

# PROYECTO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE AJEDREZ



Imagen: <a href="https://www.freepik.com/photos/kids">Kids photo created by wirestock - www.freepik.com</a>

**TÍTULO: “PROYECTO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE AJEDREZ (CHESS LEARNING PROJECT)”**

**AUTORA: Cecilia León Álvarez**

**Resumen del artículo:** Mejorar la atención, el razonamiento o la creatividad entre otras muchas ventajas, son el objetivo principal de este proyecto educativo basado en el ajedrez con el alumnado de Educación Infantil. Se han trabajado una serie de actividades programadas secuencialmente para los tres niveles del segundo ciclo (3 a 6 años) con las que, no sólo se han iniciado en los conceptos básicos de este juego, sino que además, contribuyen a desarrollar algunos de los objetivos generales que dictan el artículo 4 del Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de Educación Infantil. De forma globalizada y lúdica intervienen las tres áreas de esta etapa con la finalidad de contribuir al desarrollo físico, social e intelectual del alumnado.

**Palabras clave:** Ajedrez, educación, infantil, colegio, aprendizaje, desarrollo, metodología, recursos, competencias, objetivos, proyecto, funciones ejecutivas, capacidades básicas.

## JUSTIFICACIÓN

Trabajar el ajedrez en el aula, nos ha brindado numerosas ventajas para el desarrollo personal y social. Ayuda a desarrollar **capacidades básicas** que los niños y niñas deben adquirir en esta etapa de infantil y que son imprescindibles para el desenvolvimiento de la vida y para el posterior desarrollo de las **competencias básicas**. Con este juego se contribuye a desarrollar las **funciones ejecutivas**, el cual es un concepto de la neurociencia y que engloba un amplio abanico de habilidades cognitivas dirigidas al logro de una meta. Es decir, son lo que nos permite establecer, mantener, supervisar, corregir y alcanzar un plan de acción dirigido a una meta. Concretamente, en el aprendizaje de ajedrez, la **atención** y la **concentración** se desarrolla rápidamente porque el alumnado se acostumbra a pensar y poner atención en lo que están haciendo. También se ejercita la **memoria**. El tipo de razonamiento que se emplea en el ajed-

rez es el mismo que se utiliza en las matemáticas (**Razonamiento lógico-matemático**). Hay que **imaginar** posiciones, **crear** un plan de acción con jugadas que obliguen al rival a equivocarse para modificar la posición de las piezas y conseguir lo que busca. Tiene que ser más **rápido e imaginativo** que su contrario (**Creatividad e imaginación**). Hay reglas a respetar que se cumplen sin la necesidad de un árbitro (**Ética**). Debe organizar su juego (**Organización**). Se desarrolla paciencia y perseverancia (**Control emocional**). Asumes que has jugado bien o mal (**Responsabilidad**). El alumnado va tomando confianza en su capacidad (**Autoestima**) y hay que tomar una decisión ya que no se puede consultar con nadie (**Toma de decisiones**).



Imagen: <a href="https://www.freepik.com/vectors/woman">Woman vector created by stories</a>

## PROYECTO DE INICIACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE AJEDREZ

Este proyecto nace con el objetivo de iniciar al alumnado en el juego del Ajedrez. El ajedrez es un juego que puede ofrecer muchas ventajas en la infancia, como por ejemplo mejorar la concentración, la memoria o el raciocinio, como demuestran numerosos estudios realizados, por ejemplo, [CHESS IN EDUCATION RESEARCH SUMMARY](#) por el doctor Robert Ferguson.

Se ha podido observar durante el tiempo que se ha impartido este proyecto en los tres niveles del segundo ciclo de Educación infantil, que el ajedrez beneficia socialmente, mediante el trabajo

colaborativo donde unos alumnos ayudan a otros, por igual, adoptando una actitud favorable hacia la comunicación, respetando las normas establecidas y mostrando interés por las explicaciones de los demás, iguales y adultos. Como dicta los objetivos del Área 3 - Lenguajes: comunicación y representación.



Imagen: <a href="https://www.freepik.com/photos/people"> People photo created by wirestock</a>

También ordenan, clasifican, agrupan según semejanzas y diferencias: Aprenden un número determinado de figuras, número de colores, nociones espaciales, en diagonal, a la derecha o a la izquierda... en definitiva desarrollan contenidos del Área 2, Conocimiento del Entorno.

