

# AJEDREZ

## GUIA DIDÁCTICA GENERAL



## BIENVENIDA

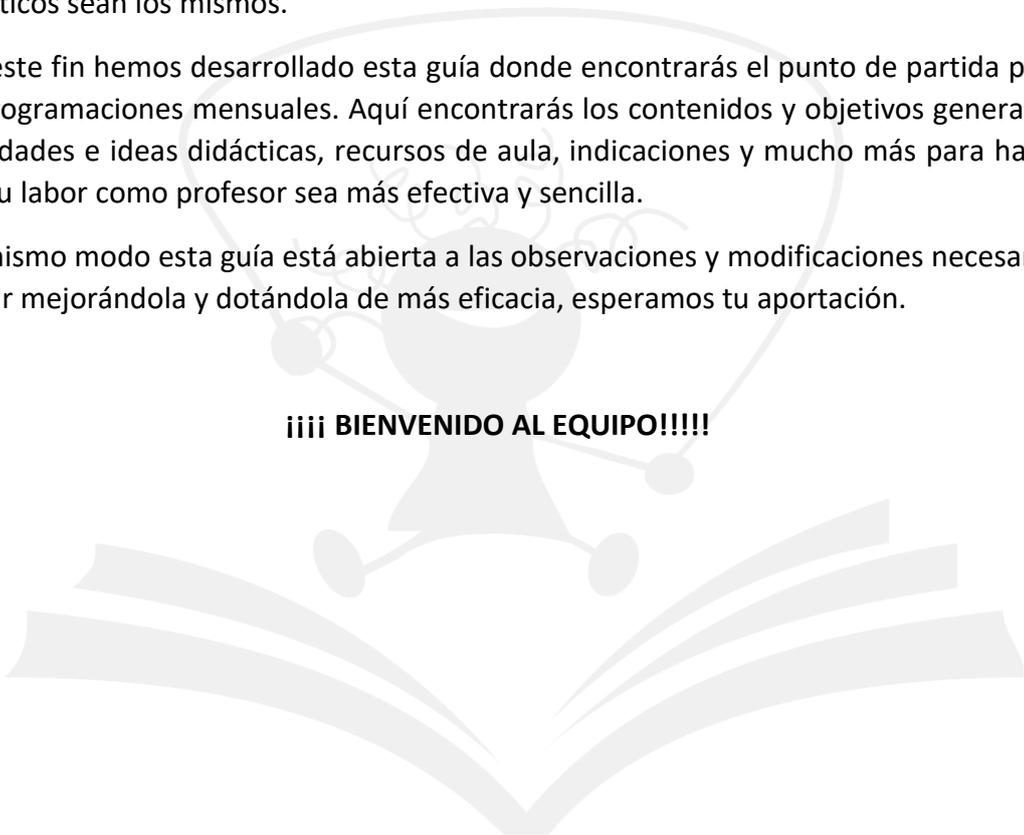
Desde AULARECREO queremos darte la bienvenida a la empresa y al nuevo curso y te ofrecemos esta guía didáctica con el fin de facilitarte el trabajo de profesor.

Uno de los principales objetivos de AULARECREO es lograr la homogeneidad de nuestras actividades independientemente del colegio donde se impartan, sabemos que hay factores que hacen que esa homogeneidad sea imposible de lograr al 100 % pero si es posible lograr que los contenidos, los objetivos, la metodología y algunos recursos didácticos sean los mismos.

Con este fin hemos desarrollado esta guía donde encontrarás el punto de partida para las programaciones mensuales. Aquí encontrarás los contenidos y objetivos generales, actividades e ideas didácticas, recursos de aula, indicaciones y mucho más para hacer que tu labor como profesor sea más efectiva y sencilla.

Del mismo modo esta guía está abierta a las observaciones y modificaciones necesarias para ir mejorándola y dotándola de más eficacia, esperamos tu aportación.

