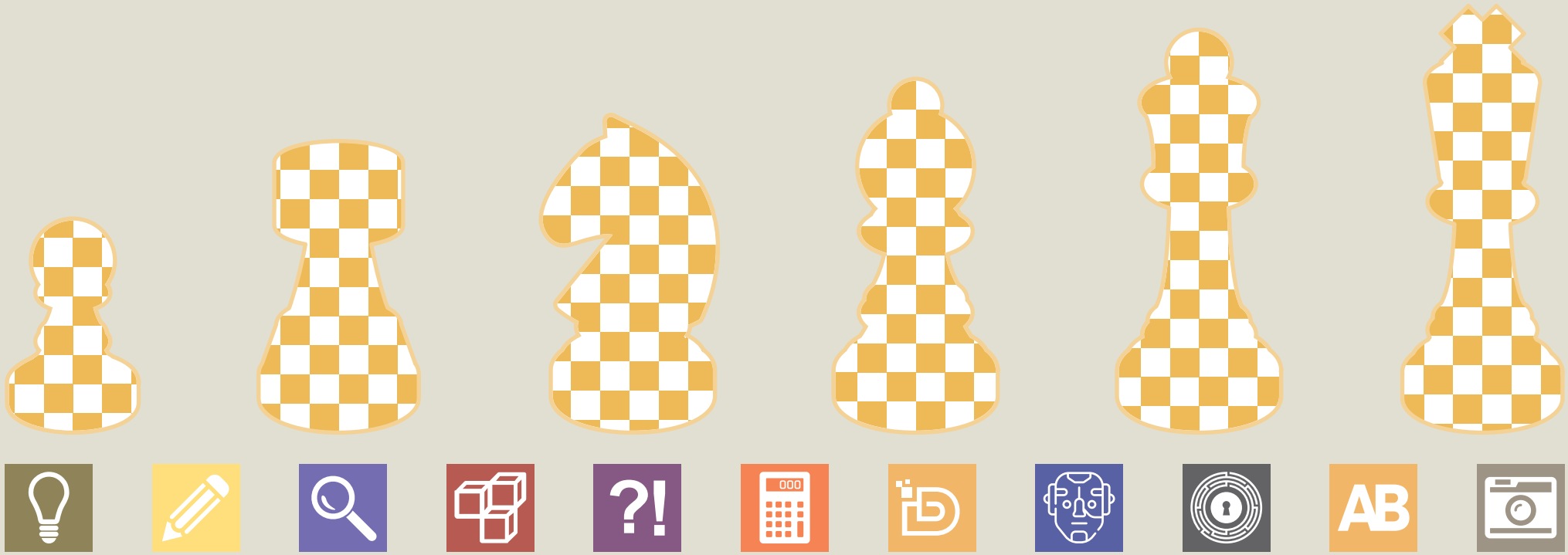
PreAjedrez creativo

2

Ejercicios



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

info@educachess.org
www.educachess.org

Nueva edición: Septiembre 2021
ISBN: 978-84-17431-27-3
Depósito legal: L.437-2021

Diseño cubiertas y maquetación: Jordi Prió Burgués

Ilustraciones: Alejandra Santin

© Joaquín Fernández Amigo
Apolonio Domingo García del Rosario
Miriam Monreal Aladrén
Jordi Prió Burgués

Balàgium Editors, SL
Alejandra Santin

Reservados todos los derechos.

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

Infantil

4 años

Índice

Presentación 3

Contenidos 4

Estructura de las unidades 6

Metodología 7

Evaluación 8

Ejercicios

U1 **El tablero** 11

U2 **El rey** 23

U3 **La torre** 35

U4 **El alfil** 47

U5 **La dama** 59

U6 **El caballo** 71

U7 **El peón** 83

U8 **Las piezas** 95

Preajedrez creativo

Ajedrez Educativo

Etapa Infantil

El proyecto, altruista y solidario, *Educachess* ha ido evolucionando desde sus inicios, a principios de este siglo, en el que ya se trabajaba el ajedrez a partir de sus transversalidades (*ajedrez transversal*), hasta la actualidad en que adopta un enfoque basado en el **ajedrez educativo** para facilitar la implementación del ajedrez en la escuela en horario lectivo.

Este nuevo planteamiento del *ajedrez educativo* utiliza este juego como centro de interés para abordar una formación **competencial**, **integral** e **inclusiva** del alumnado a partir de trabajar los contenidos con un enfoque **transdisciplinar** (transversal y holístico) incorporarando las nuevas aportaciones de la **neuroeducación** y aplicando el modelo del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**.

Asimismo, el *ajedrez educativo* garantiza el aprendizaje del juego del ajedrez con el fin de poder jugar partidas completas y resolver retos ajedrecísticos (puesto que en la mayoría de proyectos de *ajedrez transversal* tan solo se trabajan los movimientos y el valor de las piezas y algunos otros conceptos elementales).

En el libro *El ajedrez, un recurso educativo. Cómo implementar el ajedrez en la escuela* se explica, de manera detallada, este nuevo enfoque del *ajedrez educativo* y, también, cómo poder universalizar la enseñanza y el aprendizaje del ajedrez en los centros educativos desde la etapa de infantil.

Uno de los puntos fuertes del proyecto es que los autores y la mayoría de los colaboradores de estos materiales proceden del ámbito educativo, puesto que desde *Educachess* se van creando, diseñando, actualizando periódicamente y publicando una serie de materiales (libros, dosieres y multimedia interactivos), tanto para el alumnado (uso individual o material socializable) como para el profesorado (recursos educativos para el aula y/o para su formación en didáctica del ajedrez).

Así pues, *Educachess* presenta un proyecto completo y adaptado a cada una de las etapas educativas obligatorias: ***Preajedrez creativo*** para infantil; ***Juega y aprende*** para primaria; y ***Ajedrez para todos*** para secundaria. Para cada una de estas etapas se ofrece un libro para el profesorado que contiene las actividades de todos cursos de la etapa correspondiente y, además, se indica cómo utilizar los numerosos recursos complementarios elaborados.

Las **metodologías activas** elegidas y las actividades propuestas en este proyecto estimulan al alumnado a jugar, experimentar, sentir, descubrir, manipular, moverse, crear... con la finalidad de que incremente la plasticidad neuronal, potencie las capacidades cognitivas (especiamente las funciones ejecutivas), desarrolle las habilidades, progrese en la resolución de retos individualmente y/o en equipo... En definitiva, que aprenda de una manera competencial, creativa, vivencial, motivadora e inclusiva.

Uno de los valores añadidos de este proyecto *Educachess* es que potencia la manipulación y el desarrollo de la **grafomotricidad** en la etapa de infantil. Según recientes investigaciones en el ámbito de la neurociencia, debe evitarse el uso excesivo de las pantallas interactivas y potenciar la escritura manual, sobre todo en las etapas iniciales de escolarización para asegurar un óptimo progreso cognitivo del alumnado.

Por todo ello, en este proyecto se han potenciado estos dosieres de ejercicios, que se realizan trazando y pintando, con la incorporación de muchas más propuestas. Además, los dosieres van a servir al alumnado como **portafolio** para ayudarle en el proceso **autoevaluativo** de su aprendizaje.

