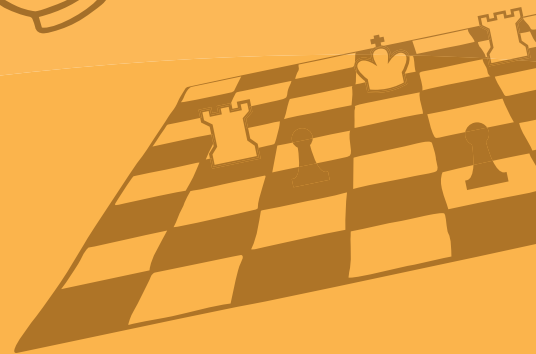


MÁS INFORMACIÓN SOBRE



Ajedrez

en el Aula



tekman
BOOKS

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

«Colocar el ajedrez al servicio de la educación tiene como finalidad cultivar valores y desarrollar el arte de pensar.»

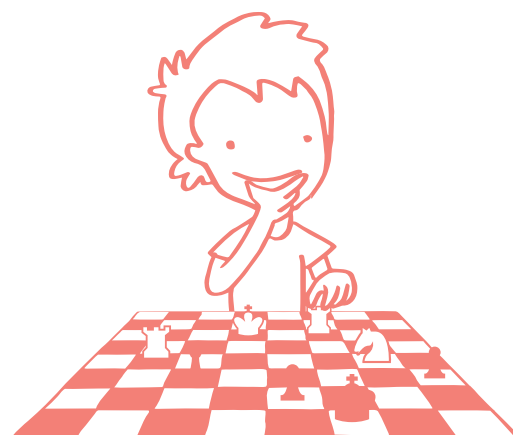
Adriana Salazar

1. ¿Qué es Ajedrez en el Aula?

Ajedrez en el Aula es una propuesta didáctico-pedagógica para niños de 3 a 12 años basada en el aprendizaje para la comprensión y la teoría de las Inteligencias Múltiples. Permite trabajar habilidades mentales como calcular, visualizar, analizar y tomar decisiones y, además, poner en práctica valores importantes como la cortesía, aceptar normas y turnos de juego, respetar las ideas de los demás, responsabilizarse de los propios actos y jugadas y entender que toda acción tiene sus consecuencias, entre otras.

Todas estas son cuestiones básicas de aprendizaje importantes que necesitan trabajarse detenidamente en las aulas desde edades tempranas, y una manera lúdica de hacerlo es a partir del ajedrez.

Es importante que entendamos que el programa no tiene como finalidad principal que los niños aprendan a jugar al ajedrez, sino que es la excusa para trabajar en el aula habilidades mentales y valores básicos e importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello mediante la fantasía, la creación de un ambiente lúdico y múltiples actividades.



2. ¿Por qué Ajedrez en el Aula en las escuelas?

Muy a menudo nos encontramos que el alumnado muestra dificultades para concentrarse, prestar atención, visualizar, analizar su entorno y tomar decisiones. Si algo tenemos claro es que desde nuestras prácticas educativas es importante trabajar y plantear acciones didácticas que ejerciten todas estas habilidades, indispensables para el aprendizaje. El ajedrez es un recurso y una herramienta pedagógica que nos permite trabajarlas.

Tradicionalmente se ha pensado que aprender a jugar al ajedrez es difícil, complejo y sólo dirigido a personas adultas. Sin embargo, la experiencia ha evidenciado que es un juego que está al alcance de cualquier alumno, por joven que sea, y que no requiere capacidades excepcionales para aprenderlo; sólo se debe respetar el nivel madurativo del alumno.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

3. ¿Para qué Ajedrez en el Aula?

Ajedrez en el Aula es un programa que permite trabajar procesos reflexivos importantísimos para saber escoger qué movimiento se va a realizar y qué ficha se va a mover en cada jugada. Este proceso de reflexión requiere **atención** (aplicación voluntaria del pensamiento a la actividad que se realiza) y **concentración** (capacidad de aislarse voluntariamente del mundo exterior y centrarse exclusivamente en la acción que se realiza). Mediante la práctica del ajedrez se potencian estas capacidades y se reconocen las sensaciones asociadas a ellas, de modo que pueden ser utilizadas en tareas diferentes como el estudio, donde resultan muy importantes para un rendimiento académico adecuado.

Ajedrez en el Aula permite, además, potenciar la **competencia matemática** en el sentido que la matemática es el lenguaje del método, del pensamiento ordenado. Es decir, el alumnado, cuando se enfrenta al tablero y sus piezas necesita revisar y analizar qué problema se le presenta y cómo puede resolverlo. Además, el hecho de conocer el tablero, su presentación y espacio son aspectos clave para trabajar la orientación y la percepción visual con los más pequeños.

