



Ajedrez en el Aula



EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

La emoción está en el tablero

El **ajedrez** es un **gimnasio mental** perfecto para que los niños desarrollen el pensamiento, fomenten valores y practiquen habilidades sociales.

Ajedrez en el Aula es un método planteado desde las **inteligencias múltiples**, algo que ha permitido enriquecer con distintas estrategias un juego milenario apasionante para que niños desde 3 años puedan comprenderlo. Las **rutinas de pensamiento** consiguen que el alumnado se pregunte acerca de lo que va aprendiendo y desarrolle su capacidad de reflexión.



¿Qué es Ajedrez en el Aula?

Ajedrez en el Aula es un programa para niños de **3 a 12 años** cuya finalidad es desarrollar el pensamiento creativo y cultivar valores y habilidades sociales.

El programa es una oportunidad para trabajar activamente ambos hemisferios cerebrales desde el juego y la manipulación. Está basado en las **inteligencias múltiples** y el método de **estimulación temprana**.

El ajedrez es un escenario ideal a través del cual se contribuye a la construcción del mundo interior de los niños. A pesar de no tratarse de una asignatura curricular, el Parlamento Europeo ha recomendado su introducción en las aulas y muchos colegios ya disfrutan de los beneficios que genera en sus alumnos.

Uno de los objetivos de **Ajedrez en el Aula** es convertir el aula en un gimnasio mental, desarrollar el pensamiento y fomentar valores y habilidades sociales.

El programa se enmarca dentro de la **Enseñanza para la comprensión**, cuyo objetivo principal es que los alumnos aprendan a utilizar sus recursos para resolver problemas e interactuar con el mundo que le rodea de manera solvente.

Ajedrez en el Aula fomenta el **pensamiento creativo** y permite que los alumnos se

expresen y experimenten. Las estrategias de pensamiento fomentan el pensamiento secuenciado y ordenado, de manera que el alumno no solo aprende a jugar al ajedrez, sino que **desarrolla capacidades** que le serán muy **útiles en otras áreas de la vida**.

Además, dispones de **Ajedrez en el Aula** también en **inglés**.



PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Sabemos que es importante aprovechar al máximo la plasticidad cerebral de los niños en sus primeros años de vida; por ello, también Ajedrez en el Aula incorpora **bits para estimular y sentar las bases del futuro aprendizaje de los alumnos.**

LOS NIVELES

El programa se divide en **7 niveles**. Cada nivel está planteado para todo un curso escolar siempre que se dedique una sesión a la semana a trabajarlo.



recursos

para el alumno

Ajedrez en el Aula es un programa pensado para mantener al alumnado motivado y estimulado y para que aprenda a jugar al ajedrez mediante diferentes herramientas.



LIBRO DEL ALUMNO

Ajedrez en el Aula incluye las fichas que los alumnos trabajan en el aula. Las fichas únicamente son una actividad más para afianzar parte de los contenidos trabajados de manera manipulativa durante las sesiones.

LAS FICHAS
SON UNA ACTIVIDAD
MÁS PARA AFIANZAR
PARTE DE LOS CONTENIDOS
TRABAJADOS DE MANERA
MANIPULATIVA DURANTE
LAS SESIONES

20

Análisis de partidas

Desarrolla esta partida y responde las preguntas.



Blancas: **Alekhine** — Negras: **Van Mindeno**
Holsch, 1908

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘e6 3. ♗b5
¿Qué apertura es esta? _____

3. ... d6 4. d4 exd4 5. ♖xd4

¿Por qué las negras no pueden jugar ahora ♘xd4? _____

5. ... ♗d7 6. ♗xe6 ♗xe6 7. ♘c3 ♘f6 8. ♗g5 ♗e7
9. ♖-O-O ♖-O-O 10. h4 h6 11. ♘d5

Alekhine decide sacrificar su alfil a cambio de abrir la columna «h».

11. ... h3g5 12. ♘xe7 ♖xe7 13. h3g5 ♘xe4 14. ♔h5 ♖e6
15. ♔d1

Observa que las blancas logran doblar sus torres por la columna «h» y amenazan dar jaque mate con 16. _____

15. ... f5 Con esta jugada las negras pretenden huir con su rey por f7 en caso de que las blancas jueguen 16. ♔h8.