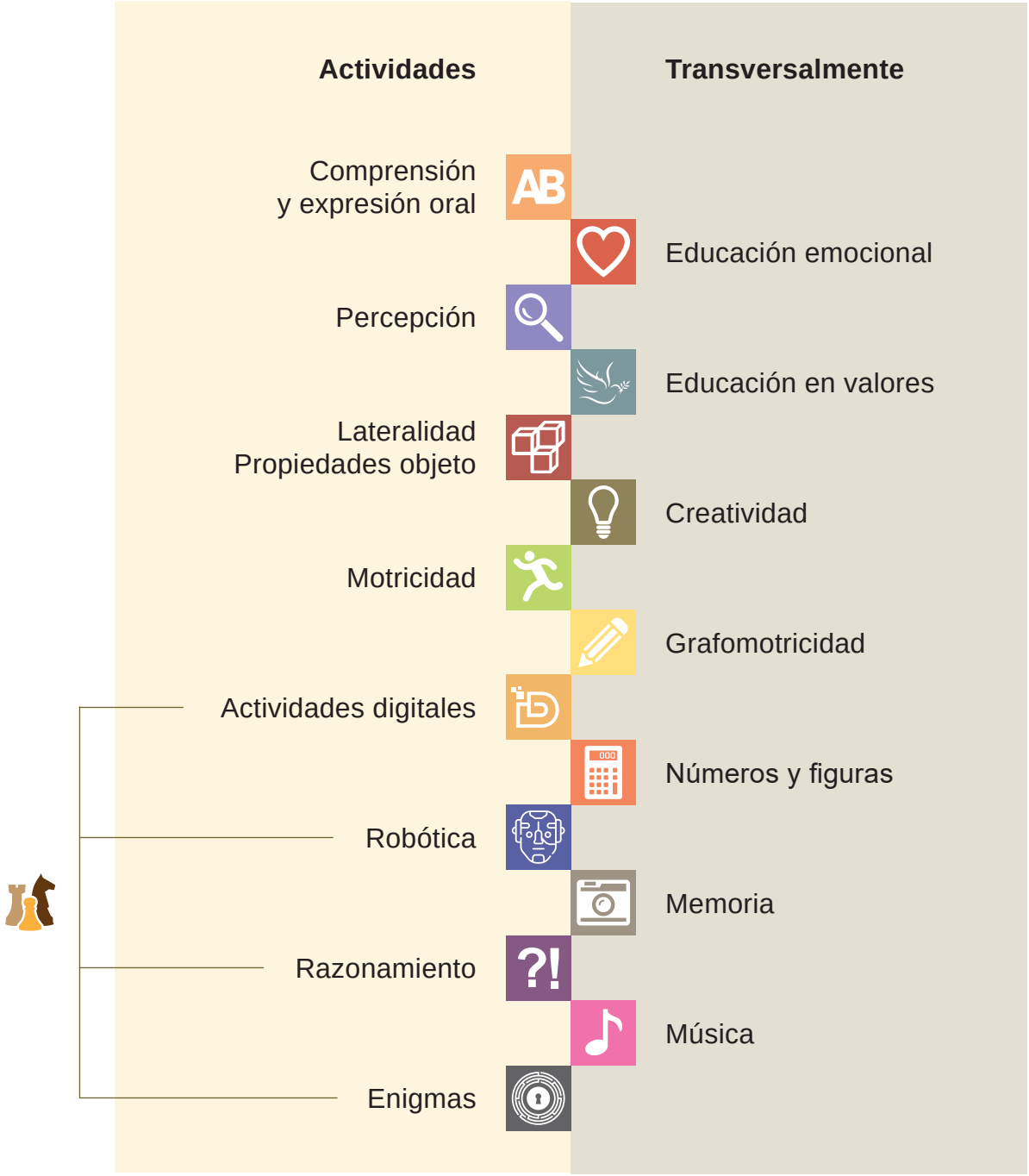
2 Contenidos

En este proyecto se trabajan transversalmente la mayoría de los contenidos curriculares de la etapa a partir del centro de interés del juego del ajedrez.

En el siguiente esquema se observan dos columnas de contenidos en las actividades de las unidades de este proyecto *Preajedrez creativo*. Cada uno de los que se indican en la columna de la izquierda se plantean a través de un tipo específico de actividad, que constituye el *octálogo de actividades* usado en las unidades del libro del profesorado. En cambio, los contenidos de la columna derecha se trabajan transversalmente desde todas estas ocho tipologías de actividades.

En este dosier se proponen una serie de ejercicios, que se exponen en el siguiente apartado de esta introducción, *Estructura de las unidades*, donde se combinan contenidos de ambas columnas.

Además, también se enseñan contenidos muy elementales de ajedrez basados en la direccionalidad del movimiento de las piezas, especialmente en las tipologías indicadas en el gráfico.



En las siguientes tablas se indican algunos de los contenidos trabajados en este dosier.

AB	Identificar letras del tablero relacionadas con las columnas: A, B, C, D, E y F
	Identificar números del tablero relacionados con las filas: 1, 2, 3, 4, 5 y 6
	Identificar las piezas de ajedrez con sus palabras: rey, torre, alfil, dama, caballo y peón
	Identificar palabras ajedrecísticas: tablero, ajedrez...

	Dibujos sobre tableros dentro de formas geométricas
	Combinación con figuras geométricas y los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6
	Rapasar trazados y colorear figuras, números y piezas de ajedrez
	Colorear mandalas sobre motivos ajedrecísticos

	Figuras idénticas
	Figura diferente
	Figura repetida
	Figura intrusa
	Figura idéntica
	Secuencias de piezas (sopa de figuras)
	Observación de diferencias
	Laberinto de piezas

	Números 1, 2 y 3
	Líneas horizontales, verticales e inclinadas
	Líneas horizontales y verticales
	Líneas inclinadas
	Número 4
	Líneas inclinadas
	Número 5
	Número 6

	Grande - Mediano - Pequeño
	Dentro - Fuera
	A un lado - Al otro lado
	Largo - Corto
	Grueso - Delgado
	Cerca - Lejos
	Arriba - Abajo
	Juntas - Separadas

	Contar (1, 2 y 3)
	Sumas (1 + 2)
	Sumas (añadir 1)
	Comparar cantidades (3 y 4; 4 y 5)
	Contar (3, 4 y 5)
	Sumas (entre 1, 2 y 3)
	Numeración (4 y 5)
	Descomposición (3, 5 y 6 en 1, 2, 3 y 4)

?!	Series lógicas con columnas (colores)
	Series lógicas con filas (colores)
	Laberintos (horizontales y verticales)
	Laberintos (diagonales)
	Asociar colores y figuras
	Laberintos (saltos de caballo)
	Ordenación temporal (3 imágenes)
	Sudokus chess 3x3

	El tablero
	Las casillas y sus nombres
	El rey: oposición reyes
	La torre: jugada y captura
	El alfil: jugada y captura
	La dama: jugada y captura
	El caballo: jugada y captura
	El peón: jugada y captura

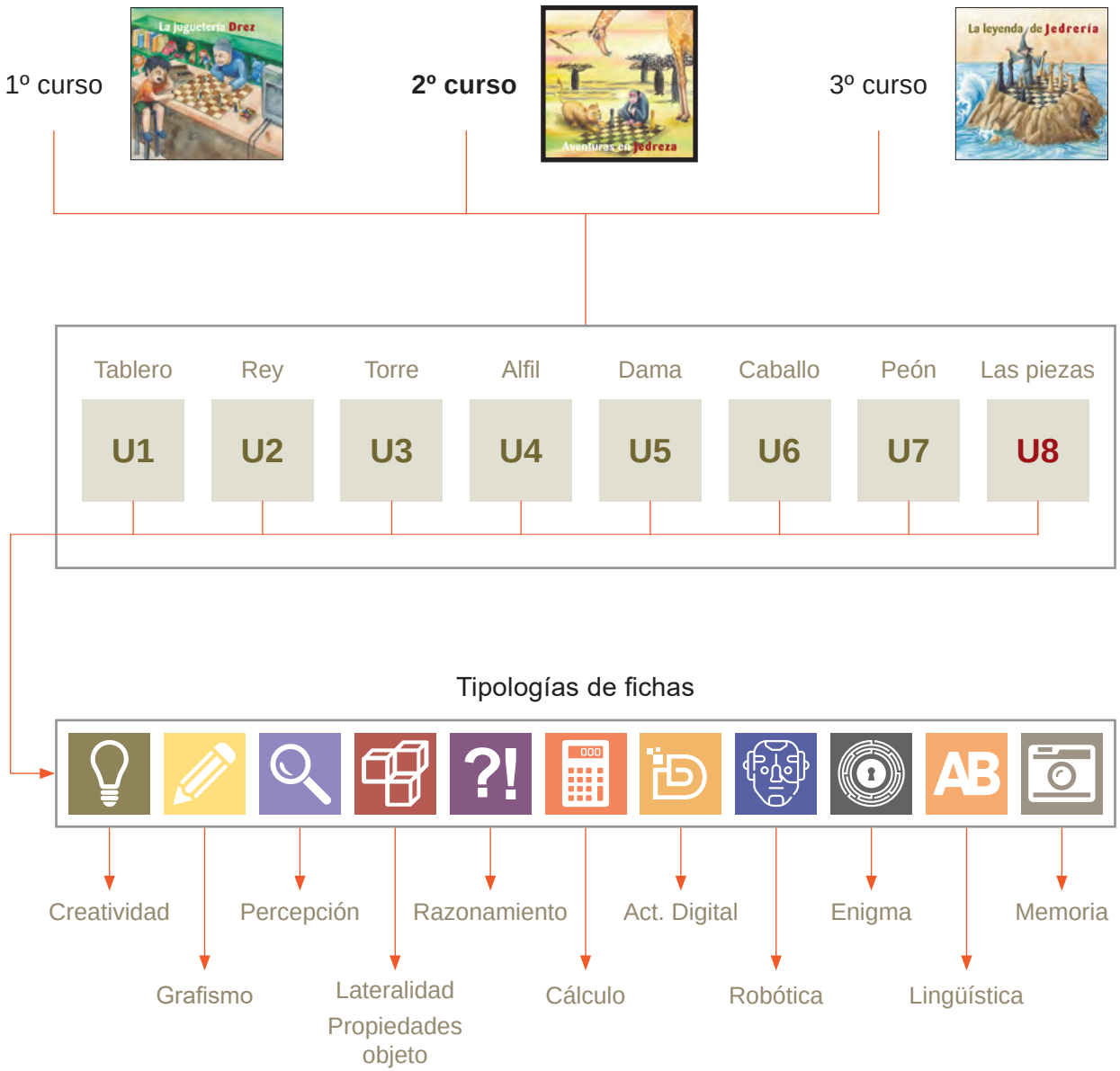
3 Estructura de las unidades

Para cada curso escolar hay un dosier de ejercicios que consta de ocho unidades. En cada una de las siete primeras unidades se presenta un elemento del juego del ajedrez (el tablero, el rey, la torre, el alfil, la dama, el caballo y el peón) y en la octava se trabaja con todas las piezas.

En cada unidad se proponen una serie de fichas basadas en las actividades y los contenidos citados en la pág. 4 de este dosier. Algunos forman parte del octálogo de actividades y otros son de los que se trabajan transversalmente en estas propuestas.

