

59º ENCUESTRO
CENTROS INNOVADORES
5º MADRID. Octubre 2021



**Ajedrez educativo
en la etapa
de infantil**

Joaquín Fernández Amigo

**PreAjedrez
creativo**

Ajedrez educativo

Etapa infantil

Educachess



Estructura del libro

PreAjedrez
creativo

Ajedrez educativo

Etapas infantil

Educachess



Fundamentación teórica

Contenidos

Muestra de una unidad

Fundamentación teórica



Fundamentación teórica

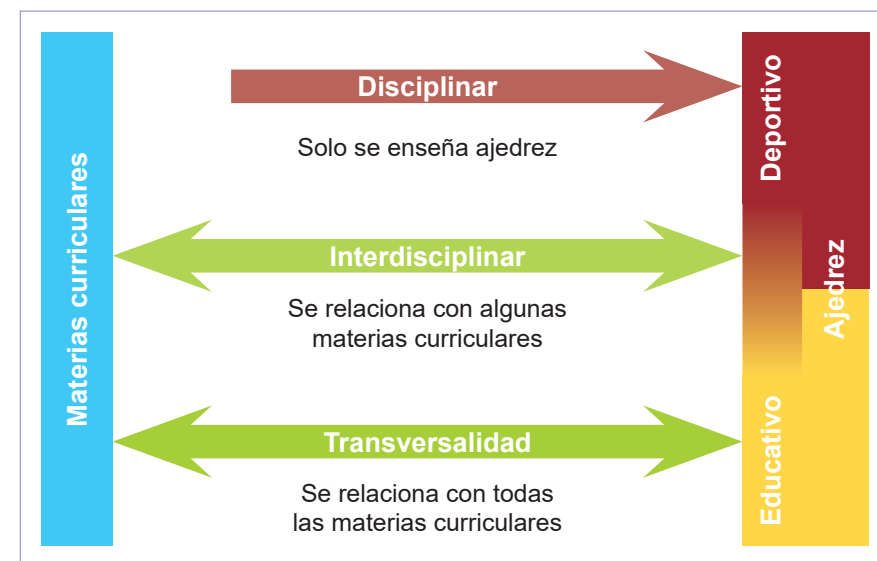
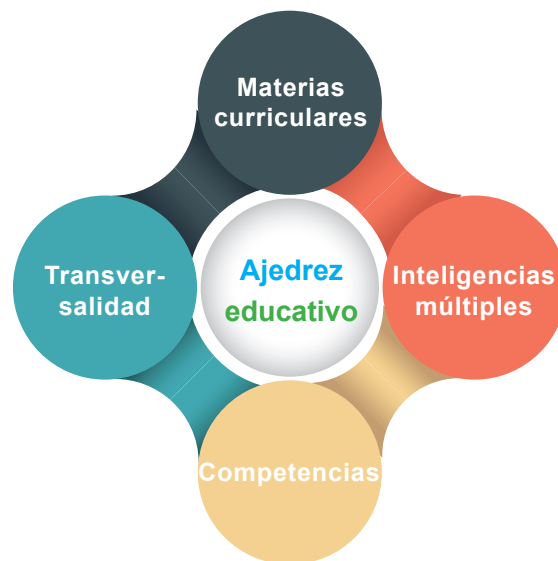


¿Qué es ajedrez educativo?

“El ajedrez educativo es una propuesta metodológica que combina la enseñanza del juego con la aplicación transversal de contenidos ajedrecísticos en las distintas áreas del currículo escolar; con la finalidad que el alumnado mejore su aprendizaje y adquiera las competencias clave para una formación integral.”