**¡¡¡ BIENVENIDO AL EQUIPO!!!!**



## **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

El ajedrez es una actividad formativa, considerado un deporte por el comité olímpico internacional es el juego de estrategia y táctica más famoso del mundo. Durante la actividad se conocerán las diferentes fichas que componen el juego, los movimientos, las jugadas y algunas estrategias y tácticas. Es un juego al que los niños se adaptan muy bien. Paso a paso aprenderán a desarrollar sus propias jugadas, anticipar las del contrario y pasar un buen rato usando la cabeza. Durante la actividad, además de aprender a jugar, se desarrollará la visión espacial, el respeto a las normas y el compañerismo.

## **¿PARA QUIÉN?**

Esta actividad está diseñada para los alumnos de primaria pero excepcionalmente podremos adaptarla a los alumnos de infantil dotándola de objetivos más sencillos y partiendo de un punto de partida más básico. También se tendrá en cuenta el nivel de partida siempre y cuando se puedan acoplar a la clase de forma satisfactoria.

## **RATIO**

La base de la actividad está diseñada para un mínimo de 8 alumnos y un máximo de 15.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- Aprender a jugar al Ajedrez.
- Desarrollar la concentración.
- Mejorar la agilidad mental.
- Fomentar el diálogo y el compañerismo.
- Aprender a aceptar los errores.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Aprender las diferentes piezas que componen el juego y reconocer el tablero.
- Conocer los diferentes movimientos de las piezas durante el juego.
- Aplicar las reglas del juego.
- Ser capaz de plantear estrategias durante el desarrollo del juego.
- Anticipar las posibles jugadas del contrario para establecer las propias.
- Aceptar tanto la derrota como la victoria como parte del juego.
- Identificar jugadas básicas (aperturas, defensas).
- Fomentar la paciencia y los tiempos de espera. (Esperar durante el turno del contrario)
- Desarrollar la visión espacial para entender las posiciones de las figuras en el tablero.

## **CONTENIDOS**

Los contenidos a desarrollar serán concretados por el profesor una vez determinados algunos factores del grupo como edad, nivel o características especiales. Remarcamos aquí algunos contenidos mínimos a tratar.

- Las piezas: valor, características y posibilidades en el deporte.
- El tablero. Reconocimiento y colocación
- El Ajedrez como deporte.
- Valoración, respeto y ejecución correcta del reglamento del Ajedrez.
- Desarrollo de habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Realización correcta de los ejercicios planteados.
- Ejecución correcta de una partida de Ajedrez.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de una partida de Ajedrez.
- Profundización y práctica de nociones más básicas o fundamentales del Ajedrez (defensa, ataque, estrategia...).
- Valoración positiva y reflexión personal por el deporte del Ajedrez.

## **METODOLOGÍA**

La metodología de las actividades de AULARECREO debe cumplir con las siguientes características:

**LÚDICA:** Formamos a los alumnos desde un punto de vista divertido y ameno, no podemos olvidar que nuestras actividades comienzan tras la jornada escolar por lo tanto debemos conseguir educar de forma lúdica y divertida.

**PARTICIPATIVA:** Una metodología donde los niños sean conscientes de que ellos también forman parte activa del proceso, donde sus aportaciones y dudas son fundamentales y donde la motivación en su implicación es básica.

**FLEXIBLE:** El aprendizaje debe estar adaptado al grupo, debemos estudiar las necesidades del individuo y del conjunto y adaptar las programaciones para alcanzar el éxito.

**IMAGINATIVA:** luchamos contra la rutina, debemos plantear programaciones donde la novedad sea parte fundamental, así mantendremos la atención de los alumnos.

## **RUTINAS DE AULA**

**Recogida de alumnos:** Llegaremos al centro 5 o 10 minutos antes del comienzo de la actividad, recogeremos a los alumnos en el sitio establecido por el colegio, bien sea ir recogéndolos por las clases o bien en el patio. De forma ordenada y en fila iremos al aula.