Por ejemplo, una situación espontánea (aula de 6º Ed. Infantil):

- ¿Tenemos todas las figuras recogidas? (maestra)
- Quedó un peón por fuera.... (responden 5 o 6 a la vez...)
- Porque... ¿Cuántos peones hay? (maestra)
- Ochoooooooooo .... (responden de nuevo casi todos)
- ¿Y cuántas torres tengo dentro de la caja? (maestra)
- ¡Dos! (responden)
- ¿Seguro? ¿quién está de acuerdo? que levante la mano. ¿Y quién no está de acuerdo? Marta, ¿por qué estás de acuerdo?
- Porque hay sólo dos Torres. (Marta)
- Matias, ¿por qué no estás de acuerdo? (maestra)
- Yo no estoy de acuerdo porque hay dos torres blancas y dos torres negras. En la caja hay 4 torres.
- ¿Y quién está de acuerdo con Matias? (maestra)

- !Yooooooooooooo¡ (responden muchos)
- ¿Y cuántos Reyes hay en la caja? (maestra)
- ¡Dos!, uno blanco y uno negro. (concluyen)

Por otro lado, es una herramienta que ayuda a regular sentimientos y emociones, donde se puede trabajar el respeto hacia las normas y la actitud de ayuda y colaboración. En definitiva, pautas fundamentales de convivencia, como nos indica parte del Área 1, Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

### ¿CÓMO SE PUEDE MOTIVAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INFANTIL PARA JUGAR AL AJEDREZ?

La mejor manera de iniciarlos en el juego del ajedrez motivándolos, es estimular su deseo de aprender. Independientemente de que se considere un juego difícil, el alumnado es capaz de interesarse por las metodologías de juego e indagar un poco más en ellas.



Imagen: <a href="https://es.pngtree.com"> Pngtree.com</a>

Este trabajo se basa en las experiencias, en las actividades y el juego, respetando los principios de globalidad, actividad, individualidad, creatividad y en los diferentes ritmos de desarrollo.

1. Primero experimentar con el propio cuerpo y su voz: mediante los **bits** de inteligencia se presentan las figuras acompañadas de su canción y movimiento correspondientes. Esto hará que realicen los movimientos primero con su propio cuerpo (3 años) hasta mover las piezas en el tablero en una partida (5 años).
2. Las **canciones** ayudarán a interiorizar los movimientos a la vez que potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, mo-

triz y social del niño. Una buena idea es usar canciones populares y familiares adaptando la letra de manera que explique los diferentes movimientos de las figuras. Así, pueden interpretar y asimilar el movimiento de cada figura con su propio cuerpo.

#### (Música: A mi burro)

Al caballo, al caballo  
le gusta caminar  
dos pasos adelante  
y al lado uno dará.

#### (Música: l patio de mi casa)

La reina del ajedrez es particular  
se mueve a todos lados  
más que los demás

Defiende al Rey,  
Le gusta avanzar,  
se mueve a todos lados,  
siempre a ganar.

3. ¡A pintar! Cada uno tiene que coleccionar todas las figuras, decorar y elaborar un dossier.
4. Contribuyendo en la iniciación del uso de instrumentos tecnológicos como se hace referencia en el bloque II del área III (Lenguaje: comunicación y representación), se pueden usar recursos digitales como por ejemplo las actividades de <http://logiva5.blogspot.com.es/> o <https://www.youtube.com/watch?v=R4-kj3Sm4zo>.
5. Se sugiere la presentación de las figuras de esta forma gradual, atendiendo primero a los movimientos más fáciles.

- Torre (Rook)
- Alfil (Bishop)
- Peón (Pawn)
- Caballo (Knight)
- Rey (King)
- Reina (Queen)

### ¿Y PODEMOS JUGAR TAMBIÉN EN CASA?

La familia tiene una activa e importante participación en el proceso educativo. Y adquiere especial relevancia el trabajo coordinado entre todos los miembros de la comunidad educativa.

Suele ocurrir que los familiares compran el juego

y lo utilizan también en casa. Se sienten reforzados porque se implican en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el nivel de 6º (5 años) se empieza a observar cómo hablar, escuchar y conversar, empiezan a ser protagonistas del aprendizaje, produciéndose intercambios comunicativos de calidad.



Imagen: <a href="https://www.freepik.com/photos/education"> Education photo created by freepik</a>

### ¡TAMBIÉN TENEMOS QUE EVALUAR!

“Evaluar es dar valor.”  
(Alvira, F. 1991)

La técnica principal del proceso de evaluación es la observación directa y sistemática, dando la información para valorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Los criterios de evaluación que se utilizaron como referente para la observación del desarrollo del proceso y del grado de consecución de los objetivos se reflejan en la siguiente tabla:

\*Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la CAC (Objetivos generales de área y criterios).