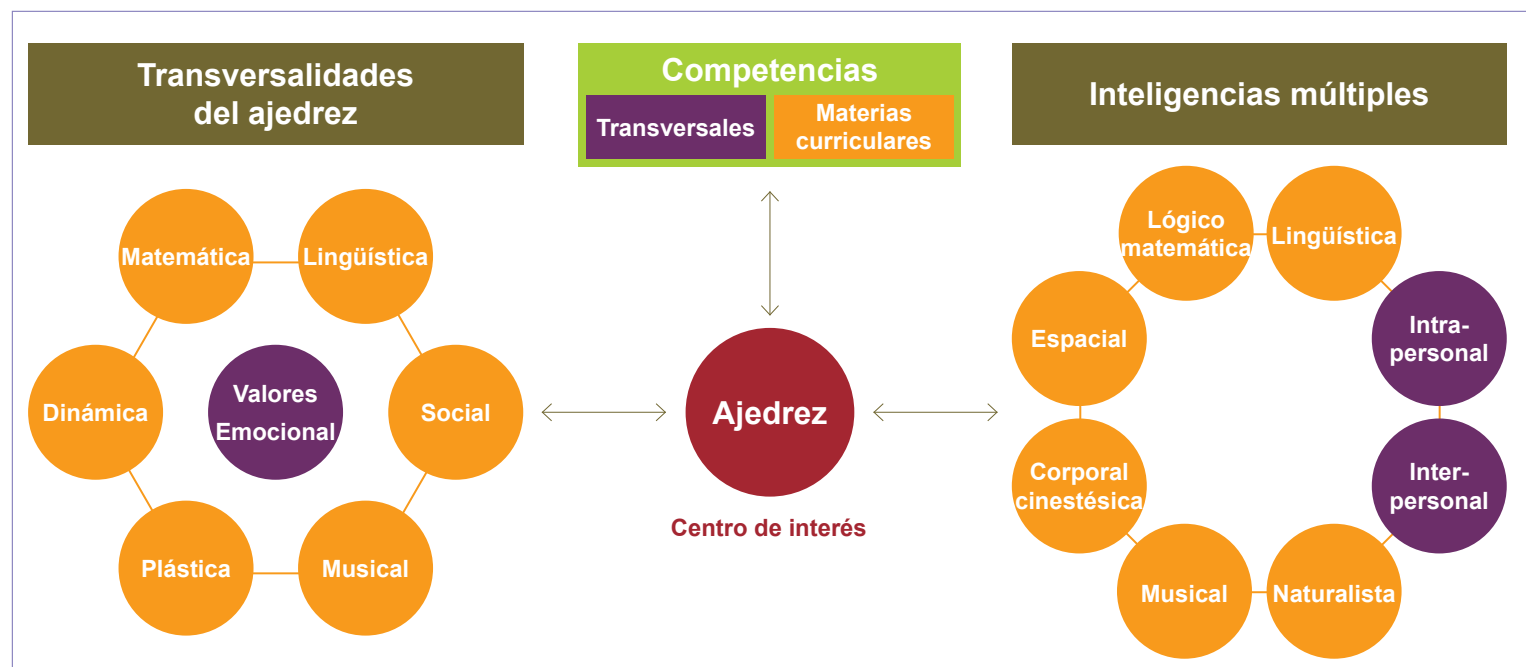
Fernández Amigo, J; Monreal, M; Prió, J. (2020)

Información extraída del libro “El ajedrez, un recurso educativo” de Educachess.



¿Metodología?

¿Evaluación?





