



# PROYECTO DE AJEDREZ EDUCATIVO PARA COLEGIOS

# INTRODUCCIÓN

El siguiente documento justifica y expone los beneficios de la enseñanza del ajedrez en alumnos, como herramienta educativa. Por ello la escuela es el lugar propicio para su aprendizaje y práctica.

El ajedrez como juego, deporte y actividad lógico-matemática supone un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pensamiento reflexivo y analítico que aplicados a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico.

## *Justificación*

Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico. Además, las nuevas tecnologías y la sociedad actual nos llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales, el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Destacamos doce de ellas como las más relevantes:

## *Memoria*

No solo se limita a recordar el movimiento de las piezas y las reglas básicas, sino que aprenderá jugadas, estrategias y recordará lances anteriores.

## *Capacidad de concentración*

Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención sobre las piezas del juego, dejando de lado todo lo demás.

## *Atención y reflexión*

Los alumnos con problemas de atención, tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla ya que necesitan atención en las piezas y en el tablero. Cada movimiento de pieza es el fruto de una reflexión no sólo de mis posibilidades sino también las del oponente.

### ***La toma de decisiones y la aceptación ante un error***

El ajedrez te hace responsable de tus actos, se toman decisiones continuamente, unas afortunadas y otras no. Cada decisión tiene su consecuencia, con refuerzos y castigos inmediatos. Hay que recuperarse de las derrotas y sacar provecho de ellas.

### ***La visión espacial y temporal***

Existe un control continuo de las piezas propias y las del contrario, de las posibilidades de movimiento. Cada partida tiene un tiempo y hay que ser consciente de su paso ya que quedarse sin tiempo supone perder la partida.

### ***Resolución de problemas***

Cada movimiento del oponente supone un problema al que enfrentarse, lo que estimula la creatividad y la inteligencia.

### ***Razonamiento lógico-matemático***

El análisis, la comparación, la adaptación de estrategias, la valoración son parte del juego, y también, son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego utilizarán en otras áreas del saber.

### ***Pensamiento creativo***

El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, en cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.

### ***Capacidad crítica***

Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas, comentan porque ha tomado una decisión y no otra. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.

### ***La empatía***

El ajedrez te obliga a ponerte en el lugar del otro, es necesario anticiparse a los movimientos del contrario y pensar: ¿qué haría yo en su lugar?

### ***Socialización***

El ajedrez es un juego que necesita un compañero con el que competir, al que se conoce y se establecen lazos de amistad. El ajedrez es un juego democrático y no sexista, los jugadores están en igualdad de condiciones, las mismas piezas, el mismo número de movimientos, es una lucha intelectual entre dos personas. En el ajedrez se juega en equipo, porque cada pieza aislada no consigue nada. Aunque el rey, la pieza más importante, sólo la combinación con otras piezas te hace

llegar al triunfo.

### *Formación en valores*

Como el esfuerzo, el propio juego lleva implícita el esfuerzo mental para buscar nuevas combinaciones, nuevos caminos. Respeto al contrario, no menospreciar nunca al rival, las partidas se ganan o se pierden en el tablero. Cortesía, cada partida empieza y termina con un saludo. La auto superación, intentar mejorar siempre en la próxima partida. Solidaridad, los alumnos más preparados ayudan a los menos preparados. Orden mental de razonamiento y orden externo, colocación de piezas y recogida. Honradez, el ajedrez posee unas reglas muy estrictas, no hay margen a la interpretación ni a la trampa. El ajedrez es muy asequible, se juega en todo el mundo y posee un idioma propio que es universal.

# PARTICIPANTES

## Alumnado Participante

Los destinatarios y parte más importante de este proyecto son los alumnos que van a participar y formar parte de él.

Todos los cursos que deseen participar en este proyecto, para desarrollar esta atención educativa de un modo integrador, de modo que todos los alumnos puedan aprovechar estas clases.

## Familiares y otros colaboradores

En el inicio del curso se llevará a cabo una reunión con los familiares de los alumnos para informar sobre nuestra intención de implantar este proyecto. Así mismo, se expondrán los beneficios de la práctica del ajedrez educativo y su potencial en el desarrollo intelectual y social y modelado comportamental. De este modo, los familiares conocerán los resultados que esperamos obtener en relación con el ajedrez y que pueden ser extrapolables a otras áreas del saber y diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

Por tanto, se espera contar con la colaboración de las familias del alumnado para que apoyen y estimulen a sus hijos de cara a emprender esta nueva materia escolar con entusiasmo y motivación.

Por último, existe una continua colaboración con el Club de Ajedrez Ciudad Real, que puede resultar muy importante en algunos momentos puntuales del curso (organización de campeonatos u otras actividades).

# MODALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN

Nuestra intención es analizar qué resultados cuantitativos y cualitativos podemos observar tras la finalización de este primer año de proyecto en los grupos de alumnos que participen.

▪ Por otro lado, consideramos que integrar el ajedrez educativo en el aula es el mejor modo de atender y estimular a todos ellos. De este modo todos los alumnos podrán verse beneficiados de la práctica del ajedrez y, a su vez, estamos poniendo en marcha una medida integradora que no discrimina a ningún alumno por sus capacidades o por las dificultades que pueda presentar.

Así mismo, se promoverá la práctica, estudio y mejora del ajedrez en diferentes tiempos no lectivos durante el curso escolar. De este modo, el recreo, el tiempo extraescolar, el tiempo restante de las comidas o también lugares como la biblioteca, la sala de ordenadores, el aula, el comedor... serán contextos de práctica de ajedrez.

# PLAN DE TRABAJO DEL PROYECTO

## Objetivos

### *Objetivos con el alumnado*

- ☑ Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego.
- ☑ Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
- ☑ Fomentar las habilidades del alumno, prestando especial relevancia a la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- ☑ Fomentar el desarrollo integral del niño a la vez que mejora su resultado académico.
- ☑ Crear modelos de relación entre el niño y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad y la autoestima.
- ☑ Incentivar la iniciativa personal y el sentido crítico.
- ☑ Respetar las reglas del juego.

### *Objetivos del proyecto*

- ☑ Generar cambios y mejoras pedagógicas en el colegio que permitan adecuarse a las transformaciones del contexto socio-cultural que nos rodea.
- ☑ Desarrollar estrategias metodológicas acordes con las necesidades educativas y formativas que tienen los alumnos, con el fin de mejorar el desarrollo y adquisición de las competencias básicas.
- ☑ Potenciar la educación integral de los alumnos, interrelacionando la educación formal y no formal dentro del contexto escolar.
- ☑ Posibilitar el acceso de los alumnos con dificultades personales o en desventaja socioeducativa a unos conocimientos y aprendizajes que favorezcan la superación o mejora de determinadas carencias.
- ☑ Generar en nuestro colegio acciones educativas que contribuyan a la convivencia y al desarrollo de habilidades sociales y personales.
- ☑ Obtener datos cuantitativos y cualitativos que puedan aportar información de la repercusión del proyecto en el desarrollo evolutivo de los alumnos y analizarlos junto con los orientadores.

## Finalidades

- ☑ Impulsar la innovación didáctica de interés para la enseñanza en determinadas áreas o materias y el desarrollo de las competencias básicas.
- ☐ Fomentar actitudes investigadoras e innovadoras, con el fin de iniciar cambios ligados a los procesos de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de nuevos

planteamientos

☑ Didácticos que den respuesta a diferentes situaciones susceptibles de cambio o mejora.

☐ Desarrollar procesos didácticos que despierten el interés, la participación y motiven al alumnado.

☐ Obtener datos objetivos, cuantitativos y cualitativos que aporten información sobre la repercusión pedagógica de la enseñanza del Ajedrez Educativo en la formación integral del alumnado.

☐ Favorecer la transferencia del conocimiento y la generalización de las competencias básicas al desarrollo de procesos cognitivos a través del Ajedrez Educativo.

## Temporalización

El tiempo destinado al ajedrez educativo será de una sesión semanal de una hora. Este tiempo estará integrado en el horario lectivo oficial.

También, se desarrollarán una serie de jornadas en las que los alumnos puedan participar en un Campeonato de Ajedrez, que se llevará a cabo en tiempo de recreo. Esta iniciativa se desarrollará hacia el final de curso, una vez que los alumnos hayan adquirido las destrezas necesarias para jugar partidas y competir.

## Metodología

Por tanto, la práctica didáctica partirá de un enfoque globalizador de los contenidos, tratando de trabajar en el tiempo destinado al ajedrez diferentes competencias, objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico.

En todo momento se tratará aquello aprendido en el ajedrez educativo como un aprendizaje para cualquier área y para la vida. El plantear problemas y tener que resolverlos de un modo creativo, inminente y lo más beneficioso posible, es un aprendizaje que puede ayudar a desarrollar estrategias para actuar de un modo exitoso en muchos y muy diferentes contextos.

Así mismo, se potenciará el uso de diferentes textos y recursos gráficos, recogidos en diversos medios como cuentos, cartillas de ajedrez, revistas especializadas, libros, ordenador... Al mismo tiempo, se trabajarán diferentes producciones escritas como redacciones, resúmenes y esquemas de lo aprendido. En todo momento se llevará a cabo una enseñanza activa, en la que las actividades que se propongan estarán adaptadas y tratarán de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada alumno en cada momento, incluidos los alumnos con dificultades de aprendizaje.

