

## Original

### El salto del Caballo. Aproximación a la didáctica del ajedrez

The Horse jump. Approach to chess didactics

EPG. Gonzalo Giraldo García Camejo, Profesor Auxiliar, Universidad de Granma, Cuba,  
[ggarciacamejo@udg.co.cu](mailto:ggarciacamejo@udg.co.cu)

Dr. C. Maikel Tejeda Piñeiro, Profesor Titular, Facultad de Cultura Física, Universidad de  
Granma, Cuba. [mtejedap@udg.co.cu](mailto:mtejedap@udg.co.cu)

Dr. C. Francisco Núñez Aliaga, Profesor Titular, Facultad de Cultura Física, Universidad de  
Granma, Cuba. [fnuneza@udg.co.cu](mailto:fnuneza@udg.co.cu)

Lic. Ignacio García Martínez. Colegio Nacional de Profesionistas en Entrenamiento Deportivo.  
Ciudad de México. México

Recibido: 10/01/2019 Aceptado: 10/2/2019

## Resumen

A partir de investigaciones, generadas por el Proyecto Ajedrez Gigante: experiencia en las comunidades granmenses, realizadas en Bayamo, provincia de Granma, Cuba, el artículo expone algunas consideraciones sobre la enseñanza de los elementos básicos del juego ciencia en escolares menores, enfatizando en el movimiento de la figura del Caballo o Caballero, lo que le permitirá a los profesores e instructores contar con sugerencias para perfeccionar el proceso didáctico de iniciación deportiva en escolares menores de 6 a 9 años.

**Palabras claves:** escolar menor; iniciación en ajedrez; formación básica; elementos básicos; movimiento del caballo; consideraciones metodológicas; aprendizaje significativo.

## Abstract

Starting from investigations, generated for the project Giant Chess: Experience in the communities granmenses, developed at Bayamo, in Granma province, Cuba, the article exposes some considerations on teaching the basic elements of chess, emphasizing in the movement of the figure of the Knight, that will allow the professors and instructors of Chess to have suggestions to perfect the didactic process of sports initiation in younger students of 6 to 9 years.

**Key words:** younger schoolchildren; initiation in chess; basic training; basics elements; movement of the knight; methodological considerations; significant learning

## Introducción

El Ajedrez es un juego mental que en su evolución se convirtió en deporte, cuya esencia es la representación de la lucha entre dos ejércitos de 16 figuras, blancas y negras, sobre un tablero cuadrado de 64 casillas, alternadas entre 32 claras y 32 oscuras, con el objetivo de darle jaque mate o rendir al rey contrario. El juego se compone de un sistema de relaciones dinámicas entre seis tipos de piezas (rey, dama, torre, alfil, caballo y peón), que integran el ejército por bando (un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones), y que difieren en sus movimientos de traslación y captura, realizando una construcción mental con el accionar estratégico-táctico de acuerdo a las reglas sobre un cuadrado perfecto 8x8 para conformar un todo. Su complejidad, a partir de las particularidades de los elementos y reglas, hace que se dificulte el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De las piezas, la más atrayente para niños y niñas es el Caballo. La cabeza de Caballo como figura del Ajedrez representa a un Caballero de la Edad Media, a un guerrero montado en un corcel que, protegido con armadura, desafiaba a sus contrarios con lanza, espada y escudo. De ahí que en otros idiomas como el inglés y el francés a esta pieza del juego se le denomine Caballero. Por ejemplo, en los países de habla inglesa su denominación es *Knight*.

La palabra *Knight* (Caballero) deriva de la palabra anglosajona *Cnight*, que significa sirviente; pues el guerrero era un hombre noble que, luego de haber servido como paje y escudero, se ascendía ceremonialmente por sus superiores al rango de Caballero, donde el aspirante solía prestar juramento de ser valiente, leal y cortés, así como de proteger a los indefensos.

La caballería, como elemento de guerra a la orden del rey o poder feudal, viene desde los tiempos de los antiguos imperios medo y persa, quienes acogieron al caballo como arma, al montar a sus huestes sobre este animal. Los guerreros del imperio medo (701-550 a. C.) fueron los primeros en adoptar el uso de la armadura completa, dando inicio así a la caballería pesada, arma fundamental en la guerra hasta la aparición de la pólvora.

Se ha sido consecuente con los estudios relacionados con la iniciación deportiva en ajedrez y la enseñanza de los elementos básicos, entre ellos: Grau, R. (1983); Kasparov, G. & García, L. (1998); Gurbanov, T. (1999); Gude, A. (1998); Blanco, U. (2004 y 2005). Asimismo, los estudios nacionales de García, S. & et al. (2003); Rivero, C. & et al. (2013 y 2015) y Heredia, D. & et al. (2016).

