

# PROYECTO FORMATIVO

## “Ajedrez en los Colegios”

Clases extraescolares de Ajedrez en Centros Docentes Públicos dependientes de la Junta de Andalucía, incluidas o no dentro del Plan de Familia.



INSTITUTO ANDALUZ PARA EL FOMENTO DEL AJEDREZ

Escuela Sevillana de Ajedrez

C/ Dr. Antonio Herrera Carmona, 7 - 41009 Sevilla - Tlf.: 660 394 908 - 955 712 828

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
• <b>Ajedrez en los Colegios. ....</b>	<b>3</b>
• <b>Todo son ventajas:.....</b>	<b>3</b>
• <b>El Ajedrez: un juego. ....</b>	<b>4</b>
• <b>Herramienta pedagógica.....</b>	<b>5</b>
• <b>Ajedrez y salud.....</b>	<b>5</b>
• <b>El Ajedrez y su función social: las drogas. ....</b>	<b>6</b>
• <b>Ajedrez escolar frente a Ajedrez de Clubes. ....</b>	<b>6</b>
• <b>Ajedrez como Deporte.....</b>	<b>7</b>
• <b>Ajedrez en la vida. ....</b>	<b>8</b>
• <b>¿Por qué una Escuela de Ajedrez? .....</b>	<b>12</b>
<b>QUIENES SOMOS .....</b>	<b>13</b>
• <b>Datos y Personas de contacto de la Escuela. ....</b>	<b>13</b>
• <b>1. Nuestro ideario. ....</b>	<b>16</b>
• <b>2. Objetivos básicos del Ajedrez Escolar por niveles.....</b>	<b>18</b>
• <b>3. La educación en valores y el Ajedrez.....</b>	<b>23</b>
• <b>4. Ajedrez para padres e hijos.....</b>	<b>25</b>
<b>NUESTRO MÉTODO .....</b>	<b>29</b>
• <b>Ajedrez para niños de Educación Infantil.....</b>	<b>34</b>
<b>FUNCIONAMIENTO Y COSTE DE LA ACTIVIDAD .....</b>	<b>37</b>
• <b>Fuera del plan de familia, con proyecto de ampliación de horario y uso de instalaciones aprobado por el consejo escolar del centro.....</b>	<b>38</b>
• <b>Fuera del plan de familia como escuela deportiva de iniciación municipal: .....</b>	<b>40</b>
• <b>Dentro del plan de familia: .....</b>	<b>40</b>

## INTRODUCCIÓN

- [Ajedrez en los Colegios.](#)

El Ajedrez es un instrumento pedagógico y lúdico de primer orden gracias a las ventajas que conlleva su aprendizaje y su práctica en la formación integral de las personas, recomendado oficialmente en 1995 por la UNESCO a todos sus países miembros, para su incorporación como materia educativa tanto en la enseñanza Primaria como en la Secundaria.

Esta incorporación se ha realizado de distintas maneras: mientras que, en algunos países como Rusia, Cuba, Argentina, Venezuela o Colombia, el Ajedrez forma parte obligatoria del currículum de los alumnos, en otros, el Ajedrez se incluye como asignatura optativa. Por esta segunda opción se han inclinado muchos centros educativos españoles y, de forma generalizada, en algunas comunidades, como en Canarias, donde desde 1998, en todos sus centros, el Ajedrez es una de las asignaturas por las que pueden optar los estudiantes de 3º y 4º de ESO. Sin embargo, el uso más generalizado del Ajedrez en las escuelas de nuestro país es su práctica como actividad extraescolar.

En otros lugares se han tomado medidas más originales, como en la ciudad alemana de Dresden, donde se ha iniciado un proyecto en varias escuelas para sustituir una hora de clase de matemáticas semanal por una de Ajedrez; una decisión que se adoptó después de verificar en las investigaciones llevadas a cabo durante más de cuatro años por la Universidad de Treveris que la capacidad matemática y de lectura de los ajedrecistas es el doble de buena que la del promedio de los alumnos, y que sus capacidades lingüísticas son tres veces mejores respecto a quienes no juegan al Ajedrez.

- [Todo son ventajas:](#)

Ya sea como asignatura curricular o como actividad extraescolar, el Ajedrez es uno de los juegos más completos para el desarrollo intelectual de los más pequeños. A continuación, se exponen algunas de las principales habilidades y capacidades que los niños pueden adquirir con su práctica, tal como recogen José María Olías en su obra 'Desarrollar la inteligencia a través del Ajedrez' y Jorge Laplaza en 'Habilidades intelectuales y Ajedrez', todas ellas, extrapolables en el ámbito educativo a su aplicación general en las distintas áreas del conocimiento.

***Aumenta la capacidad de concentración:*** una de las causas más frecuentes con las que se relaciona el fracaso escolar es la falta de atención y concentración de los estudiantes, una capacidad que se puede fomentar fácilmente con la práctica del Ajedrez, ya que requiere por parte del jugador un alto grado de concentración y observación para poder desarrollar la partida adecuadamente.

***Ejercita la memoria:*** ya sea la memoria a corto plazo, para recordar los movimientos que se han realizado durante la partida, o a largo plazo, para no olvidar otras partidas jugadas, la multiplicidad de

alternativas a las que se enfrenta el jugador de Ajedrez tiene como resultado una mejora en su capacidad de retener y recordar datos en la mente.

***Desarrolla el razonamiento lógico matemático:*** está demostrado que el razonamiento y el proceso de análisis utilizado en el juego del Ajedrez es muy similar al que se usa en matemáticas y, por tanto, su práctica puede ser beneficiosa para mejorar las aptitudes matemáticas de los alumnos.

***Mejora la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones:*** durante la partida el jugador de Ajedrez se enfrenta a distintos problemas que debe resolver, analizando todas las soluciones posibles y eligiendo la más adecuada, incluso, muchas veces, bajo la presión del límite de tiempo para tomarlas.

***Incrementa la autoestima y el afán de superación:*** cada partida es un nuevo reto para el jugador, que intentará mejorar su habilidad para jugar cada vez mejor; asimismo, cada vez que gana una partida, el ajedrecista aumenta su autoestima y valora su pericia en el juego. En el caso de perder, contribuye a potenciar la autocrítica.

***Ayuda a aprender a reflexionar, planificar y prevenir:*** en cada movimiento el jugador debe reflexionar sobre todas las jugadas posibles y los ataques que puede recibir, de modo que pueda anticiparse a las respuestas del contrario y tener previstas con antelación las posibles líneas de juego.

En nuestro método, el Ajedrez se presenta como un juego que puede convertirse en un instrumento pedagógico no convencional que apoya decididamente la labor docente, enriqueciendo al niño con nuevos mecanismos de pensamiento que serán la base para llegar a la etapa operatoria formal.

Asimismo, se descubre que el juego, además de posibilitar su práctica a disminuidos físicos y psíquicos y a niños con alteraciones de la atención, desarrolla la idea de cooperación (entre piezas o jugadores en equipo), armonía y ponderación de posibilidades, valores absolutos y relativos, creatividad, estimula el desarrollo mental, aumenta su capacidad de cálculo y raciocinio, desarrolla la imaginación, contribuye a fijar la atención, desarrolla la capacidad de abstracción, favorece el pensamiento lógico formal, forma el espíritu de investigación e inventiva, desarrolla la capacidad de observación y análisis en la esfera socio-afectiva, favorece el orden en la actividad, educa para el ocio a través de una actividad creativa, integra al grupo social, ejercita cualidades para superar problemas grupales y de tipo disciplinario y favorece las normas de cortesía que impone la práctica del juego (respeto, acatar las normas, tenacidad, aprender a ganar y a perder. ..., ...).

- **[El Ajedrez: un juego.](#)**

Mucho se ha hablado y escrito sobre el Ajedrez. Es una ciencia, un arte y un juego.

Huizinga planteaba que el instinto vital de la cultura humana es el juego. Es una actividad que, al principio de la vida, se inicia con los más básicos movimientos, que se van complicando hasta lograr el dominio de toda la enorme complejidad del cuerpo humano.

El Ajedrez es un juego muy especial. Su misterio radica en la ductilidad y su longevidad, ya que sigue mostrándose indomable. En su intento por dominarlo se han desarrollado grandes superaciones intelectivas, personales y colectivas.

- **Herramienta pedagógica.**

Tiene todas las cualidades para convertirse en una excelente herramienta pedagógica: está de acuerdo con el diseño curricular, responde adecuadamente a los objetivos generales que se consignan en él y se enseña jugando, con los grandes beneficios que la libertad de un juego otorga. El instinto de jugar es exclusivo para el hombre y su desarrollo.

Desde el punto de vista intelectual, es necesario destacar principalmente que el aumento de la capacidad de atención y concentración, la mejora del razonamiento lógico y de la memoria, y el hecho de aprender a estar en silencio sirven para fomentar y reforzar la adquisición de los hábitos de estudio y, en consecuencia, inciden positivamente en la mejora del rendimiento escolar.

Además, se potencian sustancialmente las capacidades de cálculo, de análisis y de síntesis; se mejora la percepción, la discriminación, la creatividad, la imaginación y la intuición; se trabaja la orientación espacio tiempo y se mejora la expresión verbal.

El Ajedrez, en definitiva, es importante para la estimulación del pensamiento, puesto que su práctica engloba dos tipos de razonamiento: el convergente, que consiste en saber aplicar los procedimientos y los razonamientos lógicos adecuados para encontrar soluciones correctas (este razonamiento convergente se puede enseñar y aprender), y el divergente o creativo, donde en función de los conocimientos y/o experiencias previas se halla una u otra respuesta (creaciones), diferentes según la persona y las circunstancias del momento (esta capacidad de creación se puede potenciar pero es muy difícil enseñarla porque se basa en la intuición).

En la resolución de problemas es muy importante, en primer lugar, tener la capacidad de reconocerlos; en segundo lugar, poder seleccionar los elementos importantes y discriminar los que no lo son. Y, en tercer lugar, poder comparar diferentes situaciones y realizar los cálculos mentales necesarios para encontrar las soluciones más idóneas.

- **Ajedrez y salud.**

Dentro del ámbito de la salud, el Ajedrez fomenta el desarrollo y el mantenimiento de las capacidades intelectuales y, a la vez, ayuda a encontrar un equilibrio emocional que aporta bienestar y felicidad a las personas, y a aprender a convivir.

A través del Ajedrez, se puede incidir en la educación emocional de los pequeños y adolescentes, a fin de evitar o reconducir muchas de las conductas antisociales y agresivas presentes en nuestra sociedad.

Para los niños y las niñas, la estimulación de estas capacidades es necesaria para conseguir desarrollar su inteligencia, y también, para ayudarlos a ser mejores personas.

- **El Ajedrez y su función social: las drogas.**

Es interesante considerar la función social del Ajedrez, y especialmente, la hipótesis de recuperación, otra de las propuestas dentro de nuestro proyecto: las actuaciones en las cárceles, en los centros de internamiento de jóvenes, en los hospitales, en las residencias de ancianos y centros de día, en las urbanizaciones privadas, en las distintas asociaciones y colectivos – vecinales, Hermandades, Peñas Deportivas y Culturales, ..., ... -.

Se ocupa un espacio de ocio improductivo con una “droga” nueva: el Ajedrez. Y si es necesario actuar con otra droga, preferimos esa otra droga, la del Ajedrez, que no destruye la mente y el cuerpo.

Definimos en pocas palabras: el Ajedrez recicla los intereses por los cuales los chicos se entregan a las drogas. Pone al chico en otra dimensión. La droga empieza cuando los chicos no tienen intereses; se les bajan las motivaciones y todo ese tiempo inútil hace buscar un placer, porque lo necesita. El adolescente necesita placeres.... pero está en nuestra mano reemplazar los placeres dañinos por los productivos y enaltecedores.

También dentro del ámbito social, el Ajedrez puede ayudar a la integración de los inmigrantes en las sociedades receptoras y a luchar contra el racismo y la discriminación de género, como se cita en el ámbito deportivo.

Y, todo ello, como consecuencia de ser un juego o un deporte que permite competir en igualdad de condiciones personas de todas las edades, tanto hombres como mujeres.

Al ser el Ajedrez un deporte no elitista, familiar y con prestigio social, favorece la relación personal entre individuos de diferentes países y niveles sociales. Además, el gran componente lúdico de este deporte lo convierte en una opción ideal para el buen uso del tiempo libre y de ocio.

