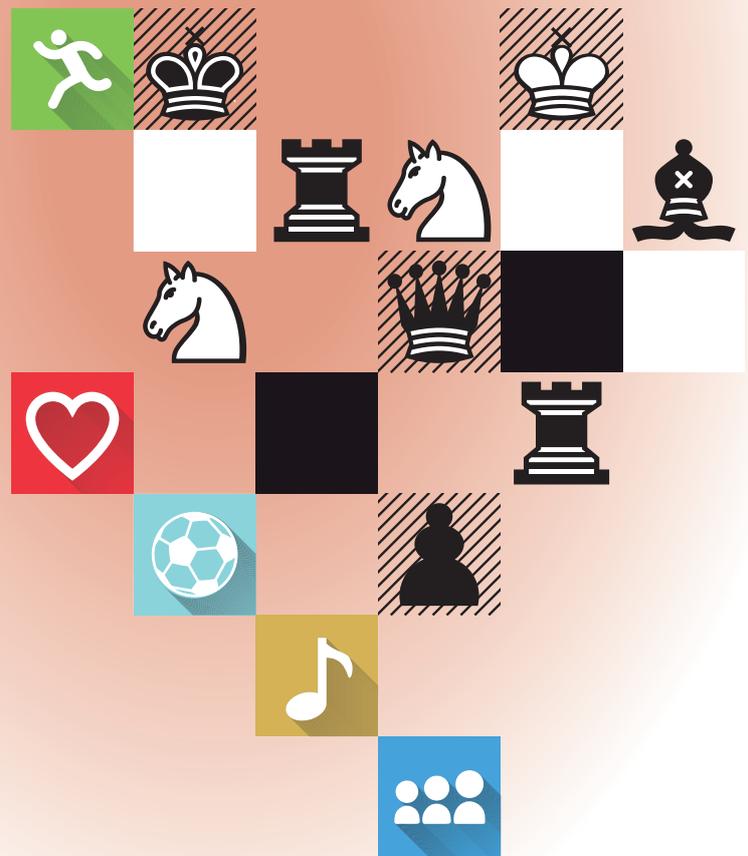


# El ajedrez y la motricidad

Xecball un juego deportivo

Ajedrez educativo



Educachess

**Gustavo Martínez Serrano**  
**Jordi Prió Burgués**

# El ajedrez y la motricidad

Xecball un juego deportivo



**Gustavo Martínez Serrano**

**Jordi Prió Burgués**

**Prólogos de**

**José Devís Devís**

**Carlos Pablos Abella**



**BALÀGIUM**  
editors

Edita: Balàgium Editors, SL  
info@balagium.com  
www.balagium.com



info@educachess.org  
www.educachess.org

2ª edición: Octubre 2022  
1ª edición: Septiembre 2017  
ISBN: 978-84-17431-22-8  
Depósito legal: L.208-2022

Diseño y  
Maquetación: Jordi Prió Burgués

Coordinación  
del libro: Jordi Prió Burgués

Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Gustavo Martínez Serrano  
Jordi Prió Burgués  
Balàgium Editors, SL  
Ramon Mayals Marbà

Se reservan todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.



# Índice

Agradecimientos .....	7
Prólogos .....	9
Presentación .....	11
<b>Fundamentación .....</b>	<b>15</b>
<b>1. La motricidad .....</b>	<b>17</b>
Introducción .....	18
Tipos de motricidad .....	19
Psicomotricidad vs motricidad .....	23
Capacidades perceptivomotrices .....	24
La educación física .....	26
El ajedrez en la educación física .....	28
<b>2. Recursos didácticos motrices .....</b>	<b>29</b>
El juego motor .....	31
El cuento motor .....	36
La canción motriz .....	40
La expresión corporal .....	43
Propuestas didácticas transversales .....	47
<b>3. Proyectos motrices .....</b>	<b>49</b>
Educachess .....	51
Xecball .....	54

**Juegos motrices para implementar el ajedrez en la escuela..... 57**

**4. Información general sobre los juegos..... 59**

Índice de juegos ..... 60

Consideraciones generales ..... 62

Criterios evaluativos ..... 64

Tablas de relación con los juegos ..... 68

Estructura de una ficha de juego ..... 70

**5. Juegos sobre las piezas..... 71**

La identificación de las piezas

La colocación inicial de las piezas

El valor de las piezas

**6. Juegos sobre el movimiento de las piezas ..... 103**

El movimiento de las piezas

La coronación

El enroque

El jaque y el jaque mate

La notación algebraica



<b>Xecball</b> .....	131
<b>7. ¿Qué es el Xecball?</b> .....	<b>133</b>
Significado de la palabra Xecball.....	134
El Xecball como propuesta innovadora.....	135
El Xecball como ejemplo de gamificación.....	136
El Xecball como propuesta educadora.....	137
<b>8. Xecball escolar. Sesiones de la unidad didáctica</b> .....	<b>139</b>
Introducción.....	141
Contextualización.....	141
Sesión 1	
Anoto y me convierto en dama.....	151
Sesión 2	
Me convierto en peón.....	157
Sesión 3	
Me convierto en caballo.....	160
Sesión 4	
Me convierto en alfil.....	163
Sesión 5	
Me convierto en torre.....	166
Sesión 6	
Me convierto en rey.....	169
Sesión 7	
Jugadas especiales.....	172
Sesión 8	
Jugamos una partida.....	175

<b>9. Xecball deportivo. El reglamento.....</b>	<b>179</b>
Reglas básicas.....	181
1. ¿Qué tipo de juego es? .....	181
2. ¿Cómo se juega con el balón? .....	182
3. ¿Cómo se gana la partida?.....	183
4. ¿Cómo se mueven las piezas?.....	184
Tipos de jugadas.....	187
5. Tipos de saque .....	187
6. La coronación del peón.....	191
7. El enroque.....	192
8. El lanzamiento de jaque o penalti-jaque .....	193
9. El jaque mate o checkmate .....	194
Reglas complementarias.....	195
10. El balón .....	195
11. Las dimensiones del campo de juego.....	196
12. Los jugadores .....	198
13. El equipamiento .....	200
14. La duración del juego.....	202
15. Sistemas de anotación .....	203
Infracciones .....	205
16. El árbitro .....	205
17. Jugadas ilegales .....	206
18. Expulsiones.....	207
<b>10. Conclusiones y reflexiones .....</b>	<b>209</b>
<b>11. Referencias.....</b>	<b>215</b>



## **Agradecimientos**

“Olvida lo que has dado para recordar lo recibido.” (Mariano Agulló).

Vaya, pues, nuestro más sincero agradecimiento a las personas que mediante su inestimable ayuda han hecho posible la publicación de este libro.

A Manuel Aranda Banda, maestro de educación física del Colegio Rural Agrupado Bajo Turia de la provincia de Valencia, por su valiosísima ayuda para elaborar los contenidos que conforman las unidades 5 y 6 de juegos motrices, así como por su meritoria experiencia práctica a la hora de trasladar cada planteamiento didáctico de manera sencilla y ventajosa para el docente.

A Rebeca Alejos Bustamante, Orientadora Educativa de la Generalitat Valenciana, por su participación en la revisión lingüística y pedagógica de esta obra.

A Miriam Monreal Aladrén, Coordinadora de “Ajedrez a la Escuela” de Aragón y formadora del profesorado, por sus aportaciones en los nuevos juegos incorporados en esta segunda edición.



## Prólogos

El libro que los lectores y lectoras tienen entre sus manos aún tiene dos grandes pasiones de los autores, el ajedrez y el juego motor. Sin embargo, es un documento que va mucho más allá de estas dos pasiones, en sí mismas ya relevantes. Desde mi punto de vista, destila dos aspectos destacados que se encuentran entre las palabras del texto y el entresijo de sus páginas que, en definitiva, dicen mucho de los profundos intereses y preocupaciones de sus autores.