## Desarrollo

El Caballo o Caballero es un símbolo representativo del Ajedrez, es la figura más atractiva y conocida para los/as niños/as, lo que facilita la enseñanza.

A partir de un pequeño incidente con la hija menor, cuando esta contaba con seis meses de nacida, y que será explicado en el párrafo siguiente, el primer autor inicia la investigación sobre la enseñanza de los elementos básicos del Ajedrez para llegar a las consideraciones que se brindan en este trabajo: una tarde de julio del año 2000, en presencia de la familia, este se encontraba en el análisis de una posición frente al tablero. La profesora Odalis García Soto (ex esposa), que cargaba en brazos a la pequeña hija (Claudia) se acercó a la mesa de juego y la bebé se inclinó hacia delante, tratando de agarrar las piezas y al permitirse lo apretó en sus manos una entre todas sobre los trebejos, un Caballo, que rápidamente identificó emitiendo un sonido de balbuceo que fue escuchado muy bien por los presentes: ¡allo! La bebé ya había tenido contacto con caballos que tiran de los tradicionales coches en la ciudad de Bayamo (contexto) y a partir de ese conocimiento previo (significados), pudo reconocer a esta figura entre todas las otras piezas que por el contrario eran desconocidas.

Después de un proceso investigativo, el primer autor se pudo percatar de varios elementos que lo han llevado a emitir el criterio de que en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Ajedrez no debe considerarse al Caballo como la pieza más compleja. Además, considera que al presentar esta pieza a escolares menores debe hacerse como Caballero, siendo más atrayente para los/as niños/as y más si se relaciona con historias y leyendas de caballerías. Otro elemento importante, que el profesor debe observar a favor del aprendizaje de sus alumnos/as, es que durante el desarrollo de las partidas para los/as pequeños/as aprendices no es agradable que le capturen los caballos, los prefieren con relación a los alfiles en el cambio de piezas, a pesar de considerarse como generalidad a estos últimos algo superiores.

En el proceso de iniciación deportiva, varios autores consideran al Caballo como la pieza más compleja del Ajedrez, debido a su salto singular; así los llevan a que en la lógica de la enseñanza de los movimientos de traslación y captura de las piezas dejen de último a esta figura. En este sentido se pueden mencionar a Gude, A. (1998), en *Escuela de Ajedrez*; a García, S. & et al. (2003), en *Ajedrez Integral I* y al profesor venezolano Blanco, U. (2004 y 2005), en sus libros *Preajedrez, Sistema Instruccional de Ajedrez* y *José Raúl Ajedrecista*. Asimismo, Rivero, C. & et al. (2013 y 2015), con el *Programa Integral de Preparación del*

*Deportista de Ajedrez* y el póster de las Reglas del Ajedrez de la Misión Barrio Adentro Deportivo (2006), que dejan de último al Caballo. Por su parte, Kasparov, G. & García, L. (1998), en la obra *La pasión del Ajedrez: Nivel básico*, proponen iniciar con el Peón (la pieza más compleja a juicio de los autores de este trabajo) y de último igualmente enseñan al Caballo.

Específicamente sobre el movimiento del Caballo, en el libro *Ajedrez Integral I* y el mencionado *Programa Integral de Preparación del Deportista de Ajedrez (PIPDA)*, elaborados por García, S., Rivero, C. y el colectivo de profesores del Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez (ISLA) y la Federación Cubana de Ajedrez, y que son los soportes bibliográficos fundamentales de este deporte para la formación de atletas en las diferentes instituciones deportivas y para la formación profesional en la carrera de Licenciatura en Cultura Física en esta nación, plantean que el Caballo realiza su movimiento en forma de L de tres cuadros (dos casillas horizontales y una vertical o dos verticales y una horizontal).

Asimismo, los planteamientos de Kasparov, G. & L. García (1998), son similares: “El Caballo tiene un movimiento muy peculiar, en forma de L deforme [...]”.<sup>1</sup>

En *¡Jaque Mate! Iniciación al ajedrez para niños*, Kasparov, G. (2011), refiere: “El caballo se mueve, en forma de L, dos casillas por una fila o columna y luego una casilla al lado”.<sup>2</sup>

Por su parte, Iliescas, M. (2003), plantea: “El Caballo es la pieza que mayores dificultades presenta para comprender su movimiento. Dicho movimiento, a diferencia de las otras piezas, no es rectilíneo: salta formando un “L” de dos casillas por un lado y una casilla por el otro”.<sup>3</sup>

Las Reglas del Ajedrez, publicadas en póster por la Misión Barrio Adentro Deportivo en la República Bolivariana de Venezuela, se refieren al Caballo así: “Es el más complicado, se desplaza en forma de L”.<sup>4</sup>

Castro, P. (2001), enfatiza: “El salto del caballo se parece a una L, y se compone de un desplazamiento de dos casillas en dirección horizontal o vertical, y otra casilla más en ángulo recto”.<sup>5</sup>

Al parecer, estos autores dirigieron la enseñanza a grupos poblacionales con edades superiores, ya que no tuvieron en cuenta las características de las edades, ni el grado en que se encuentra el/la alumno/a. De esta manera el profesor puede deformar el aprendizaje de la letra “L”, ya que el escolar menor puede tomar como referencia la enseñanza del movimiento de esta pieza, cuando lo ideal sería tributar a la *educación formal* con la enseñanza del abecedario, de la escritura y lectura.

