

1-Introducción

Hoy en día el ajedrez se le empieza a reconocer su importante valor pedagógico. Cabe destacar que cuatrocientos quince eurodiputados decidieron recomendarlo como herramienta educativa en 2012, o que el Parlamento español (Congreso de los Diputados) tomase una decisión similar por unanimidad (algo poco menos que milagroso en la política española) el 11 de febrero de 2015. O que la introducción del ajedrez en los colegios (y en muchos casos en horario lectivo) no deje de aumentar cada año en países tan dispares como Estados Unidos, Argentina, Suráfrica, Dinamarca, Polonia, Hungría, Armenia o Corea del Sur, por citar sólo algunos.

Numerosos estudios realizados en diversos países han demostrado que los alumnos que recibieron clases de ajedrez desarrollaron más su inteligencia (subdividida en muchos parámetros) y mejoraron su rendimiento especialmente en matemáticas y en comprensión lectora. Todos los expertos señalan que el ajedrez desarrolla la capacidad de análisis y de toma de decisiones, enseña a valorar situaciones, no busca excusas o culpables y estimula el ejercicio de una gran diversidad de aspectos de la inteligencia. Yo solo añadiría que el ajedrez prestigia y entrena la conversación. En ciencia toda comprensión ocurre en el extremo de alguna forma de conversación: observar o experimentar es conversar con la realidad, reflexionar es conversar con uno mismo, trabajar en equipo requiere conversar con los colegas..., pero nuestro vicio más extendido consiste en no escuchar al interlocutor mientras se espera turno para volver a hablar.

Existen una serie de recursos que contienen considerables potenciales educativos y que se han mantenido al margen del proceso educativo formal; merece la pena emplearlos para fortalecer la acción educativa y para actualizarla. Entre ellos está el ajedrez. Además de ser un deporte, un arte, un juego y una ciencia, su práctica implica estrategias educativas:

- Enseñar a pensar.
- Analizar y resolver problemas.
- Crear hábitos de estudio.
- Fomentar el deseo de superación.
- Cultivar métodos de razonamiento.
- Analogía, comparación y clasificación.
- Ayudar al progreso de la imaginación.
- Memoria.
- Abstracción.
- Suscitar y fortalecer las relaciones de grupo.
- ...

No se trata de crear campeones sino de utilizar el [ajedrez](#) como herramienta pedagógica para enseñar a pensar y transmitir valores. Tiene una dimensión lúdica evidente, pero el ajedrez es mucho más que un juego o un deporte. Numerosos estudios han demostrado que es también una poderosa herramienta para el desarrollo de procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje. No solo enseña a pensar y tomar decisiones, sino que potencia la inteligencia emocional y ayuda a transmitir valores.

2- Diez razones para enseñar ajedrez

1. Desarrolla la inteligencia

No sólo la cognitiva, también la emocional, como indica un estudio de la Universidad de La Laguna (Tenerife) de 2012, publicado en español e inglés. Además desarrolla al menos cinco de las ocho inteligencias de Gardner: matemática, lingüística, espacial, intrapersonal e interpersonal (las otras tres son musical, corporal y naturalista).

2. Gimnasio de la mente

Hay suficientes indicios sólidos y estudios científicos para afirmar que la práctica frecuente del ajedrez retrasa el envejecimiento cerebral, y por tanto podría retrasar durante años el mal de Alzheimer. Es un excelente gimnasio mental.

3. Otras aplicaciones sociales

La lista de experiencias con éxito en diversos países (muchas de ellas en España) es larga: niños hiperactivos (TDAH), con autismo, síndrome de Ásperger, superdotados, síndrome de Down, cáncer infantil, talleres de desempleados, cárceles, reformatorios, rehabilitación de drogadictos....

4. Adaptado al siglo XXI

Es el único deporte que se puede practicar y enseñar por Internet.

5. Universal

La Federación Internacional (FIDE) cuenta con 182 países afiliados; sólo el fútbol y el atletismo tienen más.

