

ASIGNATURA DE DISEÑO PROPIO

-OPTATIVA DE AJEDREZ-



FRANCISCO JAVIER ROJAS PÉREZ

ÍNDICE

Pág

Introducción	3
Influencia en el centro	5
Objetivos	5
Contenidos	7
Competencias	8
Criterios de Evaluación	9
Criterios de calificación	11
Unidades	11
Metodología	11
Atención a la diversidad	12
Temporalización	12
Recursos y Bibliografía	13
Futuro	14

INTRODUCCIÓN

Ahora, gracias a la teoría de Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples, sabemos que todos los niños pueden desarrollar su inteligencia (cualquiera de las nueve que él señala). Nuestra tarea es descubrirla y potenciarla para poder equilibrar las otras. Ya no somos inteligentes atendiendo solo a nuestro Cociente Intelectual (C.I); hoy nuestra inteligencia se mide también en la parte emocional (inteligencia intra e interpersonal, como Gardner señala).

Desde esta maravillosa ventana abierta a la igualdad de adquirir aprendizajes nos encontramos el ajedrez como una herramienta educativa excepcional. El ajedrez educativo va más allá del ajedrez deportivo, nace y se forma para educar en la formación integral de los valores, educando la mente y el corazón.

A través de esta forma de entender el ajedrez podemos trabajar todas las habilidades sociales básicas: empatía, cooperación, asertividad, resolución de conflictos, comunicación, autocontrol y comprensión de situaciones (Aciego, Betancort, García, 2012). De una forma casi directa, el ajedrez nos facilita que el alumnado aprenda a ganar y a perder. La derrota es una oportunidad de aprendizaje única: requiere por parte del sujeto una puesta en marcha de estrategias que le harán crecer como persona y estar más preparado para superar los retos que le depare el futuro.

El obligado trabajo cooperativo que guíe al desarrollo individual cuando trabajamos algún contenido del currículo mediante el ajedrez, implica necesariamente la aparición de valores como la comprensión de ideas ajenas y la búsqueda de una forma de consensuarlas, la deportividad, el respeto hacia el rival, el afán de superación... valores que se interiorizan poco a poco.

Por si todo esto fuera poco, las actividades encuadradas en esta didáctica admiten adaptación para atender a cualquier diversidad existente en el aula, mientras que eliminan cualquier tipo de diferencia personal entre los participantes: ante un tablero de ajedrez todos somos iguales, sin importar nuestro género, origen, edad o religión.

La incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de dicho programa, tiene como objetivo prioritario aprovechar la dimensión lúdica del juego, concediendo especial relevancia a la capacidad del alumno para:

- a) La resolución de problemas. Cada nueva jugada en el tablero representa un nuevo desafío que a su vez modifica y complementa la posición previa en su conjunto.
- b) La creatividad. Con frecuencia la mejor jugada requiere replantearse los patrones lógicos del juego, por ejemplo, *sacrificar* nuestra dama, la pieza más poderosa, a cambio de lograr un objetivo mayor (por ejemplo, dar *jaque mate*).
- c) La toma de decisiones. El juego del ajedrez articula, de un modo natural, un método de ramificación de alternativas. Así, ante un mismo objetivo (por ejemplo, dar jaque al rey, es decir, amenazarlo) debo valorar cuáles son las alternativas: ¿muevo la torre o mejor el alfil? Las dos opciones me llevan al jaque, pero debo analizar los efectos de cada una de ellas. En términos académicos hablamos de un proceso conocido como *árbol de decisiones*. Incorporar en el alumnado un patrón de valoración múltiple, un análisis de *jugadas candidatas*, ayuda, sin duda, a encontrar la mejor respuesta en el menor tiempo posible.

El ajedrez ayuda al alumno a pensar antes de actuar, es conocido el principio *pieza tocada, pieza movida*. Además, jugando al ajedrez el alumnado aprende a reconocer sus errores, asumiendo que no hay excusas posibles y que son ellos, en última instancia, los únicos *responsables* de cada jugada, así como de cada acción que realicen en el *tablero educativo, social o familiar*.

A través de la práctica del ajedrez, al mismo tiempo que se desarrollan determinadas competencias cognitivas (memoria, atención, concentración, control de impulsos...), se fortalece el estado emocional y la autoestima del alumnado destinatario del programa, independientemente de su género, raza, origen y situación socioeconómica familiar, lo que puede ayudar a la normalización e inclusión social de los mismos en su entorno

familiar y educativo, así como la empatía, ya que al alumnado se le presenta un gran número de actividades en las que, para encontrar la mejor continuación, tiene que tener en cuenta la posición del oponente y, por tanto, ponerse en su lugar.