En definitiva, la práctica del Ajedrez facilita el proceso del aprendizaje y la educación integral de la persona, lo cual comporta una mejora notable del rendimiento escolar y del grado de maduración intelectual y personal del alumnado, o, dicho de otro modo, el Ajedrez contribuye a formar buenos ciudadanos y ciudadanas.

- **Ajedrez escolar frente a Ajedrez de Clubes.**

Es importante consignar las diferencias que existen entre el Ajedrez escolar y el de los clubes que integran el juego ciencia federado.

Cuando se enseña Ajedrez en las escuelas debe ponerse énfasis no tanto en los jugadores que más destacan, sino en los que tienen dificultades, porque éstas son las mismas que demuestran en el estudio. Al trabajar en resolverlas jugando se apunta con eficacia a superarlas en las materias curriculares.

Los mejores procedimientos técnicos para llevar el Ajedrez a las escuelas son aquéllos que aseguran el desplazamiento del protagonismo del docente, en beneficio del ejercicio pleno de las potencialidades del alumno, tanto en sus posibilidades grupales e individuales.

Muchas veces la idea de "no inteligencia suficiente" inhibe para jugar al Ajedrez. Es cierto que la inteligencia es una capacidad que se ejercita con el juego, pero también la memoria. Pero no son suficientes. Se necesitan además constancia y capacidad atencional.

El valor educativo del Ajedrez radica en que estimula elementos positivos como: pensamiento lógico, memoria, imaginación, tenacidad, precisión, investigación de la mejor solución, voluntad, concentración, discernimiento y autocrítica.

Es muy importante para el escolar-ajedrecista, en el umbral de sus conocimientos adultos, el simple aprendizaje de tener que aceptar las reglas para un juego donde también convive la competencia, como así también, el ponderar diversos factores antes de tomar una decisión. En síntesis, empieza a aprender a elegir, para luego, tener la oportunidad y obligación de defender y evaluar la elección.

- **Ajedrez como Deporte.**

Dentro del ámbito deportivo, el Ajedrez fomenta el respeto por las reglas del juego, la aceptación del resultado de las partidas, la solidaridad, la tolerancia y el respeto para las personas y la cooperación. Es decir, el Ajedrez es un instrumento que puede ayudar en la socialización de las personas.

El Ajedrez reúne las cualidades de un deporte: ayuda a forjar el carácter, a acostumbrarse a la idea de la victoria y la derrota y a actuar de acuerdo a ello.

Justamente en la manera de plantear su superación estará la importancia del rol docente que asuma su enseñanza.

En el Ajedrez, además de estar penalizado el incumplimiento de las normas y reglas del juego, se considera una falta grave intentar hacer trampas, con diferencia de otros deportes, en los que cometer faltas tácticas, simularlas o intentar engañar a los árbitros forma parte del juego.

Normalmente, ganar y perder partidas ayuda a asumir los propios éxitos y fracasos durante el transcurso de la vida.

El Ajedrez es uno de los pocos deportes en los que, después de finalizar una partida, los jugadores se comentan las distintas estrategias y las posibles soluciones en las jugadas erróneas, para que el jugador de menos nivel pueda aprender y superarse.

Por ser uno de los tres deportes con más participación en el mundo, con más de 600 millones de practicantes, con figuras mundiales de todos los lugares, donde no predomina la fuerza y sí las capacidades mentales, posibilita la lucha contra la discriminación racial, social y de género. Por otra parte, el Ajedrez es compatible con la práctica de otras modalidades deportivas.

El rol socializador del Ajedrez puede aunar diferentes realidades y estamentos sociales. Cuando se aprende a "leer" las partidas queda a la vista, la evolución de este juego, que recorrió los mismos caminos que la difusión de los conocimientos, desde la aparición de la imprenta.

En este deporte, independientemente de si se compite de modo individual o en equipo, el jugador tiene que aprender que las piezas deben moverse de forma armónica, para poder actuar en equipo y ganar una partida.

Con el tiempo, muchos quedarán enganchados al juego y muchos más lo habrán transitado como una de las formas que la escuela adopta para lograr, como dijera Piaget, "la creación de hombres que sean capaces de innovar y no solamente de repetir lo que otros han hecho, con la formación de mentes que estén en condiciones de criticar y verificar y de no aceptar todo lo que se les proponga". En suma, individuos formados para adoptar al método científico, que obran de acuerdo con el medio antes que como maestros de Ajedrez.

- [Ajedrez en la vida.](#)

Está demostrada científicamente la importancia del Ajedrez en la sociedad (experimentos e informes realizados en Rusia, Islandia, Argentina, EEUU, España); frente a la ola de chabacanería, de frivolidad, de zafiedad, de telebasura de brutalización colectiva de la gente a través, por poner un ejemplo deportivo, del monocultivo del fútbol, que está legando a nuestros niños y jóvenes "valores" como no tener vergüenza, mercadear con la vida propia o la de los demás en los programas de TV, amplificación en los telediarios todos los sucesos que conllevan sangre o violencia, calumniar hábilmente, ..., ..., y que hace que sean venerados como auténticos dioses estrellas del balón que, siendo "cracs", no saben hilvanar cuatro frases coherentes durante una entrevista, y que permite decir a la demagogia de los dirigentes mediáticos que "dan a la gente lo que les pide" - como si todo el mundo fuera por ahí pidiendo basura -, frente a todo esto, existen minorías cultas que, como excepción a la masa brutalizada - precisamente por su falta de cultura - que es el resto, sí serán capaces de exigir a sus gobiernos que gestionen bien lo que tienen que hacer - ¿fomentan precisamente los propios gobiernos esa brutalización para que el pueblo no exija? -.

De ahí, la gran importancia de que la población se culturice y, el Ajedrez, es el medio por antonomasia para aprender jugando.

Hay países (Holanda, Alemania) que, en función de lo expuesto y como primera medida de contención ante esa ola de zafiedad que nos invade, han decidido cambiar de modelos y, en lugar de promover como ídolos de la sociedad a la caterva de personajillos que aparecen en TV, encumbran a los deportistas de modalidades que requieren esfuerzo y disciplina (atletismo, natación, gimnasia, Ajedrez, ...): el éxito es talento mas trabajo de forma bien planificada y con método.

Los niños que practican Ajedrez *desarrollan más su inteligencia* - existen estudios científicos que se han realizado al respecto - que los que no lo hacen, porque *el Ajedrez enseña a pensar antes de actuar*. En cualquier caso, habría que ponerse previamente de acuerdo en qué es la inteligencia: si un niño dice que mañana no podrá venir a clase de Ajedrez porque debe preparar un examen de matemáticas, está claro que el Ajedrez ha contribuido a que ese niño desarrolle su inteligencia. *Enseña asumir responsabilidades, a no echar la culpa a cualquiera que no sea yo, a ser consecuente con los actos propios*. Hay quien discute si todo eso se llama inteligencia, pero no cabe duda de que es bueno, y, si es bueno, hay que potenciarlo, especialmente en una época de problemas graves en los colegios, como la violencia y la desintegración social: habría que preguntarse cuántas armas lúdico-formativas son tan valiosas como el Ajedrez para luchar contra esa lacra social. El Gobierno o cualquier otra institución que decida dar un paso adelante en esta dirección se apuntará un tanto histórico en cuanto a su imagen.

En el ámbito de la personalidad, se estimula la iniciativa, el autocontrol, la autodisciplina, el esfuerzo, la reflexión, el pensamiento crítico y la responsabilidad; se mejora la organización y la planificación y se potencia la autoestima y la autonomía.

En una partida de Ajedrez los jugadores constantemente están tomando decisiones, sin ninguna ayuda externa, para conseguir una estrategia ganadora y así superar las dificultades que los adversarios plantean durante su desarrollo. Estas decisiones requieren una reflexión y unos análisis previos para poder encontrar la mejor solución en cada momento y, a la vez, poder prevenir las futuras respuestas del contrincante.

El jugador, a medida que mejora su capacidad de autocontrol y aumenta el esfuerzo y la tenacidad en los procesos de análisis, síntesis, reflexión y valoración de las situaciones, irá consiguiendo mejores resultados. Por lo tanto, el jugador será responsable de sus propias decisiones, porque en el juego del Ajedrez el azar no tiene ninguna influencia.

Independientemente de si se gana o se pierde, el ajedrecista aumenta la autoestima, ya que va constatando que mejoran sus capacidades intelectuales y el autocontrol emocional. Es decir, no solamente se valora el hecho de ganar o perder, sino también la capacidad de realizar combinaciones artísticas y brillantes y la mejora en el nivel de juego. Además, al progresar, ser reconocido y valorado dentro del grupo, también contribuye a mejorar la autoestima del que juega.

Las personas que aprenden a escoger la mejor solución delante de un problema serán más autónomas y responsables.

El Ajedrez es para los niños un entretenimiento noble del intelecto, un objeto cultural, una ciencia con innumerables facetas por descubrir y un instrumento eficaz en la educación de la personalidad y para preparar hombres honestos, sinceros, inteligentes y competentes, emocionalmente equilibrados.

### Resumiendo, algunas razones expuestas, el Ajedrez:

- **Aumenta la capacidad de cálculo.**
- **Desarrolla el razonamiento lógico y el pensamiento lateral.**
- **Estimula la imaginación creadora.**
- **Fortalece la concentración mental y ayuda a enfocar la atención de los niños.**
- **Contribuye notablemente a formar el espíritu de investigación y de inventiva.**
- **Activa el dinamismo de la memoria.**
- **Despierta y agudiza el sentido crítico.**
- **Crea hábitos positivos en la esfera del pensamiento: disciplina mental, razonamiento, memoria, investigación, análisis, síntesis, ...**
- **Mejora la creatividad e incentiva la flexibilidad y la originalidad de pensamiento.**
- **Aumenta el éxito académico.**
- **Optimiza la resolución de problemas y hace descubrir la capacidad propia para resolver por uno mismo una determinada situación.**
- **Ayuda al enriquecimiento cultural.**
- **Incrementa el coeficiente intelectual en los niños y niñas.**
- **Contribuye a la interculturalidad de las personas y no distingue niveles socioeconómicos.**
- **No excluye a la persona en ninguna etapa de su vida.**
- **Impone una disciplina atractiva y agradable.**
- **Mejora la autoestima y hace adquirir confianza en las propias fuerzas.**
- **Ayuda a asumir actitudes propias y estimula para nuevas tentativas.**
- **Enseña a controlar los impulsos y obliga a no tomar decisiones apresuradas.**
- **Templa el espíritu y fuerza a pensar antes de hacer las cosas.**
- **Hace entender que el trabajo propio es productivo aún cuando se pierda.**
- **Ayuda a asumir los conceptos de voluntad y constancia.**
- **Introduce en su práctica el valor de la paciencia, cuyo aprendizaje para los niños es crucial en este tiempo dominado por el vértigo que imprimen Internet, los videojuegos y el zapping.**
- **Estimula que la competencia del juego se convierta en algo positivo, en un afán de superación personal.**
- **Facilita la formación de actitudes positivas.**
- **Ejercita la habilidad para la gestión del tiempo.**
- **Ayuda a la planificación y permite controlar los progresos y marcarse metas.**
- **Muestra que el estudio y el duro trabajo mental conducen a la mejora y al éxito.**
- **Enseña a ser más preciso en las propias autoevaluaciones.**
- **Incentiva los buenos modales y la caballerosidad.**

- Es el sumun de la tolerancia, y del análisis y la reflexión silenciosos.
- Fomenta la calma frente a situaciones difíciles para buscar soluciones.
- Eleva la modestia con los resultados positivos.
- Inculca el respeto hacia las opiniones de los oponentes.
- Sublima el instinto de agresión de los niños.
- Estimula la tenacidad y la precisión y promueve el discernimiento.
- Se adapta a todas las modalidades académicas (matemáticas, lengua, etc.).
- Potencia la intuición, los razonamientos abstracto y concreto, la velocidad de procesamiento y la organización de una amplia gama de información.