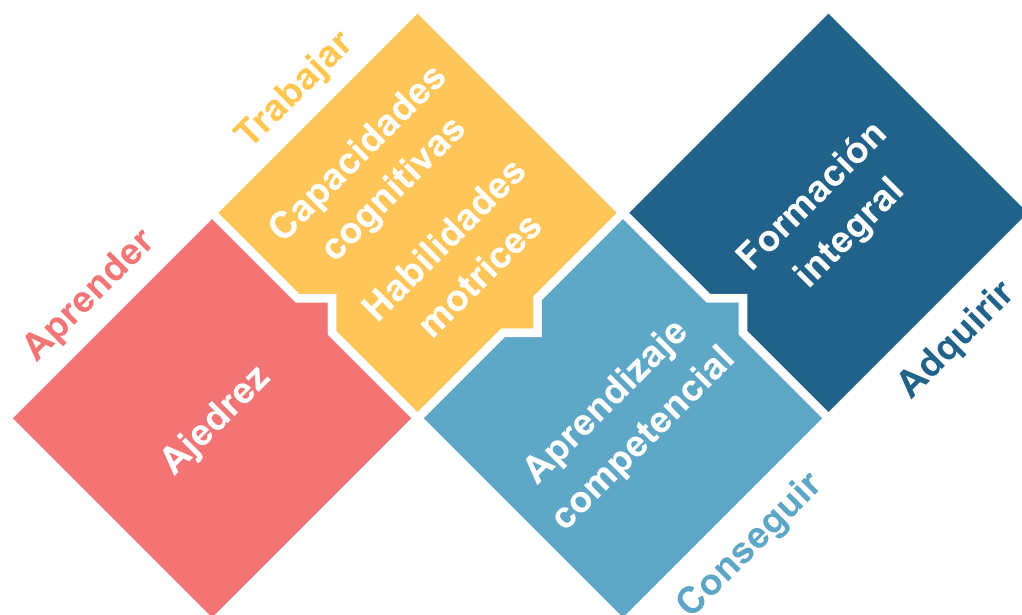






Contenidos





Ajedrez

El tablero y las seis piezas

**Direccionalidad
de las
piezas**

**Introducción
al concepto
de jugada**

**Concepto de
captura**

**Concepto
de jugada**

**Jaque y
jaque mate**

3 años

4 años

5 años

Actividades

Comprensión
y expresión oral

AB

Percepción



Lateralidad
Propiedades objeto



Motricidad



Actividades digitales



Robótica



Razonamiento



Enigmas



Transversalmente



Educación emocional



Educación en valores



Creatividad



Grafomotricidad



Números y figuras



Memoria



Música

Contenidos

3

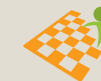
								
AB	Comprensión y expresión oral							
	Percepción							
	Lateralidad Propiedades objeto							
	Motricidad							
	Actividades digitales							
	Ajedrez y robótica							
?! 	Razonamiento							
	Enigmas							



Asamblea



Manipulativo



Tablero de suelo



Láminas de taller



Dosier alumnado



Pantalla interactiva



Ajedrez



Enigmas



Se presentan retos para potenciar el razonamiento y que están relacionados con el elemento del juego que se trabaja en la unidad.



Taller

Láminas de **Enigmas**.

Concepto: **Experimentar recorridos por las casillas del tablero.**

En cada unidad se plantea un reto a resolver.

Asimismo, estos retos se simbolizan con piezas, objetos y símbolos al pie del tablero para cada una de las láminas.

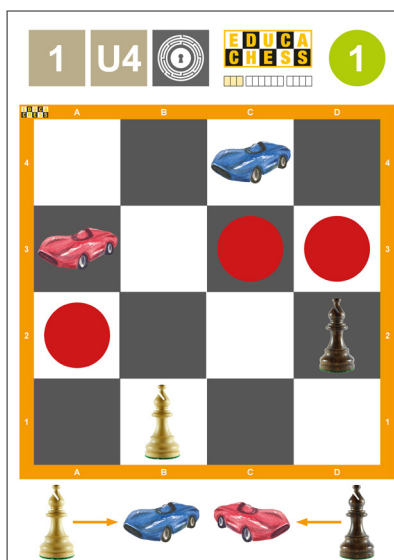
Las piezas no pueden pasar por las casillas que tengan un círculo rojo.

La dificultad aumenta al usar tableros más grandes y, también, al añadir más círculos rojos.

En la pág. 22 se explica las dos maneras de usar estas láminas y en la pág. 43 se muestra la codificación de los enlaces para descargarlas.



Todos en *asamblea*, analizan los aciertos y errores cometidos en la resolución de los retos a través de preguntas.



Se puede experimentar colocando círculos verdes en las casillas por donde una pieza recorre el camino.

Cuando haya dos piezas, se utilizan círculos de dos colores distintos (amarillo para la pieza blanca y azul para la pieza negra).

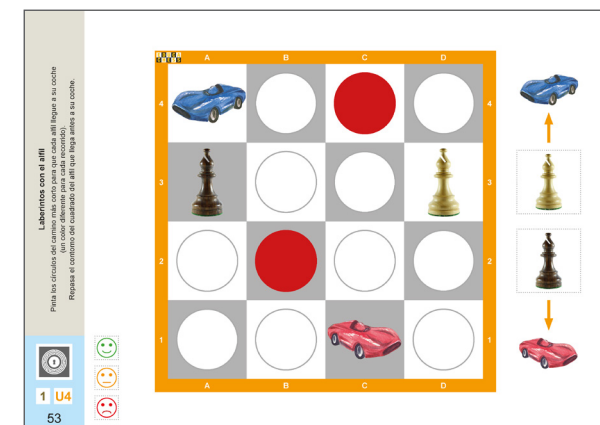


Dossier de ejercicios

Ficha de **Enigmas** correspondiente en el dossier de *Preajedrez creativo*.

Se trata de encontrar el recorrido y/o la solución del reto.

En la ficha se indicará trazándolo y, también, pintando las casillas de los caminos.



