo 4	Visitante								
3	Centro Educativo 1	Visitante								
	Centro Educativo 2	Visitante								
	Centro Educativo 3	Anfitrión					x			
	Centro Educativo 4	Visitante								
4	Centro Educativo 1	Visitante								
	Centro Educativo 2	Visitante								
	Centro Educativo 3	Visitante						x		
	Centro Educativo 4	Anfitrión								

Estrategia de enseñanza centrada en el fomento del interés por la práctica del ajedrez en primaria y secundaria

Evidencias de actividades realizadas



Talleres especializados de ajedrez



Estudiantes jugando ajedrez voluntariamente una vez culminado el proyecto.



Evento interescolar de ajedrez

Enseñando ajedrez mediante actividades lúdicas, dinámicas y variadas

Joel Máximo Tomás Romero Solano¹

Resumen

El ajedrez es considerado como el juego del pensamiento, característica que lleva a los estudiantes a catalogar su práctica como pasiva y sin la diversión propia de las actividades lúdicas a las que están acostumbrados, influyendo de manera negativa en su aprendizaje y a su vez repercutiendo en los grados superiores. El objetivo de esta práctica es introducir el contenido del ajedrez mediante actividades lúdicas y dinámicas.

La estrategia utilizada logró estimular el interés por su práctica y generar los aprendizajes significativos, mostrándolo de una manera divertida, introduciendo en cada sesión dinámicas relacionadas con los movimientos de las piezas y el tablero, creando espacios para promover la libertad de expresión y movimiento corporal de los estudiantes. Estas actividades lograron que los estudiantes se motivaran más por aprender del juego ciencia logrando los aprendizajes esperados.

Palabras clave: ajedrez, juego, lúdico, dinámica.

1. Introducción

El ajedrez es considerado el deporte del pensamiento, su práctica incide en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, en la toma de decisiones, en el desarrollo de las secuencias y en el pensamiento táctico. Sus posibilidades de jugadas están consideradas como infinitas. La práctica frecuente del ajedrez fomenta valores ético-cívicos y ayuda a respetar las normas, tanto dentro como fuera del tablero. Estos beneficios, que no son exclusivos del noble juego pero que se manifiestan con enorme fuerza en la enseñanza ajedrecística, se convierten en un eje pedagógico de enorme alcance, no solo cuando hablamos de ajedrez pedagógico, sino en su más amplia dimensión social.

¹ ISFODOSU. Recinto Eugenio María de Hostos. Correo electrónico: Joelmtrs29@gmail.com

La integración de actividades lúdicas y dinámicas en la iniciación del juego ciencia, donde los estudiantes puedan ser parte del proceso de manera activa, creando ellos mismos los recursos a utilizar, permite que asimilen e interioricen de una manera más efectiva los elementos técnicos del deporte. El objetivo principal de este proyecto es sentar las bases de la disciplina deportiva en el 4.º grado del Segundo Ciclo del Nivel Primario, contribuyendo a su efectivo desarrollo en los grados siguientes.

Para darle cumplimiento a esta buena práctica se desarrolló una serie de fases o procesos donde se puede destacar el diagnóstico, donde se describe el problema, situación o necesidad que ha conducido a la experiencia que se expone; la planificación, fase donde se plantean las actividades, acciones o pasos de manera ordenada y propios de la práctica que se presenta, con su consecuente descripción; implementación, descripción del proceso, qué debe ser y su carácter innovador, y la fase de reflexión, donde se presentan los resultados alcanzados describiendo cuál es la situación final y se contrasta con lo obtenido.

2. Diagnóstico

En el diario vivir de cada educador se presentan diversos obstáculos que deben afrontarse directamente, entre los que se puede señalar como uno de los más influyentes el desinterés mostrado por los estudiantes por algunas disciplinas deportivas, siendo la más notable la práctica del ajedrez.

El ajedrez es considerado por los estudiantes como una disciplina pasiva y, por tanto, carente de los elementos de competición que les atraen de los deportes de conjunto y oposición a que están acostumbrados.

En el 4.º grado del Segundo Ciclo del Nivel Primario, es donde se inicia la enseñanza del ajedrez, aquí se sientan las bases de esta disciplina y los estudiantes adquieren las competencias necesarias para desarrollarse plenamente en ella. El buen desenvolvimiento en el ajedrez ayuda a su pleno desarrollo en los siguientes.

Luego de evaluar las condiciones en que han llegado varios grupos de estudiantes al 5.º y 6.º grado del Segundo Ciclo del Nivel Primario, por medio de una rúbrica elaborada a partir de lo planteado por SEP (2013), donde establece que esta es «un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, las habilidades y actitudes o los valores, en una escala determinada». (Ver Anexo 1), con relación al dominio de los fundamentos básicos del ajedrez, se detectó que los mismos no habían logrado los aprendizajes requeridos en el grado anterior.

Este desinterés llevó a la implementación de actividades lúdicas y dinámicas para estimular el interés de los estudiantes por este juego y por ende, aprendizajes significativos.

3. Objetivo de la buena práctica

Introducir el contenido del ajedrez mediante actividades lúdicas y dinámicas para fomentar el interés por su práctica y mejorar el nivel de logro requerido en los indicadores del grado en los estudiantes del 4.º grado del Segundo Ciclo del Nivel Primario de la Escuela Primaria Boca del Soco.

4. Antecedentes y fundamentación teórica

Capablanca (como se citó en Antón 2017) dice que «el ajedrez es algo más que un juego: es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia y es además, un medio de acercamiento social e intelectual».