En todas las unidades se presentan los mismos once tipos de ejercicios, que se muestran en la parte inferior de esta página.

A cada una de estas tipologías se le asigna un icono diferente para una fácil identificación en las cabeceras de las fichas.



4 Metodología

En este apartado se expone la metodología general del proyecto y, posteriormente, se especifica la utilizada en estos dosieres.

General (proyecto Preajedrez creativo)

En estas edades el alumnado necesita **jugar**, **experimentar**, **sentir**, **descubrir**, **moverse**, **manipular**, **crear**... porque siente una gran curiosidad por conocer su entorno y su propio cuerpo. Por lo tanto, se debe aprovechar la gran motivación intrínseca que tiene el alumnado en esta etapa infantil.

Asimismo, el aprendizaje desde la **emoción** es fundamental para mejorar el proceso y, de este modo, favorecer el placer de aprender, ya que retroalimenta la motivación intrínseca del alumnado.

Puesto que este proyecto se basa en el uso del juego y en la realización de actividades lúdicas, se podría resumir diciendo que se ***aprende jugando*** y se ***juega aprendiendo***.

En el libro del profesorado se amplía dicho contenido y, concretamente, las metodologías específicas correspondientes a cada una de estas tipologías utilizadas.

Todo ello sirve como marco referencial para el diseño de las ocho tipologías de actividades (*octálogo de actividades*) seleccionadas para desarrollar cada una de las unidades de los tres cursos en esta etapa escolar.

También es útil para diseñar las fichas de las actividades transversales como, por ejemplo, el de la creatividad, la grafomotricidad, el cálculo y la memoria.

Específica (dosieres)

Todas las fichas, independientemente de su tipología, se resuelven trazando y pintando para potenciar el desarrollo de la **grafomotricidad** del alumnado.

En la tipología *Grafismo* consiste en repasar líneas (horizontales, verticales o diagonales), contornos (polígonos, piezas de ajedrez, letras...), trazados curvos (recorridos de laberintos, números...) y, también, en colorear lo anterior intentando no sobrepasar los contornos.

En la tipología *Creatividad*, además de repasar contornos, se deberá colorear los dibujos o mandalas de la forma más original y creativa posible.

En el resto de las tipologías, además de trazar y/o pintar para indicar las soluciones, previamente deben resolverse los retos o propuestas planteados en cada ejercicio.

Para realizar todas las actividades propuestas en el libro del profesorado solo se necesita disponer del libro y bajarse los pdf de las láminas y recortables de los talleres.

En cambio, para trabajar la grafomotricidad es necesario que cada alumno disponga de su propio dosier.

Los colores son tipo pastel para favorecer la concentración.

Opcional (con el libro del profesorado)

Si los padres y las madres disponen del libro del profesorado, podrán proponer a sus hijos/hijas todas o parte de las actividades planteadas en las unidades del curso correspondiente a su edad.

En aquellas actividades en que se trabajen talleres (*percepción*, *lateralidad-propiedades objeto*, *razonamiento* y *enigmas*) no haría falta imprimir las láminas de los pdf si se pueden visualizar en un ordenador o una tablet. Pueden resolverse encima de un tablero con el uso de las piezas y de los objetos recortables.

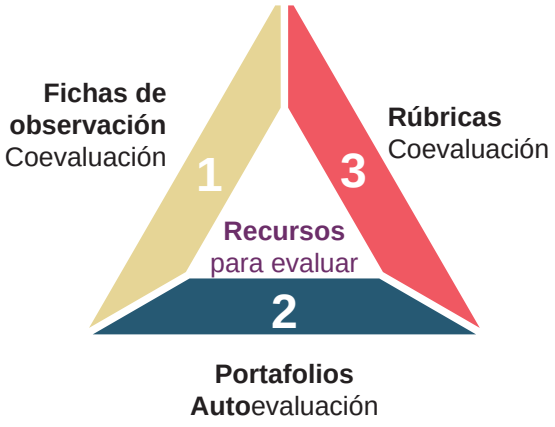
5 Evaluación

Consideraciones generales *(proyecto Preajedrez creativo)*

Los tres procesos de enseñar, aprender y evaluar deben estar plenamente integrados en la práctica del aula; por ello, las actividades de evaluación forman parte de las sesiones.

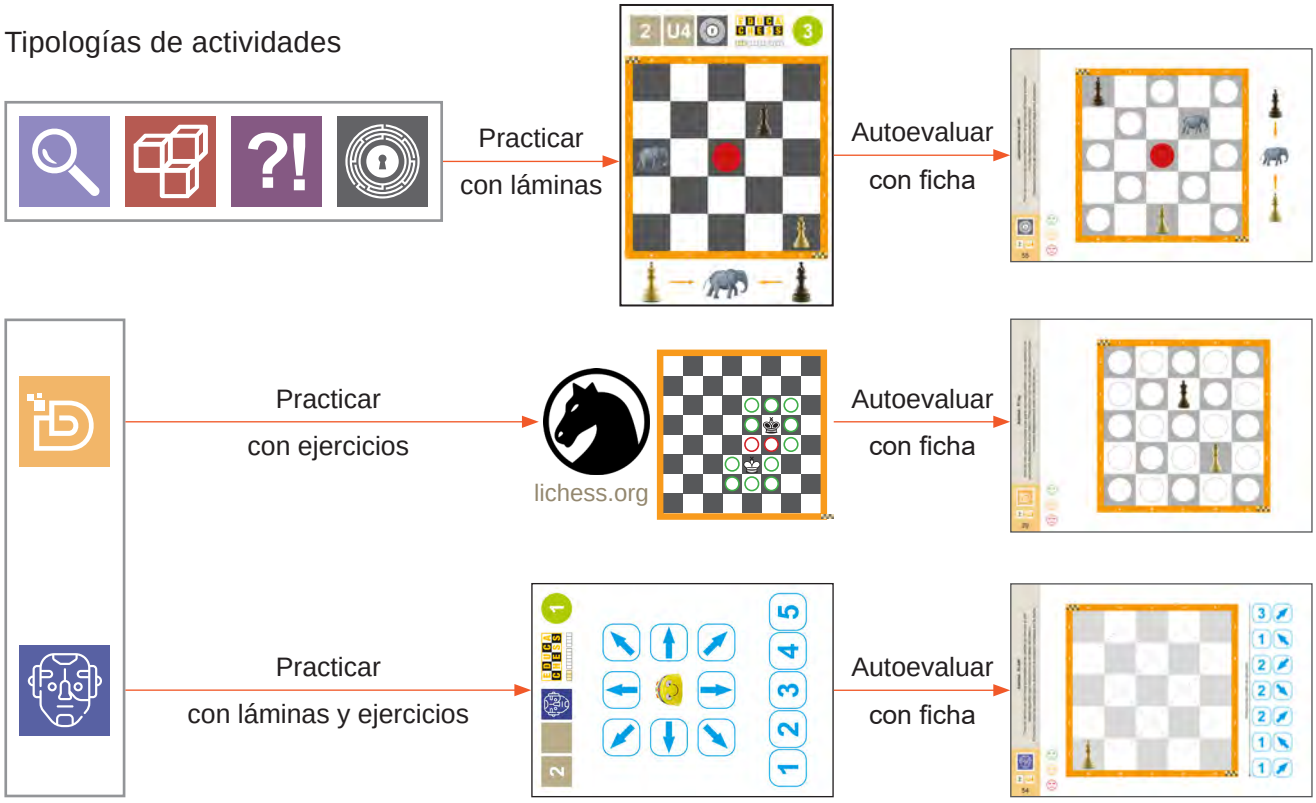
En las págs. 23 y 56 del libro del profesorado se explica con mayor detalle el proceso evaluativo adoptado en este proyecto y los recursos utilizados (rúbricas, fichas de observación y portafolios).

Si se dispone del libro del profesorado, se aconseja que cada ficha se haga posteriormente a las sesiones de los talleres correspondientes a la misma tipología de actividad.



En las sesiones de taller en grupo (en el aula con el profesorado) o en solitario (en el hogar con los padres), el alumnado irá experimentando, encontrando dificultades, cometiendo errores... En la pág. 23 se explica como el error es un gran recurso didáctico y es esencial en el progreso del aprendizaje.

Tipologías de actividades



En cada ficha se muestran en la parte izquierda inferior tres caras para que el alumnado indique como se ha sentido en la realización del ejercicio propuesto. Para ello debe repasar el contorno del recuadro de la cara elegida.

En la siguiente página se muestran las siluetas correspondientes a los elementos del juego que se trabajan en cada unidad. Estas siluetas presentan tres niveles (si ha aprendido poco, normal o mucho).

Una vez terminada una unidad el alumno pinta las franjas de la silueta correspondiente estimando lo que ha aprendido en esta unidad.

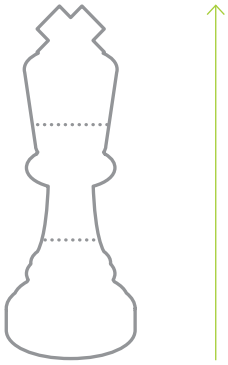
Autoevaluación

Una vez terminada una unidad se debe pintar las franjas de la silueta correspondiente.