Por otro lado, este programa permite desarrollar la **creatividad y la imaginación**, puesto que se trata de una sucesión de problemas que deben ser resueltos, por lo que es necesario utilizar todos los recursos disponibles. En la mayoría de los casos los problemas planteados son nuevos, por lo que la memoria o la experiencia pueden aportar relativamente poco a su solución. Los problemas nuevos, tanto en el ajedrez como en la vida diaria, se resuelven con creatividad, imaginación e inteligencia. En relación a esto, el ajedrez es una estrategia pedagógica clave para **analizar sistemáticamente los problemas utilizando procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla, organizarla y utilizarla**. Es decir, cuando los alumnos están jugando al ajedrez necesitan seguir un proceso: en primer lugar, obtener información y buscar ideas o motivos que justifiquen la decisión que van a tomar; en segundo lugar, seleccionar esa información (es decir, analizar todas las ideas y descartar las menos viables); en tercer lugar, organizar esa información y, por último, llevar a la práctica la mejor idea o táctica.



Además, debemos tener en cuenta que la toma de decisiones se debe realizar en un tiempo limitado. Como en la vida real, nos encantaría poder valorar las alternativas sin límite de tiempo, pero generalmente no es posible y no podemos aplazar la decisión indefinidamente.

Con Ajedrez en el Aula el alumnado aprende a **expresar de forma razonada conclusiones y soluciones de problemas**. Porque detrás de cada jugada hay una idea, una intención, y el jugador debe saber por qué ha elegido esa y no otra cualquiera.

Al hilo de la idea anterior, con la práctica en el aula del ajedrez podemos promover la importancia de **valorar con antelación las ventajas e inconvenientes de una decisión y planificar anticipadamente las respuestas a distintas situaciones**. Con esto se desarrolla la capacidad de previsión, ya que durante la partida el alumno tiene que calcular anticipadamente los aspectos positivos y negativos de las decisiones (jugadas) que tiene que tomar, análisis también útil en la vida real. Además de hacer valoraciones, en una partida hay que tener previstas las respuestas concretas a los posibles movimientos del rival.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Como bien apunta Adriana Salazar, «el ajedrez puede parecer un deporte pasivo, pero se trata de un juego que pide al cerebro: pensar, valorar, juzgar, decidir y analizar, y difícilmente podemos hablar de pasividad, sino más bien de **movimiento del pensamiento**».

Esto conlleva que el alumnado deba aprender a **responsabilizarse de los propios** actos y por tanto reconozca los aciertos y los errores cometidos y asuma las consecuencias positivas o negativas de las decisiones tomadas. Es decir, durante la partida los alumnos deben aprender a asumir que ellos son los responsables de lo que ha ocurrido. Aunque pueda parecer duro, este hecho permite analizar lo sucedido y los alumnos aprenden que todo acto tiene sus consecuencias.

En el ajedrez, el aprendizaje del alumno es muy fácil de percibir, porque cada vez se siente mejor jugador y valora positivamente sus progresos. Este aspecto contribuye a **desarrollar la autoestima, a despertar el espíritu de superación** y a desarrollar la capacidad de autonomía mediante la toma de decisiones individuales en el transcurso de las partidas, lo que redonda positivamente en los resultados de otras materias.

Inteligencia emocional

Como hemos mencionado, tanto en el ajedrez como en la vida diaria todas las decisiones, incluso cuando no disponemos de mucho tiempo, van precedidas de un periodo de reflexión más o menos extenso. De este modo disminuyen la cantidad de errores. Por ello, Ajedrez en el Aula permite **aumentar el control emocional y la impulsividad** para evitar así acciones irreflexivas.