6. Infraestructura de muy bajo coste

Basta con un tablero y unas piezas, o ni eso si se practica con una aplicación para ordenador o teléfono.

7. Buena imagen

Está ligado a la inteligencia.

8. Más de 15 siglos de historia

Su invención se remonta, como mínimo, al siglo V. El ajedrez moderno, con las reglas actuales, se inventó en España –muy probablemente en Valencia- a finales del siglo XV.

9. Personajes fascinantes

Esta cualidad y la anterior son recursos muy útiles para hacer más ameno y eficaz el trabajo de pedagogía y difusión de profesores y periodistas.

10. Conexiones fascinantes con la ciencia y el arte

Por ejemplo, el ajedrez, la música y las matemáticas son las actividades que producen más niños prodigio. Ninguna computadora puede jugar aún perfectamente al ajedrez –no lo harán hasta que existan las cuánticas- porque el número de partidas posibles (un uno seguido de 123 ceros) es superior al de átomos en el universo conocido (un uno seguido de 80 ceros).

3- El ajedrez en el currículo

3.1. RELACIÓN CON LAS DISTINTAS ÁREAS

Actividades relacionadas con el área de Lengua:

- El abecedario del ajedrez.
- Crucigramas.
- Sopa de letras.
- Completar frases.
- Juegos de vocabulario.
- Formación de frases.
- Elaboración de cuentos y poemas.

Actividades relacionadas con el área de Matemáticas:

- Operaciones matemáticas con piezas de ajedrez.
- Razonamiento lógico.
- Cálculo mental.
- Pequeños problemas.

3.2. OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar la capacidad de concentración mejorando la atención.
- Respetar reglas de juegos, interrelaciones sociales en el ámbito escolar.
- Mejorar a través del juego las serias dificultades de convivencia que se manifiestan en el seno de la comunidad...
- Aprender, a través del ajedrez a resolver nuevas situaciones problemáticas de la vida cotidiana.
- Afianzar la autoestima, la iniciativa personal y el sentido crítico.
- Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego. Se continuará progresando el nivel de juego a través del temario que recomienda la Federación Andaluza de Ajedrez (FADA).
- Fomentar las habilidades múltiples que el ajedrez ofrece, concediendo especial relevancia a la capacidad del alumno para la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- Afianzar modelos de relación entre el alumno y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad de oportunidades (en el ajedrez no existe el factor suerte) y la autoestima.

- Ayudar al desarrollo integral del alumno al tiempo que se beneficia su resultado académico.

3.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Respetar al adversario en las diferentes prácticas realizadas.
- Conocer y practicar juegos de tablero.
- Iniciar en el aprendizaje del ajedrez.
- Desarrollar hábitos de juego como uso propio en actividades de ocio.
- Resolver continuos problemas que se presentan en los juegos.
- Ejecutar los juegos correctamente respetando al oponente y el reglamento de los juegos.
- Tener conciencia del aprendizaje y su mejora en los juegos planteados.

3.4. CONTENIDOS

- Los juegos de tablero.
- Valoración, respeto y ejecución correcta de los juegos y su reglamento.
- Inicio de las habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Realización correcta de los ejercicios planteados.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de los juegos.
- Valoración positiva y reflexión personal sobre los juegos de tablero.
- Respeto a los compañeros y oponentes en los juegos acontecidos.
- Resolución de problemas que observamos en los juegos.

3.5. COMPETENCIAS CLAVE

El ajedrez y las competencias clave van ligadas de la mano porque el ajedrez supone una combinación de conocimientos, habilidades prácticas, actitudes, emociones y destrezas que se movilizan conjuntamente para lograr adoptar decisiones en una situación concreta, como solución a un problema o hacer una jugada razonada. De esta manera podemos relacionar este juego con las siguientes competencias clave:

- Competencia social y cívica
- Autonomía e iniciativa personal
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencia clave en ciencias y tecnología
- Competencia digital.
- Conciencia y expresiones culturales.
- Aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

3.6. EDUCACIÓN EN VALORES

- Educación para la paz.
- Educación del consumidor.
- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.
- Educación para la salud y educación social.