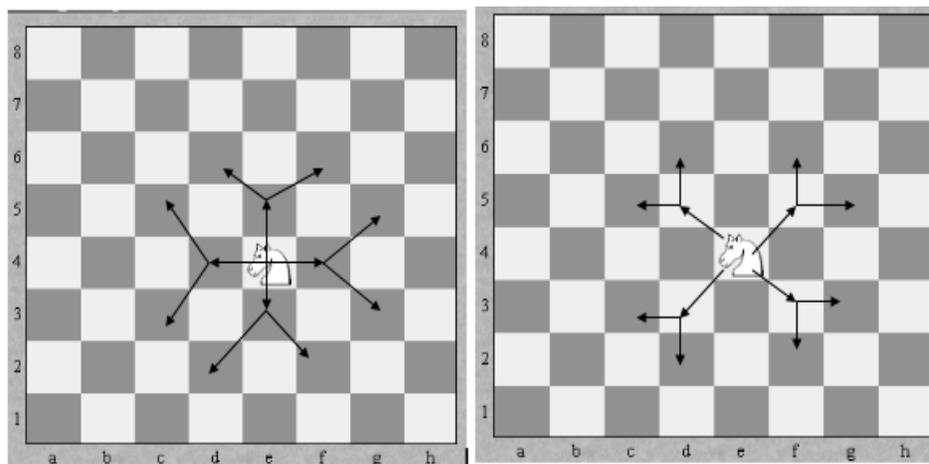
Blanco, U. (2004), en *Preajedrez*, aunque plantea: “[...] sabemos que a esta edad los niños aún no saben leer ni escribir [...]”, refiriéndose a niños/as de 4 a 6 años, asume el movimiento en “L” del Caballo, planteando: “[...] se deduce que el caballo se mueve en ‘L’”.<sup>6</sup>

Debe explicarse que en Cuba, a partir de septiembre de 2016, se asume el *PIPDA* elaborado por el Dr. C. Dorge Heredia y el colectivo de autores de la Comisión Nacional de Ajedrez, pero este no brinda un orden en el movimiento de las piezas, por lo que no se representa en el gráfico anterior, aunque deja claro que asume como bibliografía a García, S. (2003).

En el gráfico se observa que, a partir de la experimentación, se propone el procedimiento lógico secuencial para presentar y enseñar la temática: *movimientos de traslación y captura de las piezas* de forma jerárquica, o sea: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón (ver gráfico 1).

**Propuesta de enseñanza del movimiento del Caballo:** si se asume el orden propuesto anteriormente, a partir de la utilización del procedimiento lógico secuencial, que tiene en cuenta la jerarquía: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón, cuando se inicia la enseñanza del Caballo o Caballero, el/la niño/a ya conoce los movimientos de la Torre y del Alfil, por tal motivo está preparado para su aprendizaje con un paso de Torre más un paso de Alfil o viceversa (aprendizaje significativo).

De esta manera se deja de última pieza para su enseñanza al Peón, así también se cumple con el principio pedagógico elemental *de lo simple a lo complejo*.



Caballo combina un paso de Torre más uno de Alfil o viceversa, de ahí que se considere como movimiento doble.

Al respecto, después de revisar las diferentes versiones del *Programa de Preparación del Deportista de Ajedrez*, *Las leyes de la FIDE* y los textos de los autores citados en párrafos anteriores, se observan que no aparecen orientaciones metodológicas que expliquen el porqué

del orden que brindan. Solo Blanco, U. (2004), refiere, sin dejar claridad: “Siguiendo el mismo orden en que describimos el tablero; o sea, comenzando por piezas que se muevan a través de columnas, filas y diagonales, respectivamente”.<sup>7</sup>

### ¿Cómo enseñar los elementos básicos del Ajedrez a escolares menores?

Los niños y niñas entre 6 y 9 años son los clasificados por psicólogos como “escolares menores o pequeños”, y que por regla general inician su vida escolar desde el primer grado hasta el tercero (en ocasiones hasta cuarto grado), incluidos en el 1er ciclo de la enseñanza primaria de la mencionada *educación formal*. Esta, de acuerdo a los conceptos que da Ibarra Mustelier, L. M. (2005): “se refiere a la influencia curricular e intencional que se integra al sistema de enseñanza regular, planificada e institucional (escuela).”<sup>8</sup>

Al presentar el juego de **Ajedrez**, se sugiere resaltar cómo se escribe la palabra A-J-E-D-R-E-Z y las características del juego, motivando a niños/as hacia las particularidades y beneficios de la práctica del juego ciencia.

