

PreAjedrez creativo

Ajedrez educativo

Etapa infantil

Educachess





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. Investigador por la UAB

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

Coordinador de ajedrez de la Escuela Deportiva Municipal de Parets del Vallès (1993-2002).



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.



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

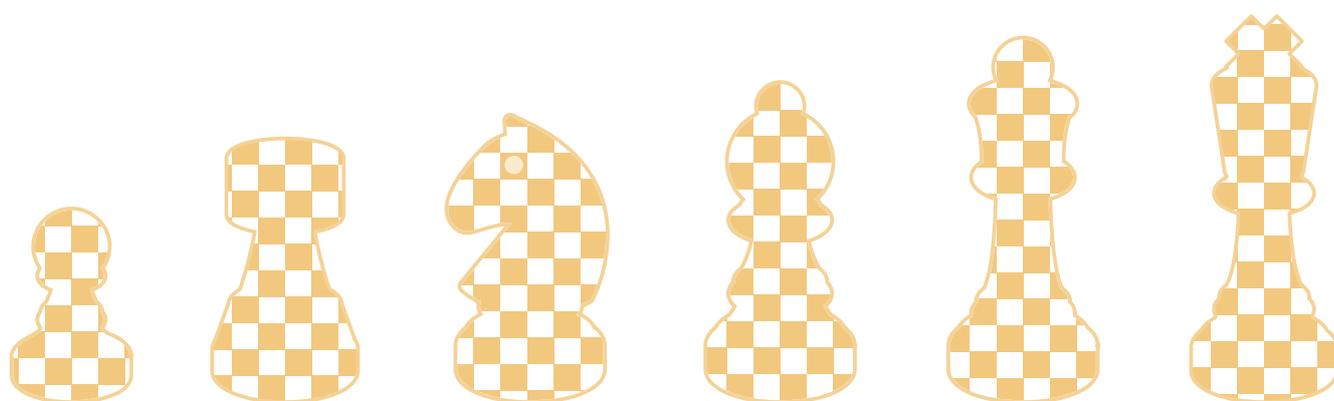
Formador en nuevas tecnologías de la información y en didáctica del ajedrez.

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

Preajedrez creativo

Ajedrez educativo

Etapa infantil



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edición: Noviembre 2021
ISBN: 978-84-17431-13-6
Depósito legal: L.304-2021

Diseño cubiertas y
maquetación: Jordi Prió Burgués

Ilustraciones: Alejandra Santin



© Joaquín Fernández Amigo
Miriam Monreal Aladrén
Jordi Prió Burgués
Alejandra Santin
Balàgium Editors, SL



Reservados todos los derechos.

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

BALÀGIUM
editors

Índice

Presentación.....	5
Fundamentación.....	7
Ajedrez educativo	9
Paisajes de aprendizaje	10
Metodología.....	11
Octálogo competencial	12
Octálogo de emociones.....	14
Octálogo de valores.....	16
Recursos educativos del proyecto.....	18
Evaluación	21
Referencias bibliográficas	23
Contenidos	25
Objetivos.....	27
Contenidos	30
Ajedrecísticos	30
Curriculares	32
Actividades	37
Información general.....	37
Octálogo de actividades	40
Comprensión y expresión oral.....	41
Percepción.....	42
Lateralidad.....	43
Motricidad	44
Actividades digitales	45
Ajedrez y robótica	46
Razonamiento	48
Enigmas.....	49
Tablas actividades y contenidos	50
Estructura de las unidades	51
Materiales complementarios.....	52
Láminas de actividades (con los enlaces para descargar).....	52
Relación de juegos	55
Recursos para evaluar	56
Anexo ajedrecístico. Conceptos básicos.....	68

Unidades didácticas71

1º Educación Infantil 73



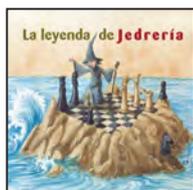
El tablero	Un mundo mágico (U1)	75
El rey	Ramón y la caja de música (U2)	83
La torre	Martín, el tren de las sorpresas (U3)	91
El alfil	Roc y Ric, carreras sin fin (U4).....	99
La dama	Maya, la muñeca perfecta (U5)	107
El caballo.....	Flip, el caballo valiente (U6)	115
El peón.....	El huevo mágico (U7)	123
	Carnaval ajedrecístico (U8)	131

2º Educación Infantil 139



El tablero	A cien metros de altura (U1).....	141
El rey	La lección de Kalimba (U2)	149
La torre	Sajiri, la jirafa valiente (U3).....	157
El alfil	Dos elefantes separados (U4).....	165
La dama	La recompensa de Cilani (U5).....	173
El caballo.....	Willy, la cebra mentirosa (U6).....	181
El peón.....	El gran viaje de Pepe (U7)	189
	Bailando y cantando con piezas (U8).....	197