Según Maceira, (2005) «el ajedrez es un esparcimiento didáctico que tiene un patrón idealista, porque tiene un valor ilustrativo y educativo, así también por lo divertido y espontáneo que es, por tal motivo inculcan valores tan importantes como son los intrínsecos. Es notable resaltar los elementos pedagógicos que tiene el contenido de este juego en la enseñanza-aprendizaje. El ajedrez se sostiene en el paso del conocimiento integral que apruebe valorar metódicamente todo el proceso didáctico mediante del qué, el cómo y el cuándo valorar». Esta disciplina cumple funciones tanto educativas como de entretenimiento, sirviendo así como una herramienta ideal para la formación de un individuo.

Para Manzano y Segura Vila (2011) el ajedrez «representa una lucha de ideas, una batalla intelectual entre dos bandos, que pueden crear con sus jugadas verdaderas obras de arte. Por su carácter lúdico y formativo el ajedrez es un juego muy recomendable para los niños en edad escolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos». El ajedrez, contrariamente a lo que pueda parecer, no es tan solo un juego para gente muy inteligente, porque con una capacidad normal, dedicación práctica y mucha afición se puede llegar a ser un buen jugador.

El ajedrez es un juego prácticamente completo que contribuye al desarrollo pleno de la competencia de pensamiento lógico, crítico y creativo. Según Álvarez (2009) «el ajedrez tiene la capacidad para desarrollar procesos cognitivos en los niños, jóvenes y adultos quienes, además, mejoran cualitativamente en el desempeño académico, la autoestima, la socialización y la creatividad. El enfoque cognitivo del aprendizaje focaliza su interés en la descripción y análisis de procesos mentales del conocimiento: percepción, memoria y resolución de problemas» (p. 49).

Lebrón (2020) en su tesis concluye con que «El accionar metodológico del maestro en la enseñanza del ajedrez debe estar comprometido en todo momento al desarrollo de todos los elementos técnicos y básicos del juego ciencia (Características del tablero y las piezas, valor absoluto y desplazamiento de las piezas). Además de todas las acciones descritas sobre el procedimiento metodológico utilizado por el maestro para impartir

la clase de ajedrez, cabe afirmar que se determinó el impacto de los aprendizajes de los estudiantes sobre el ajedrez y sus elementos básicos a partir de la enseñanza recibida». Todo educador debe de procurar que las competencias del juego de ajedrez sean adquiridas involucrando de manera estrecha tanto la teoría como la práctica.

5. Planificación

MINERD (2016), en su diseño curricular del Segundo Ciclo establece los componentes de la planificación, los cuales son:

Competencias fundamentales

- Competencia Comunicativa
- Competencia Desarrollo personal y espiritual
- Competencia Resolución de problemas
- Competencia Científica y tecnológica
- Competencia Pensamiento lógico

Competencias específicas

- Expresión y Comunicación motriz
- Dominio motriz

Contenidos conceptuales

- Ajedrez (el tablero, las piezas).

Contenidos procedimentales

- Realización de juegos para el reconocimiento de las casillas, filas, columnas y diagonales del tablero de ajedrez, en medio físico, digital o virtual.
- Realización de juegos para el aprendizaje del nombre, disposición en el tablero y movimiento de las piezas.

Contenidos actitudinales

- Valoración y disfrute de participar en juegos con sus compañeros y compañeras.
- Cuidado y protección de los ambientes físicos y naturales en donde practica la actividad física.
- Disfrute de la relación y comunicación corporal con los y las demás.

Indicadores de logro

- Realiza juegos para el reconocimiento de las casillas, filas, columnas y diagonales del tablero de ajedrez.
- Crea y ejecuta juegos en los que aprende los nombres y disposición en el tablero.
- Valora y disfruta participar con sus compañeros y compañeras en juegos motores, tradicionales y predeportivos de ajedrez, aceptando y respetando la diversidad y la identidad.

Estrategias de enseñanza y aprendizaje

- Observación
- Indagación dialógica
- Reflexiones orales sobre el tema
- Intercambios orales
- Aprendizaje autónomo
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje significativo
- Aprendizaje guiado
- Juego

Evaluaciones

- Diagnóstica
- Formativa
- Sumativa

Técnicas de evaluación

- La observación
- Análisis de desempeño

Instrumentos de evaluación para la recogida de la información

- Guía de observación
- Lista de cotejo
- Diario de clase

Cronograma de trabajo								
N.º	Actividades	Recursos	Enero		Febrero			
			Semanas		Semanas			
			1	2	3	4	5	6
1	Introduciendo el juego de ajedrez	- Materiales escritos relacionados al ajedrez - Tiza o pintura de dos colores.	■					
2	Creo mi propio tablero (individual)	- Papel, cartulina, madera o cartón - Pintura de dos colores.	■					
3	Creo mi propio tablero (en grupos)	- Papel, cartulina, madera o cartón - Pintura de dos colores		■				
4	Creando las piezas del ajedrez (individual)	- Tornillos - Tuercas - Pintura		■				
5	Creando las piezas del ajedrez (en grupos)	- Botellas plásticas - Material reutilizado - Pintura			■			
6	La carrera de las piezas (Colocando las piezas del ajedrez)	- Gran ajedrez			■			
7	Soy un peón, soy el rey (Movimientos de las piezas)	- Gran ajedrez				■		
8	Moviendo las piezas en el tablero (con el tablero y en la computadora)	- Tableros de ajedrez - Piezas de ajedrez				■		
9	Juego de damas	- Tableros - Tapas de refresco					■	
10	Cierre de unidad	- Lista de cotejo					■	
11	Evaluación del proceso	- Guía de observación - Diario de campo	■	■	■	■	■	■

6. Implementación de la buena práctica

Actividad 1. Introduciendo el juego de ajedrez

Duración: 45 minutos

Desarrollo: En este encuentro el docente, al momento de encontrarse con los estudiantes les conversará acerca del deporte del ajedrez: Motivará a la comunicación para identificar los conocimientos previos que tienen los niños acerca del tema, además de que se hará como rutina en cada encuentro. Como actividad de inicio se les proporcionará tiza de diversos colores para que con la orientación del docente marquen líneas cuadrículadas en el suelo como si fuese un gran tablero, en el que los estudiantes se desplazarán primero de forma libre y luego guiados en la forma de los movimientos de las piezas del juego que nos ocupa. Al final, los estudiantes realizarán una caminata por el rededor y contarán acerca de su experiencia.