La partida continúa. 16. ♘e5

¿Qué amenazan las blancas? _____

16. ... dxe5 ¿Quién tiene más material? _____

17. g6 Después de esta excelente jugada, las negras abandonan porque el jaque mate es inevitable. ¿Cómo? _____

Ver diagrama.

¿Cómo das jaque mate si las negras juegan ...?

a) 17. ... e2d4 18. _____

b) 17. ... ♖xg6 18. _____ 19. _____

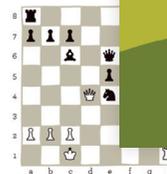


Diagrama después de 17. g6

Alexander Alekhine

Nació en Moscú (Rusia) en 1892 y posteriormente se nacionalizó en Francia. Falleció en 1946. Fue campeón mundial desde 1927 hasta 1935 y desde 1937 hasta 1946. Estudió derecho.

Boris Spassky

Nació en San Petersburgo (Rusia) en 1927 y posteriormente se nacionalizó en Francia. Fue campeón mundial desde 1975 hasta 1977. Estudió derecho.

8

Enroque corto y enroque largo.

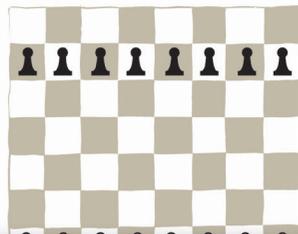
Encierra en un círculo del mismo color las figuras iguales.

Indica cómo deben enroscarse los reyes.

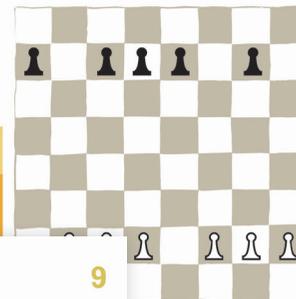


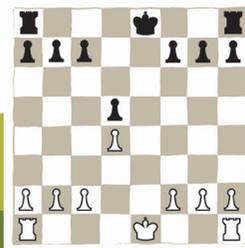
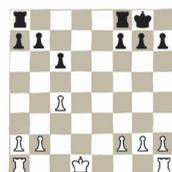
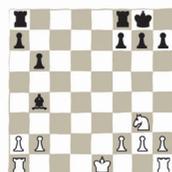
6
Posición de las piezas para iniciar la partida.

Lleva cada pieza negra al lugar que le corresponda para terminar de ordenar el tablero de ajedrez.

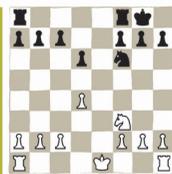
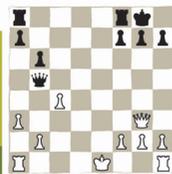

7
Posición inicial de los peones.

Lleva cada pieza negra al lugar que le corresponda para terminar de ordenar el tablero de ajedrez.


Enroque largo

Enroque corto

1

2

9
Enroque corto.

Tacha los diagramas en los cuales el rey blanco NO puede realizar el enroque corto.

3

4


El ajedrez debería ser una asignatura curricular. Ajedrez en el Aula aporta a los alumnos tranquilidad y autocontrol, les divierte, desarrolla el pensamiento estratégico y permite aprender a pensar de forma espontánea.

PEDRO MARTÍNEZ ORTS
COLEGIO SANT ROC (ALCOY)

e f g h

25. ♖xg6

¿Quieres que selecciono mejor las piezas, las opciones o las reglas?

¿Cuántas veces se ha movido el caballo negro que está en f5?

19. ♖h2 ♗d6 20. ♖e5 ♘d7 21. ♖e4 ♗e7 22. ♖dh1 ♖g8

¿Quién domina la columna abierta «h»?

23. ♖h7 ♗f8 24. ♖xf7 ♗e8 25. ♗xg6

Ver diagrama

26. ... ♖e5. Si en vez de jugar las negras 25... ♖e5 hubieran movido 25... ♖xg6, las blancas habrían ganado. ¿Cómo?

28. ♖f8+ y las negras renunciaron porque si hubieran jugado 26... ♗xh8, las blancas habrían dado jaque mate así:

27. ... ♖e5. Y si hubieran jugado 26... ♗d7 habrían recibido jaque mate con 27. ... ♖e5.



largo (Rusia) en se nacionalizó en del mundo desde lió periódiam.

recursos

para el aula

La experiencia en el aula nos dice que el **juego** y la **manipulación** deben ser las principales herramientas del aprendizaje. Por eso, **Ajedrez en el Aula** pone a tu disposición toda una serie de recursos para que tú y tus alumnos disfrutéis de las sesiones.