3º Educación Infantil 205



El tablero	La isla Jedrería (U1)	207
El rey	Albo y Nigro, los reyes miedosos (U2)	215
La torre	La centinela Marcela, vaya vaga (U3).....	223
El alfil	Tirlo & Tarnia: día y noche (U4).....	231
La dama	La dama amazona (U5).....	239
El caballo.....	Jonás y Rayo, inseparables amigos (U6).....	247
El peón.....	Peoncita cumple su sueño (U7)	255
	Ajedrez viviente (U8)	263

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) incorporando 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). Este nuevo enfoque del *ajedrez educativo* se explica brevemente en el primer bloque de este libro y, de una manera más detallada, en el libro *El ajedrez, un recurso educativo. Cómo implementar el ajedrez en la escuela*.

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, dossieres 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 (especialmente 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.

Este nuevo enfoque posibilita que el aprendizaje del alumnado en esta etapa escolar pivote sobre este proyecto, siendo el ajedrez el eje vertebrador y transversal de las distintas tipologías de actividades. Esto, además, conllevaría la ventaja de reducir los costes económicos para las familias al disponer de muchos de estos materiales gratuitamente en formato pdf descargable. Incluso estos materiales están planificados para que el profesorado pueda adaptarlos y/o ampliarlos con otros contenidos que contribuyan a la formación integral del alumnado. Estos nuevos materiales pueden ser el resultado de aportaciones del profesorado de los centros educativos porque *Educachess* es un proyecto altruista y cooperativo.

En esta segunda página se explica brevemente la estructura de los libros para el profesorado de los proyectos que implementen el ajedrez educativo en las etapas escolares obligatorias.

La estructura está formada por los tres bloques siguientes:



En el primer bloque (unidad 1), denominado *Fundamentación*, se presenta el marco referencial del proyecto, que es el **ajedrez educativo**, basado en la relación entre las transversalidades del ajedrez, las competencias y los ámbitos curriculares.

El proyecto se desarrolla usando *paisajes de aprendizaje*, que son la concreción de aplicar el modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Asimismo, se explican de forma general la metodología, la evaluación y los recursos educativos utilizados en esta etapa escolar. Y, además, se exponen tres octálogos (competencial, de emociones y de valores) que aportan un enfoque muy innovador y transversal al proyecto.

En el segundo bloque (unidad 2), designado *Contenidos*, se muestran detalladamente los objetivos, los contenidos, la estructura de las unidades, las tipologías de las actividades, los recursos evaluativos...

El octálogo de tipologías surge de la concreción de los *paisajes de aprendizaje* como resultado de aplicar el modelo del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA) al proyecto.

Se explicitan de manera pormenorizada cada una de las ocho tipologías de actividades para simplificar las explicaciones en cada una de las actividades de los cursos del tercer bloque. También se expone el procedimiento para descargar las láminas a la hora de realizar los talleres. Además, se ofrecen un amplio abanico de rúbricas para facilitar la evaluación.

En el tercer bloque, titulado *Unidades didácticas*, se presentan todas las unidades completamente desarrolladas y agrupadas por cursos.

Las unidades presentan ocho actividades diferentes, correspondientes a las del octálogo de tipologías mencionado en el bloque anterior. En cada unidad se detalla la información para desarrollar todas las propuestas planteadas y la manera de utilizar los materiales complementarios necesarios para ello.

Evidentemente, el profesorado puede adaptar las actividades a cada uno de sus grupos.

Para una óptima implementación del proyecto es necesario leer pausadamente los dos primeros bloques, especialmente el segundo.

De esta manera se conseguirá un mayor aprovechamiento pedagógico de las propuestas planteadas en las distintas actividades de las unidades del tercer bloque.

1 Ajedrez educativo

En este apartado se explica brevemente el concepto de **ajedrez educativo** porque actualmente se está utilizando este término de manera generalizada e inapropiada en muchos proyectos para la enseñanza del ajedrez.

En el libro *El ajedrez, un recurso educativo* de la colección *Ajedrez educativo* de Educachess se analiza ampliamente toda la información de este bloque.

El ajedrez es un **recurso innovador** en el ámbito educativo debido a su esencia de juego y su transversalidad, la cual le permite relacionarse con los ámbitos curriculares, las competencias y las habilidades múltiples.

Estas relaciones citadas en el recuadro anterior se muestran en el gráfico de la derecha. El esquema ayuda a visualizar conceptualmente lo que es el ajedrez educativo.

En cambio, en el recuadro inferior se formula una definición más precisa del concepto de ajedrez educativo.



“El ajedrez educativo es una propuesta innovadora que combina la enseñanza del juego con la transdisciplinariedad del ajedrez con la finalidad de potenciar el aprendizaje competencial del currículo y una formación integral del alumnado.”