**Asamblea:** Una vez en el aula pasaremos lista para comprobar que están todos los alumnos, en caso de que falte alguno nos debemos asegurar que no está en el colegio ya que dejar sin recoger a un alumno es un error grave.

Una vez pasado lista damos lo buenos días a los alumnos y explicamos brevemente las actividades que vamos a realizar ese día, solventamos alguna duda y nos ponemos a trabajar.

**Actividades:** Desarrollamos la o las actividades programadas para ese día, es el momento de aprovechar el tiempo y dedicarnos específicamente a las materias de nuestra actividad.

Durante los primeros días de curso aprovecharemos para explicar las normas de aula las cuales se irán repasando de vez en cuando para asegurarnos de su cumplimiento. Para estas normas dejamos libertad al criterio del monitor pero asegurándonos unos mínimos como nunca salir del aula sin permiso, respetar a los compañeros, respetar el material de aula, no gritar, solo hablar cuando me den la palabra etc. Junto con los propios alumnos podrás establecer las normas del grupo y así hacerles participe del proceso.

**Final:** Es el momento de recoger el material, guardarlo, recoger las mochilas y hacer fila para irnos a casa. En función del material por recoger debemos prever el tiempo que necesitamos para dejarlo todo listo antes de irnos, poco a poco aprenderemos a no terminar ni pronto ni tarde.

**Entrega de los alumnos:** El momento desde el que salimos de clase con el grupo hasta que entregamos a los alumnos a sus padres es mucho más importante de los que creemos. Saldremos de clase en fila, tranquilos y ordenados, asegurándonos que no nos dejamos nada en clase. Iremos entregando a cada alumno a sus padres o tutores de uno en uno y siempre mirando y saludado a la persona que se lleva a nuestro alumno.

La manera en que entregamos a los alumnos es de lo poco que los padres ven de nosotros así que debemos esmerarnos en que sea ordenada y tranquila, podemos hacer un trabajo estupendo dentro del aula y ser grandes profesionales en nuestra material pero si no sabemos recoger un grupo, entregar a los alumnos y ser ordenados la imagen que transmitimos es de falta de profesionalidad.

**¡¡LA PROGRAMACIÓN, LAS RUTINAS DE AULA Y EL CARIÑO NOS LLEVARÁN AL ÉXITO!!**

## **EVALUACIÓN**

Trimestralmente evaluaremos a nuestros alumnos rellenando unos boletines que entregaremos a las familias para que sean participe de la evolución, progresos o dificultades de sus hijos.

En dichos boletines dividiremos en contenidos Actitudinales y Conceptuales-Procedimentales. Los contenidos Actitudinales hacen referencia a la actitud y comportamiento del alumno en clase referente al profesor, a sus alumnos, al material, al interés mostrado etc.

Los contenidos Conceptuales-Procedimentales hacen referencia a aspectos específicos de cada actividad como conceptos, ideas, resolver tareas, adquirir habilidades, definiciones etc.

Independientemente de la evaluación trimestral, nosotros como profesores debemos estar pendientes de los alumnos a diario y conseguir identificar los problemas que puedan surgir tanto individuales como grupales para poder actuar lo antes posible. De ser necesaria la comunicación con las familias por alguna dificultad específica será **el coordinador** el encargado de hacerlo, previa reunión con el monitor.

### **Autoevaluación del profesor.**

Para conocer cuáles son las fortalezas y dificultades de tu trabajo como profesor, debes realizar diariamente una reflexión siguiendo los puntos que se facilitan a continuación.

- Realizar de forma consciente una autoevaluación sobre tu trabajo diario. ¿He establecido rutinas? ¿He controlado al grupo? ¿Llevaba la actividad programada?
- Revisar las actividades realizadas diariamente con el objetivo de evaluar cuáles han obtenido el resultado esperado y cuáles no ¿Se han cumplido los objetivos? ¿Los niños se han divertido? ¿El material ha sido el adecuado?