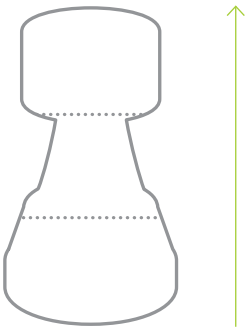
Pinta una, dos o las tres franjas si estimas que has aprendido poco, normal o mucho, respectivamente.

U1

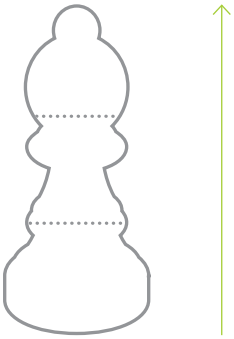
U2



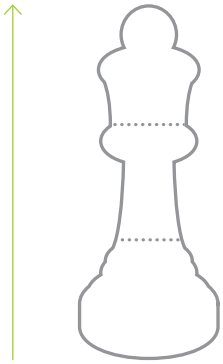
U3



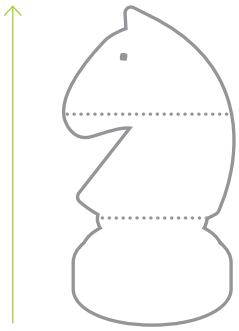
U4



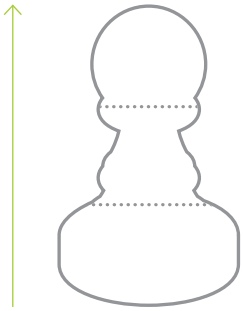
U5



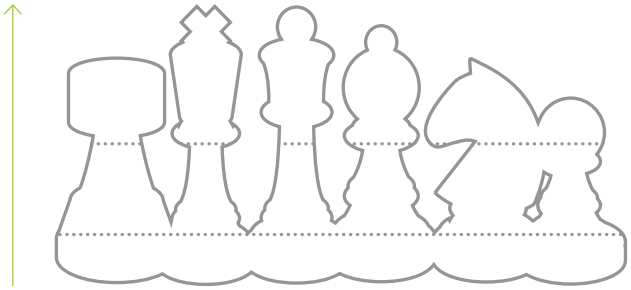
U6



U7

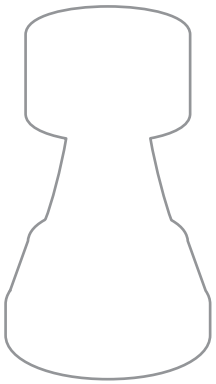


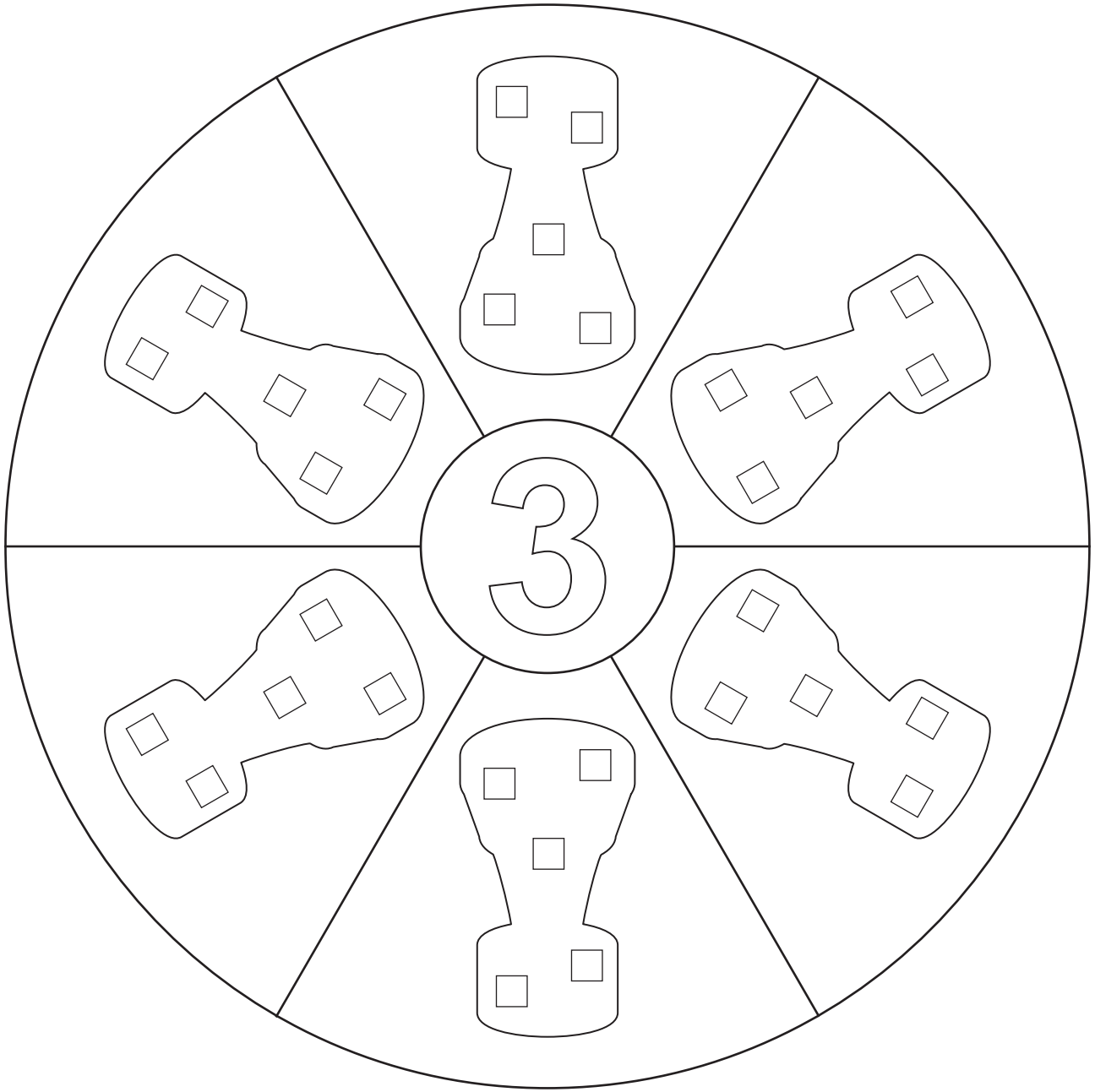
U8



Mandala

Colorea como prefieras.



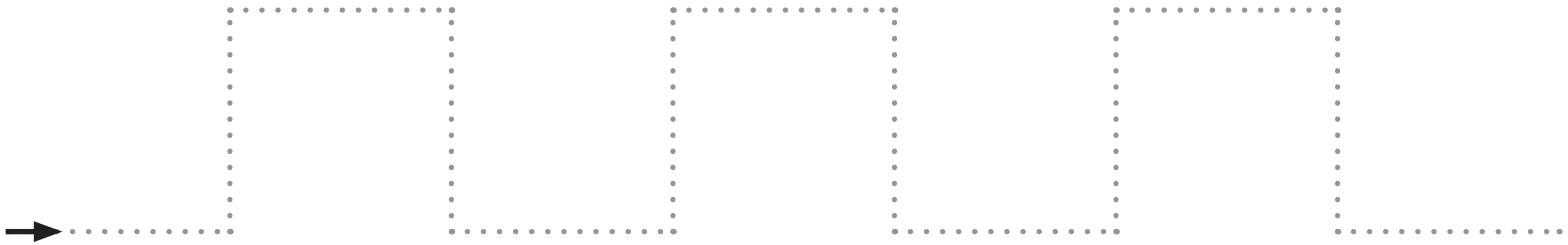


Líneas horizontales y verticales

Repasa las líneas punteadas.

Las torres se mueven horizontal y verticalmente por el tablero.

1



2

3

Figura repetida

Repasa el contorno de los recuadros de las dos piezas de ajedrez repetidas.
No pintes encima de las piezas ni fuera de los recuadros.

