

METODOLOGÍA Y MATERIALES

Para implantar el Ajedrez

En Infantil, Primaria y Secundaria



Fernando Peral
Villafruela

¿QUIÉN ES?



Es el Iraní
P. Maghsoodloo
Campeón del Mundo
Juvenil con 18 años

Dedica 13 horas al día a estudiar y entrenar Ajedrez
SI SIGUE ASÍ SE VA A QUEDAR **Maghsoodloo** QUE LA UNA

¿QUÉ ES EL AJEDREZ?

- JUEGO

No perder nunca su esencia

- DEPORTE

- CIENCIA

- ARTE

- HERRAMIENTA EDUCATIVA



AJEDREZ EN INFANTIL: PREAJEDREZ

- 1 HORA SEMANAL
- Rincón del Ajedrez
- NOMBRE DE LAS FICHAS



AJEDREZ EN INFANTIL II

- Ajedrez gigante



AJEDREZ EN INFANTIL III

- TABLERO
- Cada oveja con su pareja

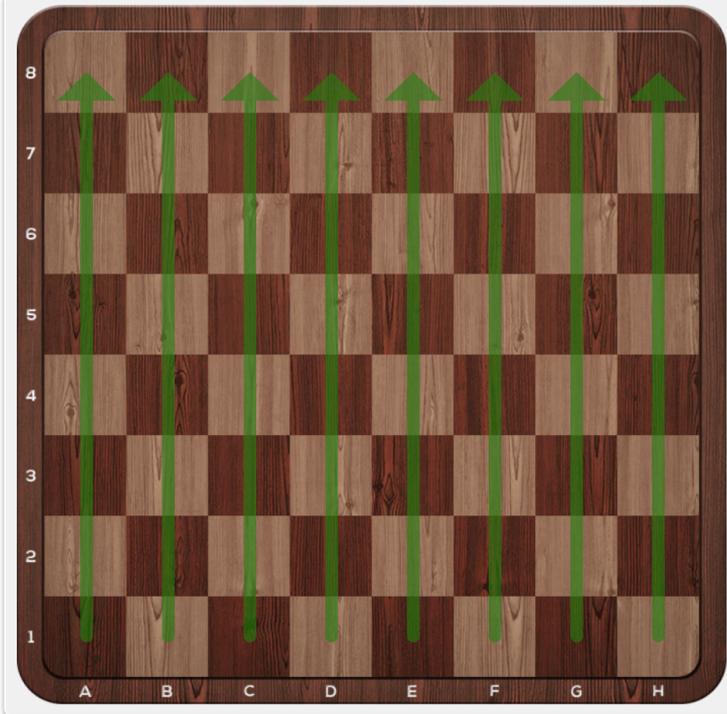


- La posición inicial



AJEDREZ EN INFANTIL IV

- Tablero con animales



Une con una flecha cada imagen con su casilla



ABEJA BURRO CEBRA DELFÍN ELEFANTE FOCA GATO HIENA

AJEDREZ EN INFANTIL V

- AJEDREZ VIVIENTE
- Diademas
- Disfraces

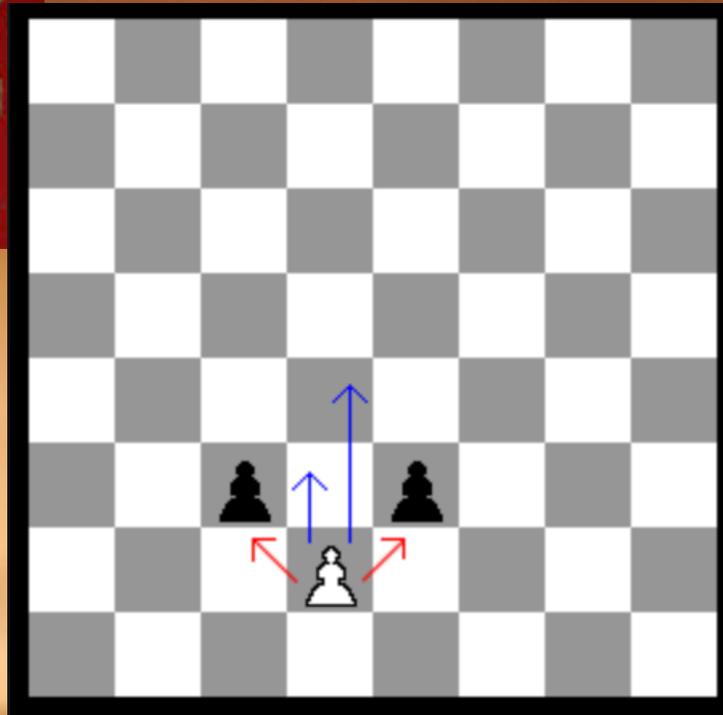
Nos movemos como las fichas



AJEDREZ EN INFANTIL VI



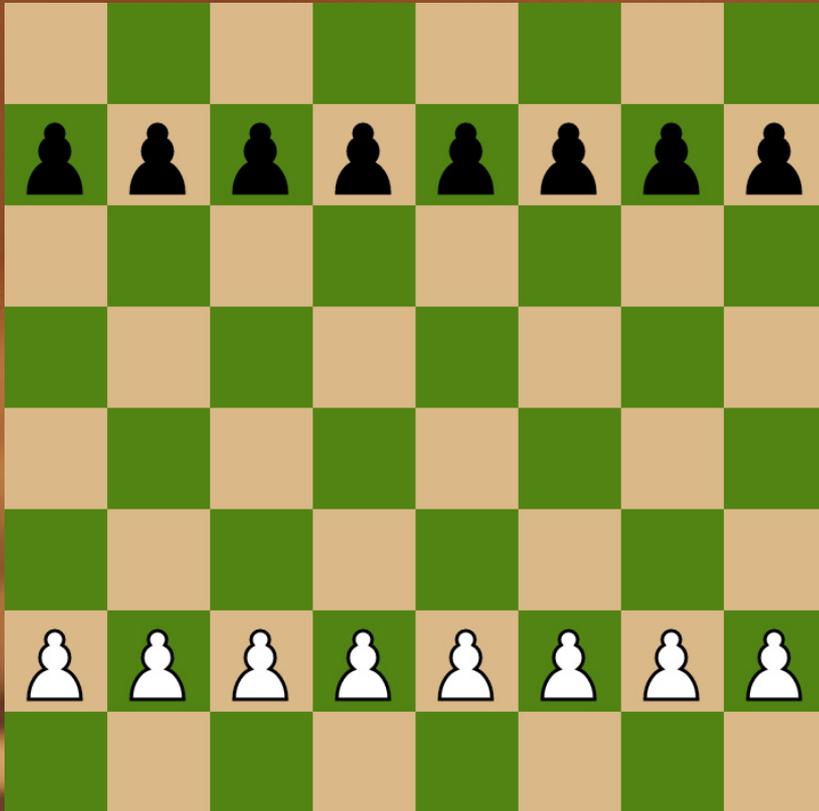
EL PEÓN: valiente soldado



- Escudo y espada (dramatización: con un escudo de cartón y un palo)