Nota: luego de esta sesión el docente debe de retroalimentar los contenidos tratados y relacionarlos con los que se trabajen cada día.

Actividad 2. Creo mi propio tablero (Individual)

Duración: 45 minutos

Desarrollo: En este encuentro el docente, reunido en círculo con los estudiantes, les pregunta acerca de sus conocimientos sobre el tablero de ajedrez; luego de escuchar retroalimentará acerca de los conocimientos y explicará el tema del encuentro, que consiste en la realización de un tablero de ajedrez, cada uno de forma individual con la utilización de diferentes materiales (papel, cartulina, madera u otro que se disponga). El tablero debe de tener las características de un tablero de ajedrez

Cierre: Conversación acerca de la experiencia de trabajo.

Actividad 3. Creo mi propio tablero (en grupos)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: En el área de la cancha o patio, los estudiantes construirán de forma conjunta con papelógrafos, cinta adhesiva y pintura, un tablero de grandes dimensiones en donde puedan moverse como las piezas o que puedan utilizar material grande para las mismas.

Actividad 4. Creando las piezas del ajedrez (Individual)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: Los estudiantes elaboran las piezas del ajedrez con tornillos y tuercas partiendo de patrones previamente establecidos, luego las pintan de dos tonos, uno claro y otro oscuro.

Actividad 5. Creando las piezas del ajedrez (en grupos)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: los estudiantes elaboran piezas de gran tamaño utilizando galones, potes de agua o refresco plásticos y luego las pintan de dos tonos, uno claro y otro oscuro, para usarlas en el ajedrez gigante elaborado anteriormente.

Actividad 6. La carrera de las piezas (Colocando las piezas del ajedrez)

Duración: 45 minutos

Desarrollo: se colocan las piezas de ajedrez en una línea, se realizan seis círculos para clasificarlas, cada círculo tiene el nombre de la pieza. A la señal, los y las estudiantes corren y buscan la pieza mencionada por el o la docente y la llevarán al círculo que corresponde.

Variante: en una caja se pondrán muchas piezas de ajedrez diferentes; los estudiantes, en parejas que representan a las blancas o negras, deben correr y ubicar a la reina del color asignado, llegando luego hasta una meta. El que lo haga en menos tiempo gana.

Variante: se coloca un tablero de ajedrez en el centro, y a la señal del docente corren y buscan la pieza mencionada y la colocan en su posición correcta en el tablero.

Dinámica: utilizando el tablero gigante elaborado anteriormente, los estudiantes por pareja se pondrán de espaldas, el o la docente cambiará la colocación de las piezas en el tablero. A la señal se voltearán rápidamente identificando lo que está fuera de lugar. Gana quien coloque todo en su lugar más rápidamente.

Actividad 7. Soy un peón, soy el rey (Movimientos de las piezas)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: los estudiantes se dividirán en dos grupos de piezas negras y blancas. Luego se colocarán en el gran ajedrez construido por ellos, donde realizarán los movimientos de salida y captura.

Dinámica: en esta actividad los estudiantes colocados en el tablero gigante se moverán como la pieza que el maestro les indique.

Peón: a la señal del maestro, los estudiantes avanzan como el peón avanza en línea recta, de cuadro en cuadro. Solo se puede mover si la casilla delante de él está vacía.

La torre: a la señal del maestro, los estudiantes se desplazan en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera.

El caballo: los estudiantes, a la orden del docente, se desplazan dos casillas en dirección horizontal o vertical, y otra casilla más en ángulo recto.

Los alfiles: los estudiantes, a la orden del maestro, se mueven por las diagonales del tablero, en cualquier dirección y tantos cuadros como se quiera, pero siempre en línea recta.

La dama o reina: Los estudiantes se moverán por el tablero especial con los movimientos de la reina.

Dinámica: los estudiantes tendrán una meta a la que deben llegar, pero solo lo podrán hacer en los movimientos que hace el caballo. Si se desvían de su ruta, tienen que comenzar de nuevo en el punto de salida.

Dinámica: los estudiantes correrán en diagonal de una esquina a otra del patio o cancha, saldrán dos al mismo tiempo. Gana quien llega primero a su esquina.

Dinámica: juego en el tablero de ajedrez en donde solo se utilicen los caballos, peones y el rey.

Dinámica: los estudiantes buscarán una pareja de su peso y tamaño aproximado y jugarán al caballito, llevándolo en las espaldas hasta una meta en donde cambiarán de rol.

Dinámica: caminata hasta llegar a un punto del patio, siguiendo los movimientos del caballo.

Actividad 8. Moviendo las piezas en el tablero (con el tablero y en la computadora)

Duración: 45 minutos

Desarrollo: los estudiantes jugarán en sus tableros en parejas solo utilizando los movimientos de la pieza que el maestro le indique.