El primero de estos aspectos, menos evidente en las palabras del libro, se desprende del proceso previo seguido hasta llegar a dar forma concreta al documento. Me refiero a la constancia, especialmente de Gustavo, por llevar a buen puerto una idea que consistía en construir un juego para aprender el ajedrez y jugarlo en movimiento. Esto que aparentemente se dice muy fácil en una frase, conlleva muchas horas de análisis y reflexión y, sobre todo, de empeño por ofrecer un conjunto de prácticas para las jóvenes generaciones que también pueden ser útiles para los más mayores. Varios años han pasado desde que Gustavo me habló del *Xecball* y mucho ha rumiado sobre el tema desde entonces. Esto demuestra claramente su tesón y compromiso por dar con una construcción coherente de este juego y su enseñanza. Pero incluso más, su firmeza en transformar la idea inicial en un libro que presenta prácticas educativas concretas que se convertirán en acción pedagógica en los espacios de juego en que se aplique.

El segundo de los aspectos está relacionado con lo apuntado en la última frase, es decir, en el sentido educativo que ha rodeado a este tema desde la idea inicial. La fundamentación teórica, los proyectos educativos y las unidades didácticas que desarrollan los autores en su interior hacen de este libro un excelente material educativo. Puede resultar útil no solo para desarrollarlo en la educación física y la escuela, sino también para cualquier otro entorno recreativo que no se conforme con el mero entretenimiento y que apueste por educar a los y las participantes en un sentido amplio más allá de un juego.

Enhorabuena a los autores porque con la publicación de este libro nos hacen un regalo a todas las personas, y no solo a las interesadas en el ajedrez y la motricidad, porque en última instancia todas estamos implicadas en la importante tarea de educar.

**Dr. José Devís Devís**

Catedrático de Universidad (Departamento de Educación Física y Deportiva)

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universitat de València

Cuando se me pidió hacer el prólogo de este libro por parte del Dr. Gustavo me alegré mucho de ver que sigue siendo un apasionado creyente de las ventajas educativas del ajedrez y, como profesional de la educación física, la importancia que hay que darle desde el ámbito de esta asignatura en los colegios.

Si bien se le ha dado mucha importancia en sus beneficios sobre la mejora de las habilidades cognitivas, la concentración, la atención, la memoria y la capacidad de análisis, potenciando aptitudes para las matemáticas y a nivel verbal, desarrollando el pensamiento crítico y creativo, no se suele utilizar en las programaciones de las clases de educación física por falta de interés de los profesores, principalmente por no considerar esta actividad como motriz.

Los esfuerzos que se han ido haciendo por estos autores para poder facilitar la incorporación del ajedrez en las clases de educación física y de manera entretenida y motivante han llevado a desarrollar, primeramente con la edición del libro Xecball y posteriormente con esta obra, una serie de actividades de ámbito motriz que facilitan el aprendizaje de este deporte y la motivación hacia su práctica desde el ámbito educativo.

Teniendo en cuenta todas las ventajas que se obtienen de la práctica del ajedrez, la incorporación de esta actividad en las clases de educación física con planteamientos motrices, ayudaría a la creación de hábitos para un buen desarrollo de los niños, tanto en aspectos cognitivos como motrices y motivadores, potenciando los efectos de esta disciplina.

Felicito a estos autores por su aportación a la educación física con la incorporación de este tipo de actividades que enriquecen la importancia de dicha asignatura.

**Dr. Carlos Pablos Abella**

IP Grupo de Investigación de Actividad Física, Rendimiento y Calidad de Vida  
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la UCV San Vicente Mártir



## Presentación

Como docentes, escuchamos diariamente la importancia de introducir el ajedrez en la escuela y los innumerables beneficios educativos que supondría este hecho para el alumnado. Consultando las fuentes documentales e informativas del mundo digital actual no es difícil encontrar infinitos argumentos y justificaciones que recomiendan la presencia de este juego, deporte, filosofía, arte y ciencia dentro del sistema educativo. Por ello, nos sentimos responsables de encontrar fórmulas pedagógicas que ayuden a mejorar la presencia del ajedrez en los centros educativos.

En España el ajedrez es una disciplina que tiene arraigo desde mucho tiempo atrás en la Historia. Se considera que fue introducido en un estado primitivo por los árabes en el siglo IX en la península, habiéndole dedicado el propio Alfonso X el famoso manuscrito *El libro de los juegos*. A todo ello, además, hay que sumar la suma importancia que cobra el origen valenciano del ajedrez moderno, explicado en las diversas obras documentales escritas por el historiador José Antonio Garzón, donde se plasma por vez primera la introducción de la reina o dama del tablero, concretamente en el libro *Llibre dels jochs partits dels schachs*, escrito en 1495 por el segorbino Francesch Vicent, lo que dio lugar al ajedrez como lo conocemos hoy en día.

Por tanto, este libro parte del convencimiento de que el ajedrez puede y debe formar parte, de manera transversal e interdisciplinar, de otras áreas del currículo, pero ante todo siendo plenamente conscientes que es necesario plantear prácticas novedosas que mejoren la calidad pedagógica y nos hagan capaces de alcanzar el éxito educativo.

Desde esta premisa nace *El ajedrez y la motricidad. Xecball un juego deportivo*, como texto que explora las relaciones del ajedrez con el universo motriz, ofreciendo como alternativa de la enseñanza-aprendizaje de este deporte, así como su introducción o presencia en los centros educativos, la utilización de recursos, actividades y juegos de carácter motriz y desarrollados en un contexto lúdico, físico y dinámico, generalmente la asignatura de educación física.

Para llevar a cabo este ambicioso planteamiento, la estructura de este libro se ha dividido en tres bloques y once unidades. Concretamente, el primer bloque explica a grandes rasgos cómo la motricidad o movimiento, puede re-

presentar un auténtico medio de expresión, comunicación e integración del ajedrez, ya que exterioriza todas las potencialidades corporales, orgánicas, intelectuales y afectivas del ser humano.

Para ello, la unidad 1 explica de manera sencilla términos interrelacionados con *lo motriz* que en numerosas ocasiones nos pueden resultar confusos, justificando, además, que las actividades de aprendizaje del alumnado en edad temprana deben estar cargadas de movimiento y libertad, por lo que añade ejemplos prácticos conectados con el ajedrez.

A continuación, en la unidad 2, se relaciona el uso de metodologías y recursos didácticos que permiten trabajar los contenidos curriculares bajo un enfoque motriz. Estos son: el juego motor, los cuentos motores, las canciones motrices y la expresión corporal.

Para finalizar el primer bloque, la unidad 3 muestra los proyectos educativos actuales de *Educachess* relacionados con el ajedrez educativo y la motricidad, sirviendo como ejemplos de utilización y desarrollo de la denominada transversalidad dinámica. Estos proyectos son *Preajedrez creativo* para infantil, *Juega y aprende* para primaria y *Xecball* para primaria y secundaria.

El segundo bloque, formado por las unidades 4, 5 y 6, presenta una serie de juegos motores que facilitan la implementación del ajedrez y su contacto inicial en la escuela. La primera unidad explica aquellas consideraciones generales que debemos tener en cuenta antes de consultar alguna de las propuestas incluidas en las unidades 5 y 6. Seguidamente, estas unidades, exponen diversos tipos y modelos de juegos, debidamente clasificados con relación a los aspectos ajedrecísticos que introduce, que tienen como fin facilitar la introducción de elementos básicos del ajedrez mediante propuestas lúdicas altamente motivadoras y desarrolladas en el área de educación física, lo que posibilita otros cauces educativos más allá de los rutinarios juegos convencionales.