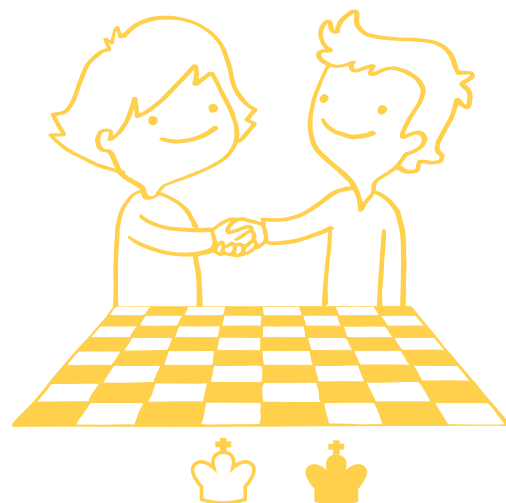
También puede ser una estrategia útil para **estimular la perseverancia** en las tareas y resolución de problemas, ya que a través del ajedrez se estimula la tenacidad, el espíritu de lucha y la capacidad de sacrificio. Además, permite **analizar las situaciones** desde diferentes puntos de vista (el propio y el del oponente). Es decir, durante la partida el alumnado debe saber colocarse en el lugar del oponente para tratar de adivinar sus planes o recursos defensivos u ofensivos. Esta capacidad de analizar las cuestiones desde diferentes perspectivas resulta de gran importancia en la vida real. Si todos fuéramos capaces de ponernos en el lugar de nuestros interlocutores en las conversaciones, discusiones o situaciones cotidianas, gran parte de los problemas desaparecería inmediatamente.

Durante el juego los alumnos disfrutan del proceso de razonamiento y del ejercicio mental sin ser siquiera conscientes

Otros beneficios de Ajedrez en el Aula son el hecho de que durante el juego los alumnos **disfrutan del proceso de razonamiento y del ejercicio mental** sin ser siquiera conscientes de ello. Además, jugar al ajedrez requiere concentración, y el silencio favorece a esta concentración, por lo que los niños aprenden a **valorar y respetar el silencio** como fuente de concentración. Esto no es plenamente asumido por ellos hasta que no perciben por sí mismos la gran diferencia que hay entre jugar una partida en un ambiente alborotado o en uno silencioso. Por otro lado, aunque el ajedrez es un deporte que generalmente se practica individualmente, el contacto humano está siempre presente y fomenta el **desarrollo de relaciones interpersonales equilibradas**. Posiblemente es el único deporte o actividad donde es frecuente, al final de la partida, que los dos contendientes se queden un rato departiendo sobre las distintas incidencias o posibilidades que presentaba la partida recién disputada.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Otras cuestiones transversales y de valores que justifican el valor pedagógico de Ajedrez en el Aula es que permite promover y trabajar el **aceptar deportivamente** el resultado de las partidas y comportarse correctamente ante la **victoria o la derrota**. Es decir, considerar la victoria o la derrota como algo normal en la vida del jugador y, por tanto, aprender a ganar y a perder con elegancia y corrección. De este modo se puede poner en práctica la **humildad y la prudencia** durante y al finalizar la partida. Después de la «derrota» el alumnado debe aprender a felicitar a su contrincante, a reconocer su triunfo y a evitar las excusas, a entender que el éxito y el fracaso son confluente y que ganar es un riesgo y perder, una oportunidad. De hecho, en la vida diaria se gana y se pierde constantemente. La única diferencia entre el ajedrez y la vida es que en el primero podemos volver a colocar las piezas tan rápido como queremos para empezar de nuevo; en cambio, en la vida tardamos un poco más e incluso, algunas veces, no tenemos una segunda oportunidad.



4. ¿Cómo se lleva a cabo Ajedrez en el Aula?

Ajedrez en el Aula se enmarca en una práctica pedagógica que busca acompañar al alumnado en la **comprensión** y ser una estrategia más dentro de la vida curricular de una escuela que facilite y acompañe las demás áreas curriculares.

David Perkins, por ejemplo, define así la comprensión: «Comprender algo es ser capaz de pensar y actuar flexiblemente con lo que sabemos para resolver problemas, crear productos e interactuar con el mundo que nos rodea».

Por lo tanto, la comprensión es un asunto de acción, no sólo de conocimiento de algo, sino de lo que se puede hacer con lo que se sabe. Se trata de pensar y actuar de manera flexible en un contexto diferente. Para lograrlo, se requiere el desarrollo del pensamiento, y es en este sentido que el programa de Ajedrez en el Aula ha encontrado en la noción de 'comprensión' una oportunidad inigualable.

El objetivo de enseñar ajedrez es convertir el aula en un gimnasio mental para desarrollar el pensamiento y fomentar los valores y las habilidades sociales.

Investigaciones del Proyecto Cero de la Universidad de Harvard han mostrado que las habilidades de pensamiento y las disposiciones se desarrollan a partir del uso de rutinas y estrategias de pensamiento. Por esta razón en el diseño de las actividades se incluyen rutinas y se documenta el pensamiento y las evidencias de comprensión de los alumnos.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Partimos de la premisa de que los alumnos de una misma clase no comparten las mismas fortalezas y debilidades. Por ello Ajedrez en el Aula presenta el ajedrez a partir de la **manipulación, la observación y la experimentación** para desarrollar el pensamiento abstracto.