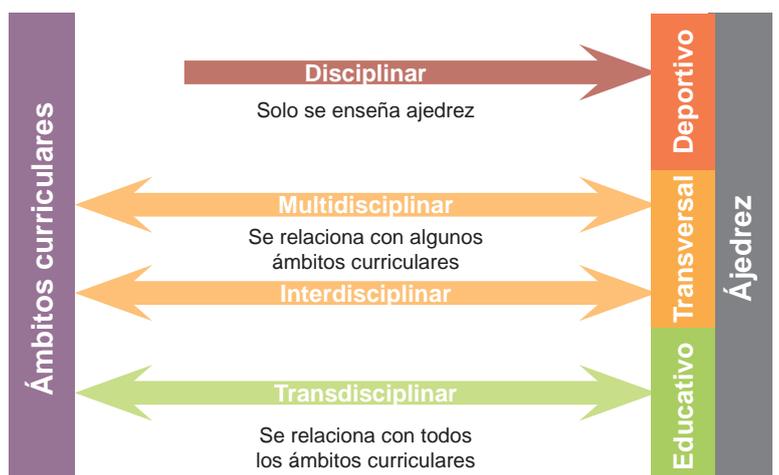
Monreal, M; Prió, J. (2022).

Como es evidente, en los proyectos de ajedrez educativo el centro de interés de las actividades es el ajedrez y, además, se debe incorporar el máximo número de transversalidades posibles en sus actividades con un enfoque holístico y globalizador.

En el libro *Las transversalidades del ajedrez* de la colección *Ajedrez educativo* se proponen muchas ideas y actividades para trabajar cada una de estas transversalidades.

En un proyecto de ajedrez deportivo solo se enseña conceptos ajedrecísticos.

En cambio, con un proyecto educativo, además de aprender a jugar al ajedrez, razonando, pensando y mejorando en el juego cada uno a su ritmo, se desarrollan las competencias de los ámbitos curriculares a través de las transversalidades del ajedrez.



7 Recursos educativos

Este proyecto educativo de ajedrez para la etapa infantil consta de las cinco siguientes tipologías de recursos:



1 Libro del profesor

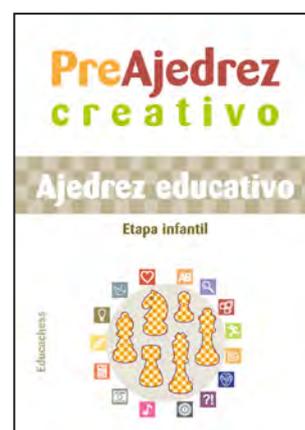
En el libro se expone todo el proyecto y está estructurado en tres partes diferentes y complementarias.

En la primera, es decir en esta unidad del libro, se explica la justificación teórica del proyecto de una manera pragmática y resumida.

En la segunda, se muestran los objetivos, los contenidos trabajados, la estructura detallada de las unidades de los cursos, el uso de los materiales complementarios...

Así, pues, las dos primeras partes de este libro forman el primer bloque y sirven para entender las metodologías utilizadas y el uso de los distintos recursos aplicados en las actividades de las ocho unidades de cada uno de los tres cursos de la etapa de infantil.

Estas 24 unidades se encuentran desarrolladas en el segundo bloque de este libro.



Este libro es mucho más que una típica guía didáctica de los materiales del proyecto.

Los materiales del alumnado en formato impreso se han reducido al máximo y, por ello, la mayoría se ofrecen en formato pdf gratuito para ser utilizados como material socializable y, también, para ser proyectados en las pizarras digitales.

2 Cuentos y canciones

En las unidades, a partir de un cuento y una canción, se proponen una serie de actividades y ejercicios transversales de ajedrez educativo en los que se presentan el tablero y cada una de las seis piezas del juego del ajedrez.

En la pág. 37 de este libro se amplía la información sobre esta trilogía de cuentos y sobre las siete canciones usadas en esta etapa escolar.

Las canciones se pueden escuchar desde el canal de Youtube de *Tocada Movida*.

En el libro *Tocada Movida* cada canción viene acompañada de la partitura y de su texto. Además, este libro contiene una serie de anécdotas, leyendas, biografías... sobre el mundo ajedrecístico.

Los cuentos están disponibles en formato impreso para ser leídos por el profesorado. También cada alumno puede disponer de los cuentos como material socializable.

Asimismo, se aconseja descargar los pdf de estos minicuentos (que no contienen los textos) para ser proyectados en la pizarra digital y, también, para ser impresos como *láminas cuentos* para las actividades de *comprensión y expresión oral*.

