

PROYECTO DE  
CENTRO:  
AJEDREZ

## Índice

+ Introducción

+ Justificación

+ Ajedrez y competencias básicas:

- Comunicación lingüística
- Matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Digital
- Personal, social y de aprender a aprender
- Ciudadana
- En conciencia y expresión culturales

+ Objetivos

+ Metodología

+ Contenidos

+ Actividades

## ❖ Introducción

El ajedrez es un juego milenario que permite la organización y la resolución de conflictos, que se practica en todo el mundo y en todas las culturas, y que sirve a la Educación para modelar la personalidad del niño y realzar, descubrir o afianzar capacidades intelectuales, puesto que 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.

Un deporte que también es cultura; un juego antiguo, fascinante, fácil de comprender ya por un niño de seis años, pero poco trabajado en las escuelas; responsabilidad que habría que achacar a los maestros, pero también a los padres que, por indiferencia o ignorancia privan a sus hijos de su aprendizaje básico, al menos en su fase elemental, de una disciplina que consideran menos útil que el fútbol o las manualidades artísticas. Y sin embargo, pocos juegos son tan atractivos para un niño como esa lucha, ese enfrentamiento precoz dotado de reglas de cortesía y comportamiento; ese juego divertido, agresivo y elegante al mismo tiempo, que enseña a pensar con razón y lógica a cualquiera que lo practique.

## ❖ 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, entre otras la memoria, la capacidad de concentración, la atención y reflexión, la toma de decisiones, la visión espacio temporal, la resolución de problemas, el razonamiento lógico-matemático, el pensamiento creativo, la capacidad crítica, la empatía, la socialización, la formación en valores...

La implantación del ajedrez dentro de los centros escolares es un hecho que ya se propuso desde el 13 de marzo 2012 en Estrasburgo. El Parlamento Europeo adoptó el programa de la Unión Europea de "Ajedrez en la Escuela". La Declaración Escrita 50/2011 para la ejecución del programa de Ajedrez en la Escuela entre las escuelas de la Unión Europea.

Posteriormente, el 11 de febrero de 2015, la Comisión de Educación y Deportes del Congreso de los Diputados del Parlamento Español, aprobó por unanimidad la proposición no de ley nº 161/002598, sobre la implantación y fomento de la práctica del ajedrez en escuelas y espacios públicos y su promoción como deporte.

En España todo quedó en nada, pero ahora, con la implantación de la LOMLOE, podemos rectificar. Esa necesidad de implantar el ajedrez durante las horas lectivas puede conseguirse al tener que elaborar los Centro proyectos transversales que trabajen las diferentes competencias.

La idoneidad de elaborar un proyecto sobre el ajedrez viene pues propiciada por las numerosas cualidades que, como hemos visto, tiene la práctica de este deporte, así como las numerosas transversalidades que con el resto de materias posee.

## ❖ **Ajedrez y competencias básicas**

### • **Competencia en comunicación lingüística**

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 y 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 trabaja la comunicación lingüística a través de la participación en la resolución de problemas de forma individual o grupal, y mediante la generación de actitudes críticas propias, ajenas y comunicativas a través del diálogo. Un rasgo característico del ajedrez es que posee un lenguaje propio y universal que favorece la comunicación y enriquece la construcción de un conocimiento globalizado. Además, tenemos expresiones como: ...quedó en tablas, ...encontrarse en jaque, ...está enrocado, ... jaque mate,... que han pasado a nuestro lenguaje cotidiano.

### • **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**

Esta competencia está relacionada con el ajedrez por las numerosas cualidades que tienen en común como son el cálculo, la memoria, la capacidad, espacial, la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento organizado, entre muchas otras.

En particular, el ajedrez presenta conceptos matemáticos fundamentales tales como la geometría del tablero (filas, columnas, y diagonales), el valor relativo de la piezas, las coordenadas, la notación algebraica y descriptiva, etc.