RECURSOS MyROOM

En tu espacio personal de **MyROOM** encontrarás recursos digitales para tus alumnos que puedes descargar o consultar en línea.

Programa de estimulación temprana

Bits y su secuenciación para afianzar posteriores aprendizajes.

Cuentos

Historias que ayudan a los alumnos a comprender conceptos desde la inteligencia lingüístico-verbal.

Presentaciones

Materiales y recursos para presentar los personajes, las piezas, las jugadas...

Videos

Material audiovisual para enriquecer las sesiones.

Canciones

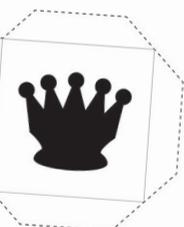
Canciones divertidas para amenizar las sesiones y afianzar los conceptos.



Nivel 2. Sesión 25. Títeres del ajedrez.



Nivel 3. Sesión 1. Títeres de las piezas del ajedrez.



Pósters

Cuelga los pósters para que tus paredes hablen.

Recortables

Títeres, láminas para colorear, plantillas, piezas para hacer un ajedrez viviente, disfraces... Todos los recursos necesarios para llevar a cabo las sesiones.

recursos para el docente

No hace falta ser un experto para poder enseñar ajedrez a tus alumnos.

Te proporcionamos todos los materiales necesarios para que puedas llevar a cabo las sesiones con facilidad e introduzcas a tus alumnos en este maravilloso juego milenario.



GUÍA DEL MAESTRO

La Guía del maestro es una herramienta fundamental en la que se especifica detalladamente el desarrollo de cada sesión:

TE FACILITAMOS TODOS
LOS MATERIALES
NECESARIOS PARA QUE
PUEDAS LLEVAR A CABO
LAS SESIONES
CON FACILIDAD

1. ¿Qué nos proponemos?

Objetivos de cada sesión.

2. ¿Qué necesitamos para esta sesión?

Lista del material necesario para llevar a cabo la sesión.

3. Desarrollo del pensamiento

Procesos mentales que se potencian en los alumnos durante la sesión.

4. Inicio

Actividad que se lleva a cabo para presentar la sesión: cuentos, canciones, bits...



Nivel 5 | Sesión 27



Inteligencia
lingüístico-verbal



Inteligencia
interpersonal

¿Qué nos proponemos para esta sesión?

Reconocer las distintas estructuras de peones.
Exponer las propias ideas y apreciaciones.
Escuchar y respetar las ideas de los compañeros.

¿Qué necesitamos para esta sesión?

- Tableros de mesa
- Tablero mural

Desarrollo de pensamiento

Identificar, calcular, visualizar, recordar, solucionar problemas, analizar.

Inicio

Recordamos con los niños el tema de las estructuras de peones en un tablero.

Primera actividad

Los niños jugarán cuatro partidas en los tableros de mesa a partir de una estructura de peones con diferentes estructuras de peones.



Peón retrasado

Nivel 5 | Sesión 07**Segunda actividad**

Invitamos a los niños a participar, en parejas, en el concurso de solución de problemas sobre las combinaciones típicas para ganar material. Proyectamos la presentación **Concurso de ataque**. Los niños deben anotar sus respuestas en las planillas que encontramos en la Zona Privada.

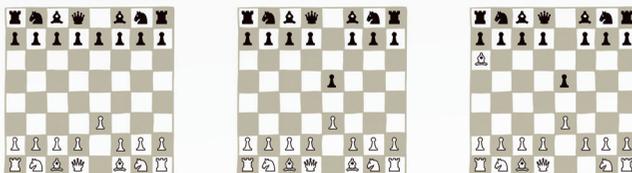
Para revisar las respuestas rápidamente, podemos intercambiar las planillas entre los niños para que comparen las respuestas con las soluciones de los problemas, que encontramos al final de la presentación **Concurso de ataque**.

Tercera actividad

Pedimos a los niños que comenten lo que piensan ahora sobre el ataque a la descubierta. Registramos sus ideas en un cuadro comparativo para completar la rutina de pensamiento «Antes pensaba - ahora pienso».