3 Dosieres de ejercicios

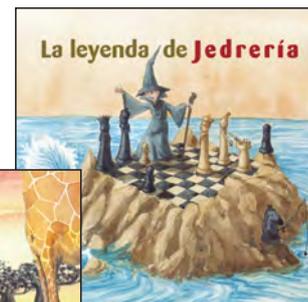
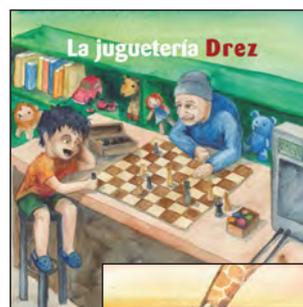
Estos tres dosieres son para el alumnado (uno para cada curso de la etapa) y sirven para potenciar una serie de capacidades cognitivas (creatividad, grafismo, percepción, razonamiento, visión espacial y cálculo).

Los distintos tipos de ejercicios que se presentan en las fichas de cada unidad se corresponden con la mayoría de las tipologías de las actividades que se muestran en las págs. 32 y 40.

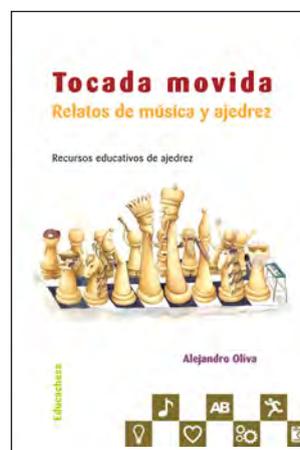
Las fichas de las actividades transversales se pueden trabajar en los momentos que el profesorado considere oportunos.

Los ejercicios del dossier se deben solucionar de manera individual trazando y/o coloreando sobre las fichas. El principal objetivo desarrollar la creatividad y la motricidad fina, especialmente, la que se refiere a la de la escritura.

Trilogía de cuentos



Canciones de ajedrez



4 Láminas de actividades

Hay cuatro tipos de láminas para la realización de las actividades que se proponen en las unidades.

- **Láminas de cuentos.**

En cada lámina solo aparecen las ilustraciones (sin los textos) de cada página de los cuentos. Se utilizan en las actividades de *comprensión y expresión oral* (ver pág. 41).

- **Láminas de tableros.**

En cada lámina hay un tablero de ajedrez (3x3, 4x4, 5x5, 6x6, 7x7 o 8x8 casillas). Hay tableros vacíos y otros con los nombres de la casillas.

- **Láminas talleres.**

Hay más de 2.000 láminas para las siguientes tipologías de actividades: *percepción, lateralidad-propiedades de objeto, robótica, razonamiento y enigmas* (ver págs. 42, 43, 46-47, 48 y 49).

- **Láminas de recortables.**

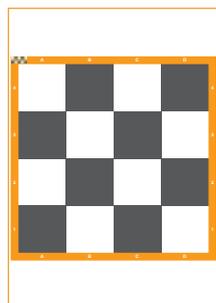
En estas láminas se presentan objetos y personajes de los cuentos, figuras geométricas, flechas, piezas de ajedrez... Todos estos materiales sirven para resolver manipulativamente los retos y ejercicios que se presentan en las láminas talleres.



Cuentos



Talleres



Tableros

1º curso: 3x3
o 4x4.
2º curso: 5x5
o 6x6.
3º curso: 7x7
o 8x8.

Recortables



Estas láminas están disponibles en formato pdf y gratuito. Se aconseja que las láminas se impriman y plastifiquen con el mayor grosor posible para que el alumnado las pueda manipular mejor.

En las páginas 52, 53 y 54 se amplía la información sobre estas láminas, la metodología de su uso, cómo descargarlas...

5 Recursos complementarios

Los recursos complementarios que se usan en las actividades de las unidades son los siguientes:

- **Tablero de suelo.**

Se puede comprar en las tiendas de materiales de ajedrez o, también, se puede pintar en el patio de la escuela.

- **Juegos.**

En el proyecto se proponen una serie de juegos para las unidades (ver pág. 55).

En la bibliografía se incluyen una serie de libros y páginas web donde encontrar más juegos (ver págs. 23 y 24).

- **Recursos multimedia.**

En las propuestas de *Actividades digitales y Ajedrez y robótica* se usan recursos multimedia. Para las primeras, se usa la plataforma Lichess y, para la segunda, el robot de la abeja Bee-Bot (ver págs. 45, 46 y 47).



lichess.org



Abeja Bee-Bot

A medida que se vaya desarrollando el proyecto multimedia *Mente activa* de Educachess se irán adaptando los ejercicios interactivos basados en las actividades de talleres a la etapa de infantil.

En Internet existen multitud de sitios en los que se generan fichas de ejercicios similares a las propuestas en las actividades de este libro como, por ejemplo, laberintos (*láminas de recorridos* en las actividades de *razonamiento*).