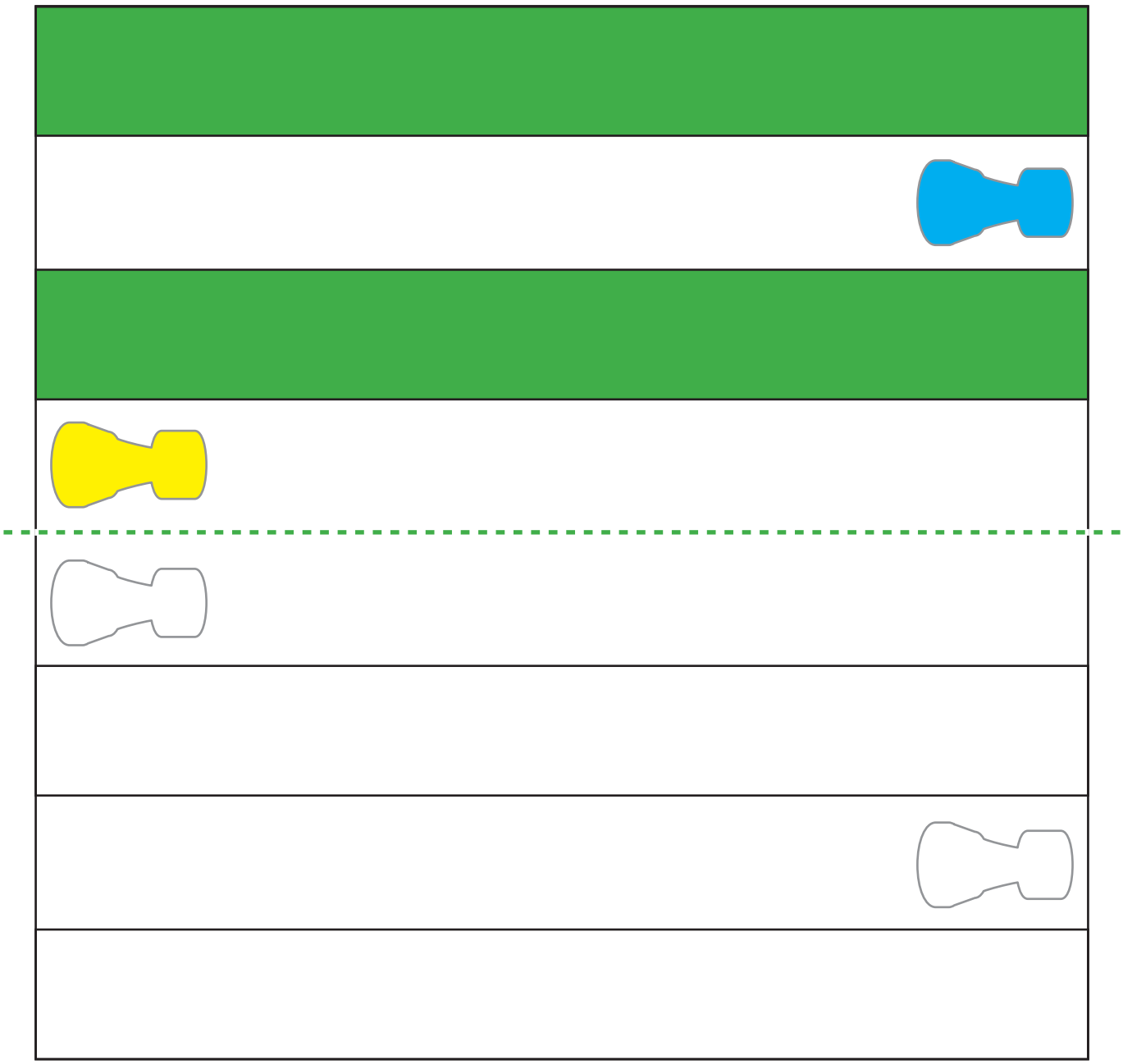
1

2

3

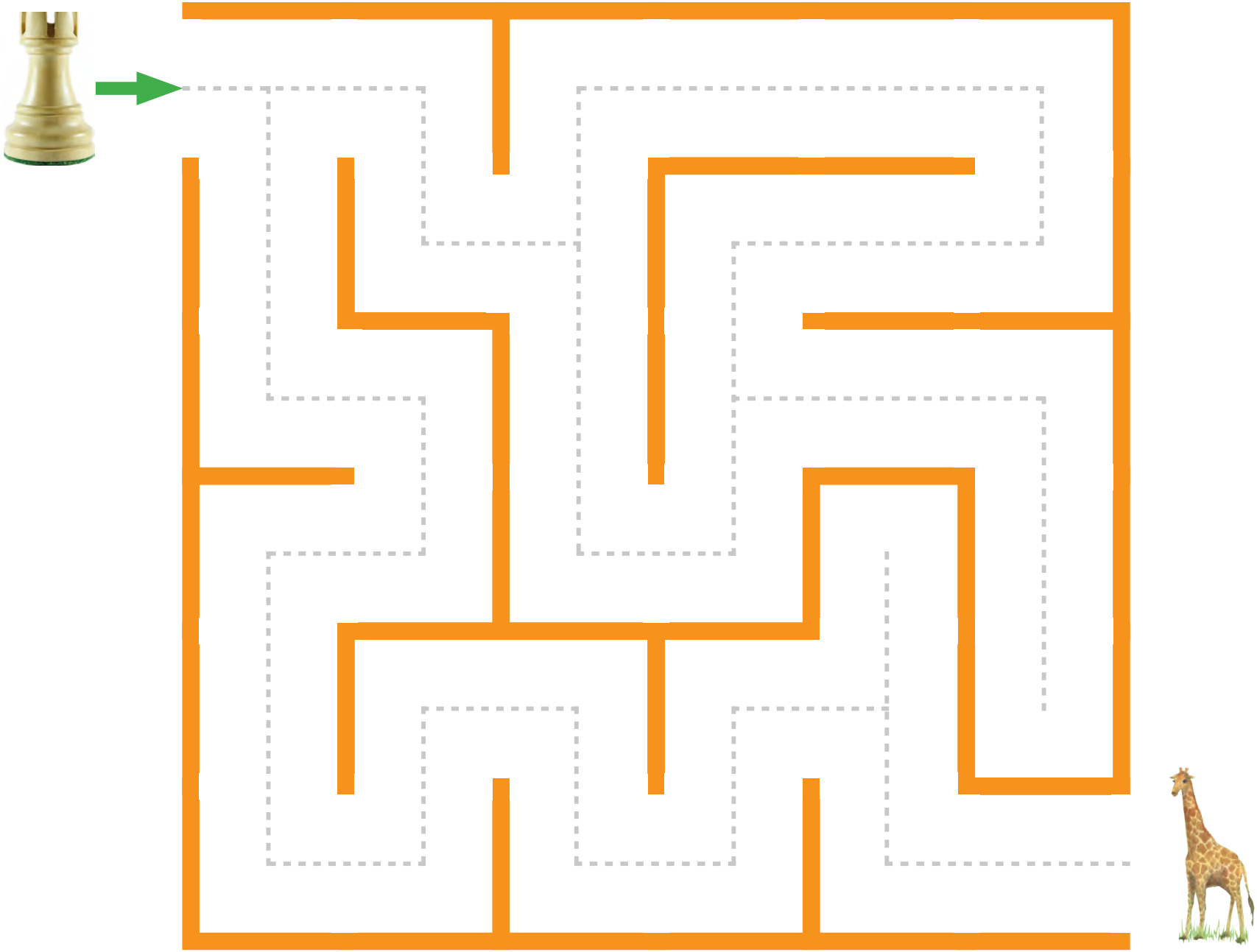
A un lado - Al otro lado

Pinta del mismo color las columnas del otro lado del tablero que son simétricas a las verdes. Pinta las torres simétricas con el mismo color.
No pintes fuera de los rectángulos (columnas).



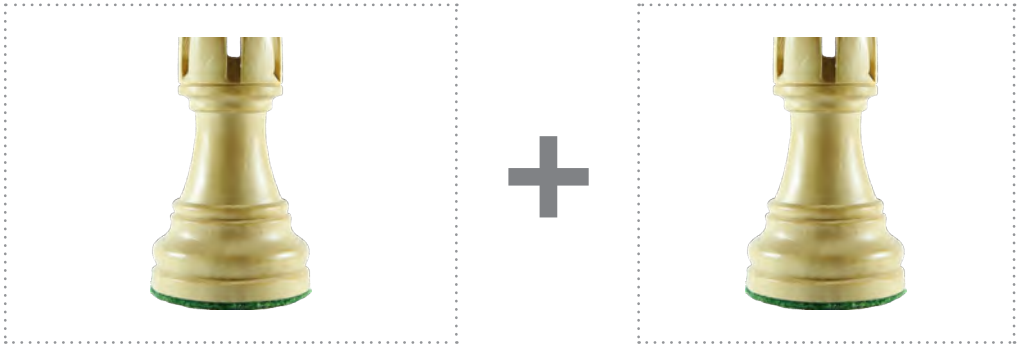
Laberinto (horizontales y verticales)

Traza el camino que debe recorrer la torre blanca para llegar a la jirafa.



Escribe el número del resultado total de añadir una torre a cada grupo de torres.