Variante: realizar los movimientos en el gran tablero con las piezas gigantes.

Actividad 9. Juego de damas:

Duración: 45 minutos

Desarrollo: en esta sesión, los estudiantes, utilizando los tableros de ajedrez, realizarán un juego de damas, para hacerlo pueden utilizar como fichas tapas de botellas de agua o refresco de colores contrastantes.

Variante: con las mismas tapas usadas como fichas, el o la docente, a una señal, las lanzará hacia arriba; el estudiante que recoja más piezas es el ganador.

Variante: puede hacerse por grupo y asignar un color a cada grupo.

Cierre: caminata suave alrededor haciendo estiramientos.

Actividad 10. Cierre de unidad (Mural)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: los estudiantes, divididos en grupo a consideración del docente, realizarán un mural con informaciones acerca del ajedrez: historia, evolución, nombre y movimiento de las piezas, tableros y datos interesantes que consideren de lugar.

Cierre: mostrar el mural a otros grupos de la escuela.

Actividad 11. Cierre de unidad (En vivo)

Duración: 90 minutos

Desarrollo: para esta sesión, los estudiantes se pondrán de acuerdo en la representación de un ajedrez viviente. Elegirán qué pieza será cada uno de ellos y lo que utilizarán como distintivo. Luego, harán una representación abierta con el movimiento de las piezas al compás de una marcha de su forma de desplazarse.

Cierre: conversación grupal de todo lo aprendido y de las experiencias vividas.

7. Principales logros y aportes

- Dentro de los logros y aportes de esta buena práctica se destaca el cumplimiento del objetivo, introducir el contenido del ajedrez mediante actividades lúdicas y dinámicas para fomentar el interés por su práctica y mejorar el nivel de logro requerido en los indicadores del grado.
- Los estudiantes pudieron elaborar por su propia cuenta los materiales o recursos (tableros y piezas) para la realización de las actividades, desarrollando otras competencias aparte de la cognitiva, tales como la socioafectiva y la creativa, ya que se relacionaron y colaboraron durante la ejecución de las diferentes actividades.
- Los estudiantes pudieron adquirir los conocimientos relacionados a los fundamentos básicos tanto teóricos como prácticos, ya que reconocen la forma en que está conformado un tablero de ajedrez, identificando su conformación y manejando los nombres de las piezas utilizadas y su disposición dentro del área de juego; todo esto presentado en un cierre de unidad.

8. Limitaciones en la implementación

La obtención de algunos recursos para la elaboración de los materiales del ajedrez se entorpece debido a que los estudiantes son de bajos recursos y se les dificultó conseguirlos.

El centro educativo tampoco pudo proporcionar todos los materiales necesarios para la realización de las actividades en las cuales se elaboraron los tableros y las piezas.

9. Conclusiones y recomendaciones

Después de realizada esta buena práctica, se concluye que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe de ser dinámico y divertido para lograr que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para pasar al grado siguiente. La aplicación de la estrategia de inclusión de actividades lúdicas y dinámicas en la iniciación del ajedrez fue de vital importancia para el logro del objetivo de esta buena práctica.

Esta práctica ayudó a comprender que siendo el ajedrez una actividad pasiva se hace necesario dinamizar las sesiones de clases para de este modo mejorar el proceso, así como involucrar a los estudiantes haciéndolos protagonistas del proceso y sirviéndoles de guía, dejando que ellos mismos construyan sus conocimientos a través de la práctica y la relación de lo que se hace con el accionar diario.

Se recomienda innovar en los procesos de enseñanza del ajedrez aplicando estrategias que motiven a los estudiantes a que practiquen la disciplina y a que se preocupen por adquirir los conocimientos del juego.

Se recomienda concientizar a los estudiantes sobre la importancia de la práctica del ajedrez así como de las actividades que se llevan a cabo en el desarrollo de las diferentes sesiones.

10. Referencias bibliográficas

- Antón Veiga, J. C. (2017). *Curso de Ajedrez Nivel Iniciación. Tomo I*. Madrid: UNED.
- Álvarez, C. (2009). *Didáctica del ajedrez escolar*. Buenos Aires.
- Lebrón, F. A. (2020). *Estrategias metodológicas para la enseñanza del ajedrez y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de 5.º grado sección A del nivel primario en el Centro Educativo Ofelia Medina Cayo, Distrito Educativo 18-01 (Tesis de Maestría)*. Universidad Autónoma de Santo Domingo, Neyba.
- Maceira, N. (2005). *Ajedrez variante para la vida. Ciudad de La Habana*. Editorial Deporte.
- Manzano, A. L. y Segura Vila, J. (2011). *Iniciación al ajedrez* (8.ª ed.). México: Editorial Paidotribo.
- MINERD (2016). *Diseño Curricular Nivel Primario Segundo Ciclo (4.º, 5.º y 6.º)*. Santo Domingo, D.N.
- SEP (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. (Segunda ed.). Mexico, D.F.