3 Tablas de actividades y contenidos

En la primera tabla se visualizan los recursos, simbolizados a través de sus iconos, utilizados en cada una de las tipologías del octálogo de actividades que se han explicado en las anteriores páginas.

En la segunda tabla se indican las actividades del octálogo, desde las cuales se trabajan los contenidos transversalmente desde todas estas ocho tipologías de actividades (ver pág. 32).

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

		AB							
	Educación emocional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Educación en valores	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Creatividad	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Grafomotricidad		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Números y figuras		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Memoria	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Música	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				

4 Estructura de las unidades

Cada curso consta de ocho unidades, en las que se presentan una serie de actividades basadas en el octálogo de actividades explicado en el apartado anterior de esta unidad.

En las primeras siete unidades de cada curso se presentan ocho propuestas que se corresponden a las del octálogo de actividades. En cada una de estas se trabajan uno o varios conceptos concretos, especificados en las tablas de contenidos y que se relacionan con el elemento del juego que se presenta en la unidad.

En cambio, en la unidad ocho se repasan y/o consolidan la gran mayoría de los contenidos trabajados en las anteriores siete unidades. Y, además, se propone una actividad social transversal diferente para cada curso.

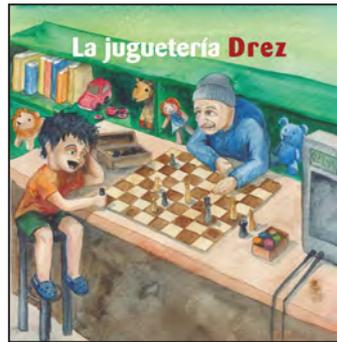


Ajedrez educativo

1º Educación Infantil

Etapa infantil

1º Educación Infantil



Unidades

El tablero	Un mundo mágico	U1
El rey	Ramón y la caja de música	U2
La torre	Martín, el tren de las sorpresas	U3
El alfil	Roc y Ric, carreras sin fin.....	U4
La dama	Maya, la muñeca perfecta	U5
El caballo	Flip, el caballo valiente	U6
El peón	El huevo mágico	U7
	Coronando ilusiones	U8

1

U3

La torre



Sobre el cuento

La juguetería Drez
Martín, el tren de las sorpresas



Sobre la canción

Tocada Movida
Torre tú gritarás

1

U3

AB

Comprensión y expresión oral



1

Comprensión oral

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



Láminas minicuento: C_1_U3



Enlace: pág. 72

1. ¿Quién es el protagonista de esta historia?
2. ¿De qué color es la locomotora?
¿Y los vagones?
3. ¿Por dónde iba Martín?
4. ¿Por qué se siente triste Martín?
Cuándo no juegan contigo ¿cómo te sientes?
5. ¿Cómo ayudaron a que fuera más divertido?
6. ¿Qué juguetes juegan con Martín, el tren eléctrico?
7. ¿Al final, el recorrido era siempre el mismo?
8. ¿A qué pieza de ajedrez se parece Martín?

1. ¿Qué gritarás?
2. ¿Dónde están las torres?
3. Pueden caminar:
Adelante y
4. Y también pueden caminar:
A un lado y a
5. Y las torres nunca pueden
6. Pueden andar:
Despacio o
7. ¿A quién puede proteger?
8. ¿Te gusta bailar al escuchar esta canción?



En modo asamblea.

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

1

U3

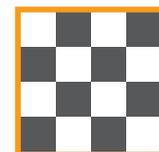


Percepción



Sobre tableros de mesa (4x4)

Se reparten torres blancas y negras (siluetas o piezas).



1

Por parejas, se irán colocando alternativamente unas torres (no todas) encima de las casillas del tablero. Se revisa todos juntos en asamblea:

- ¿En todas las filas (columnas) del tablero hay torres?
- ¿Hay más torres blancas o negras?
- ¿En qué fila (columna) hay más torres?
- ¿Hay filas (columnas) que tengan la misma cantidad de torres? ¿Cuáles son? ¿Qué cantidad de torres?

Finalmente, se recogen y apilan las torres según su color (blanco y negro).

2

Por parejas o en grupo. La profesora va dando instrucciones similares a las siguientes:

- Coloca una torre en cada esquina del tablero.
- Coloca cuatro torres del mismo color en la fila 1.
- Coloca cuatro torres que no tengan el mismo color en la columna a.
- Coloca cuatro torres que tengan el mismo color que el de la casilla en la fila 2.

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



Taller

Concepto: **Figura repetida**

Sobre tableros 4x4

Láminas: P_1_U3

En cada tablero se muestran figuras con atributos diferentes (color, tamaño...) y solo habrá dos con todos los atributos iguales.

El alumnado indicará las dos figuras repetidas en el tablero.