1



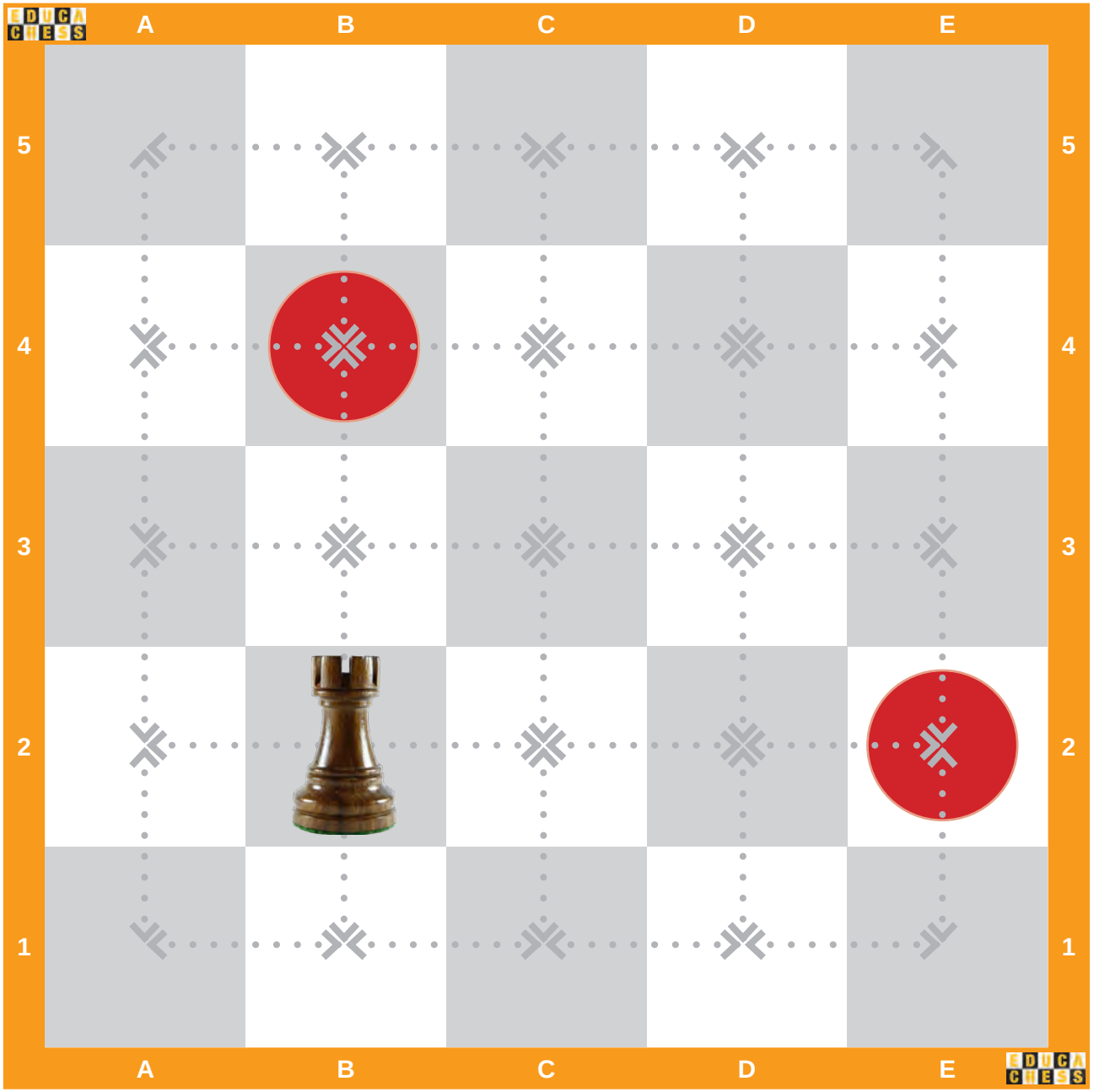
2

3

Ajedrez. La torre

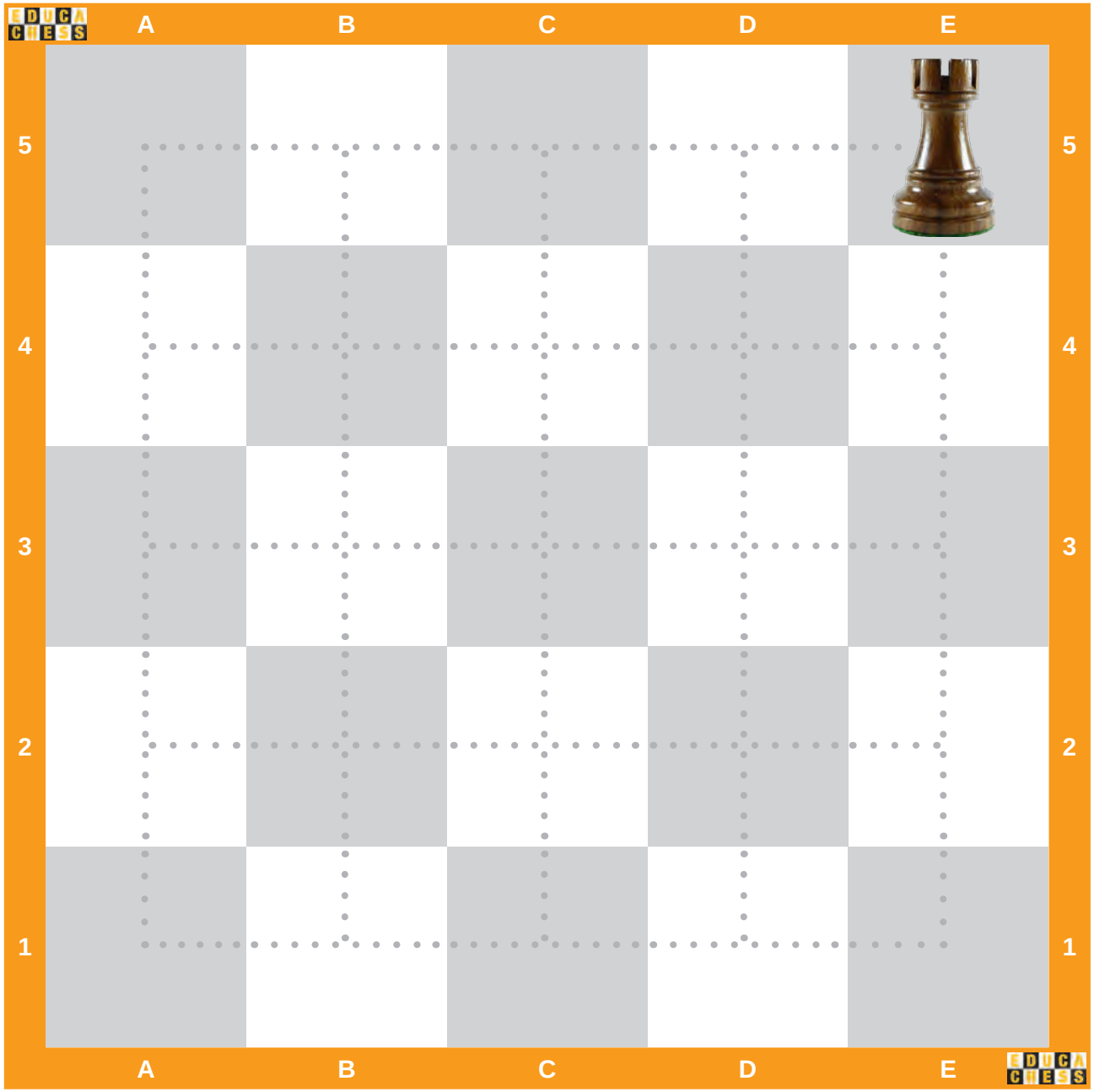
Repasa las flechas (línea punteada y la punta final) para indicar las casillas adonde puede ir la torre en una jugada.

No se puede pasar por las casillas que contienen círculos rojos.

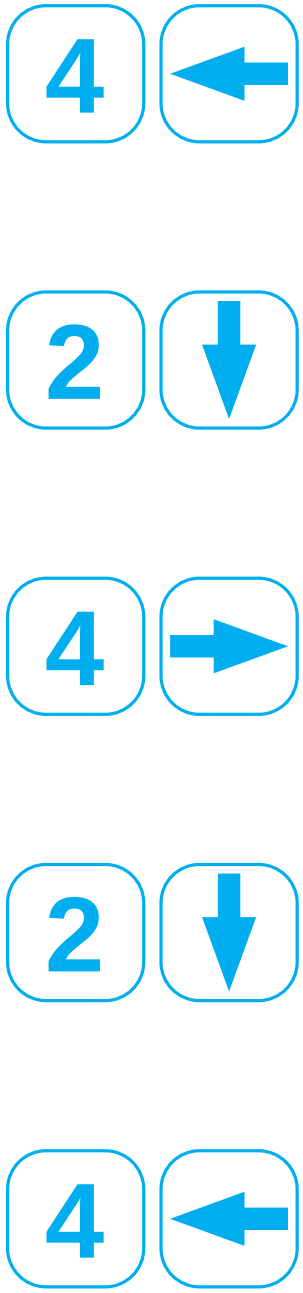


Ajedrez. La torre

Traza el camino por las líneas punteadas de las casillas por las que la torre pasará siguiendo las instrucciones en el lateral del tablero.
El número indica las casillas que se avanza en la dirección señalada por la flecha.