Seguidamente, presentar **el tablero**: se sugiere conceder mucho más tiempo e importancia a las características del tablero, en la explicación de estas características utilizar la anécdota de los granos de trigo (o monedas de plata), apoyarse y tributar al conocimiento de las figuras geométricas, al desarrollo de la percepción del color, al conocimiento de los números y letras del alfabeto. También utilizar otras anécdotas sobre el origen del Ajedrez.

Al explicar las características del tablero, se debe resaltar la correcta ubicación de este teniendo en cuenta la casilla blanca en el ángulo derecho de cada jugador, para lo que debe advertir ¿qué es un ángulo?; se sugiere además que los escolares construyan un tablero y se resalte el conocimiento de las figuras geométricas, ya sea dentro de la clase o como trabajos extraclases.

Se sugiere, además, abordar elementos de la historia relacionados con el **origen y evolución del juego**, donde se utilicen como medios mapas conceptuales que constituyen herramientas de aprendizaje significativo para dar los conceptos más importantes de los períodos de evolución y desarrollo. Otro medio importante que se sugiere es el mapa de la geografía universal (mapamundi) para el vínculo vertical con esta materia que recibirán en grados futuros, donde resalte como paternidad de los orígenes del juego más acertada al Chaturanga de la India, ubicándola geográficamente y luego a toda la trayectoria desde allí hasta Europa, pasando por Persia (Irán), Arabia y cómo fue llevado por los árabes a Europa hasta convertirse en el Ajedrez actual. También se pueden ubicar en el mapa la trayectoria hacia otros países asiáticos y a

América a través de Cuba, aquí se debe tener en cuenta el referente más antiguo de la Villa San Salvador de Bayamo en 1518, donde se resalte el encuentro entre las dos culturas y el establecimiento de los españoles en el Caribe para luego pasar a la parte continental de América.

Luego, mostrar **las figuras** jerárquicamente (gráfico 1), representando la realidad para desarrollar la atención voluntaria, que en los/as niños/as más pequeños es dispersa: El Rey, como máximo Jefe; la Reina, como segunda al mando y figura más potente, resaltar el papel de la mujer y su belleza, puede verse como un General; la Torre, como el vigilante del Castillo; el Alfil, como un Mosquetero del Rey, los guardaespaldas de los reyes que se sitúan a sus lados; el Caballo, como un Caballero con armadura, que como símbolo del Ajedrez es la figura más atractiva y conocida para los/as niños/as; por último, el Peón, como el Soldado valiente que puede llegar a convertirse en General. Lo que desarrolla la percepción de la forma de los objetos, para lograr su denominación y comprender cómo una figura se transforma en otras (el Peón se puede convertir en cualquier otra pieza menos en Rey). Se logrará así no solo una percepción global de las figuras, sino su percepción analítica. Se recomienda escribir en el pizarrón el nombre de cada pieza para su correcta escritura y pronunciación.

