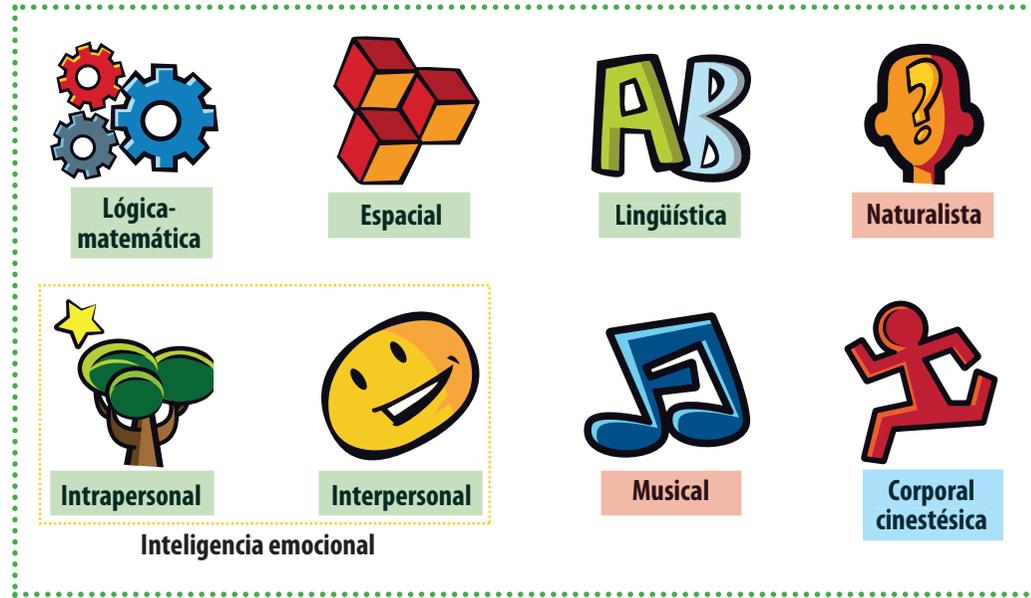


Basado en el modelo de la teoría de las inteligencias múltiples de Howar Gardner



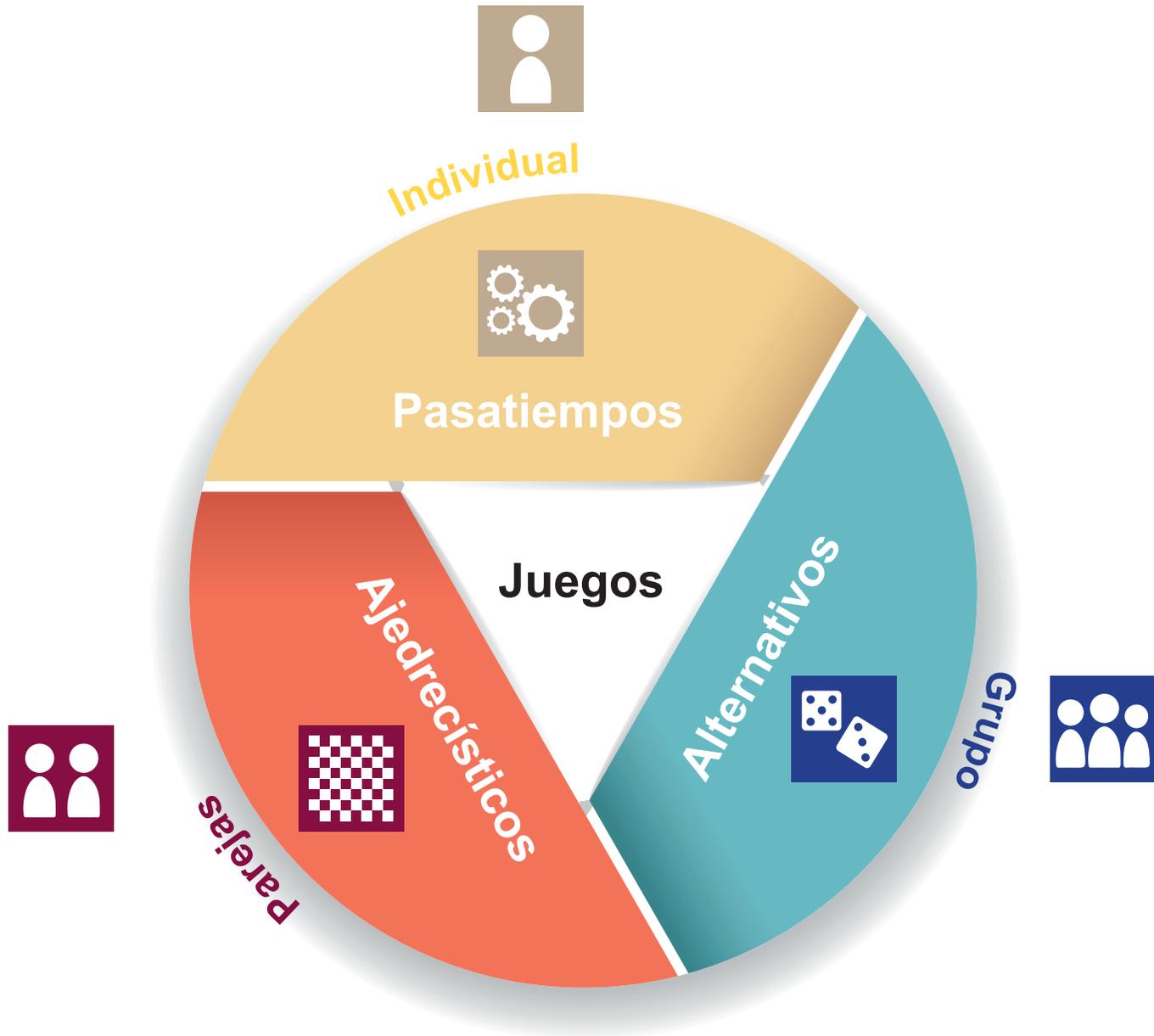
La práctica del ajedrez **potencia** de forma natural las inteligencias múltiples (marcadas en color verde)