El tercer bloque de este libro, compuesto por las unidades 7, 8 y 9, es una revisión profunda del trabajo desarrollado por Gustavo Martínez Serrano como autor del proyecto Xecball, recogido fundamentalmente en el libro *Xecball: el nuevo ajedrez motriz*. En este sentido, cabe destacar que este bloque no solamente actualiza y mejora los contenidos formulados en su día, sino que evoluciona hacia una nueva concepción de este juego deportivo, dotándolo de reglamento propio, y sirviendo de ejemplo ilustrativo de actividad motora capaz de generar por sí misma una propuesta atractiva para los centros educativos, a la vez que dota de frescura motriz y recreativa la incorporación del ajedrez en la escuela.

Para ello, la unidad 7 contextualiza el Xecball, ubicándolo como propuesta innovadora, ejemplo de gamificación y recurso educativo, aspectos de un alto potencial didáctico que ayudarán en la formación integral del alumnado.



Posteriormente, en las páginas de la unidad 8, se presenta el Xecball como unidad didáctica (Xecball Escolar), integrando de manera motriz y lúdica algunos elementos básicos del ajedrez, como es la denominación, el movimiento y el valor de las piezas, en cada una de sus sesiones.

Continuando esta línea expositiva, la unidad 9 complementa la unidad didáctica yendo un paso más allá, estableciendo un reglamento que describe detalladamente, una por una, las 18 normas obligatorias para organizar una competición deportiva (Xecball Deportivo).

En los dos vídeos de la parte inferior de esta página se presentan visualmente las características básicas del juego del Xecball y, también, su reglamento.

En último lugar, en la unidad 10, se establecen las conclusiones que se pueden extraer tras la lectura de los bloques y unidades que conforman este libro y, finalmente, en la última unidad, la 11, se citan las referencias bibliográficas que se han utilizado para su redacción.

En conclusión, esta obra persigue no acotar dos disciplinas tan fascinantes y ricas en matices y posibilidades como son el ajedrez y la motricidad, lo que significaría cerrar el paso a todas esas otras disciplinas que también se definen en la colección Ajedrez educativo.

Por tanto, nuestro objetivo como autores es enriquecer la introducción y práctica del ajedrez desde otros contextos menos explorados, pero no por ello altamente valiosos para la educación, que permitan que este recurso didáctico alcance los centros docentes, superando su presencia principalmente en clubes privados, Internet o los hogares domésticos.

Por todo lo comentado, invitamos a todo lector con interés en descubrir un planteamiento didáctico novedoso donde el ajedrez cobra vida motriz a que se adentre en cualquiera de las páginas que componen este libro.

# Fundamentación

Unidad



## **La motricidad**

“El movimiento ayuda al desarrollo psíquico y este desarrollo se expresa a su vez con un movimiento y una acción.”

María Montessori (1870 – 1952)

Pedagoga, psicóloga, filósofa, médica, psiquiatra y científica

## 2 Tipos de motricidad

La motricidad se clasifica en motricidad fina y motricidad gruesa.

La **motricidad gruesa** está relacionada con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio.

En cambio, la **motricidad fina** se refiere a los movimientos finos, precisos y con destreza.

La maduración del sistema neurológico conlleva un desarrollo motor que inicialmente se asentará sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, sobre la motricidad fina. Aunque las dos motricidades se van desarrollando en orden progresivo.

### Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares del aparato locomotor como, por ejemplo, los situados en las extremidades inferiores, las extremidades superiores, el torso y los que posibilitan los movimientos de la cabeza.

Todos los movimientos del cuerpo pueden ser considerados como variantes por combinación de unos movimientos básicos: desplazamientos, saltos, giros, equilibrios, lanzamientos y recepciones. Estos movimientos, a los que llamamos **habilidades motrices básicas**, son adquisiciones de determinados patrones motores.

### Habilidades motrices

Capacidades adquiridas por aprendizaje.

#### Básicas

Patrones de movimiento fundamentales para la relación espacio-temporal.

- **Desplazamiento**  
Andar, correr, reptar, gatear, cuadruplear, bajar, subir,...
- **Saltos**  
De longitud, en altura,...
- **Giros**  
Longitudinal, transversal y sagital.
- **Lanzamientos**
- **Recepciones**  
Atrapar, recoger, tocar,...
- **De equilibrio**  
Pararse, balancearse, inclinarse, empinarse,...

#### Genéricas

Técnica o patrón para una o varias habilidades presentes en gran cantidad de deportes.

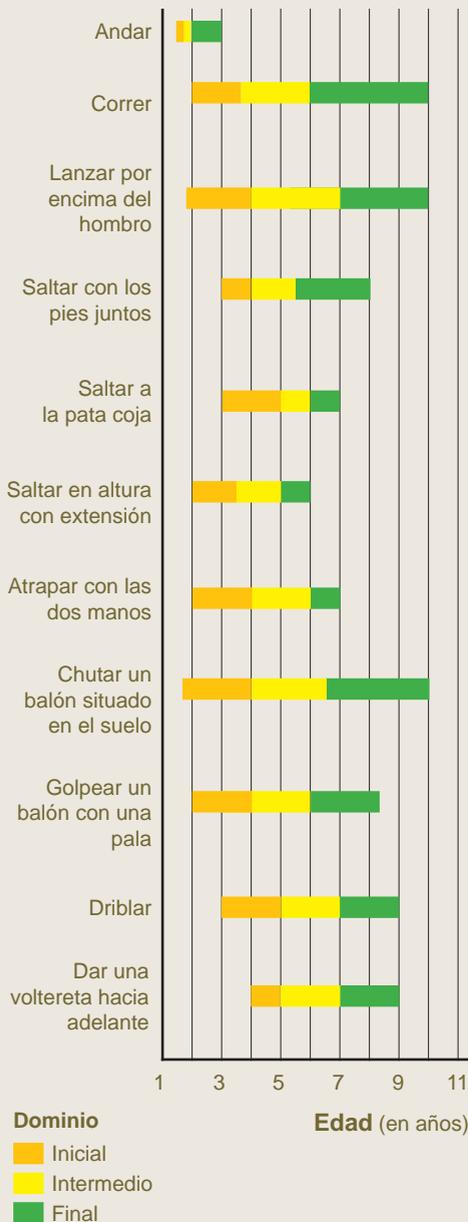
- **Bote**
- **Golpeo**
- **Intercepción**
- **Pase**
- **Finta**
- **Conducción**

#### Específicas

Técnica específica de un deporte.

- **Lanzamiento a canasta**
- **Volea**
- **Lanzamiento de cadera**

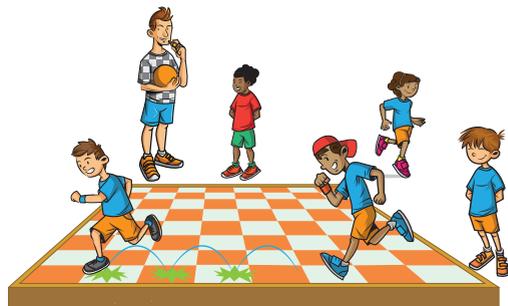
### Habilidades motrices en función de la edad



### Propuestas didácticas

Sobre un tablero mural de ajedrez (patio con baldosas de dos colores) se pueden plantear una gran variedad de ejercicios de motricidad gruesa como, por ejemplo, los siguientes:

- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el tablero (filas, columnas, diagonales, poligonales,...).  
Variantes: andando, corriendo, con los ojos cerrados, saltando a pata coja, botando una pelota, bailando con distintos ritmos musicales,...
- Colocar las manos y los pies sobre las casillas indicadas en el tablero. Se incrementa la dificultad añadiendo casillas (de 1 hasta 4) y distanciando las casillas.
- Permanecer en equilibrio un cierto tiempo con un solo pie apoyado.  
Variante: con los ojos cerrados.
- Lanzar balones. Variantes: a casillas, que rueden por una fila, botando,...
- Pasar balones a compañeros situados en una casilla o fuera del tablero.



El desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la motricidad fina más adelante.

## Motricidad fina

La motricidad fina son aquellos pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua.

Para realizarlos con eficacia, es fundamental contar con un buen control de grupos musculares pequeños con los que consigamos movimientos precisos.

Son las pequeñas acciones que se producen, como recoger objetos entre el pulgar y el dedo índice, usando un lápiz para escribir con cuidado, sosteniendo un tenedor y usarlo para comer y otras tareas de músculos pequeños que se producen a diario.

La **grafomotricidad** es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir.

La grafomotricidad utiliza varias de las actividades del tipo *coordinación visomanual* (cuadro derecho).

El objetivo de la grafomotricidad es que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos.

También se aprende el desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. Los movimientos de base pueden ser los trazos verticales, horizontales, evolucionando a los oblicuos, bucles... hasta llegar a adquirir la imagen motriz más compleja de las letras, sílabas, palabras...

## Motricidad fina

Se clasifica en los tipos de coordinación siguientes:

### Coordinación visomanual

Es la capacidad coordinativa simultánea entre el ojo y la mano, o la de independizar la actividad manual con el objeto o elemento que se ve.

- **Alcanzar - agarrar**

Recoger un objeto,...

- **Utilizar y manipular herramientas**

Dibujar, escribir, pintar, cortar, comer, recortar,...

- **Tirar**

Lanzar dados,...

- **Llevar e indicar**

Llevar un cubo, una maleta,...

- **Actividades bimanuales**

Tocar un instrumento, cordar los zapatos (lazo),...

Algunas de estas habilidades motrices finas guardan relación con la motricidad global del cuerpo.

### Coordinación fonética

Sirve para aprender, conocer y adquirir el lenguaje, que es importante para la socialización de la persona.

- **Vocalizar**

Hablar, cantar,...

### Coordinación gestual

Es la capacidad de controlar los músculos de la cara para expresar sentimientos y emociones.



Alegría



Sorpresa



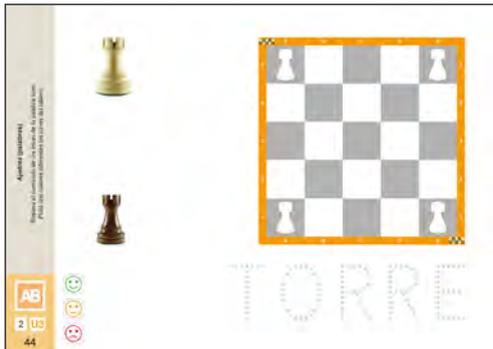
Tristeza

## Ejercicios de grafomotricidad

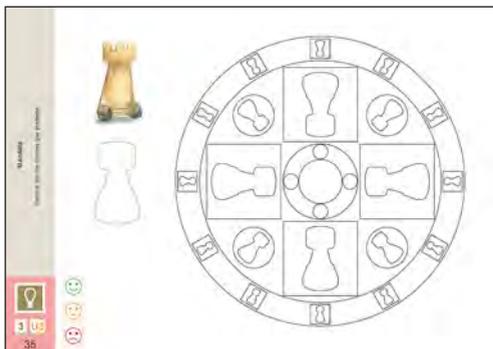
En los dossiers de *Preajedrez creativo* para la etapa de infantil (3 a 5 años) se trabaja la grafomotricidad fina a partir del ajedrez.



*Preajedrez creativo 1.* Grafismo.  
Trazar líneas horizontales y verticales.



*Preajedrez creativo 2.* Grafismo.  
Pintar piezas y repasar trazados de letras.

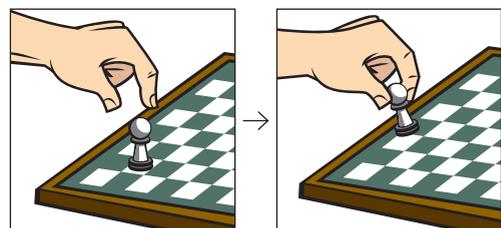


*Preajedrez creativo 3.* Mandalas.  
Pintar piezas de ajedrez y figuras geométricas.

## Propuestas didácticas

La gran transversalidad del ajedrez permite proponer una gran variedad de ejercicios para desarrollar la destreza de las manos, de los dedos y la coordinación visomotora como, por ejemplo, los siguientes:

- Colocar las piezas de ajedrez en las casillas del tablero formando formas geométricas (líneas, cenefas, polígonos,...).  
Apilar piezas formando columnas o formas geométricas.
- Diseñar y fabricar las piezas de ajedrez. Se dibujan o se usan unas siluetas prediseñadas. Se pintan y recortan con tijeras.  
Variantes: piezas dibujadas con puntos para ser perforados y hacerles pasar hilo de lana, papiroflexia (doblar y redoblar sin cortar), ajedrez viviente (vestidos de papel),...
- Fabricar un tablero de ajedrez con pegatinas cuadradas de dos colores.
- Moldear las piezas de ajedrez con plastilina o con arena kinética.
- Diseñar figuras de ajedrez en 3D con bastoncitos y plastilina (sirve para unir los bastoncitos).
- Pintar mandalas o realizar dibujos sobre motivos ajedrecísticos.



*Las piezas de ajedrez son ideales para mejorar la motricidad fina del alumnado.*

## Recursos motrices didácticos

“Nuestra práctica pedagógica es una búsqueda incesante. Permanece constantemente abierta: abierta a la creatividad de los niños, abierta a la observación y al análisis de su comportamiento, abierta asimismo a nuestra propia creatividad que nos incita a proponerles —no a imponerles— nuevas direcciones de búsqueda que nos permitan sondear su verdadero interés.”

André Lapierre (1923 – 2008)

Lcdo. en Educación Física. Creador de la psicomotricidad relacional

Bernard Aucouturier (1934 – )

Pedagogo. Creador de la práctica psicomotriz

Actualmente, la educación busca fomentar el desarrollo integral del alumnado a través de metodologías transversales y globalizadoras, que se ajusten a los requisitos de la sociedad actual, estimulando la motivación y atención.

Para ello, es conveniente usar metodologías y recursos didácticos que nos permitan trabajar los contenidos curriculares de la motricidad bajo este enfoque.

En esta unidad se presentan los siguientes recursos didácticos motrices:

- El juego motor.
- Los cuentos motores.
- Las canciones motrices.
- La expresión corporal.



Estos recursos surgen de la combinación de la motricidad con elementos lúdicos básicos como, por ejemplo, el juego, el cuento, la canción, etc.



## 1 El juego motor

En este apartado se tratará específicamente el juego motor sin volver a repetir los contenidos generales expuestos en la unidad *El juego* del libro de esta misma colección *El ajedrez, un recurso educativo*.

El juego motor constituye uno de los elementos educativos más importantes para cualquier etapa educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque produce en el alumnado una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motriz.

El **juego motor** es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos).

El **juego motor** es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.

Vicente Navarro Adelantado, 2002.

La adquisición de un conjunto de experiencias motrices, sociales, y cognitivas permiten la construcción de determinados saberes (conocimiento práctico), que afectan la sensibilidad sobre el aprendizaje motriz, la comprensión y evaluación de las mismas, consideradas socialmente como valiosas en el campo de la educación física.

La actividad motriz proporciona a los alumnos sensaciones corporales determinantes para su evolución general, que contribuirán al desarrollo de su proceso de maduración. Favorecerá el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación dinámica general y la específica, las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y gruesa, y las capacidades físico-motrices.

La actividad motora es muy importante para la adquisición de buenos hábitos saludables ya que se ejercita activamente el sistema muscular, así como las demás funciones del organismo humano.

En este sentido, el juego motor también ayuda al alumnado a relacionarse con los compañeros/as, favoreciendo la comunicación y la integración social.