AJEDREZ EN INFANTIL VII

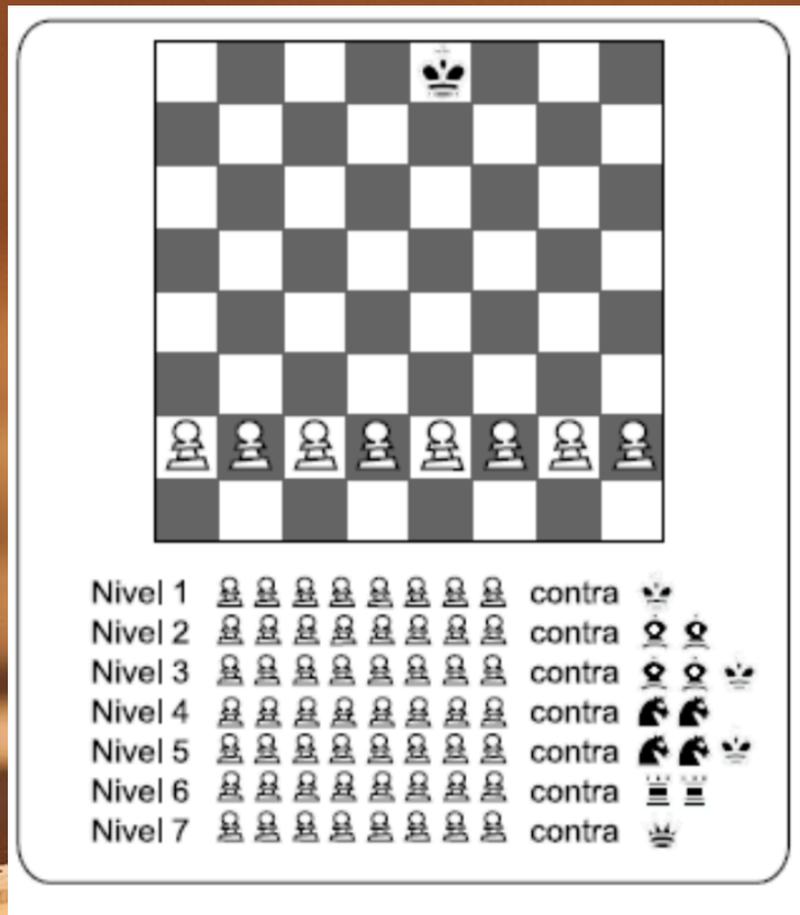
CARRERA DE PEONES



- Gana el primero que llega a octava fila
- Si no puede mover uno son tablas

AJEDREZ EN INFANTIL VIII

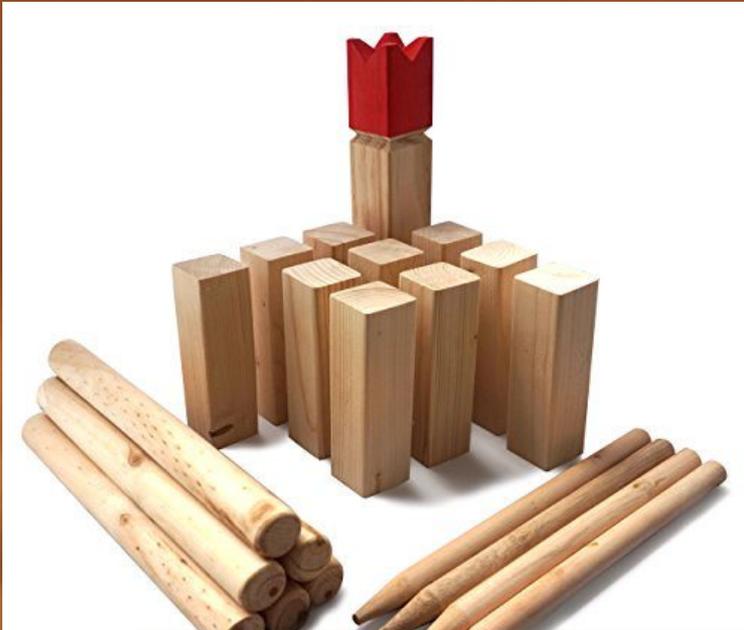
LAS GALLINAS



- Las gallinas son los peones blancos
- El granjero es el rey negro
- Ganan las gallinas si una llega octava fila
- Gana el granjero si captura a todas las gallinas

AJEDREZ EN INFANTIL IX

AJEDREZ VIKINGO



Hay que formar dos equipos que combaten uno contra el otro.