Lógico-matemática



Lingüístico-verbal



Naturalista



Musical



Visual-espacial



Corporal-cinestésica



Interpersonal



Intrapersonal

Promovemos el trabajo de las **Inteligencias Múltiples** (I.M.) con el objetivo de estimular todas las estrategias y destrezas, puesto que no todos los alumnos acceden a los conocimientos a través de las mismas inteligencias. Por ejemplo, puede que algunos accedan a un determinado aprendizaje desde la I. lógico-matemática y otros, en cambio, lo alcancen gracias a otra inteligencia. Es por ello que con Ajedrez en el Aula presentamos, por ejemplo, el movimiento de las piezas (peones, torre, alfil, caballo, etc.) a través de una historia (Inteligencia lingüístico-verbal), de un juego cooperativo (Inteligencia interpersonal) o de una reflexión individual (Inteligencia intrapersonal).

Concedemos mucha relevancia al trabajo en la línea pedagógica de Decroly y Montessori, quienes destacan tanto el carácter activo y autónomo de los aprendizajes como la necesidad de observar, respetar y orientar los intereses y la actividad espontánea de cada alumno dentro de las aulas.

El juego como aprendizaje

Si algo nos demuestra la actividad en las aulas, la observación y la atención al entorno es que el **juego es la base del aprendizaje** y mantiene a los alumnos constantemente **motivados, interesados y entusiasmados**. Mediante el juego, los niños **aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo**. Por eso, en todo momento a través del ajedrez tienen que poner en marcha habilidades mentales que les facilitarán desenvolverse en situaciones del mundo real: tomar decisiones, valorar y analizar diferentes propuestas y alternativas, pensar antes de actuar, aceptar la derrota... Todo esto permite al docente ir conociendo cómo piensan sus alumnos, qué procesos mentales y de pensamiento van desarrollando, etc.

Algo clave que debemos trabajar es desarrollar la capacidad de saber distinguir entre lo fundamental y lo irrelevante. Es decir, empezar una actividad y una acción sin establecerse una meta es un error. Es primordial calificar antes el objetivo que se busca y cómo se va a conseguir ese objetivo.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Es importante distinguir entre dos tipos de juego: el juego libre y el juego estructurado mediante reglas y objetivos de aprendizaje. Aunque ambos son importantes para el desarrollo intelectual y social de los más pequeños, con Ajedrez en el aula nos estamos refiriendo al **juego estructurado**, ya que todas las reglas del ajedrez son fijas y ningún alumno puede alterarlas según su conveniencia. Esto supone acatar las normas como condición indispensable para la convivencia armónica y, por tanto, se deben interiorizar desde una edad temprana. Para conseguirlo el docente debe explicarlas con precisión en el aula y durante el juego.

Para facilitar las condiciones óptimas para el juego, el **docente** debe ser un **animador-estimulador-sherpa** del juego o, incluso, un jugador más. Debe orientarlos, darles ideas, animarlos y, sobre todo, adquirir una posición de hábil observador y conductor del juego para descubrir sus actitudes y capacidades. Es crucial que ofrezca oportunidades a través de la *escalera de pensamiento* para ir construyendo y valorando cómo piensa el alumnado.

El aula se debe estructurar en un espacio lúdico que posibilite al mismo tiempo el silencio, la concentración y el juego (juego espontáneo, juego en pequeños grupos y juego entre todos), siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos.

Los materiales lúdicos presentados han estado pensados y seleccionados cuidadosamente para **favorecer el pensamiento y la creatividad** en los alumnos, haciendo que aprendan espontáneamente y sin darse cuenta. Ejemplo: tableros gigantes, títeres, cuentos, estrategias, rutinas de pensamiento.

Consideramos que el **alumno es el protagonista de su proceso educativo** y que su participación en él es muy importante. Por ello es necesario promover **las habilidades de pensamiento** que le permitan comprender mejor y decidir de forma libre y adecuada.

Una de las primeras habilidades que debe aprender es que no basta con pensar bien, sino que hay que saber decidir (tomar decisiones). En cada jugada el alumno tiene que decidir qué estrategia seguir y qué ficha mover. Tiene varias posibilidades, con lo que cuando aprende a analizar las consecuencias, antes de escoger una de ellas está ejercitando su capacidad para valorar o elegir los medios adecuados sin demoras inútiles. Esta habilidad, decidir con convicción, genera la capacidad de **ser independiente y seguro de uno mismo**.