Contenidos

4

Descargar
Imprimir

Láminas PDF

Recortar
Plastificar

Láminas recortables

Láminas taller
o
Montar reto
(tablero,
recortables...)

2ª opción implica
mayor manipulación

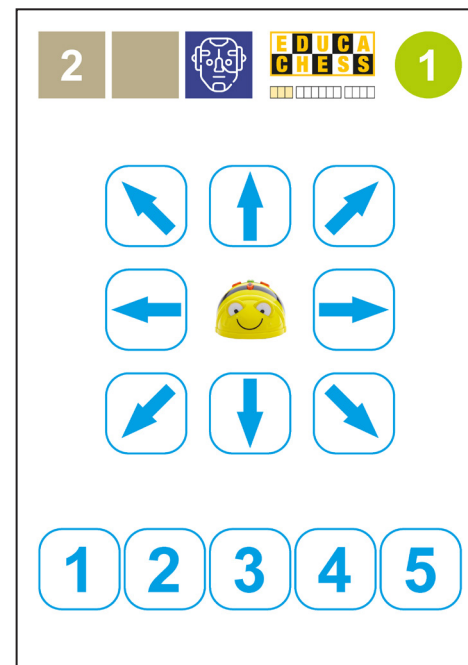
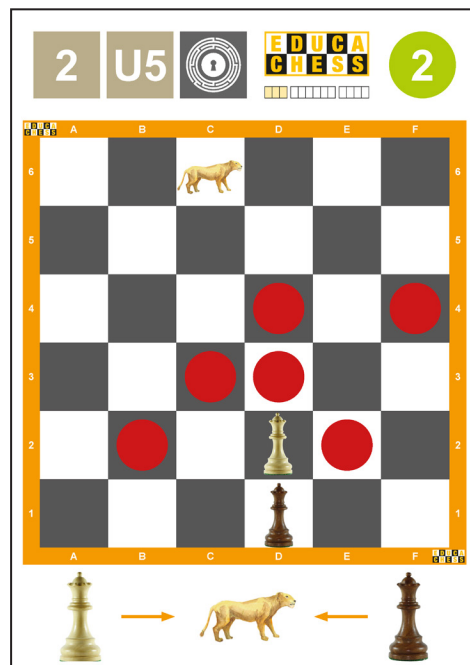
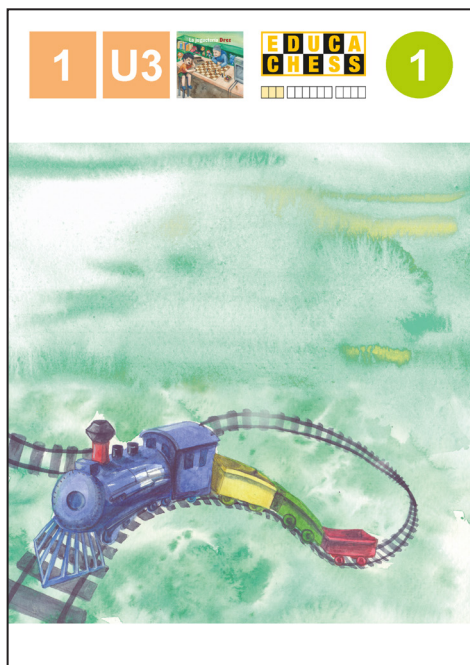
Experimentar
Buscar
soluciones

Con los objetos
complementarios

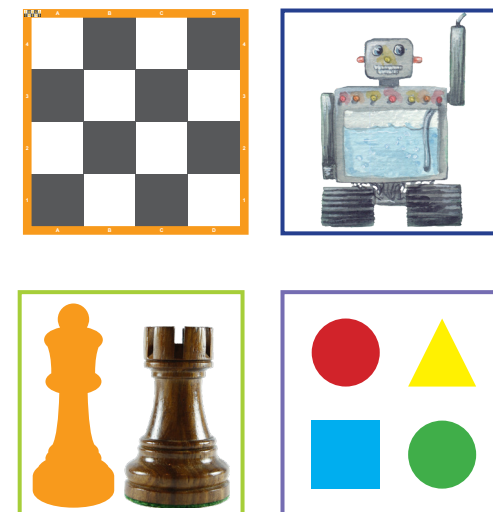
Elegir
solución

Analizar
Valorar
(*asamblea*)