Basado en las inmensas posibilidades que ofrece la transversalidad del ajedrez



La gran variedad de temáticas relacionadas con el ajedrez **permite utilizar y diseñar** multitud de recursos y materiales ideales para un aprendizaje competencial

Gamificación. Ajedreteca



Los **pasatiempos** son actividades lúdicas y fáciles de incorporar en el ajedrez educativo dada la sencillez de sus reglas. Sirven para trabajar las capacidades cognitivas de una forma lúdica.

Los **juegos ajedrecísticos** son ideales para usarlos mientras el alumnado todavía no se sabe jugar correctamente una partida de ajedrez.

Los **juegos alternativos** son los que se han adaptado o creado en un entorno ajedrecístico. La combinación de la transversalidad, la creatividad y los juegos tradicionales generan muchos juegos para ser practicados en familia, con los amigos,...

1 Nombre del juego Autoría del joc

Etapas educativas

 Infantil - Primaria - ESO

Duración en minutos

 5 - 15'

Cantidad de alumnado

Dificultad

 difícil
 normal
 fácil

Capacidades cognitivas

 Percepción
 Razonamiento
 Cálculo
 Visión espacial
 Lenguaje

Tipo de juego

Pasatiempos
 Problemas ajedrecísticos
 Basados en los movimientos de las piezas
 Tradicionales
Ajedrecísticos
 Partidas con piezas de ajedrez
 Basados en las reglas del ajedrez
 Basados en el tablero de ajedrez
Alternativos
 Transversales
 Tradicionales

Recursos

 Documentos
 Enlaces web
 Multimedia

Juegos ajedrecísticos **6**

32 Juego del tablero Jordi Prió Burgués

Etapas educativas

Duración

 15 - 30'

Usuarios

Dificultad

Capacidades cognitivas

Tipo de juego

 Basados en los elementos ajedrecísticos

Recursos

<https://bit.ly/2UW9bHF>

Objetivos

- Razonar sobre distribuciones de agrupaciones de casillas sobre un tablero.
- Trabajar la geometría y las simetrías.
- Encontrar estrategias de resolución.

Observaciones

- Este juego está disponible en formato multimedia interactivo como se muestra en la imagen de la derecha.
- El alumnado se puede construir sus fichas a partir de la plantilla anterior. Además, cada jugador las decorará con motivos ajedrecísticos y colores de forma creativa.
- Cada ficha es un cuadrado que ocupa un sector de 2x2 casillas del tablero.

Reglas

Gana el jugador que impida colocar ficha a su adversario.

- Cada jugador, por turno, colocará una ficha sobre el tablero ocupando exactamente 4 casillas.
- La primera ficha se puede colocar libremente.
- Las siguientes fichas deben tocar alguna de las ya colocadas por un lado entero o medio lado (no está permitido que sólo se toquen por un vértice).

Multimedia *Ajedrez para todos*. Iniciación 1. Unidad 1. Las casillas. Ejercicios. Juegos. Juego del tablero.