ANEXOS

Anexo 1

Instrumento de Evaluación					
N.º	Indicadores	Mucho dominio (3 puntos)	Suficiente dominio (2 puntos)	Poco dominio (1 punto)	Ningún dominio (0 puntos)
1-	Dominio de la colocación del tablero	Los estudiantes colocan el tablero partiendo de quién tiene las piezas blancas o negras y colocándolo de manera correcta.	Los estudiantes colocan el tablero partiendo de quién tiene las piezas blancas o negras.	Los estudiantes se confunden al colocar el tablero.	Los estudiantes no colocan el tablero correctamente partiendo de quién tiene las piezas blancas o negras.
2-	Nombre de las piezas	Los estudiantes reconocen el nombre de todas las piezas.	Los estudiantes conocen los nombres de las piezas, pero se confunden en su pronunciación.	Los estudiantes solo conocen el nombre de algunas de las piezas.	Los estudiantes no se saben el nombre de ninguna de las piezas.
3-	Colocación de las piezas en el tablero	Los estudiantes colocan las piezas correctamente ubicándolas en su posición inicial en las filas y columnas correspondientes.	Los estudiantes colocan las piezas correctamente ubicándolas en su posición inicial.	Los estudiantes se confunden a la hora de colocar las piezas en el tablero.	Los estudiantes no colocan las piezas correctamente sobre el tablero.
4-	Movimientos de las piezas	Los estudiantes mueven correctamente cada pieza partiendo de cómo se mueve cada una y realizando jugadas en beneficio de la partida.	Los estudiantes mueven correctamente cada pieza partiendo de cómo se mueve cada una.	Los estudiantes mueven correctamente solo algunas de las piezas del tablero.	Los estudiantes no mueven las piezas correctamente.
5-	Valor de las piezas	Los estudiantes saben el valor de cada pieza y dominan su anotación.	Los estudiantes reconocen el valor de cada pieza.	Los estudiantes solo saben el valor de algunas piezas.	Los estudiantes no reconocen el valor de las piezas.

Elaboración propia.

Nombre del centro escolar:	Grado y grupo:							
Docente:	Categorías a observar							
Nombres de los estudiantes	1	2	3	4	5	6	Total	Resultado
1. Sujeto A								
2. Sujeto B								
3. Sujeto C								
4. Sujeto D								
5. Sujeto E								
6. Sujeto F								
7. Sujeto G								
8. Sujeto H								
9. Sujeto I								
10. Sujeto J								
11. Sujeto K								
12. Sujeto L								
13. Sujeto M								
14. Sujeto N								
15. Sujeto Ñ								
16. Sujeto O								
17. Sujeto P								
18. Sujeto Q								
19. Sujeto R								
20. Sujeto S								
21. Sujeto T								

Nivel	Puntaje
Muy bien	16-18
Bien	13-15
Regular	6-11
Mejorable	0-5

Anexo 2

GUÍA DE OBSERVACIÓN ASISTEMÁTICA

Guía de observación asistemática	
Técnica:	Observación
Instrumento:	Guía de observación
Tema:	El ajedrez
Grado:	Cuarto de Primaria
Fecha:	_____
Duración:	durante el desarrollo del contenido de iniciación de ajedrez.
Descripción:	se realiza la observación del proceso de enseñanza-aprendizaje de los elementos básicos y fundamentales del ajedrez.
Competencias específicas:	muestra de dominio corporal en la realización de diversas actividades motrices en relación armónica y saludable con el espacio que le rodea y con las demás personas.
Aspectos a observar:	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de los estudiantes durante el desarrollo del contenido del ajedrez.• Integración de los estudiantes en las actividades.• Asimilación de los contenidos trabajados.• Integración de lo aprendido a la cotidianidad.
Registro:	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Anexo 3

Fecha de registro:

Grupo:

Situación didáctica:

Algunas preguntas que pueden orientar la reflexión:

¿Cómo calificaría esta jornada?

¿Cómo lo hice?

¿Me faltó hacer algo que no debo olvidar?

¿De qué otra manera podría intervenir?

¿Qué necesito modificar?

Actividades lúdicas y dinámicas dirigidas



Actividades lúdicas y dinámicas dirigidas



Actividades orientadas al desarrollo de la ubicación espacio temporal objetal

Leandro De León¹

Resumen

«El desarrollo de la ubicación espacio temporal objetal es de suma importancia en la construcción del espacio por los niños, tanto para su vida en sociedad como para sus futuros aprendizajes matemáticos», Saiz (1998).

Este logra su desarrollo a través del movimiento; en ella influye la lateralidad, la tonicidad, el equilibrio y la noción de tiempo. La percepción espacial se desarrolla de forma gradual y parte del propio sujeto, hasta que este comprende el espacio que le rodea.

El conocimiento de las nociones temporales y espaciales se desarrolla de forma paralela, ya que a partir de las informaciones que les proveen las nociones espaciales, se forman las nociones temporales.

Palabras clave: percepción espacial, nociones espaciales, nociones temporales.

1. Introducción

La ubicación espacio temporal objetal es de vital importancia para todas las personas. Sirve de base para las habilidades motrices básicas y además permite relacionarse con el ambiente teniendo en cuenta el espacio y el tiempo.

Las personas reconocen el espacio a medida que aprenden a dominarlo, y lo hacen, tomando su cuerpo como referencia. La temporalidad y la espacialidad se coordinan dando lugar a la organización espacio temporal, ya que todas las acciones se dan en un tiempo y lugar determinados.

Los niños y las niñas presentan dificultades al momento de apreciar distancias, recorrer trayectorias y orientarse, provocando que carezcan de nociones claras de las relaciones espacio temporal objetal, por lo que se realizaron actividades de orientación espacial que permitieran

¹ ISFODOSU. Recinto Eugenio María de Hostos.

la ejecución de actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimientos como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos.

Luego de la implementación del proyecto, se pretende que los principales objetivos sean logrados, que el nivel de dominio de la competencia para este ciclo sea alcanzado al realizar actividades físicas en diferentes momentos y espacios utilizando patrones de movimiento básicos como caminar, correr, saltar y lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmo; afianzar las nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad) y su combinación, y la consolidación de las nociones espaciales, su combinación y adaptación del movimiento a ellas.