3.7. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Los mayores expertos coinciden que la educación es uno de los factores más importantes para mejorar las diferentes inteligencias y la motivación con métodos de aprendizaje novedosos y creativos es un factor esencial en la enseñanza. El ajedrez cumple ambas cosas porque nos ayuda a poner en práctica un ambiente en el que los alumnos puedan expresar todas sus inteligencias, donde puedan pensar por sí mismos y mejoren sus capacidades cognitivas. A través del ajedrez se desarrollarán las diferentes inteligencias múltiples: lingüístico-verbal, matemático-lógica, espacial-visual, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturalista y musical.

4.-METODOLOGÍA Y RECURSOS

Se impartirán sesiones por parte de Luis Fernando Bodelón maestro de compensatoria, con una duración de 1 hora semanal para cada grupo de alumnos/as. La distribución de los grupos no se hará por edad, sino en función del nivel de conocimientos previo de cada participante. Se distinguen así dos niveles homogéneos:

- a) **Nivel básico o de iniciación:** el alumno no sabe jugar
- b) **Nivel medio de aprendizaje:** el alumno conoce los principios teóricos elementales.

La estructura didáctica de la sesión respetará, siempre que la unidad del temario lo permita, el siguiente reparto de tiempo:

- Máximo de 5-10 minutos para la explicación teórica (15%)
- Ejercicios prácticos que refuercen la unidad anterior (15%)
- Práctica y otros recursos (70%)

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas será un eje metodológico el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto lúdico del ajedrez. El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando. En este sentido, uno de los criterios de enseñanza del proyecto será la diversión de los alumnos. Para tal cometido se utilizarán los recursos que se detallan:

- Recursos materiales: Tableros y juegos de piezas correspondientes de ajedrez y damas (13 unidades como mínimo), sillas y mesas del aula.
- Recursos tecnológicos: Ordenadores y software relacionado
- Otros recursos: carteles con las normas del ajedrez, fichas esquemáticas de movimiento de diferentes piezas, círculos de colores de gomaeva,...

Agrupamientos

La formación de los grupos, está toda ella supeditada a una serie de factores de los cuales queremos ser lo más realistas posibles, por ello los agrupamientos los haremos en función de:

- Cantidad de material: relación tableros y juego de piezas y alumnado en la clase (lo ideal sería a pareja por tablero y juego de piezas).
- Duración de los grupos: en función de la mejoría o no de los aprendizajes adquiridos durante las sesiones, se podrá modificar.
- Niveles de enseñanza: ya que habrá grupos con mayor nivel que otros, o su aprendizaje es más rápido, etc. Modificaremos los grupos para mejorar la motivación en el alumnado y no provocar que exista demasiada diferencia de niveles.

Estrategia de la práctica

Respetaremos un principio fundamental en la enseñanza que trata de la progresividad creciente en las tareas y juegos que vamos a ir planteando, así como integrar en los alumnos, un aprendizaje integro, a través de la práctica y sus alternativas que se plantean.

Para todo ello, nos valdremos de un continuo feed-back, sesión por sesión para recordar aspectos anteriormente citados y así, poder seguir avanzando en la materia.

Uso de las T.I.C.

Las posibilidades de utilización de las tecnologías, nos simplifican mucho nuestra labor docente a la vez que resulta un medio fascinante para crear motivación, así como una fuente inagotable de ideas.

Se recomienda el uso de la web, para realizar juegos relacionados con las damas que en diversas páginas, se presentan y que utilizaríamos en la segunda sesión como actividad de refugio.

De la información que podemos extraer de la web, el docente podrá mejorar en cuanto los planteamientos que podemos utilizar, ya sea como soporte de apoyo en nuestra tarea docente como en su mejora como profesional de la enseñanza.