En Chrome: <https://bit.ly/2L43uT7>

Variantes

- Con fichas de 2x2 casillas.
- Con fichas de 3x3 casillas.
- Con tableros 5x5 (para los más pequeños), 6x6 o 7x7.





Ajedreteca. Juegos ajedrecísticos





Juegos ajedrecísticos 6

32 Juego del tablero

Jordi Prió Burgués

Etapas educativas

15 - 30'



Capacidades cognitivas



Tipo de juego



Basados en los elementos ajedrecísticos

Recursos



<https://bit.ly/2UW9bHF>

Objetivos

- Razonar sobre distribuciones de agrupaciones de casillas sobre un tablero.
- Trabajar la geometría y las simetrías.
- Encontrar estrategias de resolución.

Reglas

Gana el jugador que impida colocar ficha a su adversario.

1. Cada jugador, por turno, colocará una ficha sobre el tablero ocupando exactamente 4 casillas.
2. La primera ficha se puede colocar libremente.
3. Las siguientes fichas deben tocar alguna de las ya colocadas por un lado entero o medio lado (no está permitido que sólo se toquen por un vértice).

Hay un total de 16 fichas, ocho para cada jugador, por si se colocan las fichas ordenadamente en el tablero sin dejar huecos.

Variantes

1. Con fichas de 2x2 casillas.
2. Con fichas de 3x3 casillas.
3. Con tableros 5x5 (para los más pequeños), 6x6 o 7x7.

Observaciones

- Este juego está disponible en formato multimedia interactivo como se muestra en la imagen de la derecha.
- El alumnado se puede construir sus fichas a partir de la plantilla anterior. Además, cada jugador las decorará con motivos ajedrecísticos y colores de forma creativa.
- Cada ficha es un cuadrado que ocupa un sector de 2x2 casillas del tablero.



Multimedia Ajedrez para todos. Iniciación 1. Unidad 1. Las casillas. Ejercicios. Juegos. juego del tablero.



En Chrome: <https://bit.ly/2L43uT7>

Multimèdia EDUCACHES

☰
Ejercicios

Juegos ajedrez

El tablero
◀ 2 ▶
◀ 1 ▶

✓	2	m	s
✗	1	0	57

Gana el jugador que impida colocar ficha al adversario. Las fichas deben de tocar alguna de las ya colocadas (no es válido sólo por vértices).

La gamificación en el ajedrez

76 Memory colour chess Jordi Prió Burgués

Etapas educativas 10 - 15'

Capacidades cognitivas Tipo de juego Recursos

Objetivos

- Trabajar patrones de casillas en el tablero.
- Trabajar la memoria y los colores.

Materiales

- Minitableros.
- Lápices de colores.
- Cronómetro.
- Plantillas de minitableros. <https://bit.ly/...>
- **Multimedia interactivo** Educachess. *Mente activa - Piensa - Memoria* <https://multimedia.educachess.org>

Desarrollo

- Se trata de memorizar la ubicación de las casillas coloreadas y el color en caso que haya más de un color.
- Se elige la dificultad: número de minitableros 3x3 y número de colores distintos.
- Se muestran los minitableros con las casillas coloreadas mientras hay una cuenta atrás de tiempo en un cronómetro (el tiempo de memorización está en función de la cantidad de minitableros y la variedad de colores).
- Se muestra los minitableros sin colorear debiendo clicar las casillas que estaban coloreadas. Existe la posibilidad de cambiar el color de las casillas.
- Gana el jugador que haga menos errores y con el menor tiempo.

Variantes

Una casilla coloreada por minitablero.

1. Un color

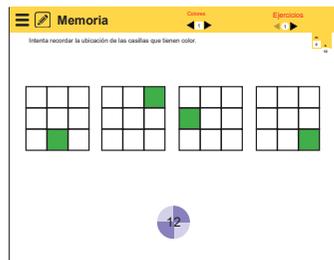
Todas las casillas coloreadas tienen el mismo color.

2. Varios colores

Las casillas coloreadas tienen diferentes colores.

Subvariantes para cada variante

- Una fila de minitableros.
- Una cuadrícula de minitableros.