La planificación y fases de este proyecto cuentan con un tiempo estimado de 12 horas clase de 45 minutos, distribuidas en 4 semanas, de acuerdo con lo establecido en la ordenanza MINERD, (2014): «8 horas-clases diarias de 45 minutos/40 horas a la semana».

2. Diagnóstico

Conocer la realidad de cada uno de los estudiantes permite determinar las estrategias a utilizar para desarrollar una práctica docente eficaz y equitativa, también nos brinda la oportunidad de elaborar instrumentos de evaluación conforme a la situación del alumnado y de manera satisfactoria ayudar a mejorar su desarrollo físico-motriz.

Cuando se habla de una práctica docente eficaz en la educación física, específicamente en el Primer Ciclo del Nivel Primario, es de vital importancia desarrollar de manera efectiva los contenidos de ubicación espacio temporal objetual, cuya estructuración surge del movimiento, para incidir de manera armónica en el desarrollo de la lateralidad, la tonicidad y el equilibrio, elementos que son fundamentales para el logro de los indicadores y competencias específicas de los grados de este ciclo, «el contacto repetido con las informaciones contribuye a que el alumno identifique diversas pistas, tanto en el ámbito espacial como en lo que se refiere a la escritura» (Berdonneau, 2008).

La evaluación de los estudiantes que participaron en este proyecto fue por medio de una lista de cotejos mediante las cuales se valoraban patrones básicos de movimientos, como caminar, correr, saltar, lanzar en diferentes sentidos, nivel y ritmos. Esta es la herramienta idónea debido a que permite evaluar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; así lo indica MINERD, (2016): «Las listas de cotejo permiten valorar conocimientos de tipo conceptual, procedimental y actitudinal, por lo cual favorecen conocer cómo el/la estudiante va avanzando en el desarrollo de sus competencias». Este instrumento de recogida de informaciones relevantes puso de manifiesto que los estudiantes presentaban deficiencias en la realización de tareas motrices en distintos espacios y tiempos.

En busca de obtener informaciones relevantes que permitan repasar el proceso de clases y rectificar la misma, se diseñó un diario de trabajo, ya que según indica SEP (2013) el diario de trabajo «registra aquellos datos que permiten reconstrucción mental de la práctica y reflexionar sobre ella en torno a aspectos como: a) la actividad planteada, su organización y desarrollo; b) sucesos sorprendentes o preocupantes; c) reacciones y opiniones de los niños»; esto en relación a las actividades realizadas y de su propio aprendizaje; es decir, si las formas de trabajo utilizadas hicieron que los niños se interesaran en ellas.

3. Objetivo

Realizar actividades en las que los niños logren apreciar distancias, recorrer trayectorias, orientarse, a medida que puedan tener una noción clara de las relaciones de ubicación espacio temporal objetal, tomando su cuerpo como punto de referencia, además potenciar los valores personales y colectivos.

4. Antecedentes y fundamentación teórica

Según Javier Alberto Bernal Ruiz, (2016) la percepción espacial es «la capacidad del alumno para diferenciarse como entidad propia del mundo que le rodea, lo que le lleva, además, a establecer una relación de distancia entre él y otro sujeto u objeto, o entre sujetos y objetos entre sí».

Jordan (1998) expresa que «La orientación espacial es la actitud para mantener la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para referenciar dichos objetos en función de la posición que ocupamos».

Para Bernal Ruiz (2016), «El alumno lo que tiene en cuenta es una secuencia de percepciones espaciales y el tiempo que transcurre entre cada una de ellas».

Cuando se habla sobre percepción espacio temporal, Bernal Ruiz y Wanceulen Moreno (2016), señalan que «en esta, el alumno hace uso de su imagen corporal para interactuar con el medio, teniendo en cuenta el espacio y el tiempo (y los posibles elementos que aparecen) para resolver la tarea que le ocupa».

Ramírez, (2005) «Las nociones espaciales se incorporan en forma gradual, y que junto a ellas se adquieren las nociones temporales: la estructura espacial y la estructura temporal se construyen en forma paulatina y paralela».

5. Planificación

Unidad Didáctica: Relaciones espacio temporal objetal

Tiempo estimado: 12 horas, 4 semanas

A través de esta unidad los estudiantes podrán desplazarse en diferentes posiciones, direcciones y ritmos (en diagonal, paralelo, alterno, simultáneo).

Competencias fundamentales MINERD, (2016)

- Competencia Ética y Ciudadana
- Competencia Comunicativa
- Competencia Resolución de problemas
- Competencia Ambiental y de la Salud
- Competencia Desarrollo personal y espiritual

Competencias específicas

- Expresión Motriz y Comunicación Corporal: conoce su cuerpo y lo utiliza para expresar sentimientos, emociones y estados de ánimo en relación armónica con las demás personas y su entorno social y cultural.

Contenidos - Conceptos

Relaciones temporales y espaciales (dirección, orientación y simetrías) relaciones temporales (velocidad, ritmo, duración y secuencia, anticipación).

Contenidos - Procedimientos

Desplazamiento en diferentes posiciones, direcciones y ritmos (en diagonal, paralelo, alterno, simultáneo, zig zag, entre otros.)

Identificación y diferenciación de las relaciones temporales y espaciales.

Exploración de acciones en la que hace un uso diferente y creativo de los segmentos corporales.

Contenidos - Actitudes y valores

Defensa y respeto por su derecho y el de los demás de jugar y realizar actividades físicas.

Aceptación de sí mismo y participación en creaciones colectivas desde una perspectiva personal y de colaboración.