Además, 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 digital**

Es la competencia que está relacionada con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas de aprendizaje en el aula para comunicar la información de una manera creativa.

El ajedrez es uno de los pocos deportes en los que su práctica está totalmente adaptada al mundo de las nuevas tecnologías, pudiéndose entrenar y practicar individualmente o con personas de todo el mundo.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender**

Aprender jugando es una de las virtudes más importantes que conlleva la práctica del ajedrez. Con el ajedrez el alumno aprende jugando y desarrolla sus propias habilidades que le permiten conducir su propio aprendizaje. El profesor facilita herramientas para desarrollar el aprendizaje, y con ello el alumno será capaz de aprender de manera eficaz y autónoma de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades.

Experimentar el placer que produce entender un concepto que con anterioridad no se comprendía genera una gran satisfacción, y es fuente de motivación para futuros aprendizajes.

Jugar al ajedrez exige al alumno una autorregulación emocional continua, ya que cada movimiento puede ser un éxito o fracaso por sí mismo, y este aprenderá a ser capaz de reconocer sus propios errores y ser autocrítico con ellos.

El ajedrez, a través del propio desarrollo de una partida, genera un clima idóneo para que el alumno aprenda jugando a resolver y afrontar problemas y situaciones cotidianas, además de mejorar de este modo su capacidad de toma de decisiones.

La autorregulación emocional que conlleva jugar una partida de ajedrez facilita el desarrollo de normas socialmente aceptadas, como el respeto al rival, la puntualidad, reglas propias del juego, aprender a ganar y a perder, etc. Durante el juego es necesario controlar las emociones (alegría, tristeza, ira, miedo o sorpresa) e inhibir su expresión en la medida de lo posible.

- **Competencia ciudadana**

La práctica del ajedrez ayuda a desarrollar habilidades sociales e interpersonales, pues el ajedrez es multicultural e intergeneracional por sí mismo, al ser posible jugar

con cualquier persona independientemente de su edad, procedencia, religión, sexo, raza, etc., lo que hace que se considere una gran herramienta integradora.

El ajedrez no es solamente un deporte individual, el concepto de juego en equipo puede verse reflejado a través de diferentes aspectos de la práctica de ajedrez, ya que también existe modalidad de juego en equipo que permite desarrollar ciertas habilidades sociales específicas de los deportes grupales.

Por otra parte, jugar al ajedrez permite desarrollar conclusiones de forma colectiva, por ejemplo analizar una partida o una determinada posición. Además, el juego en sí tiene carácter colectivo, ya que las piezas colaboran entre ellas para conseguir un objetivo común.

#### • **Competencia emprendedora**

Una partida de ajedrez exige al alumno tomar decisiones de forma continuada y en un tiempo limitado para conseguir un objetivo concreto. Esta situación permite desarrollar gran variedad de habilidades, entre ellas:

- Capacidad de anticipación. Ser capaz de evaluar los planes del rival y preverlos antes de que ocurran, evitando posibles futuros problemas.
- Toma y gestión de la iniciativa. Conseguir liderar y afrontar un proyecto o reto propio, aprovechando todas las oportunidades que están al alcance.
- Defensa ante una ofensiva. Poder estar en una situación desfavorable y mantener la situación bajo presión.
- Búsqueda y concreción de objetivos a corto, medio y largo plazo, teniendo la capacidad de revisión y modificación de los mismos en cada momento.
- Ergonomía de recursos. Cómo utilizar los recursos existentes de la forma más satisfactoria, aprovechando al máximo los tiempos en ajedrez.
- Capacidad de cálculo de los riesgos asumidos en la toma de decisiones.
- Intuición. La multitud de respuestas posibles en cada jugada, y el tiempo limitado para realizarla obliga al jugador a encontrar y descartar respuestas a través de escenarios en los que no tiene la oportunidad de obtener toda la información posible.

#### • **Competencia en conciencia y expresión culturales**

A través de su lenguaje universal y facilidad de su práctica se promueven importantes valores como son la integración, la no discriminación, y el respeto al contrario sea cual sea su nivel, sexo, etnia, religión o edad.