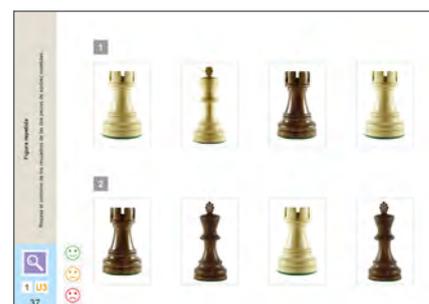


Dossier de ejercicios

Repasa el contorno de los recuadros de las dos piezas de ajedrez repetidas en cada serie.

Las piezas repetidas son idénticas en todos sus atributos.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 37).
Ficha de *Percepción*.



1

U3



Lateralidad Propiedades objeto



Sobre tableros de mesa (4x4)

Se reparten torres blancas y negras (siluetas o piezas).
También, se reparten las siluetas del Sr. Drez (recortables).



1

Por parejas, se irán colocando alternativamente unas torres (no todas) encima de las casillas del tablero. Se coloca la silueta del Sr. Drez en el centro del tablero.
Se revisa todos juntos en asamblea:

- ¿Cuántas torres blancas (negras) hay detrás del Sr. Drez?
- ¿Cuántas torres negras (blancas) hay delante del Sr. Drez?
- ¿Hay más torres detrás o delante de la silueta del Sr. Drez?...

Finalmente, se recogen y apilan las torres según su color (blanco y negro).

2

Por parejas o en grupo. Se coloca la silueta del Sr. Drez en el centro del tablero. La profesora va dando instrucciones similares a las siguientes para rellenar algunas filas del tablero con las torres:

- Coloca cuatro torres del mismo color en una fila de delante del Sr. Drez. ¿En qué fila las has colocado?
- Coloca cuatro torres y que coincidan con el color de sus casillas en una fila de detrás del Sr. Drez. ¿En qué fila?

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



Taller

Concepto: **Delante - detrás**

Sobre tableros 4x4

Láminas: L_1_U3

En cada tablero se muestran torres repartidas por sus casillas.

El alumnado indicará las torres que se encuentren delante o detrás de la persona situada en el centro del tablero según el círculo activado del icono que se muestra al pie del tablero.



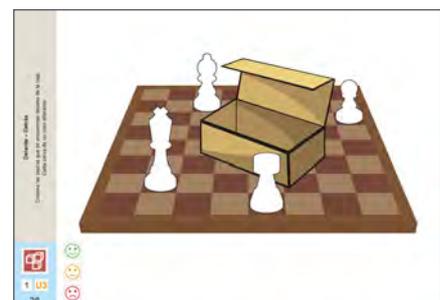
Dosier de ejercicios

Colorea las piezas que se encuentran delante de la caja.

Se muestran algunas piezas que todavía no han sido presentadas.

Dosier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 38).

Ficha de *Lateralidad - propiedades objeto*.



1

U3



Motricidad



1



■ Distribuciones y agrupaciones

La profesora se sitúa en el centro del tablero mirando hacia una fila o columna exterior. Los alumnos se distribuyen al azar por el tablero representando torres blancas y negras (con petos y torres pegadas en el pecho y espalda). Los alumnos simulando ser torres se moverán por sus columnas o filas siguiendo las instrucciones que dicta la maestra:

- Las torres blancas (negras) se mueven a casillas detrás de mi.
- Las torres blancas (negras) se mueven a casillas delante de mi.

Al finalizar cada reto se les pregunta: ¿Cuántos alumnos se han movido? ¿Lo has hecho por una fila o por una columna?...

■ Laberintos

En el tablero de suelo se colocan círculos rojos, cuatro alumnos en las esquinas y la profesora en una casilla del centro.

Se trata de que los alumnos moviéndose como torres vayan avanzando hasta llegar a la profesora situándose en una casilla colindante de su fila o columna, que no esté ocupada por otro alumno.

Cada alumno irá avanzando una casilla por su fila o columna realizando un paso. Cada vez que cambie de dirección o sentido emitirá el sonido del tren para avisar a las otras torres.

No se puede pasar por los círculos rojos.

Si dos torres (trenes) chocan, pondrán cara de tristeza y cambiarán de dirección o sentido. Cuando lleguen a la profesora pondrán cara de mucha alegría.

- Ejercicio de **relajación** (pág. 96).
- **Evaluación** actividad (pág. 44).

2



- Mientras suena la **primera estrofa** de la canción *Torre tú gritarás*, cuatro alumnos se situarán en las esquinas del tablero y levantarán las manos para indicar donde están al principio de la partida.

Si se usan petos blancos y negros, las torres blancas (negras) se deben situar en la fila 1 (8), respectivamente.

Cuando suena la **segunda estrofa** los alumnos empezarán a moverse adelante y atrás por su columna o por su fila.