Por otro lado, parece fundamental enfocar el asunto desde un planteamiento lúdico. El niño no debe tener la sensación, en ningún momento, que la inversión hecha en él no tiene sentido si no logra resultados brillantes. Es decir, el objetivo es promover el Ajedrez como una herramienta muy útil para aprender a razonar y para divertirse, no para fabricar campeones. Esto último vendrá por añadidura, de manera natural, aunque requiere un trabajo de selección y seguimiento, como es lógico.

Lo esencial es comprender la importancia que tiene el Ajedrez como herramienta pedagógica y educativa, mucho más importante que fabricar campeones - que es un objetivo secundario -. El Ajedrez a edades tempranas, cuando un chico o chica está desarrollando su inteligencia y está estableciendo sus conexiones neuronales, ayuda a que se desarrollen una serie de mecanismos de aprendizaje básicos para su futura etapa como escolar. Lo que se pretende con este juego no es que el niño se convierta en campeón mundial, sino que haga gimnasia mental y desarrolle su inteligencia. Lo mismo que le apuntamos a judo para que haga deporte, coordinación de movimientos, etc. y no para convertirle en un maestro de artes marciales.

Es primordial alfabetizar en Ajedrez a la población, la impartición de clases de Ajedrez en los colegios y que lleguemos pronto a tener en España un Fernando Alonso o un Nadal del Ajedrez, para que todos nos veamos sumergidos - incluso y principalmente los medios de comunicación - en un caldo de cultivo adecuado para la práctica de actividades que requieren disciplina, constancia, etc., pues ninguna otra actividad del hombre desarrolla tantas virtudes y cualidades humanas como el Ajedrez, documentado como importante ya hace 15 siglos.

Por ello, es muy triste, que los gobiernos del PSOE y del PP no hayan cumplido la orden del Senado español de implantar al Ajedrez en los colegios como materia optativa (a pesar también del interés personal de la Reina Dña. Sofía en que esto sucediera): todos los que creemos en esta necesidad de Ajedrez, vivimos con la esperanza de que esa integración del Ajedrez en los colegios se llegue a realizar, más pronto que tarde, ya que, como citaba Siegbert Tarrasch, *“El Ajedrez, como el amor, como la música, puede hacer felices a los hombres”*.

- **¿Por qué una Escuela de Ajedrez?**

Porque creemos que se puede enseñar a pensar mejor. Que el buen pensador no es el más inteligente. Que podemos aprender, a través de un pensamiento creativo, a hacer que las cosas sucedan. Podemos diseñar el futuro que queremos y planificar posibles caminos para llegar a la meta soñada.

Porque estamos convencidos que somos las “Piezas” y también los “Jugadores”. Y que podemos aprender a ver más allá de la próxima jugada... También sabemos que los sentimientos, las emociones, la intuición y la percepción son claves en el pensamiento estratégico, en el pensamiento que diseña.

Porque queremos aportar a la educación de los niños y no tan niños a través de las herramientas que brinda este hermoso y milenario juego llamado AJEDREZ.

Porque muchas veces la enseñanza tradicional no nos enseña a pensar de la manera que hace falta para enfrentarnos a un mundo en permanente cambio y en el que debemos tomar conciencia de unidad, lo que cada uno hace, piensa, siente, dice... influye, para bien o para mal, en el resto.

Porque no somos piezas sueltas... moviendo en este Tablero-Planeta. Existe un hilo conductor que nos une y preferimos la imagen de seres danzando en el tablero “de negras noches y blancos días”, a la imagen de dos ejércitos enfrentados dispuestos a comenzar la guerra...

Porque es un privilegio nuestro trabajo como docentes: somos plenamente conscientes de que ayudamos a formar vidas, a ver el mundo con otros ojos, a ponerse en el lugar del otro, a ayudarse como integrantes de un equipo..., a diseñar estrategias ganadoras..., y a aprender que foguearse en la derrota enseña en el juego y en la vida a no quedarse con la primera caída y a continuar nuestro camino con alegría. ¡La alegría de ser eternos aprendices!

Verán, en el desarrollo de nuestro programa formativo, que recomendamos a los niños sitios de internet, libros, películas, programas de ordenador, y tratamos temas diversos que tienen que ver con salud, alimentación, educación, Ajedrez y empresas, Ajedrez femenino, entrenamiento, arte, poesías... Y esto se debe, según nuestra filosofía, a que el Ajedrez es una invitación a pensar el mundo y a nosotros en relación a él; una invitación a vernos como activos pensadores y diseñadores del futuro que queremos, sorprendiéndonos por cada nuevo descubrimiento que hagamos para mejorar nuestra calidad de vida.

Disfruten de nuestra propuesta, invitándoles a colaborar con nosotros, y a sugerir y proponernos ideas nuevas.

En definitiva, si el Ajedrez escolar es beneficioso para los chicos, todos, sin exclusión, deben acceder a él. Y la principal característica del Ajedrez escolar es llegar a que todos salgan del Colegio teniendo las herramientas necesarias para poder jugar una partida, o poder analizar una situación de la vida diaria con un razonamiento lógico.

## QUIENES SOMOS

- [Datos y Personas de contacto de la Escuela.](#)

Los datos del Instituto Andaluz para el Fomento del Ajedrez al que pertenece la Escuela Sevillana, son los siguientes:

- Denominación: INSTITUTO ANDALUZ para el FOMENTO del AJEDREZ - ESCUELA SEVILLANA DE AJEDREZ.
- CIF: G-90153511
- Domicilio Social: C/ Dr. Antonio Herrera Carmona, 7. 41009 SEVILLA.
- Teléfono de contacto: 600 307 213 - 955 712 828
- e-mail: [iafa@ajedreziafa.es](mailto:iafa@ajedreziafa.es)
- webs: [www.escuelasevillanadeajedrez.es](http://www.escuelasevillanadeajedrez.es)- [www.iafa.es](http://www.iafa.es)

La Comisión Gestora de la Escuela Sevillana de Ajedrez está compuesta por las siguientes personas:

- Coordinador General: Francisco José Gutiérrez Gallego - 660394908 - [iafa@ajedreziafa.es](mailto:iafa@ajedreziafa.es)
- Coordinadores Técnico Ajedrecístico: Roberto Pérez García, Daniel López González, Mario Gutiérrez Valero.
- Coordinadora Pedagógica: Rocio Moreno Montaña.

La propuesta que nos ocupa, parte integrante de nuestro proyecto formativo y educativo, pretende lograr la difusión, justificación, introducción, universalización y normalización del Ajedrez en los centros educativos como instrumento pedagógico.

El aprendizaje del juego del Ajedrez será una consecuencia de la realización con éxito del proyecto y nunca una finalidad prioritaria del mismo.

En el mundo educativo siempre se está en continua evolución y en busca de nuevas metodologías y estrategias para dar respuesta a las necesidades de la diversidad del alumnado. Tanto para los que presentan déficit o retrasos de aprendizaje, como para los que podrían aprender más.

Con la introducción del Ajedrez en los centros educativos desde los primeros años de escolarización - recomendado por la UNESCO, o el Senado español, que aprobó en 1995 una resolución por la que se instaba a las autoridades en materia educativa a adoptar dicha recomendación, destacando que el Ajedrez enseña a pensar y desarrolla hábitos positivos en los alumnos; o también el Parlamento Andaluz aprobando recomendar su inclusión como asignatura optativa en bachillerato y extraescolar en el resto de enseñanzas el 2-12-2004, por unanimidad de todas las formaciones políticas que lo integraban; o, por último y muy recientemente, el

Parlamento Europeo, que ha aprobado la solicitud formal de fondos para la iniciativa presentada a la Unión Europea por la ECU (Unión Europea de Ajedrez) bajo el título «Introducción del programa "Ajedrez en la Escuela" en los sistemas educativos de la Unión» - se conseguiría mejorar la calidad de la educación y disminuir el fracaso escolar.

Para que la introducción del Ajedrez en los centros educativos sea el máximo de beneficiosa, sería necesario que hubiera un diseño curricular adaptado para los Centros educativos y que éste estuviera relacionado transversalmente con las otras materias curriculares. Es decir, que el Ajedrez sea el hilo conductor de las distintas actividades programadas, de manera que motive al alumnado a aprender este juego y después pueda transferir todo este aprendizaje de procedimientos y hábitos a la vida cotidiana y académica.

El Ajedrez en edad escolar se muestra como:

- Factor de motivación, cohesión de grupo y técnica de aprendizaje.
- Actividad para fomentar y consolidar hábitos y actitudes de orden, constancia, disciplina y voluntad.
- Centro de interés didáctico aplicable a muchas materias del currículo escolar, como Geografía, Historia, Idiomas, Informática, Matemáticas, Lengua, Literatura, Pintura, Dramatización y expresión corporal, ..., ...
- Ejercicio para la toma de decisiones de forma ágil y reflexiva transferibles a otros campos de la formación, de las relaciones sociales y de las destrezas profesionales.

Se trata del Proyecto del Instituto Andaluz para el Fomento del Ajedrez - que preside, Fco. José Gutiérrez Gallego -, Asociación sin ánimo de lucro de gestión privada, y en el que se engloba la Escuela Sevillana de Ajedrez, y que nace de la Escuela de Ajedrez Alekhine, herramienta de formación del Club del mismo nombre.

En él, más allá de las situaciones netamente ajedrecísticas, lo importante es poder solucionar los problemas que se presentan en las distintas asignaturas, con conceptos y conocimientos derivados de la práctica del Ajedrez, es decir, su transversalidad. Espacio, tiempo, hipótesis, probabilidades, pensamiento lateral, procesos alternativos, procesos iterativos, variables, funciones, relaciones, proporciones, geometría, que están incorporados al currículo escolar, se tratan, se aprestan, se les da contenido y se intenta enseñarlos.

El Ajedrez los contiene y los comprende...

- **Ajedrez y Matemáticas:** comparten hábitos de trabajo, creatividad, intuición, reflexión.
- **Ajedrez y Lengua:** manejo de código y comunicación.
- **Ajedrez e Idiomas:** la interacción de culturas y razas propicia la universalidad del juego - ciencia. Los idiomas, por tanto, son inherentes al Ajedrez. Introducción o refuerzo de una lengua extranjera al trabajar los contenidos ajedrecísticos. Tendría la ventaja que no dificultaría el aprendizaje de otra materia curricular, como puede suceder cuando se imparte una asignatura en otro idioma.

- **Ajedrez y Ciencias elementales:** observación, análisis, hipótesis, exploración.
- **Ajedrez y Ciencias Sociales:** relaciones humanas y socialización.
- **Ajedrez e Informática:** único deporte que puede practicarse por Internet, las nuevas tecnologías son fundamentales en el juego y su aprendizaje.

Nuestra misión es ofrecer un servicio educativo a niños, padres y docentes interesados en este juego milenario. Nos proponemos enseñar a pensar creativamente gestando nuevas jugadas en el tablero y en la vida.

Perseguimos brindar una atención personalizada y contamos con un equipo docente cualificado desde lo profesional y desde lo humano. Todos nuestros profesores/as son Monitores Oficiales de la Federación Andaluza de Ajedrez especialistas en nivel de Iniciación, y titulados universitarios en especialidades de perfil educativo (pedagogos, psicólogos, profesores de cualquiera de las ramas educativas): son, como hemos argumentado anteriormente, principalmente educadores.

Nos apasiona la idea de educar, a través del Ajedrez, hábitos de pensamiento y una serie de valores y actitudes que tienen que ver con el juego, pero que lo trascienden. Creemos en los múltiples beneficios que el Ajedrez puede brindar a la sociedad, desde los niños hasta personas de la tercera edad. Es un juego integrador y educativo, baja los niveles de violencia en los grupos porque canaliza simbólicamente la agresividad, ayuda a prevenir males degenerativos de la vejez - como el Alzheimer -, es una herramienta ideal para trabajar en entornos con problemas de integración o de diferentes estratos culturales y sociales, se puede jugar a cualquier edad y requiere muy poca inversión.

Concebimos al Ajedrez como un juego integral, educativo y formativo, que enseña a pensarse y pensar la realidad con una mirada reflexiva. La concepción del juego como una guerra se torna, desde nuestra óptica, en un encuentro entre dos seres que piensan juntos, crean nuevas estrategias, aprenden de sus errores y aciertos, ubicando el aspecto meramente competitivo en segundo plano.