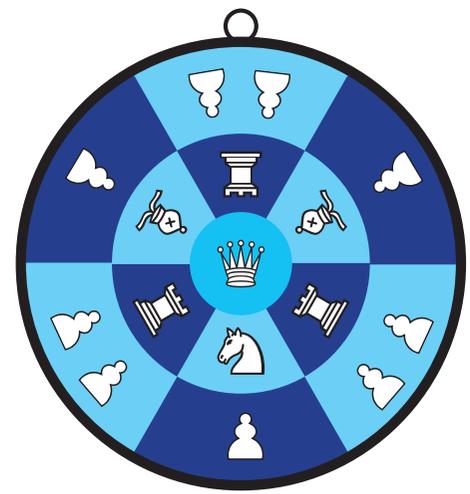
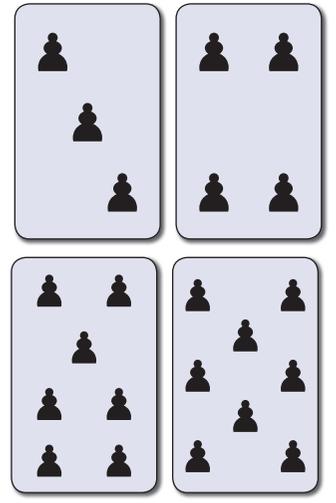
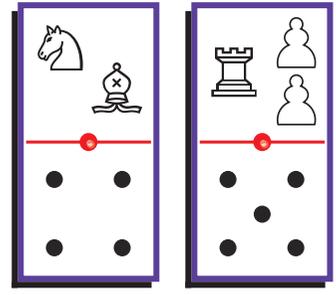
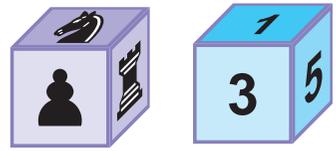


Intentar establecer patrones visuales ayuda a memorizar. En el ejemplo, las casillas están a salto de caballo superponiendo los minitableros.

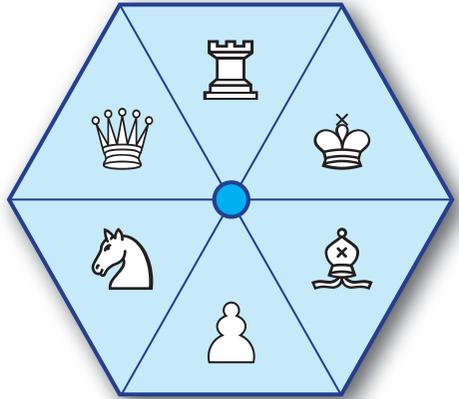
Multimedia EDUCACHES

☰ Memoria
Colores ◀ 1 ▶
Ejercicios ◀ 1 ▶

Intenta recordar la ubicación de las casillas que tienen color.



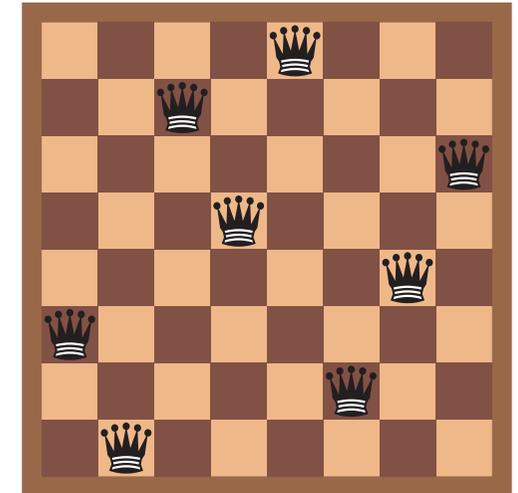
Pelotas adhesivas ● ● ● ●



Colocar 8 damas en un tablero de ajedrez

Condición:

En cada fila, columna y diagonal solo puede haber una dama.



Enfoque tradicional

Los 8 peones simularán ser las 8 damas



Repasar el movimiento de la dama

Encontrar una solución

Intentar encontrar otras soluciones

Actuación

Introducir la historia del origen moderno de la dama

Aprender o repasar el movimiento de la dama

Encontrar soluciones en tableros 4x4, 5x5,...

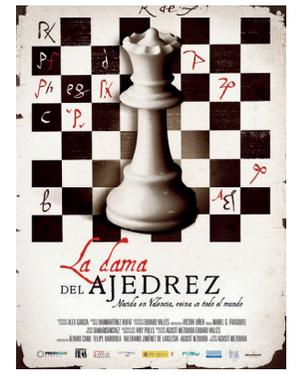
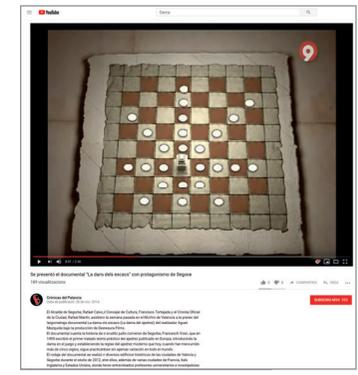
Encontrar soluciones en tableros 8x8