Cuando la música deje de sonar (al terminar la segunda estrofa) todos deberán quedarse quietos y se les preguntará:

¿Te movías por tu fila o por tu columna? ¿Por cuál fila (columna)?...

Se va repitiendo con otros alumnos.

- A continuación se trabaja con grupos de cuatro, seis u ocho alumnos.

Con la **tercera y cuarta estrofas** los alumnos se irán moviendo despacio para recorridos cortos y rápido para recorridos largos.

Antes de llegar al final de una fila o una columna irán frenando; también frenarán cuando lleguen a una casilla donde quieran cambiar de dirección o sentido.

Cuando vayan a chocar entre ellos pondrán cara de tristeza y cuando vayan rápido se mostrarán alegres.

La profesora les irá preguntando:

¿Podéis ir rápido? ¿Estáis contentos? ¿Estáis tristes? ¿Habéis chocado muchas veces?...

¿Podéis ir más rápido cuando hay pocas o muchas torres?...

- Ejercicio de **relajación** (pág. 96).
- **Evaluación** actividad (pág. 44).

Se trabaja el respeto a las normas (orden). Se empieza a empatizar (se pone triste). Se introduce en el autoconocimiento a través del reconocimiento de las partes de la cara con el ejercicio de relajación.

1

U3



Motricidad

**3 Busca tu igual****Materiales**

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

Desarrollo

Cada alumno lleva una torre pegada en su espalda. O también se pueden usar petos.

Se forman grupos de tres (cuatro) alumnos. Cada grupo tiene las torres del mismo color. Cada torre representa un vagón de un tren.

Se distribuyen al azar por el tablero. Se trata que se encuentren todas las torres de su mismo color para formar un tren con todos los vagones.

Para ello se van moviendo las torres (vagones) solo por las filas y las columnas (vías del tren) y cuando se encuentren dos torres del mismo color, se unen y continúan buscando las otras torres.

Información

Juego adaptado del “Las colas de ajedrez”.
Juego de cooperación y orientación.

Reglas

- Cuando se encuentren dos torres del mismo color se unen formando un tren. Si se encuentran un tren y una torre (o dos trenes) del mismo color, estos se unen.
- Todas las torres del tren se mueven juntas. Uno de los extremos hace de locomotora en función del sentido de avance.
- Si se encuentran torres o trenes de distinto color, estos se paran y se mueven en sentido opuesto al de su avance inicial.

- Ejercicio de **relajación** (pág. 96).
Evaluación actividad (pág. 44).

4 Pasajeros al tren**Materiales**

Tablero de suelo.

Disposición inicial

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

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

Los alumnos permanecen con los ojos cerrados.

Desarrollo

La maestra les va dando instrucciones:

- Imagina que estás en una estación de tren con tus compañeros. Vais andando uno detrás de otro hasta el tren. Vais subiendo y os sentáis en vuestros asientos.
- El tren comienza a avanzar: sentís como se mueve, vamos respirando mientras notamos el traqueteo del tren en nuestras piernas.
- Mientras respiramos profundamente vemos plácidamente los rayos cálidos del sol a través de la ventana.
- A medida que van recorriendo nuestra cara se van relajando la frente, los ojos, la nariz, los mofletes, la boca...
- Finalmente, el tren llega a su destino. Respiramos profundamente mientras abrimos despacio los ojos y estiramos nuestros brazos hacia arriba.

Nos quedamos sentados en el tablero de suelo formando un círculo con los compañeros.

1

U3



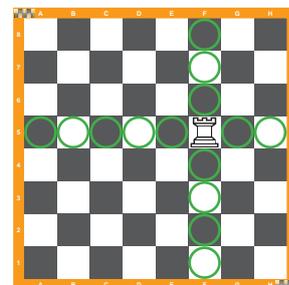
Actividades digitales



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

Cada alumno irá marcando sobre el tablero con círculos verdes las casillas adonde puede ir la torre, dependiendo de si está situada:

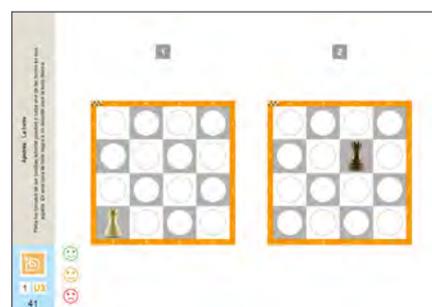
- En una esquina del tablero.
- En una casilla exterior del tablero, excepto las de las esquinas.
- En una casilla interior del tablero.



Dosier de ejercicios

Pinta los círculos de las casillas adonde puedan ir cada una de las torres en una jugada.

Dosier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 41).
 Ficha de *Actividad digital*.