Esta autoevaluación te ayudará a detectar cuáles son las dificultades con las que te estás encontrando para la realización de tu actividad (a nivel de programación, metodología, control de la clase, etc.). Esta información es la que debes transferir (en las reuniones programadas o informales que puedan surgir) al coordinador de tu centro para recibir apoyo, asesoramiento y colaboración que facilite tu trabajo diario.

## **EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN**

A continuación adjuntamos un modelo de ficha de programación, está diseñado para que sea sencillo y cómodo de rellenar. Es posible y lógico que los contenidos se repitan a lo largo de varias sesiones pero es conveniente rellenarlos en cada hoja. Explicaremos brevemente las actividades que vamos a realizar y el tiempo estimado de cada una de ellas, esto nos ayudará a comprobar los tiempos y calcular cada vez mejor el tiempo de las sesiones.

Rellenar el material a utilizar nos ayuda a prever la disponibilidad y poder comprar lo que falte

## FICHA DE PROGRAMACIÓN

**ACTIVIDAD: AJEDREZ**

**PROFESOR:**

**MES: OCTUBRE**

**SESIÓN: 1º 02/10**

### **CONTENIDOS:**

- El tablero de juego    - Las diferentes piezas del juego        - Movimientos de las piezas
- El deporte del Ajedrez
- 

### **DESARROLLO DE LA SESION**

#### **ACTIVIDADES:**

#### **TIEMPO**

|  |     |
|--|-----|
| 1. Comenzaremos la primera clase del año presentándonos y contando alguna anécdota sobre ajedrez. (Campeones del mundo, de dónde proviene..)                                       | 5´  |
| 2. Marcaremos las normas de clase y las conductas a la hora de ir al baño, es importante que todos cumplan unas normas básicas.  | 10´ |
| 3. Presentaremos el tablero. Les diremos que son los escaques. Los contaremos. Enseñaremos la posición del tablero durante el juego.   | 15´ |
| 4. Les enseñaremos las piezas, los nombres de las mismas, y las que son más importantes. Les dejaremos moverlas por el tablero a modo de juego. Primera noción de cómo se colocan. | 20´ |
| 5. Recogeremos el material   | 5´  |

**MATERIALES:** Tablero y piezas de ajedrez.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

A continuación te dejamos una serie de ideas y actividades que puedes realizar con tu grupo, estas actividades son orientativas y es importante que siempre adaptes las actividades al nivel y edad de tu grupo.