AB



Láminas de
tablero y recortables





La gamificación en el ajedrez (13)



El ajedrez y la motricidad (9)



www.ajedrezalaescuela.eu (4)



Competencias transversales



Las actividades de las tipologías

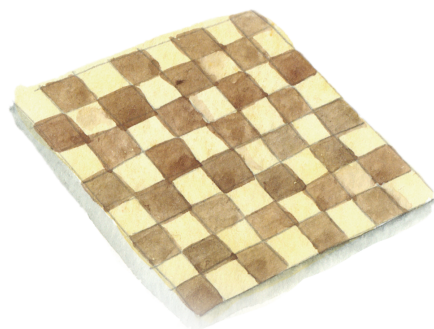


Muestra de una unidad





1 U1 El tablero



Sobre el cuento

La juguetería Drez
Un mundo mágico



Sobre la canción

Tocada Movida
Ocho x ocho

1

Comprensión oral

Una vez leído el minicuento, el alumnado irá contestando oralmente las preguntas seleccionadas que le vaya planteando el profesorado. Lo mismo una vez escuchada la canción.



Láminas minicuento: C_1_U1



Enlace: pág. 72

1. ¿Dónde ocurre la historia que hemos escuchado? ¿Cómo se llama? ¿Cómo se llama la juguetería?
2. ¿Quién es el protagonista del cuento?
3. ¿Por qué va a la juguetería?
4. ¿Cómo se siente Carlitos dentro de la juguetería?
5. ¿Qué juego le muestra el señor Drez?
6. ¿A Carlitos le gustó?
7. ¿Qué ocurre en esa juguetería por las noches?
8. ¿Te gustan los regalos de cumpleaños? ¿Qué regalo recuerdas que te haya gustado mucho?

1. ¿De qué forma es el tablero?
2. ¿De qué colores son los cuadrados (o casillas -elegir-)?
3. ¿Los colores van juntos o separados?
4. ¿Cuántas casillas contarás si vas en horizontal?
5. ¿Cuántas filas hay?
6. ¿Cuántas columnas hay?
7. ¿Cuántas casillas hay en total en el tablero?
8. ¿Qué elemento del juego de ajedrez es el protagonista de la canción?



En modo asamblea.

Por orden rotativo ya sea individualmente o por grupos.

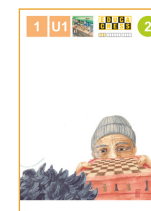
2

Expresión oral

Se irán seleccionando al azar dos de las cuatro imágenes del minicuento, que se presentan en formato lámina. El alumnado deberá secuenciarlas temporalmente y justificarlo oralmente.



a



b



c



d

**Sobre tableros de mesa (4x4)**

Se reparten cuadrados de distintos colores y con el mismo tamaño.



1

Por parejas, se irán colocando alternativamente los cuadrados encima de las casillas del tablero de manera que coincidan los colores.

Otra opción es construir un tablero en el suelo o en la mesa. Para ello, se van juntando los cuadrados de manera que los colores de las casillas se vayan alternando.

Se revisa todos juntos en asamblea:

- ¿En todas las casillas del tablero hay cuadrados?
- ¿Se van alternando los colores blanco y negro?...

Finalmente, se recogen todos los cuadrados agrupándolos en dos pilas distintas, una de blancos y otra de negros.

2

Por parejas o en grupo. La profesora va dando instrucciones similares a las siguientes para rellenar la primera fila del tablero con los cuadrados:

- Coloca cuatro cuadrados.
- Coloca cuatro cuadrados del mismo color.
- Coloca cuatro cuadrados que no tengan el mismo color.
- Coloca dos cuadrados blancos y dos negros.
- Coloca tres cuadrados blancos y tres negros.

Después de cada una de estas instrucciones, se revisa todos juntos en asamblea valorando los aciertos y los errores.

**Taller**

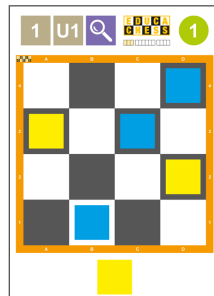
Concepto: **Figuras idénticas**

Sobre tableros 4x4

Láminas: P_1_U1

En cada tablero se muestran las casillas con el mismo tamaño y con dos colores primarios diferentes.

El alumnado indicará los cuadrados idénticos al que se muestra al pie del tablero.