Nuestra meta a corto plazo con el Proyecto Formativo "AJEDREZ EN LOS COLEGIOS" es estar presente en todos los Centros Escolares de Sevilla y Cádiz, capital y provincia, para luego seguir creciendo hacia el resto de las provincias de Andalucía apoyados por cada Delegación Provincial, madurando, enriqueciendo y expandiendo nuestro método de enseñanza, generando un espacio de aprendizaje para pensar creativamente y aportando nuevas variantes ganadoras en el Ajedrez y en la vida.

- **1. Nuestro ideario.**

Una actitud pedagógica básica es tener un ideario para ofrecer un servicio claro y perfectamente definido a través de una propuesta en determinado ámbito. El recurrir a cuestiones principistas es siempre un punto de referencia. La actitud humilde de verificar periódicamente si estamos cumpliendo con las propuestas que sustentamos y cómo lo estamos haciendo, es determinante para la validez de un trayecto de enseñanza - aprendizaje.

Exponemos a continuación nuestro ideario que, a su vez, proponemos a cada padre de cada nuevo alumno, de cada nuevo curso y a cada alumno, aunque a veces, de partida, no se entienda el vocabulario. Para hablar con ellos de cada palabra, habrá siempre un tiempo especial y más profundo para la explicación en el futuro.

En general, deseamos:

- Que los niños, a través del aprendizaje del Ajedrez sistemático y programado descubran sus habilidades intelectuales, potenciando en ellos ciertas cualidades mentales como la atención y concentración frente a las distracciones provocadas por el entorno.
- Que aprendan a aceptar que no todas las actividades de ocio y juego se satisfacen con el deporte de fuerza o actividad física, ni tampoco con los, muy frecuentemente alienantes, pasatiempos electrónicos, ayudándoles a desarrollar la imaginación e inventiva para crear nuevas situaciones.
- Que participando de un deporte que no los limita para compartirlo con sus mayores, les permita una madurez de intercambios sociales de mayor envergadura.
- Que el Ajedrez, por su raigambre cultural e inserción en todo el mundo, les abra una visión más amplia de sus posibilidades.
- Que sus potencialidades obtengan un respaldo de la comunidad que los responsabilice y obligue a transmitirlos a sus iguales.
- Que aprendan a transferir habilidades adquiridas en el juego a todos los aspectos de la vida en que se encuadren sus progresos y motivaciones, formándose una imagen ajustada de sí mismo valorando sus propias posibilidades y limitaciones.
- Que encuentren, en el método de estudio del juego, las enseñanzas de conductas que, a veces, faltan en el desarrollo curricular de las escuelas, al fomentar aquél la responsabilidad y el dominio de sí mismos en la adopción de decisiones inmediatas sin posibilidad de rectificación, y que desarrollen criterios propios y métodos de razonamiento lógico para la resolución de situaciones problemáticas.

- **Que, por comprender su propio valor medible en el deporte, logren el fortalecimiento de su voluntad y la valiosa autoconfianza que propicia el superar dificultades en todas sus actividades.**
- **Que adquieran hábitos de solidaridad y tolerancia en las relaciones con sus compañeros y oponentes superando inhibiciones y prejuicios, valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier discriminación.**
- **Que asuman actitudes de buen deportista respetando las normas y aceptando la victoria con generosidad y la derrota con dignidad.**

**En los Colegios, proponemos:**

- **Reforzar los contenidos curriculares mediante la transversalidad haciendo que el juego del Ajedrez sea el centro de interés.**
- **Que, con una frecuencia adecuada, practiquen aprendizajes del juego, según su edad, para obtener una base de conocimientos que les permita ir descubriendo una trayectoria de progresiva e ilimitada dificultad en el modelo de enseñanza.**
- **Que trasladen la operatoria del Ajedrez en actitudes similares en otros contenidos curriculares como el de las matemáticas o de la lengua, complementándola con la rica propuesta de juegos de valor en la solución de problemas.**
- **Que el pensamiento lateral, la memoria visual, la deducción o el pensamiento analógico sean conductas habituales frente a la resolución de problemas.**
- **Que aprendan a obtener serenidad en sus decisiones y respuestas más claras frente a cada situación particular en sus vidas.**
- **Que los padres y maestros obtengan datos valiosos sobre sus respuestas psicológicas medibles a través del juego.**

**En niveles superiores de la Escuela, aspiramos a:**

- **Que estudien con técnicas de alto valor la teoría del juego y aprendan a transferir mecanismos intelectuales progresivamente complejos.**
- **Que aprendan a investigar, con método, la teoría, la historia y la filosofía del Ajedrez, apreciando un legado cultural que tiene varios siglos.**
- **Que adopten toda la tecnología de uso de bases de datos y comunicación, e idiomas, que usa el Ajedrez motivándolos para estudios superiores en un mundo intercultural.**
- **Que dominen, después del juego, sus estados superiores de la mente, para su independización de lugares comunes e ideas impuestas.**
- **Que se organicen y motiven en grupo, junto a otros niños y jóvenes, participando frecuentemente de actividades y torneos en la provincia, el país y el mundo.**

- **2. Objetivos básicos del Ajedrez Escolar por niveles.**

Los siguientes son una serie de objetivos que pueden orientar la enseñanza del Ajedrez en los colegios. No son más que una guía que debe compatibilizarse con los tiempos y circunstancias de cada grupo y sus conductores. Ni siquiera constituyen una regla para aplicar en un plan. Los niveles pueden ser paralelos a los grados escolares, pero no son rígidos y, dependiendo de la maduración, frecuencia de estudio y rapidez de asimilación del alumno, pueden interrelacionarse y abarcar menor tiempo que el asignado en el año escolar para cada nivel o edad, o superarlo. Constituyen, entonces, un grupo de ideas estructuradas para iniciar el estudio del profesor acerca de su planificación. Un elemento primordial que deberá ofrecer a su ordenada manera de plantear un curso de Ajedrez.

#### **INFANTIL: 4 Y 5 años. (NIVEL PRE-INICIACIÓN)**

- **Nivel 0:**

El alumno fortalecerá sus nociones espacio - temporales. Se incidirá en reforzar las coordinaciones perceptivo - motoras. Comprenderá e internalizará la dinámica del juego de reglas. Ampliará su memoria visual y su atención. Se iniciará en la representación simbólica del ámbito del juego. Aceptará el orden y la normativa del juego de reglas. Reconocerá al adversario como un compañero de juego. Manejará bien sistemas de comunicación con símbolos. Se iniciará en las formas de pensar del Ajedrez elemental. Conocerá la opción entre alternativas. Manejará la geografía del tablero. Sabrá de diagonales y de los distintos sectores (casilla, columna, fila, rincón, banda, centro). Se iniciará en la mecánica básica. Conocerá las piezas, relacionará sus simbolismos por tamaño y significación en el conjunto, los movimientos y su tarea principal: comer. Deberá tener noción del jaque como amenaza y del jaque mate. Disfrutará de la historia y las anécdotas del juego a través de cuentos y canciones.

#### **A modo de resumen de contenidos de Infantil:**

- **Ámbito ajedrecístico:**

a) Conocimiento de las piezas y del tablero.

b) Introducción al movimiento de las piezas.

- **Ámbito curricular:**

a) Matemáticas: números, agrupaciones y líneas. Lateralidad.

b) Lengua: escribir y leer letras.

c) Visual y plástica: pintar dibujos, realizar trazos.

d) Educación física: movimiento.

e) Sociales: historias y cuentos.

## PRIMARIA. 6 A 12 años. (NIVEL INICIACIÓN).

- **Nivel 1º:** El alumno entenderá la geografía del tablero. Relacionará y reconocerá las diagonales y los distintos sectores (casilla, columna, fila, rincón, banda, centro). Manejará perfectamente la mecánica básica (empiezan las blancas, se juega por turno, se medita, se conoce y se busca un objetivo principal y muchos secundarios). Se ejercitará en un catálogo básico de formas de comer (a distancia, al paso), de mates en una jugada y de pocas piezas (finales elementales con dama y rey vs. rey y torre y rey vs. rey). Aprenderá algunas elementales jugadas iniciales. Podrá manejar el valor absoluto de las piezas. Se le dará un mínimo de referencias históricas del juego a través del cuento. Se usarán los prejuicios para ir adaptando compartimentadamente algunos entrenamientos. Aportará sus vivencias y conocimientos al trabajo del grupo. Verbalizará alternativas de juego. Se iniciará en la aplicación de la informática al juego.
- **Nivel 2º:** El alumno manejará bien las formas de dar mate. Reconocerá perfectamente el mate en una jugada. Verá mates en 2 jugadas simples. Tendrá noción de la combinación para dar mate (Mate Pastor, Mate del Pasillo, Mate Philidor, etc.). Entenderá bien el valor absoluto de las piezas en relación al valor relativo. Se le instruirá en el manejo de un repertorio de mates simples y complejos para ir graduando su manejo de la interrelación de las imágenes. Empezará a comprender la ventaja del espacio y los principios elementales de la estrategia. Valorará el centro y el desarrollo como conceptos orientadores fundamentales de la estrategia. Tendrá noción de equilibrio y ganancia de material. Se iniciará en táctica elemental. Se profundizará en la temática de los intercambios de piezas. Se propiciará la ejercitación con capturas de distintos tipos. Conocerá todos los mates técnicos elementales. Debe conocer la noción de Ahogado. Comenzará a comprender la noción de defensa de piezas y el resguardo del rey (defensa del Mate) y el valor del enroque. Sabrá anotar una partida completa. Algunas reglas básicas del juego de competencia. Nociones históricas básicas relacionadas con las formas del juego. Mención de algunos nombres famosos con relación a algunas anécdotas (Capablanca, Kasparov, Tahl). Desarrollará su percepción del otro en situación de adversario en oposición. Se iniciará en el uso de hipótesis a través de la enunciación y opción de alternativas. Empezará a gozar del beneficio del estado mental de producción intelectual. Se ejercitará en el empleo de software y el uso de bases de datos en el Ajedrez.
- **Nivel 3º:** El alumno empezará a reconocer la integralidad de la partida, como una unidad de apertura, medio juego y final. Aprenderá los métodos elementales de análisis y comentario sobre planes y jugadas. Manejará las reglas básicas para el tratamiento de cada parte del juego.

Profundizará su atención para resguardarse del error. Mantendrá la tensión de una partida. Se iniciará en el desarrollo de las operaciones del pensamiento: relacionar, hipotetizar, comparar, fundamentar opciones, evaluar, etc., y en la estructuración de la observación. Empezará a practicar algunas aperturas con toma de centro. Manejará el catálogo de mates y su transformación en 2 a 4 jugadas. Las nociones de dominio tienen que modelar la estrategia tanto de la apertura como la del primer medio juego. Evitará los errores típicos del desarrollo: salida prematura de la Dama, movimientos de peones laterales, reiteración de movimientos. Debe conocer y manejar la noción de Centro, Desarrollo y rapidez de hacer el enroque. Verá mates en 3 y 4 jugadas sencillos. Comenzará entrenamiento específico de la atención y de la persistencia. Nociones básicas de estrategia del medio juego (doblar en columna, dominio de centro y columna, elección de lugar de ataque, el cambio simplificador, la coordinación de piezas sobre casillas). Aprenderá a conocer la Historia del Juego en forma global, su origen y expansión. Estudiará las Leyes del Ajedrez y el uso del reloj. Se fortalecerá su retención y su memoria episódica. Utilizará correctamente las principales reglas del juego y el vocabulario propio del mismo. Colaborará con el adversario en el análisis de lo realizado. Se incidirá en fortalecer actitudes de solidaridad con sus compañeros. Entrenará nociones básicas con relación a habilidades ajedrecísticas como la toma de decisión frente a un plan o una jugada, la evocación de un patrón, el manejo de las alternativas, la metodología del estudio e investigación, etc.