Igualmente, el proyecto está concebido para fomentar los valores ético-cívicos de desarrollo personal y social que potencia el ajedrez.

INFLUENCIA EN EL CENTRO

Al ser dos horas semanales, no afecta a la plantilla en el sentido de que no requiere aumento de la misma.

Al estar impartándose en el curso actual 18/19 el proyecto Aula de Jaque, del que soy miembro colaborador, tendría una influencia muy directa en el centro. Se realizarían campeonatos de ajedrez y se incorporaría al currículo de determinadas asignaturas

OBJETIVOS

a) Generales

Fomentar en el alumno hábitos intelectuales que le permitan tener un razonamiento efectivo para resolver los problemas que se le planteen en cualquier

área, sea ésta escolar o de la vida cotidiana. Lograr a través de la práctica del juego el desarrollo de la confianza, del control y el carácter del alumno. Comprender que el desarrollo de juegos implica una relación con otro (el rival) a quien se puede conocer, se debe respetar y que comparten un momento en el cual los dos se pueden beneficiar con nuevos aprendizajes. Desarrollar el pensamiento lógico-matemático en sus participantes.

El pensamiento deductivo, la resolución de problemas, la interpretación de datos, y el desarrollo de nociones espacio-temporales sobre el tablero.

El objetivo no es formar al alumnado para que sea un jugador profesional sino que dependiendo de las habilidades que vaya adquiriendo sea capaz de alcanzar los objetivos siguientes completados con el desarrollo de las competencias anteriormente citadas:

b) Específicos

- **Que el alumnado sepa la historia del ajedrez**
- **Que sepa respetar la disciplina del juego**
- **Dar una formación básica de ajedrez**
- **Ofrecer un método fácil de aprendizaje**
- **Plantear todos los ejercicios de manera que no se tenga que usar la anotación**

c) Ajedrecísticos

- **Conocer los elementos básicos del juego: tablero, piezas...**
- **Aprender el movimiento de cada pieza así como su captura**

- Aprender el valor de las piezas
 - Saber dar jaque mate el adversario

 - Aprender algunas jugadas especiales
 - Saber cómo y reconocer como termina una partida
 - Ser capaz de jugar una partida completa de ajedrez
- d) Intermedios: Que el alumnado sea capaz de, poco a poco, desarrollar más habilidades que le hagan jugar más partidas difíciles y complejas

CONTENIDOS

1.- Peculiaridades del tablero de ajedrez:

- * Nombre de sus casillas.
- * Anotación algebraica de los movimientos de las piezas en el tablero: coordenadas.
- * Filas, columnas y diagonales.

2.- Las Piezas del Ajedrez:

- * Denominación de las piezas
- * Movimientos de las piezas.
- * Valor relativo de las piezas.
- * Movimientos especiales: enroque, coronación, captura al paso,...

3.- Fases de una partida de Ajedrez:

- * La apertura. Principios generales.
- * El Medio Juego

- * Principios generales
- * El Final. Principios generales

4.- Aspectos Tácticos Básicos:

- * Ataque doble.
- * La clavada.
- * La enfilada.
- * Ataque a la descubierta.
- * La desviación.

5.- Aspectos Estratégicos Básicos.

- * Desarrollo de las piezas.
- * Control del Centro.
- * Movilidad de las cadenas de peones.

6.- Finalización del Juego: Jaque mate-Tablas.

- * Mates básicos.
- * Tipos de partidas tablas.

COMPETENCIAS

La introducción del ajedrez pedagógico en el currículo de la ESO puede desarrollar las siguientes competencias:

- **Lógico–matemática.** El ajedrez ayuda a aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos. El juego del ajedrez integra un espacio (el tablero), un material (piezas) y un tiempo (secuencia de jugadas y turnos) que favorece que el docente pueda plantear problemas y elaborar didácticas matemáticas. Cuando

juegan al ajedrez, el alumnado como el personal docente realiza al mismo tiempo una actividad matemática. Y es que el tablero no es una simple cuadrícula, es un espacio ordenado (geométrico y cartesiano) de producción matemática significativa. De otro lado, el movimiento de las piezas y las relaciones (de ataque y defensa) entre ellas son geométricas. Así, la decisión que toma el alumnado a propósito de una *captura* (una pieza come a otra) incorpora componentes aritméticos, tanto por el número de piezas atacantes y defensoras como por el valor de las piezas involucradas.