Imagen: <a href="https://www.freepik.com/photos/sports"> Sports photo created by master1305</a>

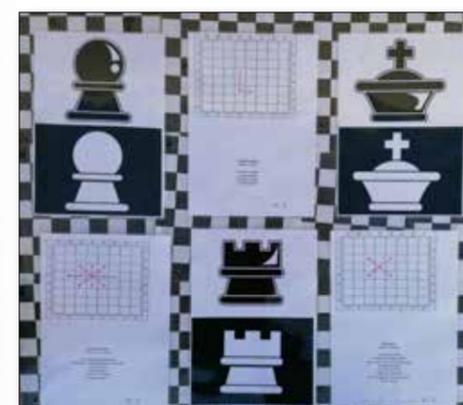
| ÁREA   | OBJETIVO DE ÁREA | OBJETIVO DE ETAPA | CRITERIO | INDICADOR   | CONTENIDO  | COMPETENCIA BÁSICA |
|--|------------------|-------------------|----------|---|--|--------------------|
| ÁREA I<br>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. | 3                | b                 | 3º       | Manifiesta y regula sentimientos y emociones.   | Manifestación y regulación de sentimientos y emociones: alegría tristeza frustración | 1,7                |
| ÁREA I<br>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. | 5                | c<br>d            | 6º       | Mostrar actitud de ayuda, colaboración y respeto a las normas.                        | - Ayuda<br>- Colabora<br>- Normas  | 7,5,6              |
| ÁREA II<br>Conocimiento del Entorno                      | 1                | d                 | 2º       | Maneja las nociones básicas espaciales, temporales y de medida (psicomotricidad)      | Blanco<br>Negro<br>Fila<br>Columna<br>Hacia adelante<br>Hacia atrás<br>Diagonal      | 2,1                |
| ÁREA II<br>Conocimiento del Entorno                      | 5                | f                 | 4º       | Identifica el número de piezas de las figuras mejorando nociones básicas de cantidad. | Peón:8<br>Alfil:2<br>Caballo:2<br>Torre:2<br>Rey:1<br>Reina:1                        | 2,3                |
| ÁREA II<br>Conocimiento del Entorno                      | 5                | f                 | 7º       | Identificar y conocer las figuras.  | Peón<br>Alfil<br>Caballo<br>Torre<br>Rey<br>Reina                                    | 5,3                |
| ÁREA III<br>Lenguajes: Comunicación y representación     | 1<br>2<br>8      | e                 | 1º       | Capta y comprende mensajes orales y relatos relacionados con el ajedrez.              | Comprensión de relatos   | 1,5,8              |
| ÁREA III<br>Lenguajes: Comunicación y representación     | 5<br>6           | g                 | 10º      | Se interesa por los recursos y medios audiovisuales y tecnológicos.                   | Utilización de recursos audiovisuales  | 1,4                |
| ÁREA III<br>Lenguajes: Comunicación y representación     | 4<br>5           | e<br>g            | 13º      | Reproduce sencillas canciones con la entonación y ritmo adecuado                      | Interpretación de canciones  | 1,7,               |

|  |        |        |     |   |  |       |
|--|--------|--------|-----|---|--|-------|
| ÁREA III<br>Lenguajes: Comunicación y representación | 6      | e<br>g | 14º | Ejecuta sencillas danzas infantiles y ejecuta los movimientos propios de la coreografía | Coreografías de los movimientos  | 5,7,6 |
| ÁREA III<br>Lenguajes: Comunicación y representación | 3<br>8 | e      | 6º  | Identificar los nombres de las figuras de forma bilingüe.                               | Peón (Pawn)<br>Alfil (Bishop)<br>Caballo (Knight)<br>Torre (Rook)<br>Rey (King)<br>Reina (Queen)<br>Ajedrez (Chess)<br>Tablero (ChessBoard)<br>Piezas (Chessmen) | 1     |

\*Integración curricular de las Competencias Básicas de Educación Infantil. CEUCD.

- Pizarra digital (P.D.I.) para trabajar con recursos interactivos y online.

### Colegio la Milagrosa



### BIBLIOGRAFÍA

### RECURSOS UTILIZADOS

Se han utilizado para la realización de este proyecto:

- 3 tableros por clase con sus piezas correspondientes.
- 1 juego de piezas a tamaño gigante situado en el aula de psicomotricidad.
- Canciones de los movimientos de cada pieza.
- Cuentos.
- Bits de inteligencia de nombres de las figuras (español e inglés) y sus movimientos.
- Tableros de diferentes materiales: lona, madera, pintados en el suelo, etc.

- <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/estos-son-los-beneficios-del-ajedrez-en-la-educacion/>.
- <http://www.scholasticchess.mb.ca/docs/ciers.pdf> CHESS IN EDUCATION RESEARCH SUMMARY.
- <http://logiva5.blogspot.com.es/>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=R4-kj3Sm4zo>.
- \*Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la CAC (Objetivos generales de área y criterios).
- \*Integración curricular de las Competencias Básicas de Educación Infantil. CEUCD.