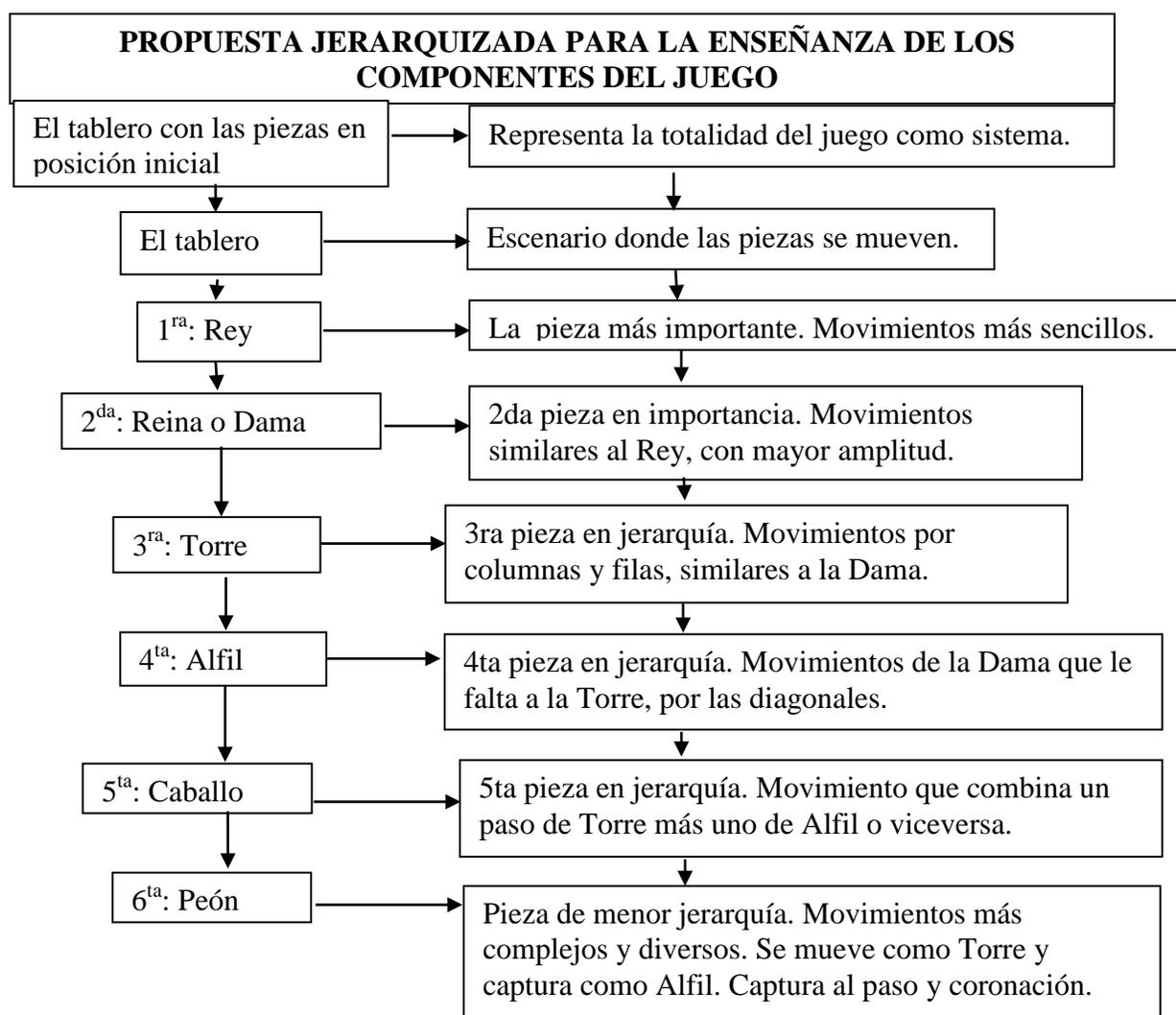
También, de forma vertical, podemos relacionar el Ajedrez con idiomas extranjeros al familiarizar a los/as niños/as con el inglés, dando la explicación de la traducción a este idioma. Al presentar cada una se comenta de los orígenes de la palabra y su significado en cada idioma, un caso especial es el Alfil, por su origen indio.

Así se desarrollan juegos inspirados en estos personajes, destacándose la propia acción, es decir, el enfrentamiento entre los dos ejércitos, apareciendo en primer plano las relaciones sociales y la jerarquización social, el papel de cada participante, subordinados al jefe, las reglas de conductas de cada una de las figuras, siendo las relaciones sociales internas el centro del juego, al tener en cuenta que los aspectos sociales resultan ser los más elevados emocionalmente.

En la enseñanza de la **posición inicial de las piezas en el tablero**, se sugiere iniciar primero con las torres y colocarlas en los extremos de las primeras filas de cada bando, seguidamente los caballos y alfiles, para dejar de penúltimo a la Dama y el Rey, donde se resaltaría el detalle de colocar las damas en casilla de su color y el Rey blanco a la derecha de la Dama, contrariamente en el caso de las negras que se coloca al Rey negro a la izquierda. Finalmente se colocarían todos los peones en las segundas filas, delante de las piezas mayores.

**Movimientos de las piezas**, si se parte de lo planteado anteriormente, la jerarquía se manifiesta en que el Rey es la pieza más importante, es el jefe del ejército y vale toda la partida, le sigue la Reina como la más potente y un valor matemático de 9 puntos, luego la Torre con un valor de 5 puntos, el Alfil con un valor de 3 puntos o 3.125, el Caballo se valora con 3 puntos y de forma general se considera más débil que el Alfil y, por último, el Peón como soldado, se le da el valor de un punto.

**Gráfico 1: Jerarquización de los componentes del juego.**



Por otra parte, la lógica se manifiesta en que los movimientos del Rey son los más sencillos: un solo paso hacia cualquier dirección, ya sea vertical, horizontal y diagonal, al frente, atrás y a los lados y captura de la misma manera; pero además –sin acompañar todos los criterios del psicoanalista y Gran Maestro norteamericano Rubén Fine (1914-1993), quien afirmaba que el Rey tenía tres representaciones: los genitales del niño, la imagen del hombre y la de su padre

reducido a la talla del niño-, los autores afirman que el jugador de Ajedrez se ve él en la posición de Rey y si le dan muerte al Rey muere él y así debe enseñarse al/la niño/a.