- **Competencia Aprender a aprender.** Los alumnos que practican ajedrez desarrollan e idean estrategias de investigación en la continua búsqueda de soluciones, según sea en cada caso la posición sobre el tablero.
- **Competencias Sociales y Cívicas.** El ajedrez pedagógico mejora las capacidades cognitivas (atención, percepción, rapidez, concentración, planeamiento y previsión), pero también las habilidades socio-personales. El alumnado mejora el rendimiento curricular pero lo hace obteniendo en paralelo un mayor ajuste personal, satisfacción de la escuela, adaptación escolar y agrado al estudio. De este modo, se evidencia que la enseñanza-aprendizaje del ajedrez en el aula desarrolla y favorece las habilidades sociales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se establece un proceso general de evaluación con tres fases o hitos:

- **Evaluación inicial.**

La evaluación inicial de los alumnos se confeccionará conforme a la información académica de los mismos. En cualquier caso, se les proporcionará a todos los

participantes una ficha de ALUMNO/A DE AJEDREZ en la que, como complemento a los datos generales de los que se inicie, se les preguntará por su nivel de juego y sus motivaciones y/o expectativas con relación con el programa.

- **Evaluación de seguimiento.**

La evaluación de seguimiento se realizará con fichas específicas y baterías de ejercicios de contenido ajedrecístico (desafíos), donde se recogerá, con la colaboración de los responsables del centro, el control de asistencia fechada y el grado de mejora en cada una de las competencias señaladas y que son objeto de medición.

- **Evaluación final**

Para la evaluación final se tomará como base la realización de un cuestionario final que incluirá distintos problemas y grados de dificultad ajedrecísticos, con el fin de medir el nivel de conocimiento y aprendizaje adquiridos por el alumno, así como su mejora en el plano competencial y socio-afectivo.

El ajedrez supone una constante toma de decisiones que mezclan la inventiva, la prudencia y la ambición, en una búsqueda continua del éxito caracterizado por la victoria, siempre a través de una estrategia que nos haga avanzar sin descuidar y debilitar nuestra posición inicial. Y no sólo esto, sino que motiva que todas estas decisiones se tomen de forma objetiva, meditada y debidamente analizada.

La felicidad ante la consecución de los objetivos propuestos, la superación y la fuerza mental ante las dificultades, la insistencia ante el fracaso en una actividad propuesta...cualquier ajedrecista se ve envuelto en un torbellino emocional que después reflejará en las relaciones entre iguales, haciendo de la empatía un pilar de su forma de ser.

HERRAMIENTAS DE CALIFICACION

- Cuaderno: Copiado de ejercicios y fotocopias (20%)
- Actitud: 30 %
- Trabajo: Fichas y pruebas teóricas 50% (Mates en 1 jugada, mate en 2 jugada)

UNIDADES

Esta sería la distribución de las unidades

1.- El tablero (Inic 1)

2.- El peón (Inic 1)

- Juego de movimientos sin capturas
- Juego de movimientos con capturas

3.- Las figuras (Inic 1)

*** Torre**

- Juego de torre contra peones sin capturas
- Juego de torres laser

*** Alfil**

- Juego de alfil contra peones

*** Dama**

- Juego de dama tobogán

*** Caballo**

- Juego de caballos contra peones

*** Rey**

- Juego de rey contra peones
- Juego de de la torre escalonada
- Juego de come piezas

Juegos para dos (practicar movimientos) Practicar movimiento de la dama

Juegos para dos (practicar visualizaciones) Juego del gato y el ratón

4.- Valor de las piezas (Inic 1)

5.- A jugar. Tipos de jugadas, ataque, erróneas y defensa (Inic 1)

6.- El enroque (Inic 1)

7.- Jaque al rey (Inic 1)

- Ejercicios de jaque a la descubierta y doble amenaza
- Ejercicios divertidos sobre el jaque

- Ejercicios de dar jaque mate quitando fichas de 6x6
- 8.- Combinaciones (Inic 1)
- 9.- Resultado de una partida (Inic 1)
- 10.- Anotación (Inic 2)
 - Ejercicios de descifrar la notación 1
- 11.- Fases de una partida (Inic 2 Unidad 2)
- 12.- Minipartidas (Inic 2 Unidad 4)
- 13.- Combinaciones de Mates básicos (Inic 2 Unidad 7,8)
- 14.- Finales de peones (Inic 2 Unidad 9,10)
- 15.- Mates

METODOLOGÍA

Cuando se plantea una asignatura sobre el ajedrez, lo primero en lo que piensa el alumnado es en jugar una partida con alguien. Pero antes hay que saber las reglas. Hay dos formas de aprenderlas: jugar la partida y aprender las reglas a la vez y otra aprender las reglas y jugar la partida.