### Características del juego motor

A partir de los cuatro años se puede considerar la utilización de este tipo de juegos teniendo en cuenta la evolución siguiente:

- Pasarán de juegos sencillos a más complicados.
- De juegos *en solitario* a *en grupo*.
- De anárquicos a perfectamente reglados.
- La complejidad creciente de los movimientos.
- Su simultaneidad y coordinación.

Esta evolución conllevará un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos motores y se dará en tres niveles: con su propio cuerpo, con los objetos y con los otros. De esta forma se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando las cualidades físicas del alumnado.

## Pedagogía de las conductas motrices

El Dr. **Lavega**, en el año 2007, nos explica que “la educación física interesada por hacer un uso pedagógico de las situaciones motrices encuentra en el juego un escenario privilegiado. Sin embargo, actualmente son muchos los docentes que actúan sin criterio ni rigurosidad en su actividad cotidiana cuando se trata de entender y aplicar el juego”.

También nos propone usar la praxiología motriz, interesada en desvelar las propiedades de los juegos y en ofrecer herramientas que se puedan aplicar en el contexto educativo diario, con la finalidad de poder seleccionar un repertorio de juegos más apropiados para cada una de las capacidades motrices.

Así se podrá identificar en cada grupo de juegos las conductas motrices ajustadas (correspondientes a las exigencias de la lógica interna que se practica) y las desajustadas (desviadas de los procesos que hace activar la lógica interna de la práctica) para hacer un seguimiento individualizado de cada alumno. Por lo tanto, en el uso educativo del juego se encuentra la aplicación de una verdadera pedagogía de las conductas motrices.

Mediante ese catálogo de conductas motrices, el profesorado tan solo tiene que ir registrando regularmente la tendencia de las conductas motrices que protagoniza su alumnado para ejercer con congruencia una verdadera educación física, optimizando las conductas motrices ajustadas y modificando o sustituyendo las desajustadas.

## Clasificaciones de los juegos motores

**1** En función de diferentes criterios (Blázquez, 1999).

### Tipo de movimiento

- Velocidad
- Saltos
- Lanzamientos y recepciones
- Fuerza
- Coordinación
- Equilibrio

### Energético

- Muy activos
- Activos
- De intensidad media
- De poca intensidad

### Dificultad (suponen dominio)

- Del cuerpo
- De los desplazamientos
- De un objeto
- De relaciones de colaboración y oposición.

### Grado de participación

- Eliminación progresiva
- Participación total
- Intervención parcial
- Intervención libre

### Dimensión social

- Individual
- De grupo
- De equipo

**2** En función de los campos de conocimiento y práctica. Navarro, 2002.

- Educación
- Enculturación
- Iniciación deportiva
- Recreación
- Dinámica de grupo

## Diseño de juegos motores

Cualquier juego motor se puede mejorar y, también, adaptar porque tiene una estructura de elementos interrelacionados sobre la que se puede incidir. Sin embargo, el diseño de juegos comporta un procedimiento capaz de crearlos y optimizarlos, lo que implica todavía más ventajas pedagógicas, ya que el profesorado de educación física dispone de un gran recurso con el que implementar sus iniciativas.

Una fuente de inspiración para crear nuevos juegos motores son los de tablero (incorporan el azar y la estrategia) o tradicionales (ayudan al aprendizaje de la propia cultura).

La clave para diseñar nuevos juegos o adaptarlos reside en conocer el análisis de las estructuras y la funcionalidad que se deriva de ellas.

Es preferible un experto diseñador de juegos con un perfil de docente por encima de un perfil de animador que se base en la intuición.

La finalidad última es que **el juego motor promueva y estimule experiencias enriquecedoras**, y que no se concluya con modelos de juegos agotados, transformándose hacia nuevas variantes, incluso dentro del mismo desarrollo de una sesión.

En el segundo bloque (unidades 5 y 6) se presentan muchos juegos motrices, inventados o adaptados, inspirados en los elementos del juego de tablero del ajedrez. Y, en el tercer bloque, se formula completamente el juego deportivo conocido como Xecball, inspirado a partir de la metáfora del ajedrez.

Estos juegos pueden servir de modelo para que el profesorado genere más juegos motores a partir de otros juegos de tablero o tradicionales.

## Consejos a seguir en la creación de juegos motores

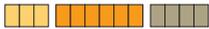
- Fomentar la creatividad, la motivación y el carácter lúdico.
- Mantener la actividad con todo el alumnado (sin eliminaciones; asignando otros roles, puntuaciones, etc.).
- Potenciar el aprendizaje cooperativo para evitar una excesiva competitividad.
- Preveer variantes para las distintas edades con tiempos flexibles, diferentes ritmos y dosificaciones del esfuerzo, etc.
- Ofrecer materiales atractivos y, a la vez, variados para proporcionar la mayor disponibilidad motriz.
- Simplificar la complejidad de las posibles estrategias.
- Confeccionar explicaciones y demostraciones por si son necesarias.
- Planificar los materiales, el espacio y la organización para evitar riesgos y peligros.
- Evitar la pérdida de tiempos muertos y la espera en los turnos.
- Fomentar el juego limpio y otros valores.
- Incorporar las sugerencias del alumnado para optimizar y crear nuevas variantes de los juegos.

1

## PasaChess

Ver codificación de la ficha en la pág. 70

Etapas educativas



15'



20 - 30



Instalaciones



Habilidades



Tipo de juego

Cooperación  
Cooperación-oposición

### Objetivos

- Conocer las líneas del tablero de ajedrez.
- Mejorar las habilidades motrices básicas: pases e intercepciones.

### Materiales

- Tablero gigante dibujado con tiza en el pavimento del patio.
- Varios balones de gomaespuma.

### Desarrollo

#### *Etapa de infantil.*

El grupo-clase se dispone por parejas a lo largo de dos filas o columnas en el tablero. Se trata de pasarse 5 veces el balón de uno al otro y viceversa sin que se caiga al suelo.

Una vez conseguido, se incrementa (1 fila o columna) la distancia entre las dos filas o columnas. Así sucesivamente.

La pareja comienza de nuevo desde el punto inicial cuando el balón cae dos veces seguidas.

Gana la pareja que consiga alejarse más.

#### *Etapa primaria.*

Entre las parejas se coloca un compañero que intentará interceptar el balón.

Éste no podrá acercarse a los jugadores/as que pasan el balón.

#### *Etapa secundaria.*

El que intenta interceptar se podrá acercar a los que pasan el balón para intentar atraparlo. Los jugadores podrán saltar.

### Reglas

- El balón no se puede botar al pasar.
- La pelota se debe recepcionar sin que caiga o rebote en el suelo.
- Cada alumno tendrá un máximo de cinco segundos para realizar el pase.
- Los que pasan el balón no pueden acercarse (reducir la distancia).
- Cuando se termina o lo indica el profesorado, se intercambian los roles entre pasadores y interceptadores.

### Variantes

- En vez de realizarlo entre filas o columnas, se planteará entre diagonales paralelas.
- Rondos de cuatro personas y una en el medio en zonas del tablero reducidas para posibilitar la intercepción. En los pases laterales (extremos del mismo lado) la pelota debe botarse y en pases en diagonal no se puede botar.
- Establecer dos equipos donde los jugadores/as forman figuras poligonales abiertas con la misma distancia entre dos jugadores/as consecutivos. Si se cae el balón, se vuelve a empezar. Gana el equipo que termine antes en hacer llegar la pelota al último jugador/a.
- Rondo con polígonos cerrados. Si se cae el balón, se inician los pases desde el punto inicial de la vuelta. Gana quien realice más vueltas utilizando el mismo tiempo.

Unidad

3

## Proyectos motrices

“La mejor manera de empezar algo es dejar de hablar de ello y empezar a hacerlo.”