1

U3



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 como una torre.

Condiciones opcionales: recorriendo la menor cantidad de casillas, obligando a cambiar una vez la dirección del movimiento...



Taller

Concepto: **Dibujar cuadrados con la torre**

Sobre tableros 4x4

Láminas: B_1_U3 y B_1



Dosier de ejercicios

Traza el camino por las líneas punteadas de las casillas por las que la torre pasará siguiendo las indicaciones de las flechas en el lateral del tablero.

Dosier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 42).
 Ficha de *Ajedrez y robótica*.



1

U3

?! Razonamiento

Razonamiento



Taller

Concepto: **Series lógicas y laberintos**

Sobre tableros 4x4

Láminas: R_1S_U3 y R_1L_U3

Series lógicas formadas con torres blancas y negras.

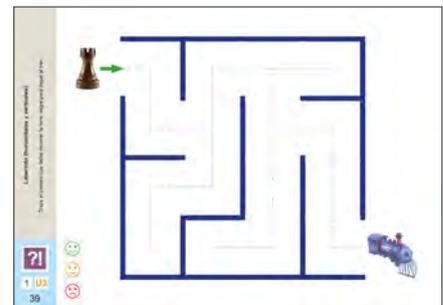
Recorridos de torres hacia las locomotoras del tren.



Dossier de ejercicios

Traza el camino que debe recorrer la torre negra para llegar al tren.

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 39).
Ficha de *Razonamiento*.



1

U3



Enigmas



Taller

Concepto: **Experimentar recorridos con la torre**

Sobre tableros 4x4

Láminas: E_1_U3



Se trata de averiguar cuál de las dos torres llega primero al tren, es decir, pasando por el menor número de casillas.

Se analiza a través de preguntas tipo:

¿Qué torre llega antes al tren? ¿Por cuántas casillas pasa cada torre? ¿Cuántas jugadas ha de hacer la torre para subirse al tren?...



Dossier de ejercicios

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

Dossier de *Preajedrez creativo 1* (pág. 43).
Ficha de *Enigma*.

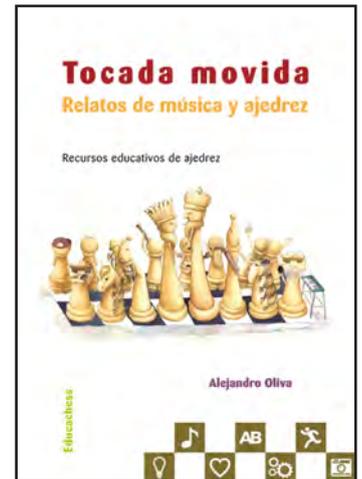
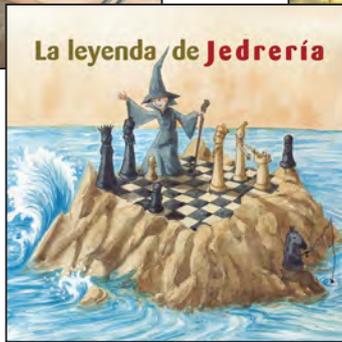


Materiales y recursos complementarios



Trilogía de cuentos

Canciones de ajedrez



Dosieres de ejercicios



Láminas para talleres



PreAjedrez creativo

Preajedrez Creativo es un proyecto innovador cuyo objetivo es fomentar y desarrollar el aprendizaje y maduración del alumnado en la etapa de Infantil mediante la implementación del Ajedrez Educativo.

El ajedrez, como juego y recurso didáctico, es ideal para que el alumnado aprenda jugando.

A partir del tablero y las piezas del juego del ajedrez, se utilizan cuentos, canciones, juegos motores y actividades para fomentar la imaginación, la curiosidad, la creatividad, los valores y para adquirir habilidades emocionales; además de ayudar a potenciar las capacidades cognitivas, la expresión y comprensión oral y escrita, y a desarrollar la motricidad y grafomotricidad.

Este libro se estructura en tres bloques. En el primero, se expone la parte teórica sobre la que se fundamenta el proyecto. 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, se presentan todas las actividades para cada una de las unidades de los tres cursos.

En las unidades, a partir de un cuento y una canción, se proponen una serie de actividades y ejercicios transversales de ajedrez educativo en los que se presentan el tablero y cada una de las seis piezas del juego del ajedrez.

Todos los recursos necesarios para realizar las actividades y ejercicios se encuentran en los materiales complementarios. La más de 2.000 láminas de los talleres están disponibles gratuitamente en formato pdf para facilitar al máximo la implantación de este proyecto de ajedrez educativo.

Asimismo, este proyecto transversal basado en el ajedrez permite al profesorado generar otros materiales para completar y asegurar el aprendizaje de todas las competencias en esta etapa educativa.



BALAGIUM
editors