En el campo se colocan 6 peones y un rey en la mitad. El objetivo del juego es vencer al rey antes de eso hay que vencer a todos los peones. Una vez que hayan caído todos los peones se puede apuntar al rey. El equipo que haya derrotado al rey ha ganado.

Características: 1 rey (30 cm de alto) con corona roja 10 Peones (15 cm de alto) 6 Dados 4 Palos de marcación.

IDEA: HACERLO CON BOTELLAS DE AGUA Y BALÓN DE BALONCESTO

AJEDREZ EN INFANTIL X

AJEDREZ CON PIZARRA DIGITAL



Aprender ajedrez jugando!

Progreso: 0%

COMUNIDAD HERRAMIENTAS INICIAR SESIÓN

LAS PIEZAS DE AJEDREZ

- La torre** (¡jugador!)
Se mueve en línea recta
- El alfil
Se mueve diagonalmente
- La Dama
Dama = torre + alfil
- El rey
La pieza más importante
- El caballo
Se mueve en forma de L
- El peón
Sólo mueve hacia adelante

FUNDAMENTOS

- Captura**
Elimina las piezas enemigas
- Protección
Mantén tus piezas a salvo
- Combate
Captura y defiende piezas
- Jaque en una
Ataca al rey enemigo
- Salir del jaque
Defiende a tu rey
- Mate en una
Derrota al rey enemigo

El peón
Sólo mueve hacia adelante

Los peones avanzan en línea recta, ¡pero capturan en diagonal!

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---



AJEDREZ EN INFANTIL XI

¿QUÉ MAS COSAS SE PUEDEN HACER EN INFANTIL?

- Cuentacuentos
- Dibujos
- Canciones
- Dominó
- Cortos anime
- ...



AJEDREZ EN PRIMARIA y ESO



Getty Images



PRIMARIA: AJEDREZ Y MATEMÁTICAS

Átomos en una persona:

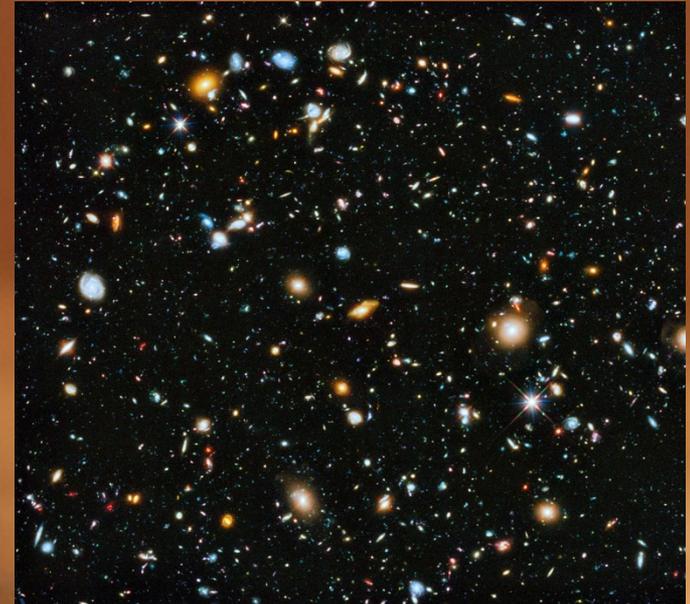
10^{28}

Átomos en el universo:

10^{82}

Granos de trigo en la leyenda del ajedrez:

$2^{64}-1$ (más de 1000 años cosechando todo el mundo)



- Partidas de ajedrez:

$10^{100.000}$

(Partidas "típicas")

10^{120}

¿POR QUÉ EL AJEDREZ EN MATEMÁTICAS?