- **Nivel 4º:** Afianzará el conocimiento del espacio del tablero. Verá combinaciones de ganancia de piezas en 2 a 3 jugadas. Se iniciará con elementos tácticos como la clavada, el doble, el descubierto, etc. Comenzará a relacionar el conocimiento de la historia del juego y sus grandes campeones como parte de una evolución. Debe referirse su juego a un estilo representado por alguno de los campeones que lo representan. Integrará la apertura, el medio juego y el final con reglas de importancia progresiva. Aprenderá algunas aperturas elementales y finales con distintas piezas. Conocerá los principios rectores de la ventaja estratégica en la apertura y el medio juego (estructuras de peones). Conocerá la evolución del juego hasta llegar al Ajedrez moderno y a sus grandes jugadores. Sabrá concretar posiciones ganadas. Se ejercitará en la anotación y lectura de partidas. Empezará a componer argumentos sobre las jugadas que realiza. Ampliará la concentración de la atención. Se iniciará en el estudio sistemático. Elaborará planes con objetivos de corto y mediano alcance. Se entrenará en el proceso de toma de decisión y desarrollará las funciones básicas del pensamiento creador. Utilizará el pensamiento lateral en la comprensión de nuevas formas de operar en el juego. Reconocerá la simbología

comunicativa del juego, sus códigos, situaciones de abstracción y particularidades del estado mental de producción intelectual. Desarrollará conceptos táctico-estratégicos y del final en partidas comentadas y razonadas.

A modo de resumen de contenidos de Primaria:

- Enfoque transversal:

a) ***Ámbito ajedrecístico***: contenidos básicos para jugar una partida.

b) ***Ámbito curricular***: los propios de cada materia de cada curso.

- Enfoque específico:

a) ***Ámbito ajedrecístico***: contenidos generales de apertura, medio juego y finales, sin la teoría de aperturas y defensas.

b) ***Ámbito curricular***: se trabajan los procedimientos y los valores citados como ventajas del Ajedrez.

**SECUNDARIA. 13 a 16 años. (NIVEL MEDIO).**

- **Nivel 5º**: El alumno deberá comprender bien todas las nociones de manejos de heurísticos (conceptos definitorios de ventajas). Se apuntará al buen entendimiento de la clasificación y ordenamiento de las variables. Por lo tanto, deberá iniciarse a la metodología del pensamiento y al trabajo del razonamiento lógico matemático. Manejará la táctica y la estrategia con todos los elementos simples (completar el repertorio con planes, rayos X, desclavadas, interrupciones, sobrecargas, etc.). Se iniciará en las estructuras de peones. Conocerá celadas en las aperturas, gambitos y jugadas típicas de algunas variantes y ataques clásicos sobre el enroque. Se iniciará a la planificación del juego y con ello al manejo del tiempo y espacio. Conocerá la Historia del Juego y sus campeones hasta la fecha. Desarrollará conceptos estratégicos integrándolos con principios y mecánicas del 'problema - solución'. Enriquecerá su autoestima y posibilidades de mejora y la valoración del adversario. Operará con el pensamiento lógico, crítico y lateral, con datos provistos por la inteligencia emocional aplicada. Desarrollará, investigará y estructurará planes desde la teoría del juego hacia su práctica.
- **Nivel 6º**: El alumno comprenderá todas las partes del juego en forma elemental. Sabrá diferenciar los estilos que se le pueden dar a las partidas. Manejará el reglamento con todas sus pautas. La composición y otras formas de problemas deben intervenir para ser aplicadas a otras áreas. Comprenderá nociones generales de plan estratégico, plan de ataque y planes de dominios centrales (partidas con centros móviles, bloqueados, retenidos, etc.) y sus manejos. Verá combinaciones de todo tipo en varias jugadas, la jugada intermedia, el árbol de variantes, ... Planes estratégicos de diversos estilos serán analizados y entendidos, como el ataque de minorías, el ataque a la bayoneta en determinadas posiciones y el concepto de debilidad en

todas las fases. Conocerá la historia del juego, el Ajedrez como patrimonio cultural y los contextos en que se desarrollan los estilos. Estudiará el Ajedrez contemporáneo y sus campeones. Relacionará las temáticas intelectuales en ámbitos diversos. Vivenciará la noción de proceso. Orientará a los más pequeños en la comprensión y metodologías de transferencia de conocimientos del juego. Operará con las abstracciones del juego. Valorará los espacios y tiempos de producción intelectual sostenida.

- **Nivel 7º:** El alumno comprenderá la integralidad de los estilos de la Historia del Juego para descubrir a los maestros actuales. Debe leer correctamente la partida. Sabrá jugar mínimamente a ciegas. Sabrá organizar torneos, conocerá las distintas modalidades y campeonatos, sistema suizo, puntuación ELO, ... Será instruido sobre el estilo actual de los mejores maestros. Profundizará el análisis y comentarios de partidas actuales. Tendrá un repertorio propio de aperturas y comenzará la organización del estudio propio de las partidas. Conocerá el concepto o idea madre de cada tipo de juego de apertura. Sabrá finales de manera que pueda aplicarlos a las partidas y adquirirá nociones de reglas técnicas de ganancia o empate. Manejará los aspectos artísticos del juego, tanto para resolver, como para componer (debe manejar el mate de problema, la combinación, el mate ayudado, el mate en serie, la deducción, etc.). Se entrenará en la valoración de la técnica de transformación de las ventajas y el conocimiento prolijo de sus jerarquías. Será testeado en la forma de aplicar las habilidades del razonamiento adquiridas. Diferenciará y aplicará habilidades intelectuales de análisis, síntesis, deducción, composición, hipotetización, verificación, etc. (ASO y ESO, tests de aptitud en la selección y ordenamiento de variables). Crecerá su profundidad en la percepción y su trabajo analítico.

A modo de resumen de contenidos de Secundaria:

- **Ámbito ajedrecístico:**

a) Nivel básico. Contenidos generales de apertura, medio juego y finales.

b) Nivel avanzado. Introducción de la teoría de aperturas y defensas.

- **Ámbito curricular:**

b) **Ámbito curricular:** se trabajan los procedimientos y los valores citados como ventajas del Ajedrez.

Si el número de alumnos lo permite, se distribuirán en grupos en diferentes horarios. En todo caso, se han de atender de forma independiente, aunque compartan aula, horario y monitor. Insistimos en que el ritmo de aprendizaje y promoción al nivel superior dependerá de los conocimientos previos y de la capacidad individual de asimilación.

## **OBJETIVOS INTELECTUALES (RESUMEN SINTÉTICO):**

- **Utilización del Ajedrez como centro de interés para el desarrollo de actividades transversales del currículo escolar.**
  - **Asistencia puntual y sistemática a las clases. El método de la constancia.**
  - **Desarrollo de habilidades en el plano y espaciales.**
  - **Memoria y coordinación.**
  - **Representación simbólica del ámbito del juego.**
  - **Dinámica del juego de reglas.**
  - **Dialéctica.**
  - **Discriminación primaria del valor de las operaciones y del juicio crítico.**
  - **Reconocimiento del estado mental de producción intelectual.**
  - **Desarrollo de las operaciones fundamentales.**
  - **La retención y la memoria episódica.**
  - **La estructuración de la observación.**
  - **La concentración de la atención.**
  - **Metodologías de estudio ante una cantidad muy grande de necesidades cognitivas.**
  - **Desarrollo de la capacidad de planificación con objetivos de corto, mediano y largo alcance.**
  - **Noción del proceso de toma de decisión.**
  - **El pensamiento lateral.**
  - **El análisis y sus componentes.**
  - **Conocimientos históricos del juego y sus contextos.**
  - **Relación con las temáticas intelectuales de orden general y particular en otras actividades.**
  - **Desarrollo en principios y mecánica de la utilización del juego con relación a la capacidad de resolver problemas.**
  - **Valoración de la práctica del Ajedrez como medio sano para ocupar el ocio.**
  - **Despertar y habituar en actitudes de solidaridad, deportividad y compañerismo en las actividades y torneos, evitando la discriminación por sexo, raza o nivel intelectual.**
- **3. La educación en valores y el Ajedrez.**

**La práctica del Ajedrez fomenta los valores democráticos de la sociedad.**

**Lo importante no es tener problemas sino carecer de soluciones.**

**Bobby Fischer.**

Desde el punto de vista pedagógico, valor sería un objetivo que nos proponemos en la educación para ayudar al hombre a ser más persona. Sería una convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser más humanos.

Ligado a este concepto, estaría el de actitud, que es una disposición que debemos despertar en el niño para adquirir y asimilar un valor. Si esta actitud se ejecuta con mucha facilidad se convierte en hábito. La norma sería la explicitación a nivel colectivo de un valor.

En la vida diaria se puede constatar la ausencia de valores como: responsabilidad, disciplina, colaboración, orden, justicia, atención, creatividad, amabilidad, paz, respeto, diálogo, confianza, sinceridad, gratitud, convivencia, autoestima, ... Por el contrario, es frecuente la presencia de contravalores como: agresividad, intolerancia, indiferencia, hostilidad, individualismo, insolidaridad, irreflexión, ...

Pensamos, y estamos convencidos de ello, que la práctica continuada del Ajedrez es un instrumento eficaz que nos ayuda a combatir los contravalores y fomentar los valores democráticos antes expresados.

Según testimonios de diversos profesionales de la enseñanza, se puede constatar que el trabajo de los valores es un punto muy importante en el proceso de la Reforma Educativa y que, en general, hay bastante desinformación y falta de preparación por parte del profesorado, tanto en estrategias como en cursos para programar y evaluar; las nuevas metodologías y formas de trabajar, manifiestan también que estamos en una sociedad en plena crisis de valores y, por lo tanto, hemos de ayudar a los alumnos a enfrentarse a ella con el fomento de aquéllos.

Estamos inmersos en una sociedad en plena crisis de valores. Éstos pueden enseñarse y aprenderse mediante una serie de instrumentos y estrategias didácticas: uno de esos instrumentos, y quizás el más eficaz, es el Ajedrez.

A lo largo de los últimos años, hemos podido constatar que el Ajedrez es una valiosa herramienta para fomentar los valores que hemos citado anteriormente.

Los resultados a medio plazo ya se están observando en ex-alumnos que continúan jugando al Ajedrez con notable éxito y, sobre todo, en la realización personal de cada jugador.

Podríamos alardear de tener alumnos campeones de España o de Andalucía en varias de sus categorías y que además son estudiantes sobresalientes, pero lo que más nos llena de orgullo es la democratización de este maravilloso juego-ciencia, ya que cada vez lo juegan más niños en los Colegios y con más interés.

El Ajedrez ha de contribuir a formar al niño como persona; la educación no sólo se debe limitar a la parte instructiva, sino también a fomentar los valores personales, sociales y humanos en los niños, cerrando el círculo de su formación integral.

- **4. Ajedrez para padres e hijos.**

Según la Asociación Americana de Pediatras “jugar es esencial para el desarrollo porque contribuye con el desarrollo de la parte cognitiva, social, física y emocional de infantes y niños jóvenes saludables”. No necesitamos un consejo profesional para entender lo importante que es el juego en la vida de nuestros hijos, pero a pesar de sus claros beneficios, el tiempo para jugar se ha visto altamente reducido en los últimos tiempos, debido a una vida agitada, cambios en la estructura familiar, y la dedicación a otro tipo de actividades enfocadas específicamente al aprendizaje académico. Un estudio reciente revela que el 90% de los padres y el 81% de las madres españolas dedica poco tiempo a esta actividad.

Jugar a diario con los hijos hace que éstos sean más felices y tolerantes y les ayuda a tener más éxito en el Colegio. Generalmente, el jugar con uno de sus padres significa pintar, salir al parque, al cine o algún lugar de recreación para niños, pero es muy raro encontrar realmente a padres e hijos compartiendo momentos de juegos espontáneos y creativos donde el padre pueda ponerse al nivel del niño, no como adulto - niño. Para eso debemos olvidarnos por un momento de los juguetes y dibujos animados de moda, los cuales están cargados de contenido violento para su adecuada formación; en su lugar de eso podemos inventar juegos diversos, juegos utilizando elementos de la naturaleza y propios del entorno, o, desde nuestra propuesta, jugar Ajedrez, que permite al niño(a) descubrir sus capacidades creativas y desplegar y potenciar sus habilidades innatas.

El momento de jugar Ajedrez puede darse en cualquier situación, no necesita estar planificado, se trata más bien de aprovechar las ocasiones en que el niño esté dispuesto y que nosotros no estemos cansados, ni tensos, dejando de lado prejuicios, vergüenzas y jugar, utilizando estos momentos para inculcar valores, límites y ayudarles a expresar adecuadamente sus emociones.