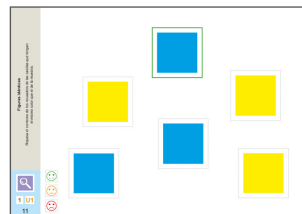
**Dossier de ejercicios**

Repasa el contorno de los recuadros de las casillas que tengan el mismo color que el de la muestra.

Se muestran casillas de dos colores distintos.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 11).

Ficha de *Percepción*.

**Sobre tableros de mesa (4x4)**

Se reparten cuadrados blancos y negros (grandes y pequeños).



1

Por parejas, se irán colocando alternativamente los cuadrados encima de las casillas del tablero de manera que coincidan los colores.

Otra opción es construir un tablero en el suelo o en la mesa. Para ello, se van juntando los cuadrados de manera que los colores de las casillas se vayan alternando.

Se revisa todos juntos en asamblea:

- ¿Todas las casillas del tablero son del mismo tamaño?
- ¿Las casillas blancas (negras) son del mismo tamaño?

Finalmente, se recogen todos los cuadrados pero agrupándolos en dos pilas, una de blancos y otra de negros.

2

Por parejas o en grupo. La profesora va dando instrucciones similares a las siguientes para rellenar la primera fila del tablero con los cuadrados:

- Coloca cuatro cuadrados del mismo tamaño.
- Coloca cuatro cuadrados del mismo color.
- Coloca cuatro cuadrados del mismo color y tamaño.
- Coloca cuatro cuadrados del mismo tamaño y que coincidan con el color de sus casillas.

Después de cada una de estas instrucciones, se revisa en asamblea, valorando las coincidencias y diferencias de color entre los cuadrados y las casillas.

**Taller**

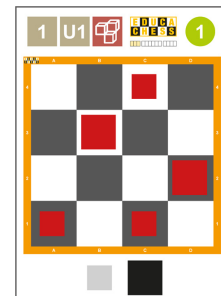
Concepto: **Grande - pequeño**

Sobre tableros 4x4

Láminas: L_1_U1

En las casillas del tablero se muestran cuadrados del mismo color y con dos tamaños diferentes.

El alumnado indicará los cuadrados idénticos al que se muestra activado al pie del tablero.

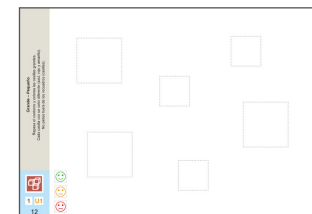
**Dossier de ejercicios**

Repasa el contorno y colorea las casillas **grandes**.

Se muestran dos tamaños diferentes.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 12).

Ficha de *Lateralidad - propiedades objeto*.





1

**Distribuciones y agrupaciones**

En grupos de cuatro u ocho alumnos. Cada alumno solo puede ocupar una casilla.

Se trata que los alumnos se distribuyan según instrucciones similares a las siguientes que irá indicando la profesora:

- Todos en casillas blancas (negras).
- Todos en una misma fila (columna).
- Cuatro en casillas blancas (negras) en una misma fila (columna).
- Ocho en casillas blancas (negras) en dos filas (columnas) distintas.

Al finalizar cada reto se les pregunta: ¿Todas las casillas son iguales o diferentes?

Laberintos

En grupos de cuatro alumnos.

Se colocan bastantes círculos rojos y cuatro tableros de ajedrez en casillas del tablero del suelo (dos en casillas blancas y dos en negras) y cuatro alumnos en sus esquinas. Cada alumno deberá llegar hasta un tablero saltando de casilla en casilla con los pies juntos y sin pasar por ninguna que tenga un círculo rojo.

Asimismo, al moverse deben evitar chocar entre ellos. En caso de posible choque, deberán pararse momentáneamente, mostrarse nerviosos y poner cara de sorpresa.

Cuando lleguen a un tablero, deben recogerlo, saltar de alegría y esperar a que todos consigan llegar a un tablero.

Ejercicio de relajación.

Luego se les pregunta: ¿Os ha gustado jugar con el tablero de ajedrez? ¿Qué os ha gustado más? ¿Qué menos? ¿Por qué? ¿Cómo os habéis sentido cuando...?

Se fomentan la escucha activa, el control del impulso... se aprende a guardar el turno, se empieza a trabajar en grupo... se trabajan las emociones...

Facilita conocer el nombre de los compañeros del grupo.