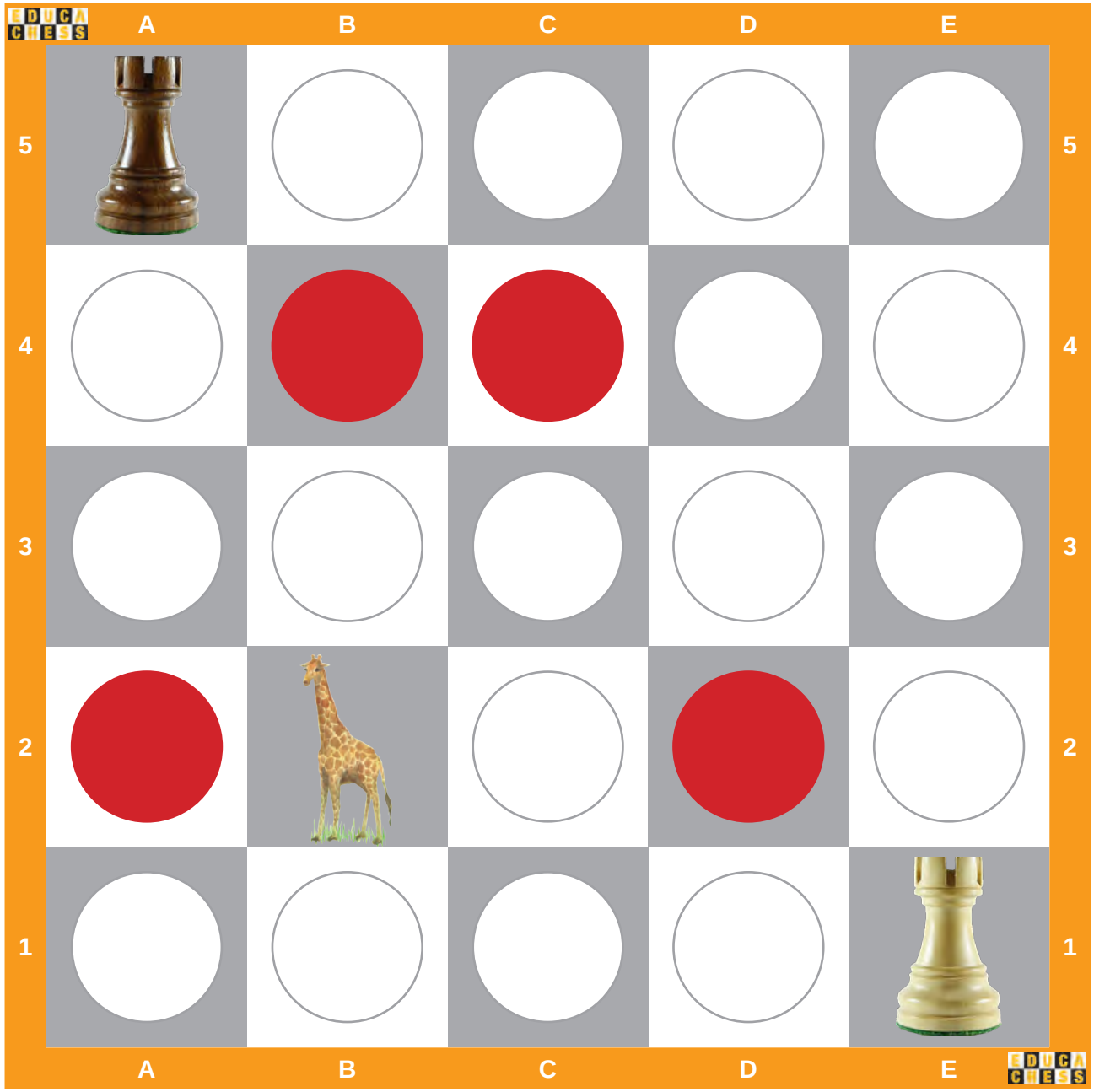
Instrucciones (orden de ejecución)



Laberintos con la torre

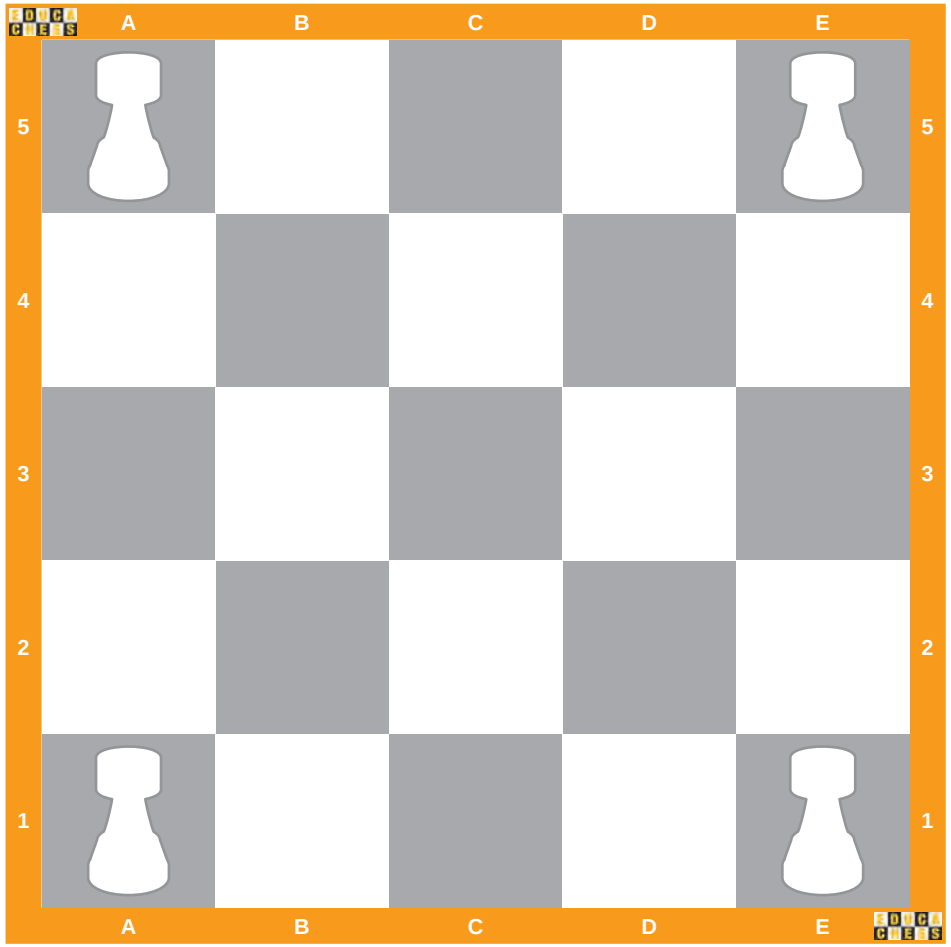
Pinta los círculos del camino más corto por el que la torre llegue a la jirafa (un color diferente para cada recorrido).

Repasa el contorno del cuadrado de la torre que llega antes a la jirafa.



Ajedrez (palabras)

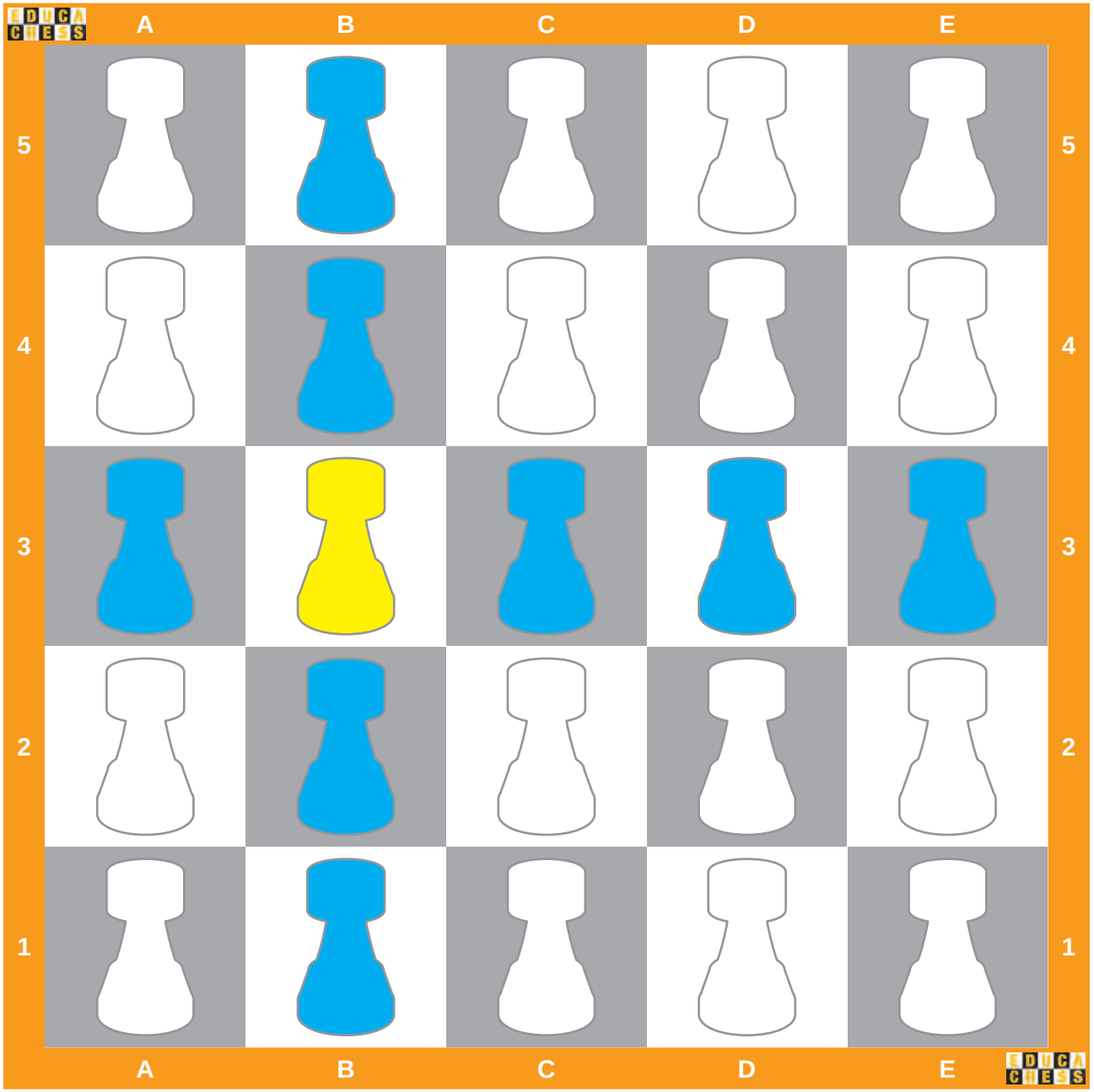
Repasa el punteado de las letras de la palabra torre.
Pinta con colores diferentes las torres del tablero.