Las estrategias

Como hemos dicho al inicio, el programa de Ajedrez en el Aula está secuenciado y pensado en el marco de la Enseñanza para la comprensión. Porque la comprensión va más allá de recordar y almacenar queremos que nuestro alumnado interiorice los conocimientos aprendidos y que sea capaz de **utilizarlos en circunstancias** distintas, **dentro y fuera del aula** como base para el aprendizaje constante y amplio siempre lleno de nuevas posibilidades.

Un ejemplo claro es la propuesta de mapas de pensamiento y organizadores gráficos diseñados por el equipo de David Perkins, preocupado por conseguir que el objetivo de la enseñanza sea la



MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

comprensión y que, además, estimule una actuación correcta. Ajedrez en el Aula incorpora todas estas corrientes y propuestas didáctico-pedagógicas en sus las prácticas en el aula.

Estas son algunas de las estrategias didácticas propuestas en el programa:

- **Aprendizajes basados en problemas (ABP o PBL).** Los alumnos, partiendo de una situación problemática, tienen que secuenciar y planificarse para conseguir buscar y proponer una solución.
- **Estrategias de pensamiento.** Tienen como objetivo promover el pensamiento entre los alumnos, es decir, que piensen de manera ordenada y significativa y sepan aplicar ese pensamiento a otras situaciones.
- **Rutinas de pensamiento.** Son patrones de pensamiento sencillos que permiten a los alumnos acercarse a los diferentes tipos de pensamiento y desarrollar habilidades para pensar.
- **Mapas mentales.** Es una herramienta de análisis que permite organizar empleando colores, lógica, ritmo visual, imágenes, números y palabras clave para unir los pensamientos y utilizar las capacidades mentales. «Se trata de la forma más sencilla de gestionar el flujo de información entre tu cerebro y el exterior, porque es el instrumento más eficaz y creativo para tomar notas y planificar tus pensamientos.» (Tony Buzan)

La capacidad para conseguir un estilo de juego propio es una de las características del trabajo con Ajedrez en el Aula. Se trata de hacer aparecer el **pensamiento creativo** en el aula y durante el juego.

Se trata de hacer aparecer el pensamiento creativo en el aula y durante el juego.

La **creatividad** es una característica inherente al ser humano y es susceptible de ser estimulada por el entorno familiar y social del alumno. Como bien sabemos, los niños en Educación Infantil están deseosos de resolver problemas por sí mismos, de enfrentarse a situaciones nuevas, de buscar soluciones y ofrecerlas (algunas de ellas pueden resultar, incluso, inesperadas para los adultos).

Esta creatividad en el ajedrez se manifiesta con la táctica, puesto que no basta con acertar la estrategia, sino que se pueden realizar una secuencia de jugadas que obedezcan a un plan y que, una tras otra, logren el objetivo, incomprensible en un principio para el observador (compañeros o docente).

La evaluación

Otro factor clave de Ajedrez en el Aula es cómo se entiende y cómo se lleva a la práctica la evaluación.

Cuando pensamos en la evaluación deberíamos pensar tanto en el formato como en su intención. No se trata tanto de mostrar los resultados de un proceso como de conseguir, a través de ella, los cambios que demanda la realidad social.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Aprender comporta, básicamente, superar obstáculos y mejorar a partir de los errores. La mejora no creemos que provenga tanto de propuestas ingeniosas y extraordinarias como de **procesos sistemáticos y mantenidos de revisión y modificación** (GAIRÍN, J, 2001).

Por ello, tekman Books plantea la evaluación como una herramienta que busca ofrecer la oportunidad de ir valorando el grado de consecución y desarrollo de las diferentes capacidades y competencias básicas en la etapa de Infantil y Primaria.

Entendemos la evaluación como una recogida sistemática de información por parte del docente con el fin de hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno para detectar sus dificultades y poder actuar para ayudarlo. La realización adecuada de esta tarea es una condición necesaria para el éxito de la evaluación final del proceso de aprendizaje.

Con Ajedrez en el Aula la evaluación es motivadora del aprendizaje y pone de manifiesto ante los alumnos lo que han aprendido. Además, gracias al razonamiento y a la **reflexión** que llevamos a cabo al finalizar cada actividad lúdica, les brinda estrategias y procedimientos para comprender y superar los errores durante el proceso.

Entendemos, por tanto, la evaluación como una necesidad para nuestro día a día. Necesitamos saber si avanzamos y cómo lo hacemos, conocer en qué avanzamos, averiguar los efectos directos e indirectos de nuestras prácticas educativas, comprender las razones que favorecen o no determinados desarrollos y, en definitiva, comprender y posibilitar las rectificaciones que se precisen en nuestras acciones educativas.