La agrupación de los alumnos será flexible, variará en función del tipo de actividad, pudiendo ser: individuales, por pareja, en grupo reducido o el grupo aula. Por tanto, se fomentará el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo,



especialmente en parejas y a nivel de gran grupo. Para jugar una partida de ajedrez es esencial otra persona, además de la especial significación que tiene el momento de después de la partida, en el que se comparten los diferentes puntos de vista de las jugadas más relevantes.

El desarrollo de las clases de ajedrez variará entre explicaciones teóricas, actividades y juegos:

□ Las explicaciones y aclaraciones teóricas no superarán el 15% del tiempo total de la clase, para evitar que se convierta en una clase magistral y unidireccional, ya que se tratará de que los alumnos sean los protagonistas y agentes activos del aprendizaje, especialmente siendo uno tan lúdico como es el ajedrez.

□ La mayoría del tiempo irá destinado a ejercicios prácticos y actividades lúdicas, graduados por nivel de dificultad, iniciando por los más sencillos para ir ascendiendo en su dificultad. Estas actividades y juegos sencillos ayudan a afianzar conocimientos básicos antes de comenzar a jugar al ajedrez.

Además, al ser adecuados para su nivel de desarrollo y conocimiento, pueden adquirir los aprendizajes exitosamente, lo que ayuda a reforzar su autoestima y desarrollar al máximo sus capacidades.

Las actividades se propondrán inicialmente para ser trabajadas individualmente, para a continuación, ser comentadas y comparadas en pareja o pequeño grupo. Finalmente, se llevará a cabo una puesta en común y reflexión de todos los aprendizajes y conclusiones extraídas.

☑ Posteriormente, y una vez que los alumnos hayan adquirido los conocimientos necesarios para jugar sus propias partidas, se destinará un pequeño tiempo al final de cada clase para jugar con los compañeros (un 15 - 20 % del total). De este modo los alumnos constatan la aplicabilidad de todos los aprendizajes adquiridos anteriormente, reforzando su motivación hacia nuevos contenidos a trabajar.

El desarrollo de la diversidad de ejercicios prácticos y los juegos se plasmará a través de fichas y actividades de cuaderno, con propuestas en el tablero de la pizarra digital y en el tablero normal de la mesa.

Además del desarrollo básico de las clases descrito anteriormente, se incluirán una serie de sesiones con un esquema diferente, que otorgue más dinamismo a la asignatura y así lograr mantener el interés y la atención de los alumnos a lo largo de todo el curso.

Las actividades complementarias destinadas a este fin serán las siguientes:

☒ Lectura de cuentos e historias relacionadas con el ajedrez, así como noticias que aparezcan en prensa o revistas especializadas. Actividades relacionadas con los mismos para trabajar la comprensión lectora y oral.

☒ Visualización de vídeos o escuchar canciones relacionadas con el ajedrez.

☒ Ejercicios individuales para evaluar el proceso de aprendizaje del alumno.

☒ Canciones y acertijos relacionados.

☒ Partidas de ajedrez entre grandes jugadores.

☒ Software específico.

Algunas pautas de trabajo propuestas para el desarrollo de todas las actividades son:

☒ Trazar lazos de unión entre el ajedrez y otras disciplinas.

☒ Favorecer un aprendizaje en el que se da prioridad a la creatividad frente a la rutina.

☒ Impulsar el interés.

☒ Priorizar el aprendizaje de procesos y no tanto de conceptos.

☒ Promover el esfuerzo y la superación personal frente a la competitividad.

☒ Reflexionar sobre la necesidad de movernos dentro de unas normas establecidas tanto en el ajedrez como en las demás facetas de la vida.

## Competencias comunicativas

Lingüística y audiovisual. Es la base de todos los aprendizajes, es fundamental para la comprensión significativa de las informaciones y la construcción de conocimientos.

Para trabajar esta competencia potenciamos la comprensión, expresión oral mediante la conversación, explicando los movimientos de las piezas y su colocación en el tablero, así como su valor, razonamos sobre los movimientos de las piezas. Esta competencia se trabaja en grupo mediante el diálogo con el maestro y por parejas en cada partida.

El ajedrez posee un lenguaje propio y universal, relacionado estrechamente con los ámbitos matemáticos que va a enriquecer su vocabulario, hay expresiones que utilizamos en la vida ordinaria que si no conoces el juego no las entiendes igual, p.ej. Estas enrocado. Sacrificar el peón. Me tienes en jaque, etc.

## Competencia artística y cultural

Es un complemento de la capacidad comunicativa, se utilizan pequeños recursos de expresión y representación que facilitan creaciones individuales y sociales.

La capacidad de crear una jugada supone un ejercicio imaginativo importante en cada partida.