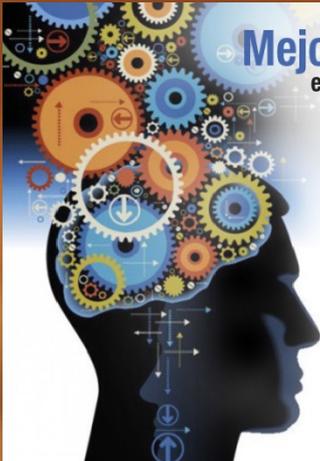
“El ajedrez es el gimnasio del cerebro”

Leontxo García



AJEDREZ EN CLASE DE MATEMÁTICAS

- De acuerdo con los estándares de aprendizaje de la LOE. **INTEGRACIÓN CURRICULAR**

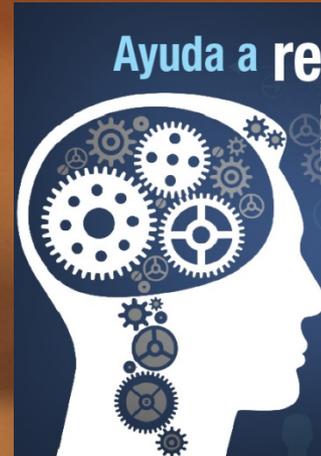


Mejora el rendimiento en matemáticas

Varios estudios científicos en diversos países concluyen que los alumnos de ajedrez como herramienta educativa mejoran sus resultados en matemáticas y en comprensión lectora, justamente los dos campos en que nuestros países suelen obtener peores resultados en el informe Pisa. También desarrollan más su inteligencia en múltiples formas, incluida la emocional.

El estudio más convincente sobre ajedrez y matemáticas se desarrolló entre 2004 y 2007 en Trier (Alemania), donde todos los alumnos de una clase de primaria sustituyeron una hora semanal de matemáticas por ajedrez (no sólo para jugar, sino aplicado a la enseñanza de matemáticas), mientras los del grupo control seguían recibiendo tres horas de matemáticas semanales y nada de ajedrez. Durante cuatro cursos consecutivos, el primer grupo obtuvo mejores resultados en matemáticas. Resultados muy similares se han dado recientemente en Airthus (Dinamarca) y en la experiencia piloto que se desarrolla en más de 200 colegios de Cataluña por cuarto año.

La mejoría en la comprensión lectora se debe, en parte, a que el ajedrez desarrolla mucho la capacidad de concentración. Pero también a que el proceso cerebral cuando leemos o jugamos al ajedrez es similar: reconocemos signos (letras, o piezas de distinto color, valor y tamaño); los asociamos (palabras y frases, combinaciones de jugadas); sacamos conclusiones (significado de la frase, evaluación de la posición resultante tras una combinación). El estudio más famoso es el de Margulies (1992), cuyos resultados también han sido corroborados en las experiencias aludidas.



Ayuda a resolver problemas

En una partida de ajedrez cada jugada es un problema distinto y ambos jugadores buscan resolverlo de la mejor forma posible. Muchos grandes jugadores han señalado que el proceso de toma de decisiones del ajedrez brinda un entorno inmejorable para entender y mejorar la manera en que tomamos nuestras decisiones en general.

En palabras de Garry Kasparov: "debido a su reducido ámbito, el ajedrez proporciona un modelo muy versátil acerca de la toma de decisiones. En el ajedrez, el éxito y fracaso se miden con patrones muy estrictos. Si te equivocas en las decisiones, tu posición se debilita y el péndulo oscila hacia la derrota; si aciertas, se mueve hacia la victoria. Cada uno de los movimientos es el reflejo de una decisión, y, con el tiempo suficiente, podría analizarse con perfección científica si esa decisión fue la más eficaz o no".

El joven que juega con frecuencia al ajedrez está entrenando de forma natural su cerebro para la resolución continua y eficaz de problemas, adoptando al mismo tiempo un patrón, un esquema mental que está orientado a buscar soluciones. De ahí que podamos establecer una relación directa entre la práctica del ajedrez y un mejor resultado académico en matemáticas, disciplina en la que el joven también debe resolver problemas de forma sistemática.