En tekman Books hablamos de la evaluación como un mecanismo de autorreflexión para la mejora y el cambio; como un instrumento de aprendizaje y mejora. La relacionamos con la búsqueda de una determinada idea de calidad educativa, la calidad que implica todos los procesos y a todas las personas, la calidad que está en las formas de hacer antes que en los resultados, la calidad que prioriza la mejora real.

Para tekman Books **«la evaluación es un proceso de diálogo, comprensión y mejora»**, tal y como apunta Miguel Santos Guerra.

Generalmente, cuando se habla de evaluación se piensa sólo en aquella que se da en el aula, dirigida a los alumnos y limitada al control de los conocimientos adquiridos a través de las pruebas. Pero este tipo de evaluación permite saber pocas cosas de los procesos de aprendizaje, no sirve para mejorar las prácticas docentes y, mucho menos, para mejorar el contexto y el funcionamiento de la escuela.

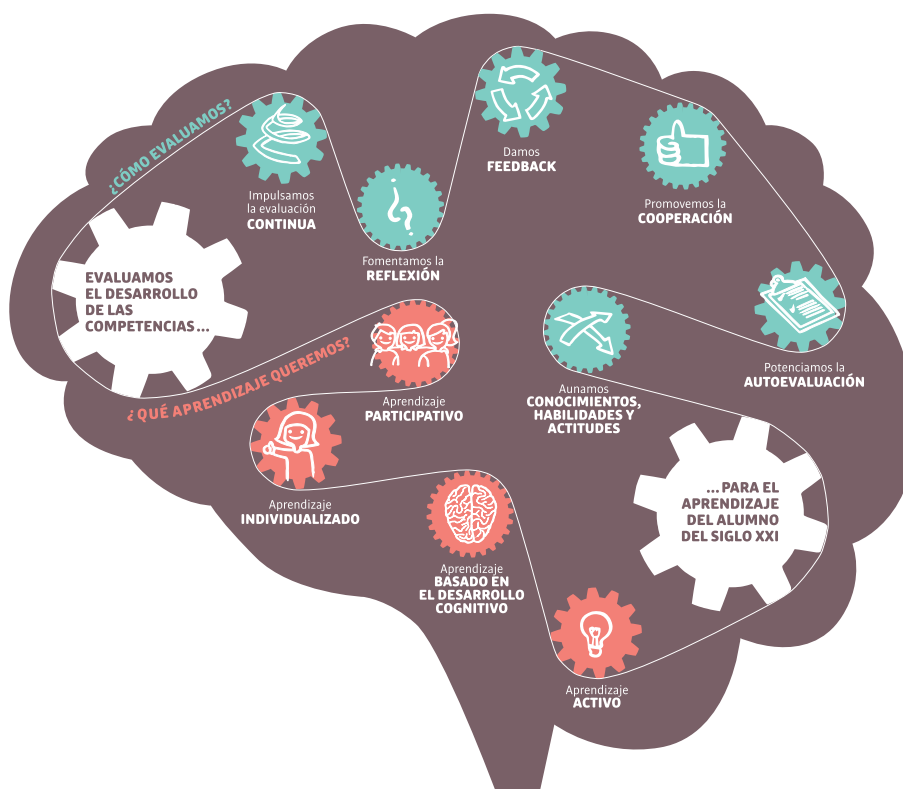
La evaluación del siglo XXI debe ser un elemento clave del proceso de Enseñanza- Aprendizaje, puesto que implica una gran cantidad de información para el docente y tiene consecuencias directas sobre él, el alumno, el sistema educativo y la sociedad. Es por eso que deberíamos intentar favorecer el proceso de regulación y permitir así que los mismos implicados sean capaces de detectar las dificultades y de establecer mecanismos de mejora.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Con Ajedrez en el Aula hemos buscado crear unas dinámicas en las sesiones de trabajo, porque nuestro objetivo es valorar el enorme potencial de la **evaluación como herramienta para gestionar los aprendizajes y garantizar la calidad de los mismos**. De este modo se establece la importancia de potenciar la capacidad y la competencia del para aprender a aprender.

Es importante tener claro que la competencia no puede ser observada ni valorada directamente, sino que debe ser inferida a partir de **evidencias** (acciones específicas). Debemos, por tanto, promover en nuestras prácticas educativas evidencias de conocimiento, de proceso y de producto (Mertens, 1998) para poder evaluar por competencias.