Dentro de nuestro patrimonio cultural hay una amplia representación pictórica y literaria de la práctica del ajedrez, sus inicios en la india y su posterior introducción en la península a través de los árabes.

## Competencia matemática

Las matemáticas van asociadas al ajedrez claramente ya que contribuye a pensar y razonar matemáticamente, plantean y resuelven problemas mediante la manipulación de las fichas, utilizan varias técnicas matemáticas para contar, operar, organizar, apuntar las jugadas y organizar datos. Interpretan y representan expresiones a través de dibujos, símbolos, números y materiales.

Se comunican las partidas y los descubrimientos a los compañeros tanto oralmente como por escrito, utilizando el lenguaje matemático.

## Competencia para aprender a aprender

El proceso de aprendizaje lo tiene que hacer interiormente cada uno por su cuenta. El maestro proporcionará las herramientas y ayudará a encaminar al alumno a que sepa cuáles son sus capacidades (intelectuales, emocionales, físicas) y conocimientos, y qué hacer para desarrollarlas a través de la motivación y la voluntad, teniendo como objetivo la superación de las dificultades o carencias. Los errores sirven para aprender lo que no hay que hacer. Ante una derrota, la actitud negativa, llorar, tirar las piezas o no dar la mano al compañero, son reacciones frecuentes al principio de la actividad, el maestro ha de saber utilizar recursos y técnicas de trabajo intelectual y conseguir que la experiencia de aprendizaje sea gratificante para el alumno.

## Tratamiento de la información y competencia digital

Los alumnos han de aprender a recopilar información en libros, internet... sobre teoría del juego, partidas, historia del ajedrez o incluso datos de ajedrecistas famosos. Con ello además de añadir conocimientos nuevos al alumno, nos permite trabajar la búsqueda, la selección y la clasificación de la información, utilizando diversos soportes (verbal, escrito, audiovisual y digital).

Así, conseguirán dominar destrezas para organizar, analizar, sintetizar y sacar deducciones de la información, con el fin de favorecer la formación de personas autónomas, responsables, críticas y reflexivas en la selección y utilización de la información. Es importante que los alumnos sepan resumir e identificar lo que es importante y lo que no lo es.

## Competencia de autonomía e iniciativa personal

Mediante esta actividad los alumnos planifican, buscan estrategias, validan las soluciones y las contrastan con las de los demás. Esto implica entre otras cosas, una toma constante de decisiones con lo que el alumno mejora su autonomía y autoconfianza, además de la aceptación de las consecuencias que traen. De este modo, el alumno adquiere autonomía y confianza en sus propias decisiones y capacidades como parte del desarrollo de su autoestima. Podemos ayudarles a descubrir sus posibilidades y sus limitaciones, realizando una autocrítica siempre con actitud positiva y constructiva.

## Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Con esta competencia trabajaremos más allá de la acumulación de información del propio juego, ya que el jugador tendrá que comprender, interpretar situaciones y adquirir habilidades sobre los procesos para predecir consecuencias, relacionar causa-efecto y dirigir reflexivamente sus movimientos hacia la consecución del objetivo que es: ganar la partida.

## Competencia social y ciudadana

Mediante esta competencia intentaremos conseguir la adquisición de habilidades sociales, el desarrollo de las relaciones sociales e interpersonales. Se fomentará el trabajo en equipo, aceptando las ideas de los compañeros, aplicando la tolerancia, adquirir el sentido de la justicia y de la equidad. Trabajaremos la capacidad de afrontar conflictos basándonos en valores democráticos. El control emocional y la impulsividad son aspectos que con el ajedrez pueden ser modelados, pues hay que esperar el turno, ganar-perder y razonar las jugadas.

El ajedrez permite la integración de todos los alumnos en el grupo sin importar las diferencias de edad, procedencia u otras gracias al lenguaje universal del ajedrez. Potenciaremos la igualdad entre las personas y evitar la discriminación por sexo, raza, o cualquier otro motivo.

### **RESULTADOS QUE SE ESPERAN OBTENER**

La finalidad del Ajedrez Educativo en el colegio es que llegue a ser parte de la cultura del mismo, que sea un eje vertebrado que impulsa actitudes y procesos mentales que se han de promover en nuestros alumnos durante su educación y formación, y que contribuyen a su desarrollo personal y social.

De este modo, esperamos que la implementación de este proyecto sea un éxito en todos los sentidos, y así, poder realizar muchas más iniciativas y actividades relacionadas con este campo que pasen a ser parte de la cultura del centro y llegar a formar parte de su PEC. Algunas de estas iniciativas pueden ser: el Día del Ajedrez, más campeonatos, trabajar cuestiones específicas con alumnos con características especiales...

-----//---