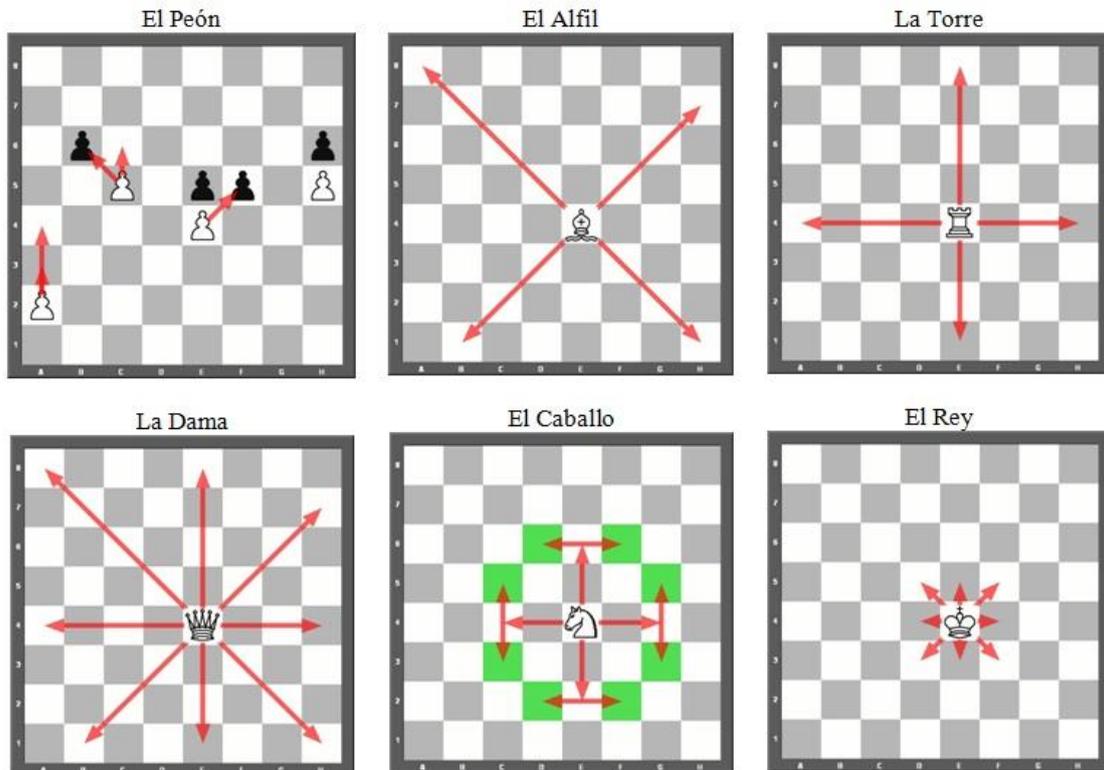
Cómo enseñar ajedrez a niños. 10 trucos.

<https://www.youtube.com/watch?v=xEkHGY2Leek>

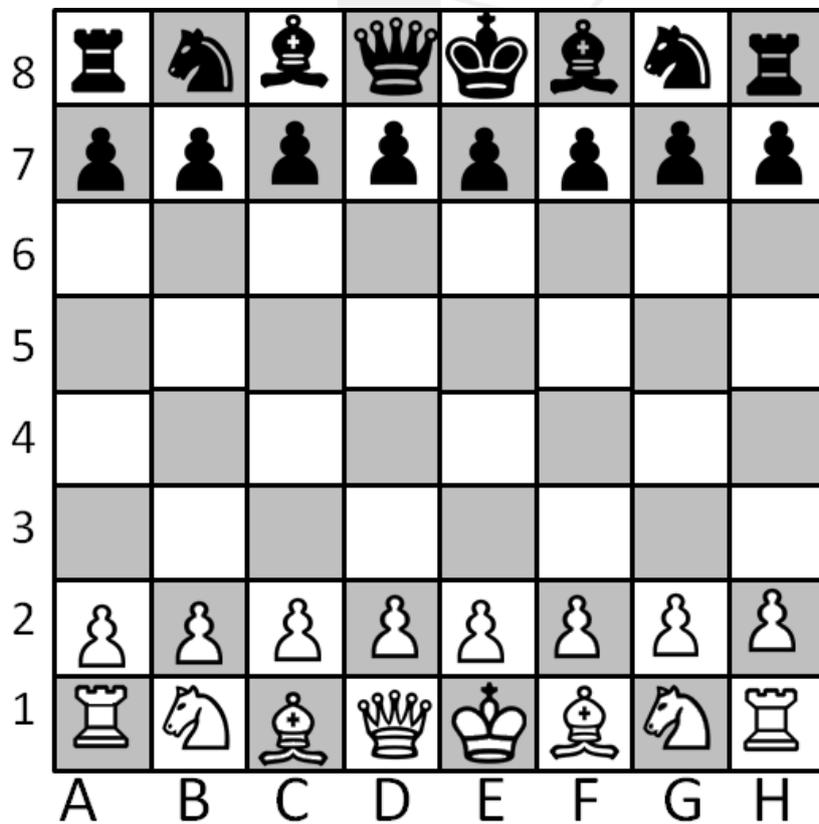
El valor de las piezas.