Nosotros intentamos brindar a los padres, compartiendo el tiempo y el juego de Ajedrez con su hijos, la oportunidad para conocer con más profundidad su mundo interior y sus puntos de vista, así como saber cómo experimentan el mundo y las habilidades personales que utilizan para enfrentar sus emociones. Así, podrán ayudarlos para un mejor desarrollo afectivo, logrando convertirse en un amigo puntual de juegos a través de una situación cómoda y divertida para ambos.

Seguros estamos de que no habrá un solo Centro de enseñanza en Andalucía y en España que no tenga entre sus primeros objetivos educativos el ayudar a conciliar la vida laboral y familiar, reforzar las relaciones entre padres e hijos y desarrollar actividades en este sentido. Los mismos responsables políticos del sistema educativo andaluz son sensibles a tales argumentos, promoviendo, legislando y recomendando actuaciones y políticas encaminadas a reforzar los lazos familiares y a crear situaciones de convivencia educativa intergeneracionales.

Desde nuestro punto de vista, el Ajedrez se muestra como el escenario perfecto y la mejor herramienta para potenciar esa relación padre – hijos, haciéndolos compartir momentos de diversión y ocio educativos, sin que se menoscaben un ápice todas sus virtudes pedagógicas, intelectuales, culturales y formativas intrínsecas a nuestro Deporte.

Es una excepcional forma sana y provechosa de pasar más tiempo con nuestros hijos, divirtiéndonos y divirtiéndolos.

Como educadores de Ajedrez hemos tenido la oportunidad de hablar con muchos padres. Por lo general, al haber inscrito a sus hijos en nuestro programa de clases, entienden sus beneficios. Sin embargo, hemos descubierto que muchos padres no saben cómo jugar Ajedrez o que no han jugado en décadas. Estos padres no juegan con los hijos, lo que significa que el niño no siempre tiene la oportunidad de practicar entre clase y clase, lo que hace que sea más difícil y más lenta su progresión. Algunos padres juegan un poco, pero, normalmente, no saben las reglas de manera perfecta. En ocasiones, tienen ideas falsas sobre los conceptos básicos, lo cual resulta muy confuso para el niño y puede provocar el rechazo.

Hemos explorado las clases compartidas de padres e hijos y, además de que los padres agradecen el aprendizaje correcto de los fundamentos de nuestro Deporte, el juego de los niños y, sobre todo, su actitud, en las clases y, con el tiempo, fuera de ellas, mejoran de forma exponencial y se entusiasman con el Ajedrez.

Es fundamental para nosotros que nuestros alumnos practiquen Ajedrez fuera de las clases semanales, haciendo habitual su juego de forma natural y desarrollando las técnicas que les hemos enseñado con su entorno familiar. El aprendizaje y la motivación aumenta y su nivel de juego y su formación integral avanzan más rápido.

Por ello, es ideal encontrar padres que disfruten jugando Ajedrez con sus hijos, ya que ipermite que el niño aplique las técnicas de enseñanza a los padres! Y permitirle a un niño enseñarles a los padres hace maravillas en su autoconfianza. Después de todo, siempre se aprende mucho cuando se enseña a los demás.

Todos recordamos cuando aprendimos a jugar al Ajedrez, quién nos enseñó, donde jugábamos, ... Con los años hemos escuchado maravillosas historias acerca de la introducción las personas en el Ajedrez. Esos recuerdos son apreciados durante toda la vida, especialmente, en la edad adulta, porque el Ajedrez es realmente una experiencia de unión.

Aún, la mayoría de la gente – aunque cada vez son más – no entra en el Ajedrez federado, pero sigue siendo para ellos una experiencia increíble. Si hacemos un viaje al campo o a la playa, o simplemente nos quedamos en casa y tenemos tiempo para la familia después de cenar, no hay nada como el Ajedrez para mantener a la familia unida. En esta época, con televisión y videojuegos, ¿no sería maravilloso ver a las familias jugando al Ajedrez?

Imaginemos por un momento lo que nuestros hijos pueden lograr si se habitúan a disfrutar con el Ajedrez!

Para ello, el primer paso de los padres sería aprender a jugar. ¿Y qué tal hacerlo con sus hijos como compañeros de clase? No es difícil aprender las reglas incluso si nuestros hijos saben cómo jugar, ellos mismos pueden ayudarnos al principio. Será una experiencia única y fascinante, para ambos.

### **OBJETIVOS FUNDAMENTALES DE NUESTRA PROPUESTA PARA LAS FAMILIAS.**

- 1. Fomentar la autoestima y las relaciones interfamiliares. Con el juego de Ajedrez compartido, padres e hijos interactúan de un modo único y ganan en autoestima.**
- 2. Jugar con los niños no significa perder el tiempo. El juego de Ajedrez familiar crea un escenario de comprensión y comunicación que potencia el aprendizaje espontáneo del niño.**
- 3. Aportar seguridad al niño. Le permite vivir situaciones positivas de apego y seguridad y esto facilita el intercambio de experiencias y le aporta tranquilidad.**
- 4. Potenciar las habilidades sociales y emocionales. La familia es el primer contexto en el que el niño desarrolla una imagen de sí mismo y del mundo que le envuelve. Y las interacciones que se dan en el juego de Ajedrez familiar potencian las relaciones sociales y le ayudan a explorar, aprender y entrenar las habilidades necesarias para ello.**
- 5. Aumentar el control emocional. A través del Ajedrez el niño aprende a influir en los otros y también a regular y controlar sus emociones y a reconocer las señales afectivas y las emociones ajenas.**
- 6. Fomentar la creatividad y el éxito escolar. El ambiente que se crea con el Ajedrez permiten al niño relacionarse de una forma creativa con el mundo, lo que fomenta su imaginación. Y se sabe que los niños imaginativos son menos agresivos y más tolerantes y tienen más éxito en las tareas escolares.**
- 7. Promover la popularidad y la competencia social. Los niños que muestran afectos positivos en las interacciones con sus padres son valorados como más populares frente a los que muestran emociones negativas.**
- 8. Favorecer la atención del niño. La interacción con sus progenitores en el Ajedrez aumenta la capacidad de concentración del pequeño.**
- 9. Potenciar la actividad infantil. Compartir tiempo de Ajedrez con los hijos convierte las experiencias pasivas en activas y placenteras y elimina los sentimientos negativos asociadas a las primeras.**
- 10. Promover la felicidad infantil. De hecho, está demostrado que los padres que se implican bastante en el juego con sus hijos tienen muchas más probabilidades de criar niños felices.**

**Los niños con trastornos en el lenguaje, o que tienen poca capacidad de comunicación, son quienes más se benefician del Ajedrez para expresar su perspectiva del mundo, sus frustraciones y sus triunfos.**

**En resumen, apostamos sin duda por las clases de niños compartidas con sus padres, abuelos o familiares, en horario compatible con los adultos, con continuidad en eventos en el fin de semana donde puedan participar conjuntamente y en igualdad de condiciones, eliminando la espera del resto de actividades para niños en donde los padres no participan, sino que solamente los llevan.**

## NUESTRO MÉTODO

Nuestro método de trabajo es esencialmente:

- **Activo**, proponiendo a los alumnos una variada gama de actividades convenientemente graduadas y secuenciadas que consigan la obtención de los conocimientos del programa con destreza y sin necesidad de excesivas explicaciones teóricas.
- **Personalizado**: Todos los alumnos no tienen por qué aprender al mismo ritmo. Si cada profesor-monitor dispone de un número limitado de alumnos a su cargo (10 a 20) podrá atender el progreso individual. Únicamente cuando el grupo alcance el suficiente nivel se recurrirá a explicaciones colectivas para
  - Enseñar los sistemas de anotaciones.
  - Estudio de aperturas.
  - Análisis de partidas.
- **Lúdico**: El Ajedrez es, ante todo, un juego y jugando se ha de aprender. El niño o joven que elige el Ajedrez como actividad complementaria lo hace buscando el placer del juego y lo abandonará si encuentra un tedioso programa teórico y difícil de asimilar. En el momento en que conozca los rudimentos imprescindibles debe empezar a jugar partidas, aunque haya que corregirle las jugadas.

Para ello, disponemos de una variada gama de recursos, a saber:

**Juegos de pre-Ajedrez:**

Test de memoria, dominó, chaturanga, carreras de piezas, ejercicios de come- come, laberintos.

**Juego de Ajedrez en tablero de suelo y tablero mural:**

Juego en equipo con piezas gigantes y magnéticas, observación y análisis.

**Juegos corporales:**

Vivencia del juego en tablero gigante, empleo de disfraces representando a las distintas piezas.

**Programas infantiles para PC**, especialmente diseñados para la asimilación progresiva de los secretos del juego de una forma amena e instructiva.

Resolución y creación de situaciones problemáticas.

**Música**: A través de las canciones que se utilizan para enseñar el movimiento y el valor de cada pieza, la disposición del tablero y otras.

Plástica:

Dibujo y modelado de piezas.

Titeres.

Concursos.

- **De dibujo:** Los alumnos y alumnas pueden desarrollar temas de Ajedrez como: El Ajedrez en general, busquemos nuestra mascota, el rey, la dama, el alfil, el caballo, la torre, el peón, el reloj, el tablero, el Ajedrez viviente, ... Después de realizar voluntariamente en sus casas un dibujo sobre la temática elegida se realizará una exposición en la que las familias votarán los dibujos con una papeleta de votación diseñada al efecto y se obtienen los ganadores de cada categoría.
- **De trabajos en prosa:** Las redacciones nos darán una idea clara de la frescura y la expresión de la imaginación infantil.
- **De poesía:** Paralelamente al concurso de redacción, se introduce la variante poética.
- **De fotografía:** Contando con la colaboración de los padres, los estudiantes tomarán fotografías relacionadas con el Ajedrez: se exponen y se votan las mejores. Un jurado formado por fotógrafos profesionales (del pueblo o ciudad) ratifican o modifican el resultado de la votación popular. Previamente, se envía a las familias una circular informativa de todo el proceso.

Creemos que el Ajedrez ofrece riquísimas posibilidades de trabajar integralmente varios aspectos en los niños, sentando bases firmes para niveles posteriores de pensamiento.

Con los más pequeños partimos de juegos de “pre-Ajedrez”, que son ejercicios sobre el tablero (individual, mural o de suelo) en los que se ven algunos elementos básicos que intervendrán luego en una partida: objetivo, variantes o caminos, análisis (o búsqueda) y jugadas (tomas de decisión, acciones). Estos juegos son comprendidos rápidamente por los niños que no sólo son capaces de resolverlos al tiempo que aprenden el movimiento de cada pieza, sino también de crear un ejercicio propio para otros, lo que lo ubica en un lugar diferente con respecto al saber, más activo y productivo.

También favorecemos la observación de la posición previo a la acción, a detener el impulso y reflexionar, a clarificar el problema (sus elementos, el objetivo, el espacio del que dispone, etc.) antes de buscar la solución.

Trabajamos algunas situaciones en el tablero de suelo en el que los niños hacen de piezas y ésto facilita la visión global y focalizada del tablero, de las posiciones y del problema.

#### **Sobre Partidas.**

Muchos docentes, en las clases, reproducimos partidas vistosas, para ejemplificar distintas situaciones de cómo debe jugarse la apertura, conducir un ataque o realizar una combinación de Jaque Mate. Compartimos la idea de que las mismas tienen que ser cortas (no exceder las 20 jugadas), y en lo posible terminar en Jaque Mate. No debemos caer en el error de mostrar bellas partidas modernas que culminan con ventaja material ya que la idea de abandono por menos material suele no ser comprendida o cuestionada en el mejor de los casos, por no ser habitual en la práctica escolar abandonar las posiciones que se consideran perdidas entre los ajedrecistas, las partidas entre escolares son un cambio constante de ventajas desde la mirada del adulto. Se seleccionarán partidas para trabajar los distintos contenidos previstos en la planificación previa. La bibliografía

acorde a nuestros intereses trabaja por lo general con partidas de la llamada época Romántica del Ajedrez (siglo XIX), aunque, gracias a los ordenadores con sus potentes bases de datos, nos permiten seleccionar también partidas actuales.

Para evitar que en las clases abundemos – como sucede en la mayoría de las disciplinas, en las que al docente le gusta explicar y escucharse, habla y habla y cuenta y explica y hace todo el tiempo de emisor, aunque está ensalzando el modelo de clase participativa – con nuestros comentarios sobre las alternativas de la partida, que a los alumnos les cuesta comprender los conceptos que el monitor vierte, y aquél que lo logra difícilmente puede aplicarlo en sus producciones, somos conscientes y comprendemos la sutil, pero profunda, diferencia metodológica entre enseñar contenidos y facilitar el aprendizaje de dichos contenidos: enseñar, es mucho más complejo que explicar.