Es cierto que por muchas de estas cuestiones el juego ciencia ha sido erróneamente considerado como masculino, aunque también hay que reconocer -criterio de los autores de este trabajo- que este juego tiene una base masculina, ya que a pesar de contar con la Dama o Reina, el que dirige la batalla es el Rey. De ahí que el jugador de Ajedrez, sea hombre o mujer, se convierte en el Rey del juego; o sea, se ve él en la posición de monarca, por lo que las mujeres y niñas al jugar -a criterio del primer autor- se enfrentan a un problema de identificación de género en el juego, ya que no se ven representadas como la Reina, sino como el Rey, lo que puede influir en la orientación sexual. De modo que, para contrarrestar esta posible realidad, es fundamental la labor pedagógica del profesor de Ajedrez al enseñar a las niñas y sobre todo tenerlas bien presente en los grupos de clases cuando participan junto a los varones.

En caso de la Reina, se mueve igual que el Rey, pero puede hacerlo a largas distancias; la Torre tiene los movimientos verticales y horizontales de la Reina; por su parte, el Alfil tiene los movimientos diagonales de la Reina. El Caballo, como ya se planteó, combina un paso de Torre más uno de Alfil o viceversa y finalmente el Peón como la más compleja y que también combina un paso de Torre en sus movimientos siempre hacia delante y un paso del Alfil al capturar.

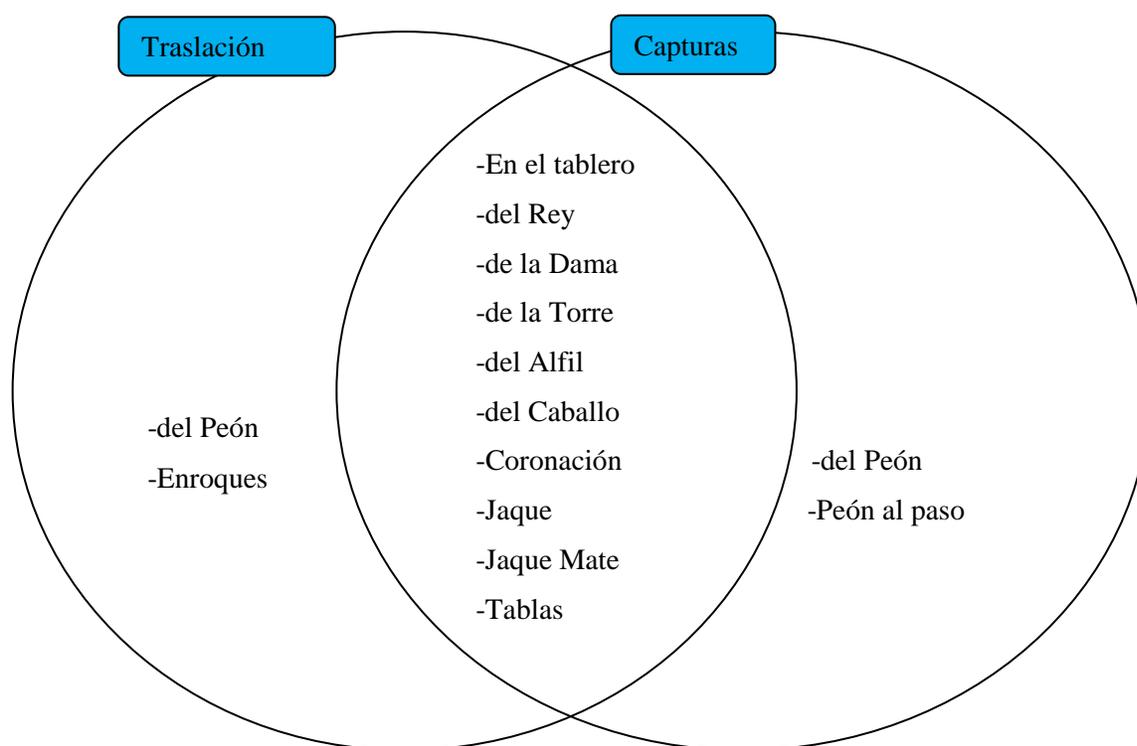
Después de un análisis sobre las seis piezas del Ajedrez, el profesor puede descubrir que el Peón es la pieza más compleja para el aprendizaje de los escolares menores (6 a 9 años). El Peón es una figura desconocida para los/as niños/as y quizás la menos atractiva. Desde el punto de vista jerárquico es la última pieza, además es la única pieza que captura diferente a como se traslada, es la única pieza que sus movimientos de traslación y captura son solo hacia adelante o sea no retrocede, es la única que captura al paso y también es la única que se transforma en otra figura de mayor rango. Los peones son los que estructuran las posiciones: una posición es abierta, semiabierta, semicerrada o cerrada de acuerdo al movimiento de peones, una posición es fuerte o es débil de acuerdo a la estructura de los peones, no por gusto el célebre ajedrecista francés François-André Danican Philidor (1726-1795) los calificara como el *Alma del Ajedrez*.