| <b>1 PUNTO</b>   | <b>3 PUNTOS</b>   | <b>3 PUNTOS</b>   | <b>5 PUNTOS</b>   | <b>10 PUNTOS</b>  | <b>INFINITO</b>   |
|--|---|---|---|---|---|
| <br>Peón negro  | <br>Caballo negro  | <br>Alfil negro  | <br>Torre negra  | <br>Dama negra  | <br>Rey negro  |
| <br>Peón blanco | <br>Caballo blanco | <br>Alfil blanco | <br>Torre blanca | <br>Dama blanca | <br>Rey blanco |

Movimientos.



La colocación



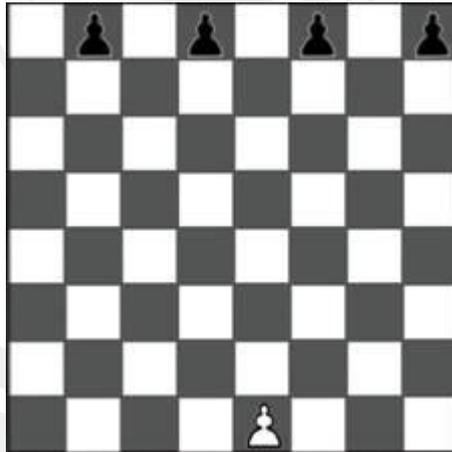
Juegos de Iniciación:

Video: [https://www.youtube.com/watch?v=Eo\\_UdPnwTno](https://www.youtube.com/watch?v=Eo_UdPnwTno)

**JUEGO: Al Ratón y los gatos** se puede jugar en un tablero de ajedrez o en uno de damas. Se usan cinco fichas, una de color blanco para representar al ratón y cuatro negras para representar a los gatos. Tanto el ratón como los gatos mueven en diagonal, siempre por las casillas negras, pero los gatos no pueden retroceder, mientras que el ratón sí puede hacerlo (siempre en diagonal).

Al comienzo de la partida los gatos se colocan en las casillas negras de la última fila del tablero y el ratón en una de las casillas negras de la primera fila. El objetivo del ratón es llegar a la última fila del tablero y el de los gatos acorralar al ratón, hasta dejarlo sin poder realizar movimiento alguno.

Este juego resulta muy entretenido para los más pequeños, que habrán de planificar con cuidado estrategias que les permitan conseguir sus objetivos.



**JUEGO: Las cuatro torres**

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=MY-uvFn0Yp0>

En este juego necesitaremos simplemente 4 **Torres**, dos de ellas serán blancas y las otras dos serán negras, además también utilizaremos el tablero.

La posición en la que comenzaremos será con las Torres situadas en las esquinas del tablero y el objetivo del juego es que las 4 Torres lleguen a ocupar las 4 **casillas centrales del tablero de Ajedrez**. Para conseguir nuestro objetivo deberemos regirnos por las siguientes reglas:

- Las Torres sólo se podrán mover por filas y columnas (como siempre, vaya )
- El movimiento de la Torre deberá ser el máximo posible.
- Deberá mover primero un bando y luego el otro.

## TIPOS DE FINALES JAQUE MATE

A continuación se presentan los mates fundamentales más comunes, en donde un bando solo tiene a su rey y el otro, además de su rey, tiene el mínimo material para forzar al jaque mate al contrario.