Una forma amena de observar partidas con los alumnos, sin caer en la clase de exposición, es el sistema de acertar jugadas. Éste es una variante intermedia en la que el docente puede pasar una partida y los alumnos sentirse partícipes, acertando o no en los momentos claves el movimiento realizado por el campeón. Debemos aclarar que esta técnica puede fracasar si elegimos partidas largas o si son muchos los momentos en los que los niños tienen que proponer su jugada. La experiencia parece indicar que, en una sesión de 60 minutos, la partida debiera no exceder las 20 jugadas y entre 5 o 6 movimientos los que hay que acertar. (Hay que dar tiempo para que se piense la jugada, se anote, el docente recoja la información y se analice en grupo).

Si bien consideramos interesante este recurso debemos hacer las siguientes reflexiones sobre cuestiones que suelen ocurrir cuando se realiza: el docente sigue siendo el protagonista de la clase; los alumnos no intercambian ideas, e individualmente anotan sus movimientos cuando el docente lo requiere; las preguntas sólo tienen una respuesta válida y es fácil ver como errores los movimientos propuestos por los alumnos cuando no se corresponden a las realizadas por el ajedrecista, aunque pudieran sostener ideas interesantes o darnos información valiosa de cómo piensan ellos.

#### **Acertar jugadas en equipos.**

La anotación y reproducción de las partidas es una habilidad indispensable que los alumnos deben adquirir para posibilitar la autonomía de los mismos.

Esta propuesta busca que los niños trabajen en grupos con partidas famosas, y requiere, como contenido previo, el conocimiento y aplicación de la anotación algebraica. Se divide a la clase en grupos, se reparten juegos y hojas que reproducen una partida. Los alumnos reproducen la partida en los tableros y en la hoja guía, tienen que anotar las jugadas o consideraciones sobre posiciones de la partida.

#### **El cuento.**

Este recurso se utiliza con distintas estrategias según los objetivos planteados:

**A) *Para explicar un contenido:*** este recurso nos permite hacer más fácil la explicación de algún tema a tratar. En el libro "Caissita y el Mágico Mundo del Ajedrez Escolar" se presentan las reglas del juego mediante

historias, p. e.: el movimiento de los alfiles se debe a los líos que los consejeros Alfonso y Alfredo le planteaban al Rey, por lo que éste decide separarlos, nombrando a uno Alfil de día y a otro de noche, y, a partir de entonces, se mueven por diagonales blancas y negras; el Jaque no es más ni menos que la palabra clave que inventaron los del ejército Blanco para que un infiel peón negro no delate sus intenciones.

**B) Para presentar un problema:** Esta técnica busca crear en los alumnos un interés mayor en la resolución de un problema, en la que la historia puede a su vez entregar información útil para la solución del problema en sí; como en el relato que cuenta que en una partida disputada entre nobles estaba en juego la bella princesa Dilaram, y, ésta, le dice a su amado "si quieres, sacrificas tus castillos pero no me sacrifiques a mí", dando el mensaje clave de la combinación ganadora con la doble entrega de torres.

La narración.

En el nivel inicial y primer ciclo, la animación de las piezas que cobran vida y conversan sobre las situaciones de la partida pensando planes es un recurso por demás orientador. En este caso, el docente más de una vez ha de improvisar en el cuento de acuerdo a los intereses que van surgiéndole a los niños. Veamos un ejemplo de cómo se puede utilizar este recurso:

**Jugada Equivocada:** Sobre el tablero se realizan breves partidas, en las que se alternan jugadas correctas con movimientos imposibles. La intencionalidad pedagógica del docente al utilizar esta técnica es que los niños descubran los errores que cometen las piezas al moverse:

Podemos iniciar la clase con la historia del rey Fanfarrón, ese rey vanidoso y egoísta que sólo pensaba en moverse, atacar y conquistar por sí sólo al reino blanco. Partida: 1 e4, y aquí el rey negro decidió moverse 1...Re6 . Comienzan entonces a participar los alumnos, que indicarán por qué no puede moverse. Entonces el rey empujó al peón que tenía delante para poder salir y, éste, temeroso se alejó lo más posible, 1...e5 2 Dh5 , Re7 3 De5 ++ , - ¿Cómo se atreve? , ¿mate a mí? - dijo el rey e intentó moverse (analizamos con los niños los posibles movimientos del rey y sus limitaciones). Cuando se dio cuenta que no tenía casilla disponible, ordenó inmediatamente que capturaran la dama y dirigiéndose a sus soldados de f y d, dijo: - Ustedes, que comen en diagonal, tomen prisionera a esta insolente - , (diálogo con los niños); al ver que nadie podía capturar a la dama negra el Rey decretó que ante el jaque valía el mover dos veces, busquemos como capturar la dama en dos movimientos (surgen de parte de los niños f6 , fxe5 Cc6 xe5 , d6 dxe5), ¿pero, vale mover dos veces? (diálogo con los alumnos); cuando al rey le dijeron que eso era imposible, no se dio por vencido y ordenó que lo protegieran como guardaespaldas, y dirigiéndose al alfil de c8 le dijo: - Oye tú que mueves en diagonal, cúbreme en e6 - (diálogos con los niños), ..., ..., ..., y, así, va transcurriendo esta historia, a la que podemos agregar o quitar conflictos porque en los cuentos todo es posible.

Videos didácticos, que refuercen visualmente los contenidos aprendidos en clase.

Ejercicios de test:

Los alumnos resuelven ocho problemas semanales, dando una posición en un diagrama. Se les pide que escriban la mejor o mejores jugadas, la mayoría son del tipo: mate en 1, en 2, en 3... Cada ejercicio bien resuelto vale un punto. Se establecerá una clasificación, que estará colgada en el tablón de anuncios; al final del curso los tres primeros clasificados obtendrán un premio.

Visitas y toma de contacto con grandes maestros de este deporte.

Los alumnos, cada cierto tiempo, tendrán la oportunidad de conocer y aprender de los ajedrecistas más destacados del medio. Una buena opción para ello es la organización de simultáneas.

**Club de Ajedrez:**

Los alumnos/as inscritos en la escuela de Ajedrez del Colegio participan, junto a alumnos/as de los demás Colegios y Escuelas Deportivas, en el club más cercano, donde pueden intercambiar experiencias, jugar partidas en tiempo real, convivir con otros niños y hacer nuevas amistades, etc.

Encuentros y torneos amistosos. Simultáneas didácticas.

Es fundamental mantener el interés de los alumnos en el Ajedrez, para lo que empleamos, entre otros, los siguientes métodos:

- **ELO escolar.** - Cada alumno comienza el curso con 2000 puntos, que cambian de forma positiva o negativa según las partidas jugadas, exámenes, respuestas a diversas preguntas y ejercicios realizados durante la clase. Cada primer día de mes en el tablero de la clase se cuelga la nueva lista de ELO.
- **Competiciones individuales.** - Estas competiciones se organizan para alumnos de más de 8 años de edad según el sistema suizo, lo que provoca un constante interés en los niños. Los resultados de las rondas se cuelgan en el mural, convirtiéndose en un objeto que llama la atención.
- **Concursos por equipos.** - Un equipo de 4-5 alumnos debe contestar a diversas preguntas o resolver problemas que se les plantean. Algunas veces debe contestar el equipo entero, otras sólo uno de sus miembros.
- **Competiciones por equipos.** - Para los alumnos hasta los 8 años se usan sólo las competiciones por equipos, que restan la importancia tanto al triunfo como a la derrota individual.
- **Competiciones fuera del Colegio.** - Los diferentes equipos de nuestra escuela, de diferentes edades, participan en campeonatos inter-centros, en el Circuito no federado de la FSA y, los que lo deseen y sus monitores aprueben, en el Campeonato de Sevilla, clasificatorio para el de Andalucía de Jóvenes Talentos. Estas competiciones son un gran estímulo para los alumnos, ya que les dan la posibilidad de medir sus fuerzas con oponentes desconocidos y entrar en contacto con una nueva atmósfera ajedrecística fuera del Colegio. El objetivo fundamental es pasar unos momentos agradables y divertidos en un tono festivo, desdramatizando los resultados, en torno al tablero de Ajedrez, cuyo efecto socializador está fuera de toda duda.

Se puede hacer coincidir alguno de los eventos con las celebraciones y fiestas del Colegio (Navidad, primavera, fin de curso, Ampas, ...).

- **Ajedrez para niños de Educación Infantil.**

En principio, parece que el Ajedrez sea una actividad demasiado complicada para niños de, tan sólo, cuatro o cinco años, pero las experiencias realizadas en distintos colegios españoles y extranjeros demuestran que puede ser un instrumento muy valioso para trabajar ciertas habilidades.

Actuaremos sobre grupos de 10 alumnos mínimo y 20 alumnos máximo (si no hay casos graves de aprendizaje). Realizaremos una programación adecuada a esta edad, con una metodología activa, lúdica y manipulativa, en la que el niño es el protagonista directo.

Los niños de esta edad ya empiezan a estar preparados para enfrentarse a las exigencias culturales de la escuela y de la sociedad, ya que en la mayoría de casos ya llevan uno o dos años de rodaje escolar y existe ya una cierta estabilidad emocional - desaparecen las rabietas y los enfados sin fundamento típicos de los primeros tiempos de la escolarización -. Empieza a actuar en comunidad, mediante juegos sociales y trabajos escolares comunes. Existe un interés creciente por las reglas del juego, aparece el concepto de justicia y los tramposos son excluidos sin piedad del juego. Partimos, pues, del nivel 0, ya que no tienen adquirido ningún concepto de Ajedrez, por lo tanto, es preciso comenzar haciendo un trabajo integrado en psicomotricidad fina, orientación espacial, esquema corporal y razonamiento lógico-matemático. Una vez realizado este trabajo previo empezamos a trabajar con las piezas y el tablero.

Sirvan algunos ejemplos de nuestro método:

Sobre papel cuadriculado de 6 mm. y apaisado, se realizan las siguientes fichas:

- **Dominio del cuadro:** Primero trabajamos el cuadro con las baldosas de la clase.
- **Dominio de las filas:** Dando el perfil de las filas (de izquierda a derecha) punteadas, el alumno las pintará con los colores primarios (rojo, azul, amarillo y también el negro).
- **Dominio de las columnas:** Dando el perfil de las columnas, los niños las pintan con esos mismos colores.
- **Construcción del tablero:** Aplicando diversas técnicas:
  - **Gomets,** (pegatinas de diversas formas, tamaños y colores).
  - **Trenzado,** sobre una cartulina blanca se realizan unos cortes de la anchura del cuadro del tablero, se recortan unas tiras de cartulina negra y se van introduciendo por la parte superior e inferior de los cuadrados.
  - **Dominio de la diagonal:** Trazar la diagonal en todos los cuadrados de una fila, dejando dos cuadros por el medio, de derecha a izquierda y viceversa.