5-Normas del ajedrez

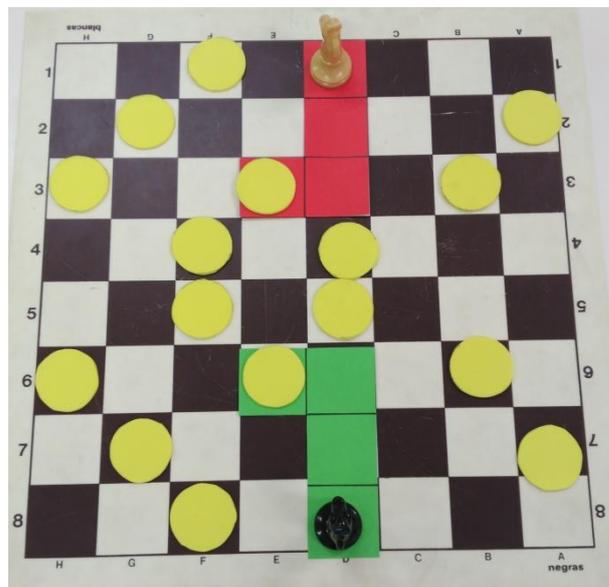


6-Actividades

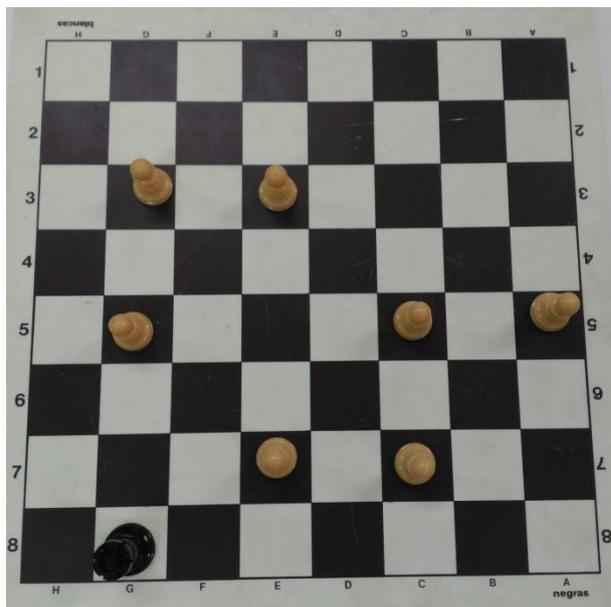
- Los Soldados del Rey: un juego recomendado para la iniciación al ajedrez, ó aprendizaje de este. El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.).



- Atrapa- tarjetas: con círculos del tamaño de una casilla, gana el que capture antes un número determinado de círculos; partiendo ambos jugadores con fichas iguales de lugares opuestos.



- Ficha-rápida: gana el que coloque correctamente sus fichas de ajedrez en el lugar adecuado.
- Minipartidas: partidas adaptadas donde los jugadores emplean un número reducido de fichas.
- Señalar con círculos rojos las casillas atacadas por piezas contrarias.
- Marcar los diferentes movimientos que tiene una pieza con círculos de color verde.
- Localizar las piezas que podría capturar otra ficha con círculos de color amarillo.
- Laberintos de capturas sucesivas



- Colocar piezas en coordenadas de un diagrama.
- Calcular el valor total de las piezas capturadas.
- Completar, dibujando, las casillas de un tablero.
- Colorear las piezas y los esquemas de movimiento.
- Preguntas ante posiciones determinadas.
- Defensas básicas.
- Explicar y diferenciar entre "jaque", "jaque-mate" y "ahogado".
- Diferentes finales de partida con determinadas piezas.
- Coronar.
- Enroque.
- Peón por peón al paso.
- Táctica básica.

7-Evaluación

- - Realiza los juegos manifestando una actitud de respeto hacia los juegos y reglas establecidas.
- - Mejora progresivamente en los juegos planteados.
- - Mantiene una actitud de motivación y deseo de aprender y mejorar en los juegos.
- - Resuelve problemas de complejidad sencilla en los juegos practicados.
- - Respeta a los compañeros y resuelve conflictos de manera educada.