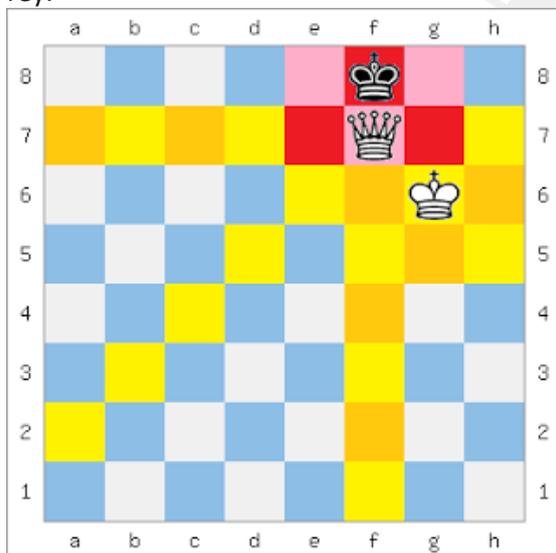
- El jaque mate con la **dama** es el más elemental y no presenta dificultades técnicas. El único peligro que se debe evitar es la posibilidad de ahogo.
- El segundo jaque mate en escala de dificultad, aunque también elemental, es el que se realiza con la torre.
- Los mates con dos alfiles y con un alfil y un caballo se presentan rara vez en la práctica y, de los dos, el más frecuente es el **mate con un alfil y un caballo**. El mate con dos alfiles es muy fácil de realizar, pero el mate con alfil y caballo requiere precisión.
- Dos caballos no pueden forzar un jaque mate a un rey solitario si el bando defensor juega con precisión. Paradójicamente, aunque de elevada dificultad técnica, sí que es posible en ciertas posiciones si el bando defensor cuenta con material adicional, típicamente un peón, para no **ahogar** al rey contrario.<sup>2</sup>

### Mate con dama

Estos diagramas muestran la posición básica de jaque mate con una dama, la cual puede ocurrir en cualquier orilla del tablero. Obviamente, la posición exacta puede variar del diagrama. Siendo el turno de las negras, el mate puede ser forzado en no más de diez movimientos a partir de cualquier posición inicial de las piezas.

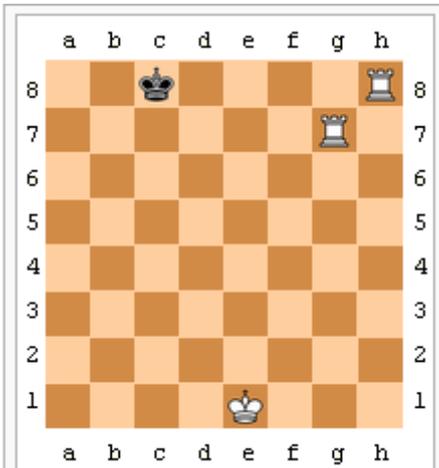
En la **primera posición**, la dama está directamente enfrente del rey enemigo.

En la **segunda posición**, los reyes están en oposición y la dama hace mate desde un flanco del rey.



### Mate con dos torres

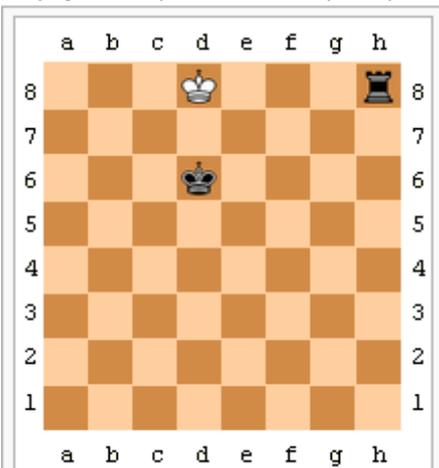
Este es el primer mate que debe practicar el principiante, ya que es el más sencillo y fácil de comprender. Se debe llevar al rey enemigo a la banda con dos torres usando el método conocido como "la escalera". No es indispensable usar el rey para conseguir al mate. Similar es el mate con dama y torre.



Mate con dos torres.

### Mate con torre

A continuación, se presenta la posición básica de mate con una torre, el cual puede ocurrir en cualquier orilla del tablero. Siendo turno de las negras, el mate puede forzarse en no más de 16 jugadas a partir de cualquier posición inicial de las piezas.



Mate con rey y torre.

**Mate con rey, caballo y alfil.** El rey del bando defensor está en un escaque junto a una esquina.