Debe recalcar que la *Captura al Paso* y la *Coronación del Peón* son reglas especiales del Ajedrez, pero no deben desligarse de la enseñanza de los movimientos de esta figura, por lo que se sugiere enseñar estos elementos en la temática de los movimientos de traslación y captura

del Peón y no como proponen los autores referidos anteriormente, como tema independiente. Igualmente sucede con la enseñanza del Enroque que debe referirse a este durante la temática de los movimientos del Rey y de la Torre, y enseñarse y consolidarse en la parte final del tema *Movimientos de traslación y captura de las Piezas*. No como temática independiente a este, como aparece en los textos mencionados.

El lector, puede comparar los elementos que comparten características y distinguir sus diferencias a través de un mapa de aspectos comunes (Gráfico 2). En el gráfico se observa que en la intersección están colocados los elementos comunes o semejantes para los movimientos de traslación y captura; fuera queda el Peón, por tener movimientos de traslación diferentes a los de captura, los enroques como movimiento y la captura del Peón al paso.

**Gráfico 2: Mapa de aspectos comunes de movimientos de traslación y captura de las piezas.**



Sobre los **sistemas de anotación de la partida**, los autores consideran que solo debe enseñarse de acuerdo a los conocimientos y habilidades a desarrollar en los/as niños/as, según su edad, desarrollo del lenguaje, lectura y escritura. Sustentado en que para jugar no se necesita saber anotar y este contenido se recomienda aprovechar como instrumento para la

enseñanza-aprendizaje de los números y el alfabeto, enfatizando como consolidación en el conocimiento de las características del tablero. Por lo antes expuesto, se propone priorizar el sistema de anotación algebraica, que es el reglamentado por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y más adelante darle a conocer de forma general el sistema descriptivo y el numérico, enfatizando más en el primero, por la existencia de publicaciones con este sistema que pudieran consultar.

Los autores sugieren, a partir de sus consideraciones, la enseñanza del **Jaque Mate** antes que las **Tablas**, sustentado en que el objetivo fundamental del Ajedrez es darle Jaque Mate o rendir al Rey contrario. En este caso, en las diferentes versiones del *Programa de Preparación del Deportista de Ajedrez* está planteado de esta manera, no así en otras obras. Además, la mayoría de los autores consultados enseñan los mates básicos luego de los tipos de tablas. Igualmente sucede con las **reglas del juego**, el Ajedrez es un juego de reglas y estas, a criterio de los autores, deben enseñarse lo más pronto posible para poder conducir una partida, o sea desde el momento que el aprendiz puede jugar una partida, por más rudimentaria que sea, debe conocer y aplicar las reglas. En el *PIPDA*, por ejemplo, aparecen las principales reglas del juego en la clase #36, Unidad 4, después de otros sumarios más profundos que su desconocimiento no impiden que se pueda jugar partidas. Se sugiere que siempre que se pueda se den elementos reglamentarios desde las primeras clases.

Sobre el **estudio de las aperturas** para el conocimiento general de los escolares menores, teniendo en cuenta el nivel de complejidad y el empleo de estas, se sugiere iniciar con los sistemas abiertos: 1. Gambito del Centro y Gambito del Rey, sin profundizar en el complejo de variantes. 2. La Apertura Escocesa, por la sencillez se profundizará en la lógica de las variantes principales. Y, más tarde, pasar a otros sistemas como la Defensa de los Dos Caballos y la Apertura Italiana.

Los temas de estudio del **Medio Juego** deben ser sin altos niveles de complejidad, solo los elementos básicos de la combinación y de la estrategia del juego. Para los alumnos de primer y segundo grados el análisis mental es difícil y en la gran mayoría inaccesible. La capacidad de análisis mental en mayor grado comienza a observarse en los escolares de tercer grado.

En el estudio del **Final**, en estas edades, se recomienda enseñar finales simples. La demostración de los ejercicios, para los escolares menores, debe tener un contenido sencillo, ser comprensibles, en ellos se deben separar claramente las partes y elementos necesarios.

De forma general, el profesor debe tener en cuenta que el estudio del Ajedrez puede ser agotador y tedioso para el escolar pequeño, este lo que desea es jugar, por lo que debe explotar el método de juego.