Walter Elias “Walt” Disney (1901 – 1966)

Productor, director, guionista y animador

En la unidad 8, *La transversalidad dinámica*, del libro *Las transversalidades del ajedrez* de esta colección *Ajedrez educativo* se explicó la relación entre el ajedrez y la motricidad.

También se comentó brevemente el proyecto Xecball, se propusieron algunos juegos y ejercicios motrices basados en el movimiento de las piezas del ajedrez, y se mencionaron algunas iniciativas escolares de ajedrez motriz.

En esta unidad se exponen los proyectos de ajedrez educativo Educachess y Xecball en los que se trabaja la motricidad.

Ciertamente, aunque no las citaremos, también se pueden encontrar iniciativas o talleres donde se programan una serie de ejercicios y/o juegos motores para practicar y aprender el movimiento de las piezas de ajedrez.

La mayoría de proyectos ajedrecísticos no son transversales y tienen un enfoque fundamentalmente deportivo, es decir, el objetivo principal es enseñar el juego del ajedrez.

Aunque algunos de estos proyectos incorporan ejercicios de preajedrez, juegos de lógica y pasatiempos ajedrecísticos no se les puede considerar proyectos educativos porque no son transversales y solo introducen algunos elementos de gamificación.

Por ello, en la unidad 2, *Proyectos educativos*, del libro *Las transversalidades del ajedrez*, no se mencionan los proyectos de ajedrez deportivo.

Además, de esta minoría de proyectos de ajedrez educativo, solo unos pocos trabajan la transversalidad dinámica (la motricidad).

Esta unidad pretende ayudar al profesorado y monitores para que conozcan proyectos y materiales que les facilite la introducción del ajedrez en horario escolar a partir de la motricidad.

De esta manera, el ahorro del tiempo que se debería dedicar a programar los contenidos y diseñar los materiales didácticos se puede invertir en la preparación de las clases. Es decir, a elegir las metodologías idóneas que usaremos para la tipología de alumnado que tendremos en las aulas y a la coordinación del profesorado o de los monitores.

Este pragmatismo que es el habitual en la enseñanza de las materias curriculares, debería ser el mismo para enseñar ajedrez.

Uno de los objetivos de este libro es favorecer la incorporación de la motricidad en los proyectos de ajedrez educativo para potenciar un aprendizaje basado en las habilidades múltiples.

Con la información básica, que se encuentra en las dos primeras unidades, se puede intentar diseñar nuevas actividades motrices de ajedrez o adaptar ajedrecísticamente canciones motrices, juegos motores, cuentos motores, etc.

A continuación se presentan dos proyectos en los que se trabaja la motricidad de una forma importante y que en sus inicios se fueron desarrollando por caminos independientes.

Actualmente el proyecto Xecball se está integrando dentro del proyecto *Juega y aprende* de Educachess para potenciar los objetivos compartidos.

## 1 EDUCACHESS

El proyecto altruista Educachess se está desarrollando en el ámbito educativo y terapéutico.

Uno de los objetivos es facilitar la implementación del **ajedrez educativo** en los centros escolares a través de los materiales publicados y diseñados para cada una de las etapas educativas. Asimismo, se desarrollarán cursos de formación en didáctica del ajedrez y basados en los materiales de Educachess.

En la web se pueden ampliar la información sobre el proyecto y sus materiales.

Además, en el libro *El ajedrez, un recurso educativo* se profundiza en el concepto de ajedrez educativo y se explica más detalladamente el proyecto Educachess.



[www.educachess.org](http://www.educachess.org)

A partir de las **transversalidades** del ajedrez se han diseñado una serie de tipologías de actividades para trabajar los contenidos ajedrecísticos, las capacidades cognitivas, las habilidades motrices, la educación emocional y los valores. Todo ello para desarrollar un aprendizaje competencial y adquirir una formación integral del alumnado.

En función de la etapa y/o ciclo escolar se presentan unas u otras tipologías de actividades.

Asimismo, en bastantes tipologías se trabajan varios contenidos simultáneamente.

### Recursos motrices

En los proyectos de Educachess se utilizan los siguientes recursos en las tipologías de actividades:

- Juegos motores.
- Canciones motrices.
- Cuentos motores.
- Expresión corporal.
- Ejercicios de relajación.
- Fichas de grafomotricidad.
- Unidades didácticas del Xecball.
- Juego deporte Xecball.
- Cómicos sobre Xecball.



Los proyectos **Preajedrez creativo** y **Juega y aprende** están diseñados para implementar el ajedrez educativo en las etapas de infantil y primaria, respectivamente.

Estos proyectos utilizan los **paisajes de aprendizaje** para generar entornos visuales de aprendizaje totalmente personalizados, ya que contemplan la diversidad y el ritmo de cada alumno, y además, potencian la autonomía, la creatividad y la imaginación.

Estos paisajes de aprendizaje se desarrollan usando el modelo del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** por sus prestaciones pedagógicas, su flexibilidad y compatibilidad, que facilitan integrar las distintas tipologías de actividades y optimizan el aprendizaje competencial de todo el alumnado.

La metodología se basa en el uso del juego y en la realización de actividades lúdicas por lo que se podría resumir diciendo que se **aprende jugando** y se **juega aprendiendo**.

Educachess trabaja la **motricidad fina**, la motricidad **gruesa** y la **grafomotricidad** a través de las distintas tipologías de actividades.

Por ejemplo, con los juegos motores, las canciones motrices, ejercicios de relajación y actividades de expresión corporal propuestas en las actividad de motricidad se desarrolla la motricidad gruesa.

Con los materiales manipulativos de los talleres correspondientes a diferentes tipologías se trabaja la motricidad fina.

Con las fichas de los libros del alumnado se desarrolla la grafomotricidad a través de trazar, colorear, pintar, dibujar, escribir...

## Recursos materiales

En los proyectos de ajedrez educativo de Educachess se disponen de los siguientes recursos para la realización de las actividades:

- **Libro del profesor.**

Se compone de tres bloques. En el primero, se expone la fundamentación teórica del proyecto y la metodología utilizada.

En el segundo, se muestran los objetivos, los contenidos, la estructura de las unidades, las tipologías de las actividades, los recursos evaluativos...

Y, en el tercero, presentan todas las actividades para cada una de las unidades de cada curso.

- **Materiales narrativos.**

A partir de un cuento, un cómic... se proponen una serie de actividades y ejercicios transversales.

- **Canciones.**

Estas se combinan con los materiales narrativos para potenciar la transversalidad.

- **Materiales complementarios.**

Estos pueden ser muy variados en función de las tipologías de actividades.

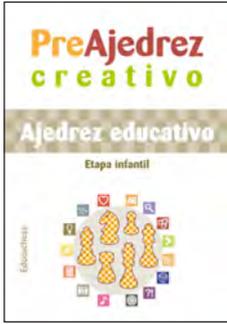
En muchas de estas actividades se trabajan talleres con láminas que se descargan gratuitamente en formato pdf.

- **Libros para el alumnado.**

Hay un libro para cada curso que se utiliza como portafolio y recurso evaluativo después de los distintos talleres.