En Ajedrez en el Aula esto se ha podido plantear ya que en todas sus sesiones se proporciona la movilización, integración y adecuación de conocimientos, habilidades y actitudes en diferentes situaciones (en clase, en casa, en el patio, en el entorno...). Como bien apunta H. Gardner (1993), una **evaluación** tiene que ser **auténtica** y debe darse en un contexto; de manera parecida como ocurriría en situaciones de prácticas laborales, donde el aprendiz debe **demostrar con hechos** su capacidad de utilizar las destrezas para realizar un trabajo.



Todo esto integrado es lo que hemos querido buscar y promover con los ítems y los instrumentos de evaluación que se proponen en las guías del maestro. Buscamos evaluar si el alumno ha asumido su **contenido** y manifiesta en qué medida es capaz de **aplicarlo al desarrollo de las actividades reales y de resolver problemas en un contexto real y contextualizado** (niveles de adquisición). Por otro lado, tenemos en cuenta el **nivel de profundidad de la comprensión**; no

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

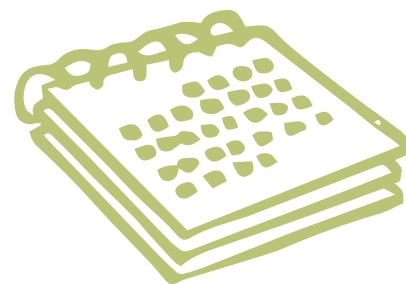
se trata sólo de recordar la información, sino de evaluar la relación del conocimiento con otras materias, situaciones, y la capacidad de transferirlos a situaciones reales, cercanas y cotidianas.

En líneas generales, la evaluación recoge las **ocho capacidades y competencias** básicas con sus respectivas **dimensiones de la competencia** y **criterios de desempeño**. Además, se entiende como un proceso que busca evidenciar el aprendizaje de manera individual pero también colectiva (coevaluación) y también ser un proceso compartido de manera continuada con las familias. Porque se trata de trabajar la competencia de para aprender a aprender y de compartir qué estamos haciendo en nuestras aulas y qué opinan los más pequeños. Todo este proceso se lleva a cabo a través de la observación, de escaleras de metacognición (autoevaluación), de rutinas de pensamiento como valorar y sugerir o foco y reflexión (coevaluación), de reflexiones individuales y otros instrumentos.

Las guías del maestro

Teniendo en cuenta que Ajedrez en el Aula se desarrolla respondiendo y favoreciéndose del marco de la Enseñanza para la comprensión, cada uno de los niveles el programa consta de unos hilos conductores, que son los objetivos generales de ese nivel. Estos objetivos se encuentran delimitados por metas de comprensión que ayudan al docente a enfocar su trabajo y a recoger evidencias de comprensión.

Para poder alcanzar cada una de estas metas propuestas, la **guía del maestro** (documento principal y de uso diario del profesorado) incluye una sistematización de cada una de las sesiones de trabajo.



Una sesión de Ajedrez en el Aula (tanto en Infantil como en Primaria), tiene la siguiente estructura:

- **Actividades preliminares:** son actividades que promueven la exploración sobre el tópico generativo, el conocimiento y la demostración de conocimientos previos sobre uno mismo. Ejemplo: tormenta de ideas, mapas mentales, círculos de calidad, cuentos, canciones, bits enciclopédicos...
- **Actividades de investigación guiada:** son actividades para poner en práctica la comprensión de los aspectos que se van trabajando durante las sesiones.

Buscamos ofrecer pautas sistemáticas para que desde bien pequeños empiecen a hacerse preguntas, se planteen problemas y traten de resolverlos utilizando el pensamiento lógico. Ejemplo: visionado de vídeos, método científico, estrategias y rutinas de pensamiento, PBLs... Todas ellas con el objetivo de promover las diferentes Inteligencias Múltiples dentro del aula.

- **Actividades de síntesis:** son actividades que buscan sintetizar todo lo comprendido durante la sesión. Ejemplo: exposición, grabar, elaborar mapas mentales, rutinas y estrategias de pensamiento.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Todas estas pautas las encontramos en la **guía del maestro**. En ella se detallan, cada día y durante todo el curso escolar, qué, cómo, por qué y para qué llevamos a cabo cada una de las actividades.

En esta guía encontramos los siguientes apartados:

- Inteligencias Múltiples: detalle de cuáles se promueven principalmente en esa sesión de trabajo.
- Objetivos didácticos: ¿Qué nos proponemos para esta sesión?
- Recursos que se necesitarán.
- Desarrollo del pensamiento: se detallan qué habilidades mentales se buscan promover durante la sesión.
- Actividades preliminares: promueven la exploración sobre el tópico generativo, el conocimiento y la demostración de conocimientos previos sobre uno mismo. Ejemplo: tormenta de ideas, mapas mentales, círculos de calidad, cuentos, canciones, bits enciclopédicos...
- Actividades de investigación guiada: son actividades para poner en práctica la comprensión de los aspectos que se van trabajando durante las sesiones.