Valora y disfruta participar en juegos sensorio motores en forma individual y colectiva.

Indicadores de logro

- Realiza desplazamientos variados de forma individual y grupal, diferenciando los conceptos de tiempo, espacio, simétrico-asimétrico, alterno y simultáneo.
- Se desplaza manteniendo formaciones diversas con pasos ordinarios y marcando el paso.
- Se desplaza libremente en distintas direcciones y velocidades en espacios abiertos, sin riesgos a su seguridad ni a la de los demás.

- Se desliza en diferentes direcciones y trayectorias, a diferentes ritmos en forma libre y controlada.

Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

Descubrimiento guiado - Observación de aprendizaje - El juego - Aprendizaje autónomo - Intercambios orales - Aprendizaje de descubrimiento.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DESDE EL 14 DE ENERO AL 14 DE FEBRERO 2019	
Semana 1: del 14 al 18 de enero	Semana 3: del 28 enero al 1 de febrero
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Grama goma • Recursos: gomas, silbato 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 7: Tapi Tapi • Recursos: pelotas y aros
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 2: Lo contrario • Recurso: ula ula 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 8: Sin tocar la cuerda • Recursos: cuerdas
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 3: Tierra mar • Recursos: silbato 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 9: Las cuatro esquinas • Recursos: espacio disponible
Semana 2: del 21 al 25 de enero	Semana 4: del 4 al 8 de febrero
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 4: Trúcamelo de aros • Recursos: aros, tiza 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 10: Toca el pase • Recursos: balones
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 5: Pase corrido en trío • Recursos: balones 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 11: Bota y rebota • Recursos: balones
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 6: Te lo tomo prestado • Recursos: conos 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 12: Rayuela africana • Recursos: Tiza de colores

Fuente: Elaboración propia

Evaluación: Diagnóstico-Formativa y Final.

Técnica de evaluación: análisis de desempeño, la observación.

Instrumentos de evaluación para la recogida de información: lista de cotejo, diarios de trabajo.

Recursos materiales necesarios para las actividades

Aros, pañuelos, conos, gomas, túneles, papel, lápices, proyector, videos u otros materiales que se encuentren en el centro, que se entiendan pertinentes.

Implementación de la buena práctica

Actividad guiada: al inicio de cada actividad, después de recibir a los estudiantes se les presentan los contenidos, propósitos y actividades, se realiza el calentamiento general y específico en cada clase.

√ **Gramma goma**

Duración: 45 minutos

Desarrollo: los estudiantes formados en círculo, colocados sobre una goma cada uno, al momento que se le diga «dentro» deben de estar dentro de la goma y a la voz de «sobre» deben de colocarse sobre ella.

Variante: al igual que «delante» y «detrás»

√ **Lo contrario**

Duración: 45 minutos

Desarrollo: consiste en decir a los estudiantes que se coloquen en diversos lugares o realicen diversas acciones durante el juego, y ellos harán lo contrario de lo que se indique. Por ejemplo, que todos corran hacia delante y ellos corren hacia atrás, que salten y ellos deben de agacharse.

√ **Tierra mar**

Duración: 45 minutos

Desarrollo: los estudiantes se colocarán en una fila sobre el borde de la cancha tierra: al decirle la palabra «tierra» tendrán que saltar y bajar al piso de «mar».

√ **Trúcamelo de aros**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: desplazarse por una fila de aros colocando un pie en cada uno de ellos y, en los dos últimos, pisar con las piernas abiertas frenando sin perder el equilibrio.

Variante: ahora, antes de parar con ambos pies, recorreremos una fila de aros situados en zig-zag.

√ **Pase corrido en trío**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: Por tríos, desplazarse por el espacio de trabajo cambiándose dos balones lo más rápido posible sin que un mismo jugador los tenga a la vez.

√ **Te lo tomo prestado**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: los estudiantes se desplazarán por el espacio libremente. Luego, se colocarán dentro de un aro o una goma, donde pondrá tres objetos (pueden ser pelotas o conos). A la señal del docente, todos deben ir a los aros ajenos y traer al propio un objeto. Después de un tiempo se detiene el juego y se cuentan los objetos, para ver cuál estudiante tiene más. El juego se repite tres veces con distintos tiempos.

√ **Tapi Tapi**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: por parejas, el primero dentro de un aro, lanza una pelota hacia arriba para que la atrape su compañero antes de caer. Este se la devuelve para que la lance de nuevo a otra distancia.

Variante: al revés que en el ejercicio anterior, ahora el que modifica su posición es el que lanza la pelota hacia arriba intentando que llegue al compañero que está dentro del aro.

√ **Sin tocar la cuerda**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: en grupos, mantener por parejas diferentes cuerdas a modo de vallas para que las salten otros compañeros.

Variante: Igual que el ejercicio anterior, pero ahora las cuerdas se colocan altas o bajas para pasarlas por debajo o por arriba, según corresponda.

√ **Las cuatro esquinas**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: se juega en gran grupo. Se utilizan cuatro esquinas. El número de niños de la clase se divide en 4 y se establece un número de niños por esquina. Uno se queda en el centro. A la voz de «ya», del niño que se queda, todos tienen que cambiar de esquina. El que está en el centro tiene que correr hacia una de ellas.

√ **Toca el pase**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: en grupos de tres, el jugador del medio intenta interceptar el pase del balón de sus compañeros sin salirse de la zona marcada, se debe cambiar de roles al conseguir tocar el balón.

Variante: igual que en el ejercicio anterior, pero ahora los pases se realizan con los pies.