2



- Mientras suena la **primera estrofa** de la canción *Ocho x ocho*, el alumnado se moverá por todo el tablero en cualquier dirección diciendo el color de la casilla que va pisando en cada momento.

Cuando la música deje de sonar (al terminar la primera estrofa) todos deberán quedarse quietos con los pies en la misma casilla y se les preguntará: ¿En qué color tienen sus pies? ¿Estáis todos en casillas iguales?...?

Además, se les da las siguientes instrucciones:

- Los que estéis en casillas negras os ponéis las manos en la cabeza.
- Los que estéis en casillas blancas os tocáis los pies.

Se puede repetir varias veces seguidas la primera estrofa pero pausando entre las repeticiones.

- A continuación se trabaja en grupos reducidos (de 4 a 6 alumnos). El resto del alumnado permanece alrededor del tablero esperando turno.

Se repite lo mismo con la **segunda y tercera estrofa**. El alumnado solo se mueve por las filas mientras suena la canción. Cuando se detiene la música se quedan otra vez quietos y se les pregunta:

¿A qué compañero tienes a tu lado? ¿Estáis en casillas del mismo color?...

Se repite la misma dinámica anterior pero con la **cuarta y quinta estrofa** y solo moviéndose por las columnas. Cada vez que se encuentren con un compañero, deben pararse y saludarse con alegría.

Ejercicio de relajación.

Luego se les pregunta el nombre de los compañeros con los cuales se han encontrado en una fila o en una columna.



3

PasaChess**Materiales**

Tablero de suelo o pintado con tiza en el pavimento del patio.

Varios balones de gomaespuma.

Desarrollo

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.

4

La pelota gigante**Materiales**

Tablero de suelo.

Balón de gomaespuma.

Información

Es una adaptación del *Pincel gigante*.

Tipo relajación.

Disposición inicial

Los alumnos se colocan completamente tumbados encima del tablero y con la espalda tocando al suelo.

Todos orientados en el mismo sentido para facilitar el trabajo de la profesora.

Los alumnos están con los ojos cerrados.

Información

Juego nº 1 (pág. 34) del libro "El ajedrez y la motricidad".

Juego de cooperación.

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 tiempo para realizar el pase (entre 5 y 10 segundos).
- Los que pasan el balón y los que lo reciben no pueden acercarse (reducir la distancia). Los pies deben estar dentro de la casilla.

Desarrollo

La profesora va indicando las instrucciones siguientes:

- Se inicia con tres respiraciones abdominales profundas.
- Imagínate una pelota gigante.
- Imagina esta pelota gigante que va recorriendo tu cuerpo: cabeza, los brazos, las piernas, los pies, siente su suavidad y como te pasa por encima lentamente.
- Se va repitiendo varias veces hasta quedarse completamente relajado.

La profesora pasa la pelota por encima de cada alumno una sola vez y el alumno intenta visualizarlo las otras veces.

1

U1

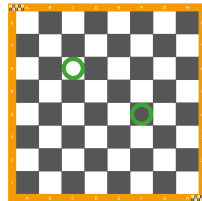


Actividades digitales

**Sobre el editor de tablero de Lichess (usando una pizarra digital interactiva)**

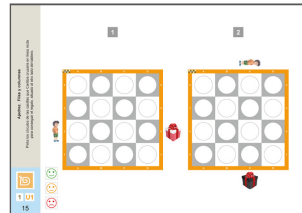
Cada alumno irá marcando sobre el tablero con círculos verdes las casillas según las siguientes instrucciones:

- Un número al azar de casillas blancas.
- Un número al azar de casillas negras.
- Todas las casillas de una fila elegida al azar.
- Todas las casillas de una columna elegida al azar.

**Dossier de ejercicios**

Pinta los círculos de las casillas que Carlitos cruzaría en línea recta para conseguir el regalo, que se encuentra en el otro lado del tablero.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 15).
Ficha de *Actividad digital*.



1

U1



Ajedrez y robótica

**Sobre un tablero de suelo (opcionalmente reducido a 4x4)**

Desde una casilla interior del tablero (al azar) se debe alcanzar una casilla exterior moviéndose solo por la misma fila o columna. O desde una casilla exterior ir a otra exterior.

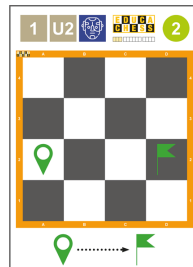
Condiciones opcionales: recorriendo la menor o la mayor cantidad de casillas, ...