Buscamos ofrecer pautas sistemáticas para que desde bien pequeños empiecen a hacerse preguntas, se planteen problemas y traten de resolverlos utilizando el pensamiento lógico. Ejemplo: visionado de vídeos, método científico, estrategias y rutinas de pensamiento, PBLs... Todas ellas con el objetivo de promover las diferentes Inteligencias Múltiples dentro del aula.

- Actividades de síntesis: son actividades que buscan sintetizar todo lo comprendido durante la sesión. Ejemplo: exposición, grabar, elaborar mapas mentales, rutinas y estrategias de pensamiento.
- Valores y habilidades sociales que se promueven durante la sesión
- Recuerda que: información que se debe tener en cuenta durante la sesión.
- La evaluación, que se lleva a cabo con el fin de retroalimentar el trabajo que realiza el alumnado en el aula.
- Ideas para documentar pedagógicamente y hacer visible el pensamiento tanto por parte del docente como del alumno.
- Reflexiones docentes: un espacio de reflexión común sobre el proceso y el resultado de la sesión diaria.

¿Por qué ofrecemos este recurso? Porque en esta guía se encuentran aquellas destrezas, estrategias, preguntas... que debería llevar a cabo el docente para generar en el alumnado la capacidad de pensar, reflexionar y construir conjuntamente el conocimiento y acompañarlo para la comprensión.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

5. ¿Cuándo hago Ajedrez en el Aula?

Si algo tenemos claro es que el conocimiento y los contenidos no están parcelados. Por ello, Ajedrez en el Aula es un programa que se puede iniciar tanto en Infantil como en Primaria siempre y cuando se vaya implantando poco a poco y se pase por todos los niveles.

Ajedrez en el aula consta de 7 niveles de trabajo, y cada uno de ellos se dirige a un nivel educativo concreto:

Nivel 1.

Partes del tablero y piezas de ajedrez. Movimientos de los peones, las torres y los alfiles. Ejercicios simples de cálculo y visualización.

Nivel 2.

Movimiento de la dama, el caballo y el rey. Jaque y jaque mate. Ejercicios simples de observación, cálculo y visualización. Solución de problemas sobre jaque y jaque mate.

Nivel 3.

Valor de las piezas, enroque, coronación, tablas, técnica del jaque mate con dos torres, captura al paso. Resolución de problemas de jaque mate en una jugada, cambios iguales y desiguales, análisis de posiciones.

Nivel 4.

Nomenclatura del ajedrez, reproducción de partidas breves, técnica de jaque mate con rey y dama, diferentes tipos de combinaciones tácticas: ataque doble, la clavada, ataque a la descubierta. Solución de problemas de jaque mate. Ejercicios de cálculo.

Nivel 5.

Conceptos básicos de la estrategia en el ajedrez: centralización, desarrollo de piezas, tiempo, fuerza, espacio, movilidad, estructura de peones, seguridad del rey, alfiles buenos y malos, columnas abiertas y semiabiertas. Técnica de jaque mate con rey y torre. Resolución de problemas de jaque mate en dos jugadas.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE AJEDREZ EN EL AULA

Nivel **6.**

Ataques directos al rey en el centro y al rey enrocado. Aproximación a las aperturas y defensas, fundamentos de los finales de Reyes y Peones, acercamiento a la historia de los campeones del mundo. Resolución de problemas de jaque mate en dos jugadas.

Nivel **7.**

Reproducción y análisis de partidas de campeones mundiales. Finales de reyes y peones. Análisis de las propias partidas. Resolución de problemas de jaque mate en dos y tres jugadas. Resolución de problemas encaminados a encontrar la mejor jugada sin especificar el tema al cual se refiere el problema.

Las sesiones están pensadas para llevarlas a cabo en espacios de 30-45 minutos un día a la semana. Cada docente y escuela organiza la clase a su manera, aunque se aconseja que para aprovechar mejor el tiempo se planifique con antelación.

Es importante recordar que sí se puede empezar Ajedrez en el Aula en la etapa de Primaria sin haber hecho en Infantil, ya que en ese caso existen materiales complementarios que corresponden a niveles previos para acompañar este proceso y adquirir los conocimientos «básicos» para iniciarse con el ajedrez.



Fichas para el alumno

Para más información de nuestros programas
www.tekmanbooks.com · 933 037 665