Preajedrez creativo

Juega y aprende



Libros para el profesorado

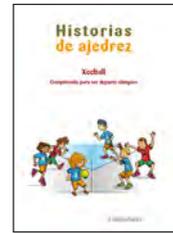
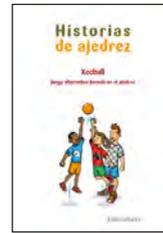


Cuentos

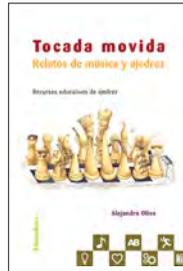


Materiales narrativos

Cómics



Canciones  
Letras y enlaces



Actividades sobre motricidad  
(libro profesorado)



Libros para el alumnado



## 2 Xecball escolar y deportivo

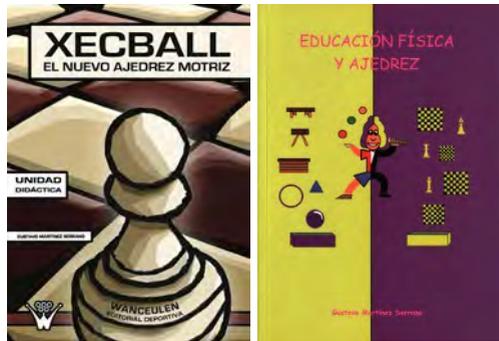
**Gustavo Martínez Serrano** ha creado un nuevo método innovador para enseñar ajedrez a través de actividades, ejercicios y juegos motrices desde la asignatura de educación física.

Inicialmente, escribió el libro *Educación física y ajedrez* y, posteriormente, en una segunda edición, publicó *Xecball: el nuevo ajedrez motriz*.

En estos dos libros se enseña este nuevo juego, denominado **Xecball**, a partir de unas unidades didácticas. En cada sesión de la unidad se van introduciendo las piezas de ajedrez adaptando el movimiento del tablero a la estructura y reglas de un novedoso juego de invasión. Con este juego deportivo, basado en la metáfora del ajedrez, ya se están organizando torneos escolares.



### Fase previa



Más información en la página siguiente.  
<http://xecball.es>

### Fase inicial

La colaboración de Gustavo Martínez con el proyecto EDUCACHESS ha posibilitado la evolución del proyecto Xecball.

En mayo de 2016 se publicó el reglamento del Xecball (ver imagen a la izquierda). En este dossier se concretan las reglas de este juego, ya que anteriormente algunas no estaban formuladas explícitamente.

También se pueden consultar estas reglas en la unidad 9 de este libro.

La unión de ambos esfuerzos ha permitido la publicación de este libro, *Ajedrez y motricidad*, en el que se reestructura totalmente el libro *Xecball: el nuevo ajedrez motriz*.

En el tercer bloque de este libro (unidades 7, 8 y 9) se puede consultar todo el proyecto Xecball escolar y deportivo reformulado.

## Vídeos

### ¿Qué es el Xecball?

Un nuevo juego deportivo de invasión, creado por Gustavo Martínez Serrano, que une el ajedrez con la actividad física y el deporte.



<https://youtu.be/0op2IDDMa5o>



### Xecball en la escuela

Conoce el Xecball mediante un ejemplo real llevado a cabo en el Colegio Rural Agrupado Bajo Turia, aulario de Domeño (Valencia, España).



<https://youtu.be/9CPAJEsY-1M>



### Unidades didácticas

Este vídeo explica los aspectos básicos del Xecball y plantea una progresión metodológica que puede servir a cualquier docente y educador/a para introducir este juego deportivo en la escuela.



<https://youtu.be/FEGm4CmWm6c>



### Reglamento del Xecball

Conoce las reglas de este deporte alternativo donde compiten dos equipos mixtos con jugadores que se mueven como las piezas del ajedrez: rey, dama, torre, caballo, alfil y peón.



<https://youtu.be/Ex1GN0PII80>



## Fase actual

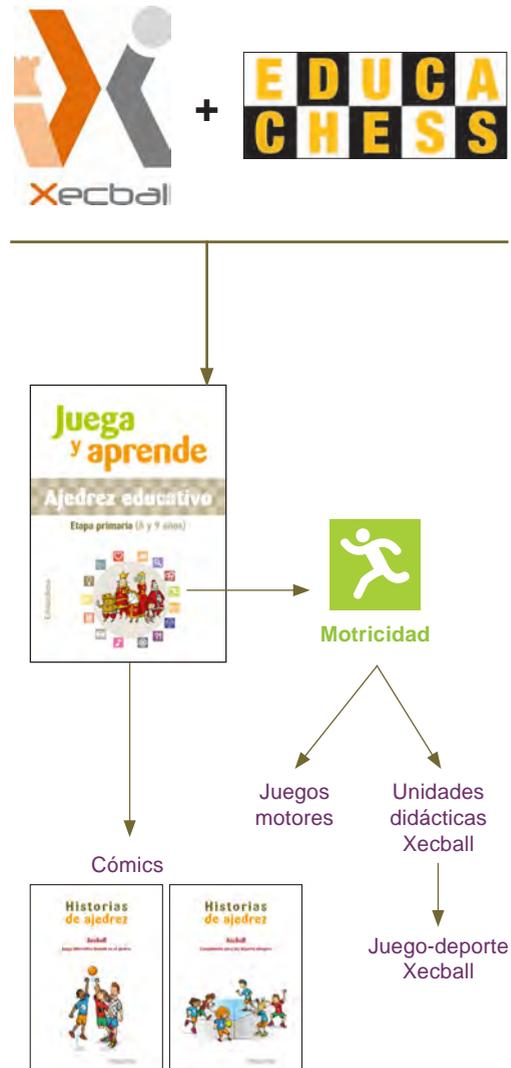
En la segunda edición de este libro se incorporan los juegos motores que se utilizan en los proyectos **Preajedrez creativo** y **Juega y aprende** para ofrecer una mayor variedad de juegos motores.

Además, se utilizan las actividades de las unidades didácticas del *Xecball* en las propuestas motrices del tercer curso de primaria del *Juega y aprende*.

Esta integración del Xecball en el proyecto Educachess contribuye a la difusión internacional de este nuevo deporte y, también, se potencian las actividades motrices del proyecto *Juega y aprende* en el segundo ciclo de la primaria.

Asimismo, se han planificado dos cómics para presentar el juego-deporte Xecball y para trabajar contenidos de educación emocional y valores como, por ejemplo, la igualdad de género.

También, estos cómics dotan de un marco narrativo que potencia la motivación del alumnado en el aprendizaje del Xecball.



El Xecball complementa las actividades motrices del proyecto Educachess al incorporar un deporte entre sus propuestas motrices potenciando la transversalidad dinámica en el segundo y tercer ciclo de primaria.

Educachess aporta valor añadido al proyecto Xecball al incorporar un marco educativo más potente y contribuye a su difusión en los centros escolares.

# **Juegos motrices**

**para implementar el ajedrez en la escuela**

## Información general sobre los juegos

“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta.”

Pablo Neruda (1904 – 1973)

Poeta y político

Premio Nobel de Literatura en 1971

# 1 Índice de los juegos

## Unidad 2

1. PasaChess .....	34
2. JaqueChess .....	35
3. El castillo animado .....	38
4. Las torres musicales .....	42
5. El carnaval de ajedrez .....	45

## Unidad 5

6. Multijuegos sobre tablero de ajedrez gigante (8 juegos).....	72
7. El tesoro de Chessland.....	76
8. La pieza fugitiva.....	78
9. Blancas contra negras.....	79
10. Tablero de salvación .....	80
11. Ajedrez invisible .....	81
12. El alfil medusa .....	82
13. Piezas enamoradas.....	84
14. Piezas “go home” .....	85
15. Los bolos de ajedrez.....	86
16. Torres gladiatoras.....	88
17. Las cruzadas ajedrecísticas.....	90
18. Dodgeball del ajedrez.....	92
19. King in danger .....	94
20. Mi pieza gemela .....	95
21. Globos de ajedrez.....	96
22. Traga-piezas .....	97
23. Ayudando a Sus Majestades.....	98
24. ¿Quién sopló al peón soldado? .....	99
25. Cuadro de Ajedrez Viviente .....	100
26. Bote, bote de ajedrez .....	101