La historia y la cultura de los distintos pueblos del mundo tienen relación directa con el ajedrez y su desarrollo, pudiendo observarlo a través de su expresión y relación a través de distintas expresiones culturales.

Además, el ajedrez tiene su propia historia, desde su invención, pasando por su institucionalización, hasta nuestra historia más reciente. Esta historia queda reflejada a través de miles de libros, revistas, películas, etc. El ajedrez a través de su práctica también desarrolla la expresión cultural y artística, trabajando la imaginación, la creatividad, y el desarrollo de la iniciativa, que favorece la creación de proyectos propios, así como el reconocimiento y la conservación de la cultura como patrimonio de la humanidad.

## ❖ **Objetivos**

- Ofrecer a los niños y niñas una actividad saludable, enriquecedora y divertida que puedan incorporarla a su repertorio de alternativas en el ocio y en su vida.
- Fomentar la responsabilidad y el dominio de sí mismo a la hora de la toma de decisiones.
- Presentar a los alumnos el ajedrez como un espacio de comunicación e intercambio de ideas.
- Posibilitar la tolerancia ante las situaciones restrictivas o problemáticas, y la tenacidad en la búsqueda de situaciones.
- Potenciar cualidades mentales como la atención y concentración.
- Promover una actitud reflexiva para encontrar alternativas a la resolución de problemas, formulando argumentos lógicos.
- Proponer una actividad lúdica que requiere de habilidad para la resolución de distintas situaciones problemáticas.
- Observar distintas relaciones de causa y efecto que se producen en el transcurso del juego.
- Asumir actitudes de buen deportista respetando las normas y aceptando adecuadamente las situaciones de victoria y derrota.
- Adquirir hábitos de solidaridad y tolerancia en las relaciones sociales, valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier tipo de discriminación.
- Formar una imagen lo más ajustada a la realidad posible de sí mismo para así conocer virtudes, potencialidades y defectos.

## ❖ **Metodología**

La enseñanza del ajedrez en los centros educativos se tiene que tratar desde un punto de vista pedagógico, lúdico y no competitivo. Por ello, vamos a trabajar con numerosos ejercicios y actividades pensadas aprovechando las cualidades del ajedrez como herramienta para aprender jugando.

En el contenido de este proyecto encontraremos las pautas necesarias para que los alumnos comprendan el juego del ajedrez a través de diferentes actividades.

La estructura de cada sesión comprende:

1. Introducción: donde se captará la atención del alumnado en relación a los conceptos que se van a estudiar en esa sesión, o bien se corregirán ejercicios si hubiera de la clase anterior.
2. Desarrollo teórico: esta parte del tema no debe durar más de 10 min, ya que una de las ventajas que tiene el ajedrez es que se aprende practicándolo.
3. Práctica de la parte teórica: esta parte podrá llevarse a cabo mediante la resolución de problemas a través de fichas escritas y la práctica en el propio tablero de ajedrez, compaginándolo mediante la utilización de medios electrónico (ordenadores, pantallas digitales...).
4. Partidas. Se plantearán a modo de competición, de liguilla, en la que todos se enfrentarán a todos con una partida de ida, en la que jugarán con negras y otra de vuelta con blancas. Al final se planteará un premio para el ganador de cada curso.
5. 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.

## ❖ **Contenidos**

- El tablero de ajedrez
- Las piezas y su colocación
- El peón: movimientos y capturas
- La Torre: movimientos y capturas
- El Alfil: movimientos y capturas
- El Caballo: movimientos y capturas
- La Reina o Dama: movimientos y capturas
- El Rey: movimientos y capturas
- El jaque y el jaque mate



- Movimientos especiales:
  - La coronación
  - El enroque
  - La captura al paso
- Ganar, perder, tablas y ahogamiento

### ❖ **Actividades**

Fichas y actividades en cuadernillo aparte.