Encontrar más soluciones por simetrías y giros

Completar el estudio y realizar una presentación

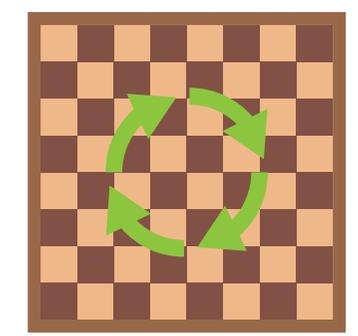
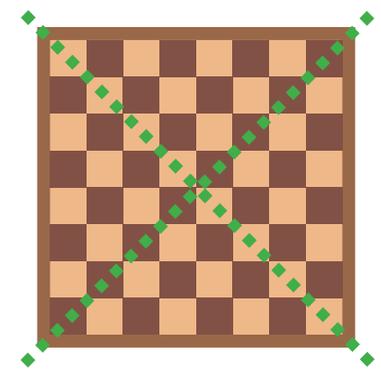
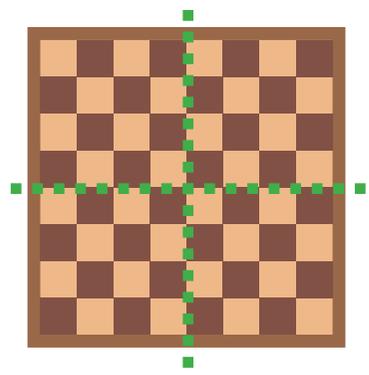
Recursos

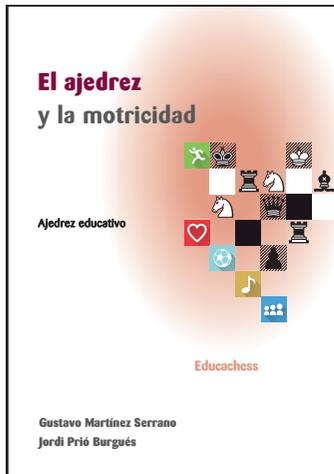
Vídeo sobre el Documental «La dama del ajedrez»
<https://goo.gl/ZFvQBR>



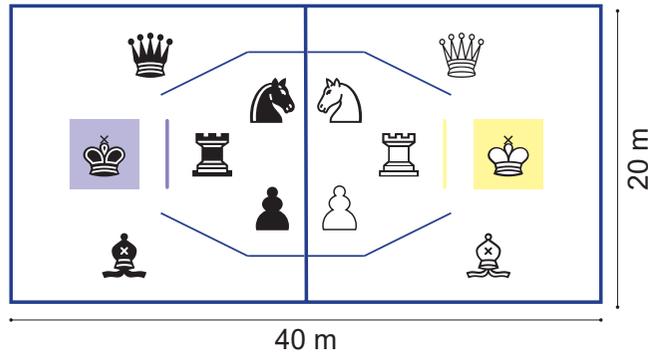
Multimedia interactivo Educachess

<http://multimedia.educachess.org>





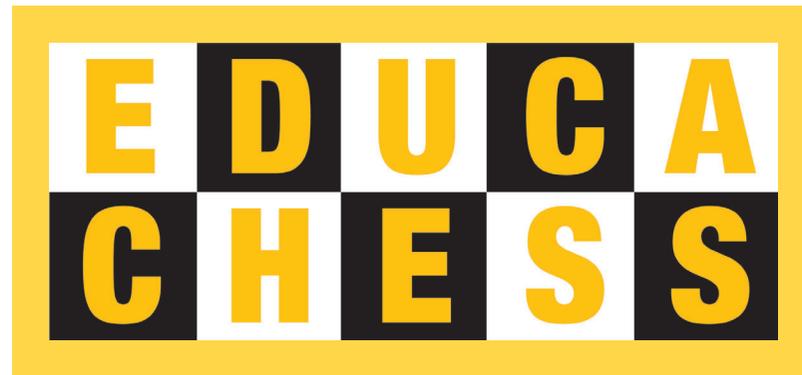
Juego basado en el ajedrez de Gustavo Martínez



El ajedrez es un buen recurso para desarrollar la motricidad en la etapa infantil.



Contacto



www.educachess.org



Joaquín Fernández Amigo

Jordi Prió Burgués

jfernand260255@gmail.com

info@educachess.org

Tels. 636 988 156 - 935 622 949

Tel. 686 724 844

<http://ajedu.blogspot.com.es>