Yo prefiero usar una forma intermedia que sería aprender las reglas jugando con ejercicios pero no jugar desde el principio una partida. A medida que se desarrolle la asignatura el alumnado tendrá oportunidad de jugar con otros compañeros. Se desarrollará con una metodología activa y participativa. Usaremos un material base que será un libro desarrollado por un matemático y experto en ajedrez. Se acompañará de material fotocopiable, videos sobre jugadores del ajedrez, documentales, retos, pasatiempos...

En una primera fase se usan símbolos gráficos para evitar la anotación. Las explicaciones son breves y claras. La dificultad de los ejercicios es a una jugada. Los ejemplos se componen de dos gráficos, (posición inicial y posición final). La asimilación es fácil y progresiva. En cada unidad se aplicará una metodología diferente.

La asignatura se imparte durante 2 horas. En una de ellas se trabajaran diferentes juegos de razonamiento. En las otras dos se trabajaran contenidos de ajedrez apoyados en videos

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Evidentemente, al ser una asignatura nueva, se partirá de cero aunque haya alumnado que pudiera saber jugar al ajedrez, pero es muy importante concienciar al alumnado que esta asignatura no es sólo para desarrollar juego sino para aprender desde unos contenidos básicos, fundamentales e iniciales. También es una asignatura que ha elegido el alumnado de forma voluntaria lo que implica que el alumnado supuestamente estará motivado desde el principio y esto debe favorecer el ambiente en la clase

Sin lugar a dudas la diversidad será atendida por el profesorado que la imparte y fundamental será el apoyo del alumnado entre sí con un constante ir y venir de ideas en el desarrollo de los contenidos y en el análisis de partidas

TEMPORALIZACIÓN

Evidentemente al ser una optativa, la temporalización vendrá dada por el número de horas de la misma a la semana así como el nivel de los alumnos. Ajustaré en principio la temporalización partiendo de la idea de dar estas unidades. Dependiendo del nivel se abordarán conceptos relacionados con el nivel de iniciación 1. Siempre habrá posibilidades de aumentar el nivel. Está previsto que se dé 2 horas a la semana.

Una posible organización de contenidos podría ser:

- Primer trimestre: unidades 1-6
- Segundo trimestre: unidades 7-11
- Tercer trimestre: unidades 9-10

RECURSOS Y BIBLIOGRAFÍA

Estos son los recursos que usaré durante el desarrollo de la misma

- **Libro “Ajedrez para todos Iniciación 1”. Autores: Jordi Prió Burgués, Ramon Torra Bernat, Imma Farré Vilalta. Ed: Balagiums editors**
- **Libro “Ajedrez para todos Iniciación 2”. Autores: Jordi Prió Burgués, Ramon Torra Bernat, Imma Farré Vilalta. Ed: Balagiums editors**
- **Libro “Ajedrez para todos Intermedio 1”. Autores: Jordi Prió Burgués, Ramon Torra Bernat, Imma Farré Vilalta. Ed: Balagiums editors**
- **Juego conoce Andalucía con Aula de Jaque (dia de Andalucía)**
- **Tableros de ajedrez**
- **Pizarra magnética de ajedrez**
- **Películas: “El caso Fischer” y “En busca de Bobby Fischer” y otras**
- **Videos de ajedrez serie “Tablero de ajedrez”**
- **Videos de ajedrez RBA**
- **Libro de lectura “El asesino de ajedrez” Autora: Mercedes Gallego. Ed: Titivillus**
- **Juego para aprender a mover las fichas**
- **Juegos de mesa**
- **Sudochesskus**
- **Retos**

- **Juego Scape chess**
- **Juegos de razonamiento**
- **Pag web <https://www.pequejuegos.com/juegos-de-ajedrez.html>**
- **Libro “La Gamificación en el ajedrez” Ajedrez educativo. Educachess. Joaquín Fernández Amigo. Jordi Prió Burgués**