**Taller**

Concepto: **Dibujar horizontales (filas) y verticales (columnas)**

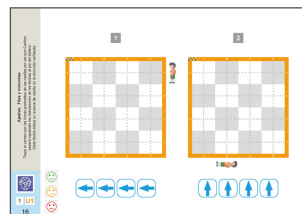
Sobre tableros 4x4

Láminas: B_1_U1 y B_1

**Dossier de ejercicios**

Traza el camino por las líneas punteadas de las casillas por las que Carlitos pasará siguiendo las indicaciones de las flechas al pie del tablero.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 16).
Ficha de *Ajedrez y robótica*.



1

U1



Razonamiento

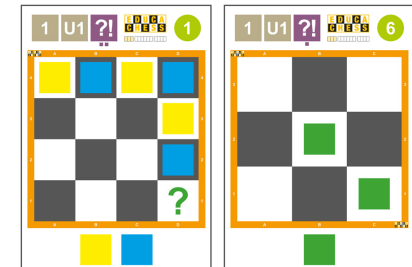
**Taller**

Concepto: **Series lógicas y laberintos**

Sobre tableros 3x3 y 4x4

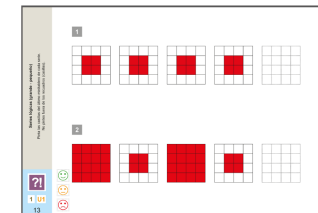
Láminas: R_1S_U1 y R_1L_U1

Series lógicas formadas con las casillas exteriores del tablero con atributos de dos colores o dos tamaños diferentes.
Completar recorrido para que se forme una fila, una columna o una diagonal en el tablero.

**Dossier de ejercicios**

Pinta las casillas del último minitablero de cada serie lógica.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 13).
Ficha de *Razonamiento*.



1

U1



Enigmas

**Taller**

Concepto: **Encontrar filas y columnas**

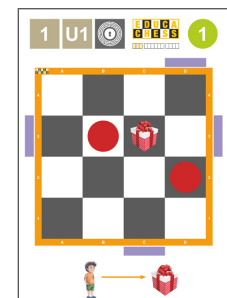
Sobre tableros 4x4

Láminas: E_1_U1



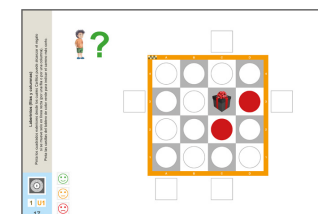
Se trata de encontrar cuales de las filas o columnas marcadas permiten a Carlitos alcanzar el regalo moviéndose solo en línea recta por ellas.

Se analiza a través de preguntas tipo:
¿Hay más recorridos posibles? ¿Cuál parece el más corto?...

**Dossier de ejercicios**

El enigma es del mismo tipo que los anteriores. Se trata de indicar la solución pintando cuadrados y círculos.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 17).
Ficha de *Enigma*.





jfernand260255@gmail.com

Joaquín Fernández Amigo

Doctor en Ciencias de la Educación (UAB).

Postgrados en Pedagogía Terapéutica (UAB) y Orientación Educativa y tutoría (UNED).

Creador en 2005 (UAB) de la Red Internacional de Ajedrez Educativo (ajEdu). Actualmente integrada en DIM-EDU.

Articulista y prologuista.
Conferenciante internacional de ajedrez educativo y tallerista.



mmonrealaladren@gmail.com

Miriam Monreal Aladrén

Diplomada en Pedagogía Terapéutica y Licenciada en Psicopedagogía.

Maestra en Educación Especial, Infantil y Primaria.

Coordinadora de “Ajedrez a la Escuela” de Aragón y formadora del profesorado.

Profesora de Didáctica del Ajedrez en la Facultad de Educación de Zaragoza.

Maestra de Ajedrez Educativo en el CEIP Zalfonada.



info@educachess.org

Jordi Prió Burgués

Licenciado en Ciencias Físicas y Postgrado en Didáctica de las Matemáticas.

Es catedrático de matemáticas de Enseñanza Secundaria en el INS “Ciutat de Balaguer”.

Director del proyecto EDUCACHESS
www.educachess.org

Formador en nuevas tecnologías de la información y en didáctica del ajedrez.

Monitor y árbitro de la Federación Catalana de Ajedrez (FCE). Ha sido formador de monitores de la Federación Catalana.