## Conclusiones

Las sugerencias propuestas, con la contextualización de los elementos básicos y a partir del empleo del procedimiento propuesto, revelan la lógica secuencial y jerarquía del sistema de conocimiento de los elementos básicos, con énfasis en el salto del Caballo, lo que ha permitido construir la dinámica metodológica de enseñanza de los elementos básicos. Esta parte de consideraciones metodológicas, dirigidas a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la iniciación en Ajedrez en escolares menores, debido a su carácter interdisciplinario e integrador, sustentadas en concepciones que explican la evolución del proceso educativo en estas edades desde perspectivas sociológica, biológica, psicológica, pedagógica y de género, para así enriquecer este proceso como un medio de estimulación al desarrollo intelectual y a la formación básica general de los niños y las niñas, por lo que pueden ser utilizadas en otras latitudes.

## Referencias bibliográficas:

1. Barrera Meriño, J. L. (s.f.). *Ajedrez Elemental*. La Habana: Editorial Deportes.
2. Blanco U. (2005). *José Raúl Ajedrecista*. 4ª edición. Caracas: Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
3. Blanco, U. (2004). *Preajedrez*. Caracas: Publicación del Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
4. Blanco, U. (2004). *Sistema Instruccional del Ajedrez*. 2ª edición. Caracas: Publicación del Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
5. Castro, P. (2001). *Iniciación al Ajedrez* (soporte digital: PDF en Español).
6. Colectivo de autores rusos (2006). *Psicología*. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
7. Fine, R. (1974). *Psicología del jugador de ajedrez*. España, Barcelona: Ediciones Martínez Roca, S.A.
8. García-Camejo, G. (2012). *Proyecto Ajedrez Gigante: experiencia en las comunidades granmenses*. Granma: Ediciones Bayamo. Revista *Olimpia* No. 30 (digital e impresa).
9. García-Camejo, G. & Garcés, J. E. (2012). *Consideraciones metodológica-curriculares sobre la iniciación en el Ajedrez de niñas y niños de la categoría 7-9 años*. Argentina: Revista digital *EFDeportes*.

10. García, S. & et al. (2003). *Ajedrez Integral*. Tomo I. La Habana: Editorial Deportes.
11. Grau, R. (1982). *Cartilla de Ajedrez*. Buenos Aires: Editorial Sopena Argentina S.A. (Soporte digital: PDF en Español).
12. Grau, R. (1982). *Tratado General de Ajedrez*, Tomo I: Rudimentos, 8<sup>va</sup> edición. Buenos Aires: Editorial Sopena Argentina S. A. (soporte digital: PDF en Español).
13. Gude, A. (1998). *Escuela de Ajedrez*. Madrid: Ediciones Tutor, S.A.
14. Gurbanov, T. (1999). *Ajedrez para chicos*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.
15. Heredia, D. & et al. (2016). *Programa Integral de Preparación del Deportista de Ajedrez*. La Habana: Dirección de Alto Rendimiento. INDER.
16. Ibarra Mustelier, L. M. (2005). *Psicología y Educación: Una relación necesaria*. La Habana: Editorial Félix Varela.
17. Iliescas, M. (2003). *Ajedrez: Curso de Iniciación. Lección #9. El caballo*. Copyright 2001-2003. España (soporte digital).
18. ISLA (2008). *Programa de Preparación del Deportista de Ajedrez*. La Habana: Ediciones del INDER.
19. Jiménez, E. & et al. (1988). *Subsistema de Preparación del Deportista de Ajedrez*. Ciudad de La Habana: Dirección de Alto Rendimiento, INDER.
20. Kasparov, G. & García, L. (1998). *La Pasión del Ajedrez: Conmigo aprenderás a jugar*. Curso de ajedrez 1 - Nivel básico. España: Salvat (soporte digital).
21. Kasparov, G. (2011). *¡Jaque Mate!* Iniciación al ajedrez para niños. Barcelona, España: Editorial Hispano Europea. Colección Jaque Mate.
22. Misión Barrio Adentro Deportivo (2006). *Reglas del Ajedrez*. (Póster) Caracas. Venezuela. Publicación del Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
23. Rivero, C. & et al. (2013). *Programa Integral de Preparación del Deportista de Ajedrez*. La Habana: Dirección de Alto Rendimiento. INDER.
24. Rivero, C. & et al. (2015). *Programa Integral de Preparación del Deportista de Ajedrez*. La Habana: Dirección de Alto Rendimiento. INDER.
25. Ruiz Aguilera, R. (1991). *El deporte de hoy; realidades y perspectivas*. Ciudad de La Habana: Editorial Científico Técnica.
26. Salazar, A. (1998). *Juega el Maestro y Ganan los Niños*. Barcelona, España.