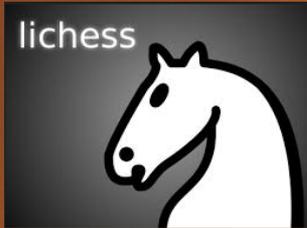


- 10% de la nota de la asignatura de Matemáticas.
- Introducir un apartado en la PSP en el cuaderno del profesor

METODOLOGÍA

Con COVID

1/2hora- 1 hora a la semana.



- 1º: Ejercicios de táctica:
- 2º: Contenidos: Fichas Fotocopiables: [LIBRO](#)



Explicaciones ayudados de Pizarra digital:

- 3º Trabajo práctico sobre los contenidos
- 4º Partidas completas



PARTIDAS: Torneos con LICHESS

Trabajo para la exposición (individualmente)

METODOLOGÍA

Con COVID II

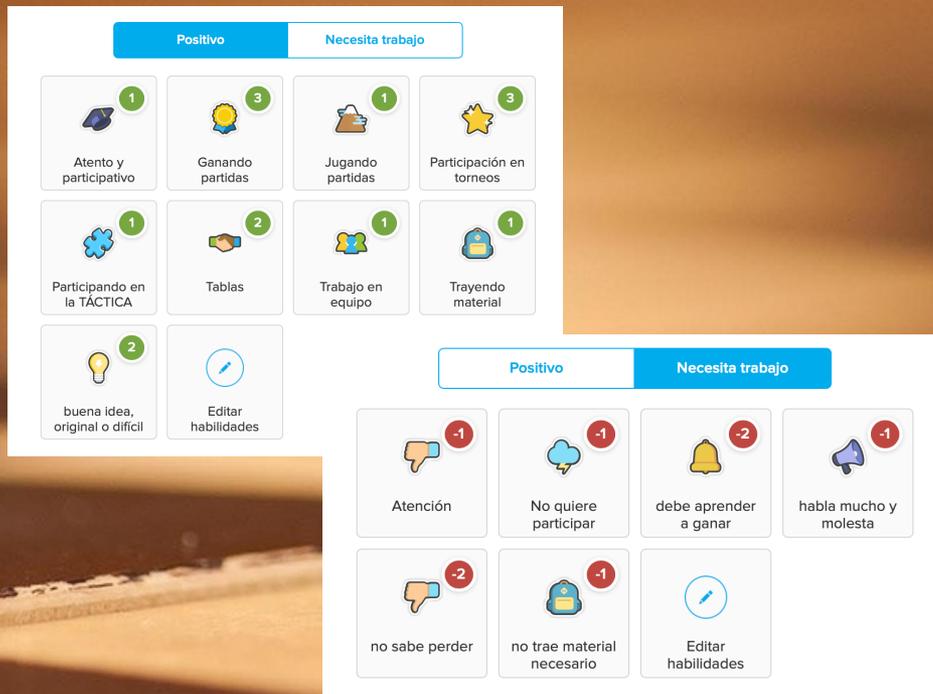
SI NO SE PUEDE HACER LA PARTE DE LAS PARTIDAS:

- Trabajo para la exposición (individualmente).
- Más tiempo de táctica y explicación.
- Si es posible dedicar 1/2 h de ajedrez en vez de 1h.
- Videos de partidas comentadas.
- Películas.
- Equipos para jugar partidas en LICHESS (por la tarde)

EVALUACIÓN

Evaluación de los alumnos

- Seguimiento (CLASS DOJO).
- Pruebas escritas para ESO
- Boletín de Ajedrez. (10%)



Evaluación del Plan

- Reuniones del departamento de Matemáticas de forma vertical:
Sugerencias,
mejoras,
novedades...
- Memoria a final de curso

Gracias por vuestra
atención