Más ideas para el aula

Si nos queda tiempo, podemos organizar, por equipos, juegos paralelos al ajedrez, como por ejemplo el **Come-come**. Dos niños colocan las piezas como si fueran a jugar una partida normal, pero sin reyes. El objetivo del juego es lograr perder todas las piezas! Es decir, gana quien se queda sin piezas. Para lograrlo, cada jugador debe procurar colocar sus piezas justamente donde puedan ser capturadas, y es obligatorio comer si existe esa posibilidad. En caso de tener dos probabilidades de capturar, el jugador puede elegir cualquiera según su conveniencia. Estos diagramas muestran la secuencia de una partida de **Come-come**:



¡Vemos que las blancas regalan su alfil!



5. Actividades

En ellas se incluyen rutinas de pensamiento y se documentan las evidencias de comprensión de los alumnos.

6. ¿Qué valores y habilidades sociales fomentamos en esta sesión?

Indicaciones de cómo se deben trabajar los valores de la sesión.

7. Evaluación

Propuesta de ítems de evaluación.

8. Ideas para documentar y hacer visible el pensamiento

Reflexión de los alumnos sobre lo que han aprendido durante la sesión.

9. Final

Actividad que concluye la sesión.





RECURSOS MyROOM

MyROOM es tu **espacio virtual personal** como docente. En ella encontrarás **todos los recursos y materiales descargables** imprescindibles para tus sesiones y un montón de material digital de apoyo. Además, te servirá de guía del programa y para estar al día de todas las noticias importantes relativas a **Ajedrez en el aula**.

Instrumentos de evaluación

Instrumentos para poder documentar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Nivel 7. Sesión 16.

Segunda evaluación

Nombre: _____

1. Juegan las negras. Analiza estas cuatro variantes y escribe las jugadas. Determina cuál es la mejor jugada de las negras.

La mejor jugada de las negras es: _____

2. Juegan las blancas. Dibuja el cuadrado del peón. ¿El peón blanco alcanza a coronar sin ser capturado por el rey negro?

3. Juegan las blancas. ¿Cuál es la mejor jugada de las blancas en esta posición? Explica tu respuesta.

1

Nivel 5. Sesión 32.

Cuarta evaluación

Nombre: _____

1. Observa el diagrama y contesta las preguntas.

¿Qué piezas tienen más fuerza, las blancas o las negras?

¿Qué piezas tienen más movilidad, las blancas o las negras?

En esta posición, ¿quién está mejor?

1

Nivel 1. Sesión 8.

Primera evaluación

Nombre: _____

1. Colorea una fila.

2. Colorea una columna.

3. Colorea una diagonal.

4. Colorea sólo el peón.

1

Enroque corto

Enroque largo

Nivel 3. Sesión 12.

Tercera evaluación

Nombre: _____

1. ¿Qué significa coronar?

2. ¿Cuántas damas puedes llegar a tener a la vez?

3. ¿Cuántos reyes puedes pedir en un juego?

4. ¿Puede el rey llegar a la última fila del tablero y coronar?

5. ¿Cuándo deben hacer el enroque corto y el enroque largo las blancas?



APP MyROOM

Descarga las **Guías del maestro** y los **Libros del alumno** de **Ajedrez en el Aula** y dispón de ellos sin conexión siempre que lo necesites.



Acompañamiento pedagógico de tekman

TENEMOS UN PLAN FORMATIVO PARA TI

Juntos hemos dado el salto a la educación del futuro. En tekman te ofrecemos herramientas para sentirte seguro y bien fuera de tu zona de confort, que es donde ocurre la magia.

¿CON QUÉ HERRAMIENTAS CUENTAS?

Formaciones

- **Cápsulas de innovación.** Creadas para ampliar conocimientos y resolver dudas de la mano de nuestros pedagogos expertos.
- **LABS.** Espacios formativos de innovación y aprendizaje para poner en práctica estrategias que permiten aplicar las bases pedagógicas de tekman en el aula.
- **tkLEARNING.** Plataforma de formación online para complementar y ampliar tus conocimientos como docente.
- **Coaching coactivo.** Transfórmate para transformar tu aula. El coaching coactivo de tekman te empodera y te aporta confianza. Te permite crecer personal y profesionalmente para desarrollar nuevas habilidades, reforzando tanto tu práctica docente como el proyecto del centro.

Reuniones que lo aclaran todo

Resolvemos tus dudas de manera rápida y efectiva, en el formato que tú prefieras:

- Videoconferencia pedagógica
- Servicio de tickets
- Reuniones en tu centro

¡Juntos estamos formando a alumnos competentes, críticos y libres!