√ **Bota y rebota**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: por parejas, un alumno lanza la pelota contra una pared y el otro la atrapa cuando lo indique su compañero (sin dejarla botar, cuando ha dado dos botes...).

Variante: igual que en el ejercicio anterior, pero ahora modificando la distancia y el modo de realizar los lanzamientos.

√ **La Rayuela Africana**

Duración: 45 minutos.

Desarrollo: en una rayuela (trúcamelo) de 8x4 cuadros, al ritmo de palmadas los estudiantes pasan brincando cuadro por cuadro hasta forman una hilera con su equipo.

Variante: de cada lado de la rayuela puede entrar un equipo sin importar la cantidad que tenga cada equipo.

6. Principales logros y aportes

- Desplazamiento en diferentes trayectorias y direcciones, a ritmos distintos, en forma libre y controlada.
- Consolidación del uso de las nociones espaciales, su combinación y adaptar el movimiento a ellas.
- Afianzamiento de nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad) y su combinación.
- Realización de juegos en grupo combinando la dirección, la distancia y la altura en la ejecución de movimientos específicos.
- Resolución de tareas motrices que demandan combinaciones de movimientos variados.
- Realización de actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimientos como caminar, correr, saltar, lanzar en diferentes direcciones, niveles y ritmos.

7. Limitaciones en la implementación

- Espacios reducidos para la realización de actividades de desplazamiento.
- Áreas que representan peligro para la integridad física de los estudiantes.

8. Conclusiones y recomendaciones

Después de la implementación del proyecto se concluye que la estrategia fue efectiva ya que se ha cumplido el objetivo principal y se lograron los indicadores de las competencias.

Es recomendable que a medida que se vaya desarrollando el proceso enseñanza-aprendizaje de la ubicación temporal objetal, se aumenten los niveles de dificultad.

Tener las debidas precauciones cuando se estén manipulando implementos del área (balones, aros, cuerdas, conos), ya sean implementos propios del área o materiales no convencionales o movibles, mientras se esté desarrollando el contenido ubicación espacio objetal.

Mantener la supervisión constante del estudiante cuando esté desplazándose con un objeto estático o en movimiento.

Realizar actividades en la que se utilice más de una orientación simultáneamente, por ejemplo, detrás-dentro-debajo.

9. Referencias bibliográficas

- Berdonneau, C. (2008). *Matemáticas activas (2-6 años)*. Barcelona: Graó, de Irif, S.L.
- Javier Alberto Bernal Ruiz, A. W. (2016). 101 juegos y ejercicios para niños de 3-6 años. En J. A. Bernal Ruiz, A. Wanceulen Moreno y J. F. Wanceulen Moreno, *101 juegos y ejercicios para niños de 3-6 años* (pág. 10). España: Wanceulen.
- Jordan, O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física: Un enfoque constructivista*. Barcelona-España: J.J.grafics.
- MINERD (2016). *Diseño Curricular Nivel Primario Primer Ciclo (1º, 2º y 3º)*. Santo Domingo, República Dominicana.
- MINERD, M. D. (2014). *Ordenanza 01-2014. Establece la Jornada escolar extendida (JEE) para los niveles inicial, primario y secundario a partir del año escolar 2014-2015*. Santo Domingo, República Dominicana.
- MINERD, M. D. (2016). *Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación de las competencias en el Nivel Primario*.
- Pereira, M. M. (2007). *Unidades Didácticas para la Educación Física en Educación Primaria. Segundo Ciclo Segundo Nivel*. Lulu.com.
- Ramírez, M. E. (2005). *Educación Física para niños con Necesidades Educativas Especiales*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Saiz, I. E. (1998). *La ubicación espacial en los primeros años de escolaridad*. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/10136/>: <http://www.revista-educacion-matematica.org.mx/rev...>
- SEP, S. D. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México: Segunda edición Electrónica.

Anexos

**LISTA DE COTEJO DE LOS ALUMNOS DE TERCER
GRADO DE ACUERDO CON EL TEMA:**

#	Indicadores	Iniciado	Proceso	Logrado
1	Se desplaza manteniendo formaciones diversas con pasos ordinarios y marcando el paso.			
2	Se desplaza libremente en distintas direcciones y velocidades en espacios abiertos, sin riesgos a su seguridad ni a la de los demás.			
3	Se desplaza en diferentes direcciones y trayectorias, a diferentes ritmos en forma libre y controlada.			
4	Desplazamiento manteniendo formaciones diversas con paso ordinario y marcando el paso.			
5	Desplazamiento en diferentes trayectorias y direcciones, a diferentes ritmos en forma libre y controlada.			
6	Consolidación del uso de las nociones espaciales, su combinación y adaptar el movimiento a ellas.			
7	Afianzamiento de nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad) y su combinación.			
8	Realización de juegos en grupo combinando la dirección, la distancia y la altura en la ejecución de movimientos específicos.			
9	Resolución de tareas motrices que demandan combinaciones de movimientos variados.			

LLENADO DE LA LISTA DE COTEJO DE TERCER GRADO DE PRIMARIA

N.º de estudiante	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									

Elaboración propia

Leyenda: se llenará la siguiente lista de cotejo con la valoración de iniciado (I), proceso (P) y logrado (L).

DIARIO DE TRABAJO

Fecha de registro:

Grupo:

Situación didáctica:

Algunas preguntas que pueden orientar la reflexión:

¿Cómo calificaría esta jornada?

¿Cómo lo hice?

¿Me faltó hacer algo que no debo olvidar?

¿De qué otra manera podría intervenir?

¿Qué necesito modificar?



Realización de actividades orientadas al desarrollo de la ubicación espacial y temporal.