- **Bloques lógicos:** Se trata de sustituir las figuras geométricas por figuras de Ajedrez grandes y pequeñas; haremos tarjetas para trabajar los atributos que serán las siluetas de las figuras de Ajedrez, color blanco y negro, grande y pequeño. Se les pide a los niños que, con dificultad creciente, seleccione aquellas piezas que le indican en las tarjetas de atributos.
- **Lateralidad:** Esquema corporal. Trabajo que se hará en el aula de psicomotricidad para pasar a realizar las fichas correspondientes (sobre papel cuadriculado, a partir de un punto marcado, trazar líneas rectas siguiendo unas instrucciones.
- **Laberintos:** Construir laberintos teniendo como soporte el tablero mural.
- **Sesiones de la experiencia:**
  - **1ª Sesión: Curiosidades.** Pequeña historia del Ajedrez. Se entabla un coloquio sobre un libro de imágenes o un cómic que está colgado en el pasillo, en el que aparece la historia y curiosidades del Ajedrez con un lenguaje adecuado.
  - **2ª Sesión: Presentación del tablero:** Primero se presenta el tablero que hay pintado en el patio y que lo utilizamos para desarrollar el Ajedrez viviente ( $8 \times 8 = 64 \text{ m}^2$ ), posteriormente pasaremos al tablero mural magnético ( $1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$ ) y finalmente al tablero de mesa ( $40 \times 40 = 1600 \text{ cm}^2 = 0,16 \text{ m}^2$ ). Después cada niño podrá manipular el de mesa, el de viaje y el de miniatura.
  - **3ª Sesión: Filas. Columnas.** Colocados los niños al azar sobre un cuadrado del Ajedrez pintado en el patio, al sonar la música comenzarán a caminar hacia delante solo por la fila que corresponda. Con el silencio se pararán y hacen un giro de  $180^\circ$ . Cuando vuelve a sonar la música repiten el ejercicio.
  - **4ª Sesión: Las piezas.** Nombre y valor de cada una. Se hace una silueta tamaño folio y se van colocando en la pared con un cartel con su nombre, al lado colocaremos una pieza real.
  - **5ª Sesión: El peón. Movimientos.** En el tablero de la calle los niños se colocarán en el sitio que se han de colocar los peones y a golpe de palmada realizan sus movimientos. Luego pasarán al tablero mural magnético y posteriormente al tablero de mesa. Está prohibido dar la vuelta y sólo pueden ir por su camino (columna).
  - **6ª Sesión: El caballo.** Se trabaja con una plantilla hecha en cartulina en forma de L variando su posición y marcando los tres tiempos y diciendo CA-BA-LLO. A medida que van asimilando el movimiento se irá quitando la plantilla. En caso de error se vuelve a utilizar.

- **7ª Sesión: El alfil.** En el Ajedrez de la calle cuatro niños serán alfiles, posteriormente se rotará. Pueden caminar lo que quieran, pero no se pueden hacer curvas y no se puede salir del color de la carretera correspondiente (blanca o negra). Posteriormente se pasará al mural y al de mesa.
- **8ª Sesión: La torre.** La metodología será la misma que la utilizada para las demás piezas pero siempre con plantillas de cartulina que marquen los caminos por los que pueden pasar.
- **9ª Sesión: La dama.** Un día aparece en la clase una niña del ciclo superior disfrazada de reina. Se presentará a la clase y se les invitará a salir al tablero de la calle donde hará una demostración de sus movimientos y dirá lo que puede hacer y lo que no puede hacer. Posteriormente se practicará con el tablero mural y el de mesa, siempre ayudados por las plantillas de cartulina y suprimiéndolas cuando los movimientos se vayan asimilando.
- **10ª Sesión: El rey.** Se hará lo mismo que con la dama. Se les hace ver que es un señor muy viejecito y por eso se mueve con dificultad y no puede caminar más de un cuadro, pero en cualquier dirección, dejando claro que es la pieza más valiosa, ya que en el momento en que lo matan la partida se termina.

Ha de quedar claro que el objetivo de esta experiencia infantil no es que los niños aprendan a jugar una partida completa de Ajedrez, sino que se familiaricen con los elementos del Ajedrez, tableros y piezas y asimilen el sentido del juego, siempre desde un punto de vista lúdico y divertido.

## FUNCIONAMIENTO Y COSTE DE LA ACTIVIDAD

En todas las variantes en que podemos poner en funcionamiento la actividad de Ajedrez en los Centros Públicos dependientes de la Junta de Andalucía, se incluye todo el material didáctico, común e individual, adecuado al nivel ajedrecístico particular, excepción hecha del libro de texto personal de cada alumno y de los ordenadores personales, así como toda la gestión administrativa e incluso de cobro de la actividad – si la Dirección del Centro lo estima oportuno –.

A saber:

- En general, se incluye:
  - Póliza de Seguro de Responsabilidad Civil número SOR110002024 de la aseguradora Helvetia Compañía Suiza, S. A. de Seguros y Reaseguros, con C.I.F. A-41003864, que cubre los posibles siniestros y que ampara las posibles contingencias que se pudieran derivar de la actividad, además de los riesgos que por daños puedan sufrir los alumnos, Profesores y acompañantes, durante el tiempo del servicio de la misma, con un capital mínimo asegurado de UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000,00 €). La Escuela asume la obligación de mantenerla en vigor durante toda la vigencia del Contrato.
  - Alta fiscal y laboral de la Escuela y de cada uno de sus Educadores conforme a la legislación vigente.
  - Derecho a recibir subvenciones de las que la Escuela fuese merecedoras (de la Federación, Organismos Oficiales, Patrocinadores, ...).
  - Derecho a participar en los Torneos específicos o Actividades Culturales y Deportivas organizados para los alumnos y sus padres fuera del horario lectivo.
  - Derecho a usar las sedes y los materiales de la Escuela.
  
- Para el alumno:
  - Fichas de actividades.
  - Cuestionarios sobre Leyes y Reglamentos.
  - Historia del Ajedrez.
  - Juego de tablero y piezas.
  - Planillas.
  - Material para manualidades y plástica.
  
- Para el aula:
  - Biblioteca de consulta.
  - Ajedrez gigante.

- **Ajedrez viviente.**
- **Relojes de Ajedrez.**
- **Un mural didáctico.**
- **Programas:**
  - **Swiss Perfect**
  - **Swiss Manager**
  - **ChessBase**
  - **Fritz**
  - **Ribka**
  - **Pequeño Fritz**
  - **Curso interactivo de iniciación al Ajedrez**
  - **Ajedrez Lego**
  - **Programas de entrenamiento por niveles**

- **Edades: Infantil (4 y 5 años), Primaria, Secundaria y Bachillerato.**
- **Grupo mínimo para hacer viable la actividad: 10 alumnos, y máximo de 20 alumnos.**
- **Inicio: En cualquier momento.**
- **Horario: Siempre a convenir con el Centro.**

Para poder realizar la actividad deberá rellenarse el formulario de inscripción que estará a disposición de los padres y madres en las oficinas del Colegio, en las fechas y horas publicadas en el tablón de anuncios del mismo.

La baja voluntaria deberá ser comunicada antes de la finalización del último mes pagado. En tanto no se firme la solicitud de baja se considerará que el alumno está matriculado en la actividad y se reclamará a los padres el pago de las cantidades que correspondan.

En caso de que se inscriban más alumnos de la capacidad prevista se aceptarán las solicitudes por riguroso orden de presentación.

Las distintas variantes en que podemos ofrecer la actividad de Ajedrez a los Centros Públicos dependientes de la Junta de Andalucía son las siguientes:

- **[Fuera del plan de familia, con proyecto de ampliación de horario y uso de instalaciones aprobado por el consejo escolar del centro.](#)**

Según BOJA nº 78 del miércoles 26 de abril del 2017, por la que se regulan los servicios complementarios de la enseñanza de aula matinal, comedor escolar y actividades extraescolares en los centros docentes públicos, así como la ampliación de horario, que, literalmente dice:

“6. Sin perjuicio de lo establecido en los apartados anteriores, el Consejo Escolar de los centros docentes públicos podrá autorizar aquellos otros proyectos en los que otras personas solicitantes físicas o jurídicas, públicas o privadas, para la realización de actividades educativas, culturales, artísticas, deportivas o sociales, asuman la responsabilidad de asegurar el normal desarrollo de la actividad propuesta, adoptar las medidas necesarias de control y adecuada utilización de las instalaciones y sufragar los gastos originados por la utilización de las mismas, así como los gastos ocasionados por posibles deterioros, pérdidas o roturas en el material, instalaciones o servicios y cualquier otro que se derive directa o indirectamente de la realización de la actividad que se propone en el proyecto presentado. Los centros comunicarán los proyectos aprobados por el Consejo Escolar a las Delegaciones Provinciales de la Consejería competente en materia de educación antes del 20 de mayo de cada año junto con la solicitud que se acompaña como anexo VI de la presente Orden.”

A continuación, siguen todos los datos a incluir en el Proyecto según el preceptivo ANEXO VI citado:

- **Nombre de la actividad:** AJEDREZ.
- **Centro de realización:** El que corresponda, público, dependiente de la Junta.
- **Instalaciones del Centro que se utilizarán:**
  - Aula tipo, dotada de mesas y sillas, con pizarra - a ser posible -.
  - Aseos.
  - Comedor, salón de actos, SUM, ..., para la celebración de eventos en fin de semana, donde se puedan concentrar varias clases a la vez.

• **Entidad que realizará la actividad:** Escuela Sevillana de Ajedrez.

• **Persona Física responsable de la actividad:**

**Francisco José Gutiérrez Gallego, Director de la Escuela Sevillana de Ajedrez.**

**NIF: 28724895B - C/ Dr. Antonio Herrera Carmona, 7. 41009 Sevilla.**

**Tifs. 660394908 y 955712828**

**e-mail: iafa@ajedreziafa.es**

• **Descripción y desarrollo de la actividad:**

Impartir clases de Ajedrez homologadas por la Federación, mediante Educadores oficiales de la misma y además titulados universitarios en alguna de las Ciencias de la Educación o afines, dirigidas a niños y niñas de todas las edades a partir de 4 años y a aquellos padres que voluntaria y gratuitamente quieran compartir su tiempo con sus hijos como un compañero más de clase.

Realización de eventos interfamiliares e intergeneracionales en mañanas de sábado y domingo.

El coste de las clases sería de 15,00 €/mes, con un día y una hora por día de clase semanal, o de 18 €/mes con dos días y una hora por día de clase facturados mensualmente por adelantado y cuyos pagos se realizarán mediante domiciliación bancaria en la cuenta del tutor del alumno, o abono en efectivo en ventanilla del Banco de Santander con la referencia 2206528, o por transferencia a Caja de Arquitectos a nuestra cuenta

corriente núm. ES13 3183 4100 1210 1220 6528, en los primeros cinco días de cada mes. Si el AMPA quiere incrementar el precio a los no socios, el dinero incrementado se les entregaría una vez recaudado.

La gestión de cobro será realizada por la Escuela. No se acepta el pago en efectivo a los Profesores.

En esta modalidad, no habrá deducción por bonificaciones correspondientes al Plan de Familia.

La responsabilidad de la apertura y cierre del Centro, así como de su vigilancia, la asume la Escuela Sevillana de Ajedrez, en la persona de su Director, Francisco José Gutiérrez Gallego.

• **Calendario y horario de la actividad:**

- Fecha de inicio: 1 de octubre.
- Fecha de finalización: 31 de mayo.
- Horario solicitado: Lunes a Jueves, de 16,00 a 18,00 h. Sábado y Domingo, de 10,00 a 14,00 h.

• **Fuera del plan de familia como escuela deportiva de iniciación municipal:**

Se firmaría un Contrato igual que el que hacemos telemático con el ISE, con sus mismas garantías, pero con el Centro directamente o con el AMPA.

- **Precio:** Por dos horas de clase semanal, el precio de la inscripción, tanto en Colegios Públicos como Privados, sería a convenir con un máximo de 12,00 €/mes. La gestión de cobro será realizada por la Escuela.

Igualmente, si el AMPA quiere incrementar el precio a los no socios, el dinero incrementado se les entregaría una vez recaudado.

El importe íntegro de la subvención concedida por el órgano municipal a la entidad solicitante (Centro o AMPA) será facturado por la Escuela de ajedrez a medida que el órgano municipal vaya efectuando los pagos correspondientes.

El Centro sólo debe autorizar y colaborar en nuestra forma habitual de trabajo: presentación de 5 min. por las clases con recogida de nombres de interesados, juego con los niños en el recreo 2 días, facilitar los teléfonos de los interesados para hablar con sus padres - estamos autorizados por la Ley, incluso el ISE nos facilita, no sólo el tlf. sino todos los datos de los padres en el Plan de Apertura -. Asimismo, debe permitir la entrada de niños de fuera del Centro y residentes en la zona para que participen en la Escuela.

• **Dentro del plan de familia:**

Al estar encuadrada la actividad en el Plan de Familia de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, su coste es el mismo que el del resto de las actividades del Plan:

- **Precio:** Si no hay cambio por parte de la Junta de Andalucía, el coste es el mismo del curso anterior, 15,40 €/mes, con dos días y una hora por día de clase semanal, también facturados mensualmente por adelantado y con la misma forma de pago. La gestión de cobro será realizada por la Escuela.

**De ese precio habrá que deducir las diferentes bonificaciones establecidas por la Consejería en función de la renta de cada unidad familiar.**