**Unidad 6**

27. Reyes capturadores .....104

28. Busca tu igual.....106

29. Carrera de relevos de alfiles .....107

30. Carrera de relevos de damas.....108

31. Caballos glotones .....109

32. El pañuelo de ajedrez .....110

33. Magic Chess box.....111

34. MoviChess .....112

35. Peones cooperantes .....114

36. Coronas y cetros .....116

37. King’s Castle .....118

38. Espartanos y persas .....120

39. BasketChess.....123

40. Buscachess .....124

41. CircuitoChess .....126

42. ConectaChess .....128

43. TwisterChess.....129

## 4 Tablas de relación con los juegos

Rasgos de motricidad	Juegos
Desplazamientos	1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 32, 35, 36, 37, 38, 40, 41 y 42.
Pases y recepciones	1, 7, 16, 18, 19, 35, 36, 37 y 38.
Lanzamientos	1, 2, 7, 15, 16, 18, 19, 22, 35, 36, 37, 38, 39 y 41.
Juego en equipo	7, 9, 11, 16, 18, 23, 25, 27, 28, 34, 35, 36, 37, 38 y 40.
Normas y reglas básicas	Todos los juegos
Situaciones de juego	Todos los juegos
Técnica y táctica	7, 16, 17, 18, 19, 35, 36, 37 y 38.
Actitud	Todos los juegos

Rasgos de ajedrez	Juegos
<b>Identificación de las piezas</b>	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41 y 42.
<b>Valor de las piezas</b>	9, 11, 15, 16, 21, 22, 26 y 41.
<b>Movimiento de las piezas</b>	3, 4, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 41 y 42.
<b>Colocación inicial</b>	6, 8, 10, 12, 14, 17, 18, 20 y 38.
<b>Número de piezas</b> (cantidad de piezas de cada tipo)	5, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 34 y 38.
<b>Vocabulario</b> (jaque, jaque mate, captura, coronación, enroque...)	2, 12, 19, 35, 36, 37, 38 y 41.
<b>Notación algebraica</b>	1, 6, 39, 40, 42 y 43.
<b>Coronación y enroque</b>	19, 35, 36, 37 y 38.

## 5 Estructura de una ficha de juego

En la parte superior de la ficha se presenta de forma muy visual y estructurada una información general del juego.

Debajo de la cabecera se presenta a través de cajas de texto el resto de la información.

1
Nombre del juego

**Etapas educativas**

Infantil - Primaria - ESO

25 - 35'

Duración en minutos

25 - 30

Cantidad de alumnado

Intensidad

**Instalaciones**

Gimnasio      Pista poliesportiva  
Patio escolar

**Habilidades**

Básicas      Específicas      Xecball

Generales      Relativas al Xecball

**Tipo de juego**

?

- Atención o alerta
- Expresión corporal
- Blanco diana
- Equilibrio
- Blanco humano
- Invasión
- Cancha dividida
- Orientación con pistas
- Circuito motor
- Persecución
- Cooperativo
- Recuperación
- Cooperación-oposición
- Sensorial
- Cuento motor
- Simbólico

Objetivos

Desarrollo

Materiales

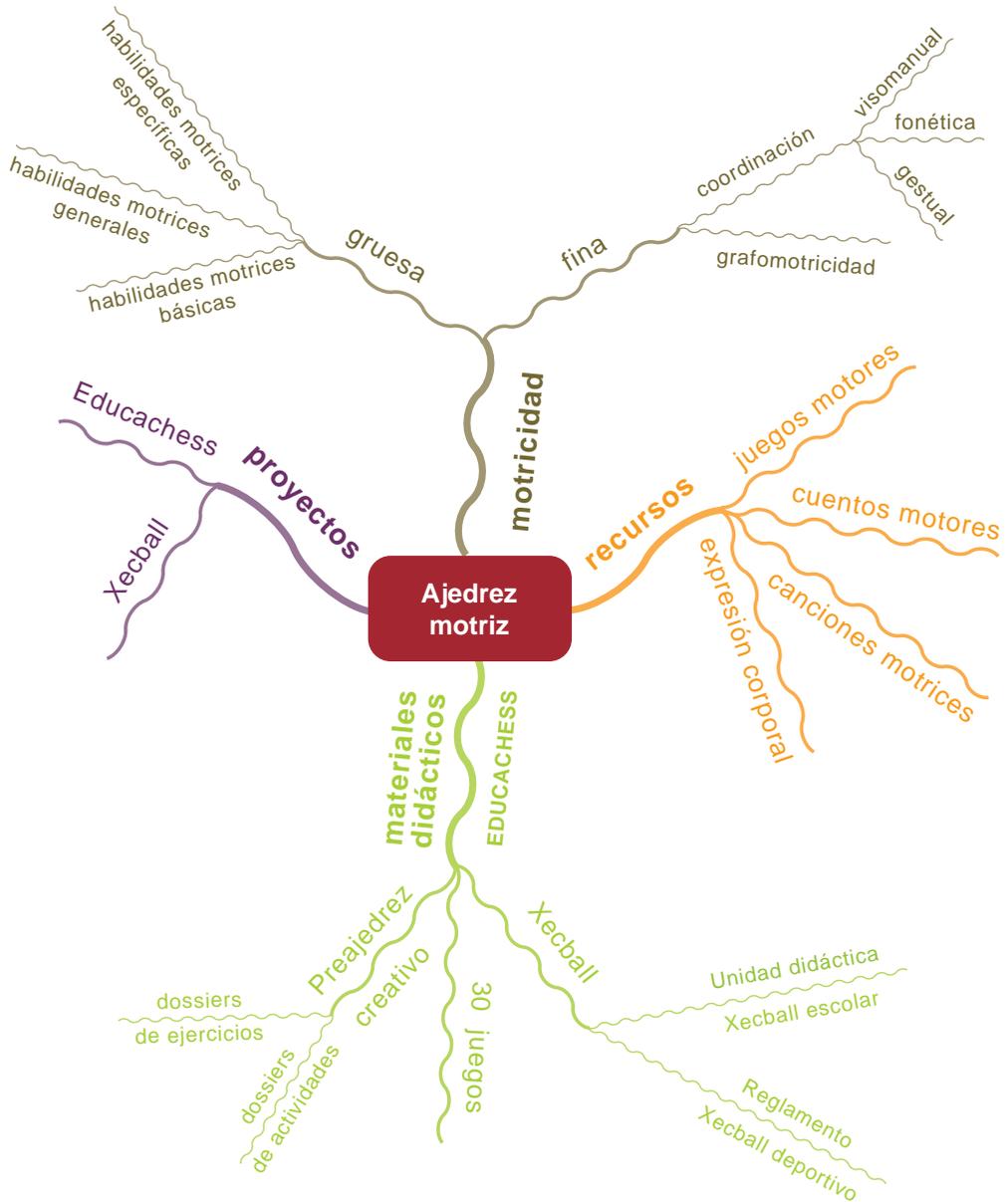
Reglas

Observaciones

Variantes

Gráfico

Otros



El ajedrez es un gran recurso educativo porque, como centro de interés, facilita el diseño de actividades transversales y, como juego, fomenta el uso de la gamificación en el aula.

En este libro se profundiza en la transversalidad dinámica, basada en la inteligencia corporal y cinestésica, que ya se introdujo en el primer libro de esta colección.

El profesorado encontrará multitud de actividades y juegos relacionados con el ajedrez para desarrollar la motricidad del alumnado en las etapas educativas de infantil, primaria y secundaria.

Con este enfoque, también, se posibilita introducir el ajedrez desde la asignatura de educación física de forma lúdica, transversal y motriz.

En la última parte del libro se reformula el juego deportivo del Xecball bajo dos enfoques complementarios: el educativo y el deportivo.

El primer enfoque presenta una unidad didáctica novedosa y flexible, con participación motriz, altamente enriquecedora para la asignatura de educación física. En el segundo se plantea el juego deportivo a través de un reglamento, convirtiendo esta propuesta en una actividad deportiva que puede ser utilizada en numerosos contextos recreativos.