TORRE

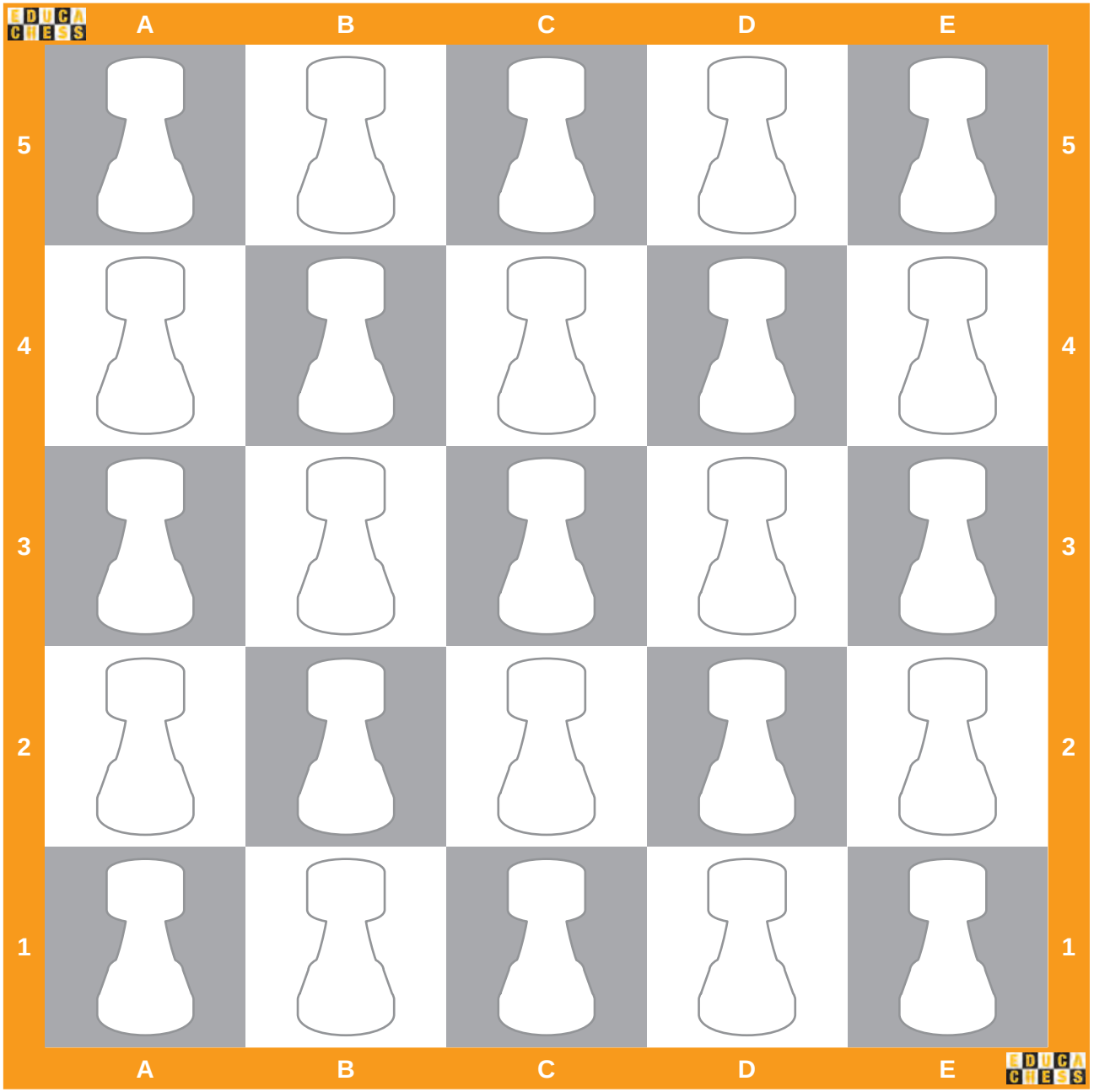
Torres en el tablero (1)

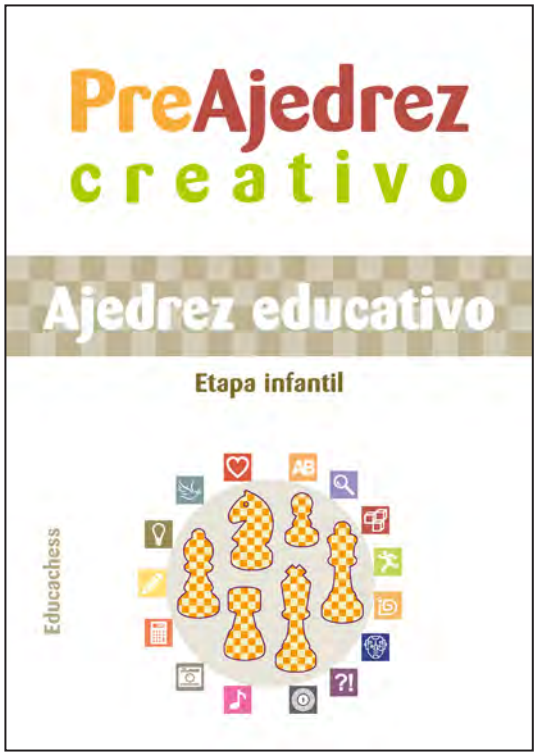
Memoriza la posición de las torres pintadas y sus colores.
Se recomiendan 45 segundos pero el profesorado puede adaptarlo a su alumnado.



Torres en el tablero (2)

Pinta las torres del tablero anterior con los mismos colores.





La implementación del *ajedrez educativo* en toda la etapa de Infantil se basa en trabajar las materias curriculares, desarrollar las capacidades cognitivas y las habilidades emocionales a partir de los elementos básicos que componen el juego del ajedrez y el uso del modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

En el libro ***Preajedrez creativo. Ajedrez educativo*** se presentan las propuestas lúdicas que combinan los contenidos curriculares y el conocimiento de las piezas (rey, torre, alfil, dama, caballo y peón) y del tablero (casillas, filas, columnas y diagonales). Por supuesto, también se incluyen las orientaciones metodológicas, de evaluación y los materiales correspondientes.

Para ello se utilizan cuentos, canciones, juegos motores, actividades y ejercicios para fomentar la imaginación, la creatividad, las habilidades emocionales..., potenciar las capacidades cognitivas, la expresión y comprensión oral y escrita, así como desarrollar la motricidad y la grafomotricidad.

En las páginas iniciales de este dosier se explica muy brevemente el proyecto, el uso de este dosier y la metodología utilizada para que lo puedan utilizar tanto el profesorado de infantil en el aula, como los padres en sus hogares.

Preajedrez creativo

2

Educachess

Ejercicios

Esta colección de dosieres de ejercicios forma parte del proyecto **Preajedrez creativo** para implementar el ajedrez educativo y fomentar la creatividad en la **etapa de infantil** (de 3 a 5 años).

En estos dosieres de **ejercicios** para el alumnado se potencian las capacidades cognitivas (creatividad, grafismo, percepción, razonamiento, inteligencia espacial, cálculo...) y el desarrollo de la motricidad fina. Cada dosier contiene ocho unidades de doce páginas cada una.

Hay que añadir que estos dosieres sirven de portafolio, como recurso evaluativo de este proyecto, puesto que seis de las fichas se usan para que el alumnado se autoevalúe al finalizar los talleres de láminas correspondientes.

En el libro del profesor se presentan el proyecto, todas las actividades de los tres cursos y los recursos complementarios, que se trabajan transversalmente con canciones, cuentos, talleres (con más de 2.000 láminas descargables), ejercicios y juegos sobre motricidad, música, memoria, educación emocional, educación en valores, lenguaje, etc.

A su vez, en el ámbito ajedrecístico se trabajan los elementos del juego (las piezas y el tablero), la direccionalidad de las piezas, el concepto de jugada y captura con minitableros (de 3x3 hasta 8x8).

Asimismo, estos dosieres también sirven como **cuadernos de verano** para iniciarse en el juego del ajedrez mientras se refuerzan y consolidan los contenidos curriculares de la etapa de infantil.

Además, se potencia el desarrollo de la **motricidad fina** puesto que en todos los ejercicios se precisa trazar (líneas de laberintos, repasar contornos de figuras, letras, números...) y colorear (figuras, mandalas...).

Este proyecto está diseñado para que las madres y los padres también puedan formar parte activa en el desarrollo de sus hijas e hijos. Por ello se ofrece el lote completo (el libro, los dosieres, la trilogía de cuentos...) para disponer de todos los materiales y las metodologías que garanticen un aprendizaje divertido.

BALÀGIUM editors

9 788417 431273