

The background of the page is filled with various chess pieces drawn in a simple, blue-outlined style. The pieces are scattered across the page, including a king, a knight, a rook, a pawn, a bishop, and a queen. The title is centered in the middle of the page.

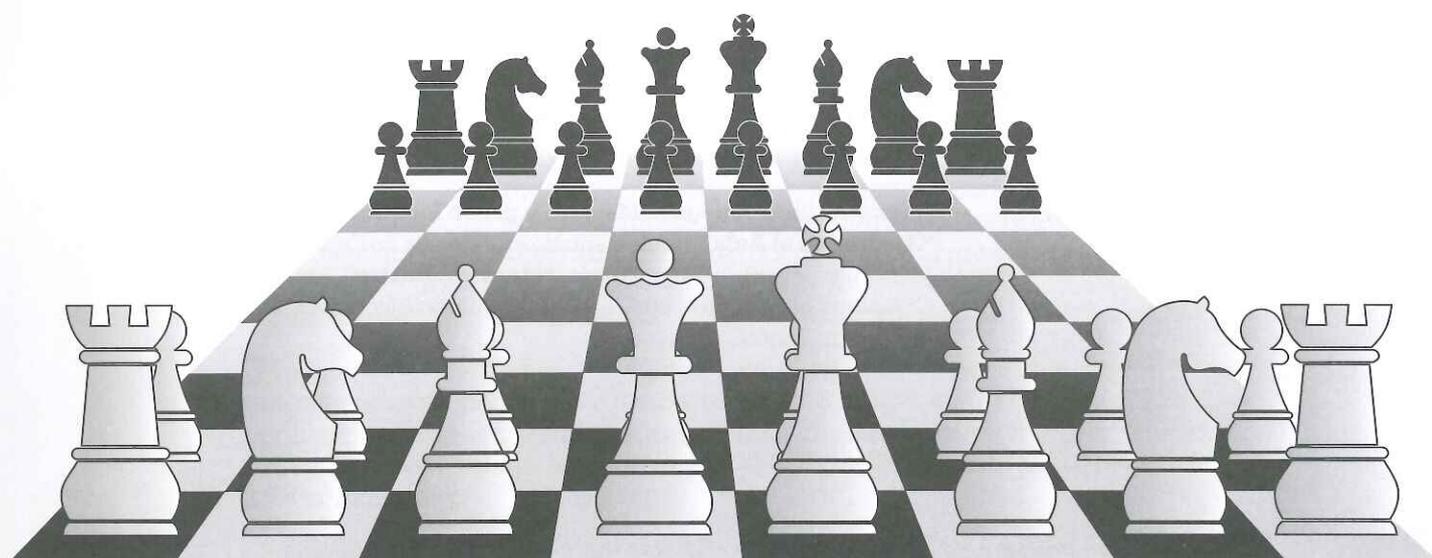
AJEDREZ EN EL AULA

Nazaret Global Education



Ajedrez en el Aula

Una propuesta para desarrollar el pensamiento,
las habilidades sociales y cultivar los valores



Adriana Salazar Varón

www.ajedreznelaula.com

adrianasalazar@ajedreznelaula.com



Ajedrez en el Aula

Una propuesta para desarrollar el pensamiento, las habilidades sociales y cultivar los valores

El ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que niños y niñas desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje. Solamente esta cualidad comprobada del ajedrez ya justificaría el intento de incluirlo dentro del aula de clases y hacerlo accesible a todos los alumnos a partir de los primeros años, momento privilegiado para colocar las bases de una formación integral.

Colocar el ajedrez al servicio de la educación no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar sino también cultivar valores. Dada sus propiedades es un escenario ideal a través del cual el maestro puede continuar la sana construcción del mundo interno de los niños.

Enseño ajedrez desde hace treinta años y recuerdo que al principio, sólo tenía la intuición de que el ajedrez, al igual que la música, podría estar al alcance de niños muy pequeños. El problema radicaba en la habilidad para transmitir los conocimientos y cómo lograr que los alumnos se fascinaran con el ajedrez. Todo maestro sabe que los niños aprenden más rápido cuando se enamoran de la actividad propuesta.

Empecé entonces a jugar con la fantasía. A permitirme sentir y pensar de nuevo como niña y bajo esta óptica escoger la manera como me habría gustado que sucedieran mis primeros encuentros con el ajedrez. De allí nació la primera conclusión: se debe presentar el ajedrez a los niños de manera completamente lúdica y mágica. Es por esto que se acude al cuento y a las breves narraciones para describir el ajedrez inicialmente, por ejemplo: *"Había una vez, un reino de vainilla y otro de chocolate"* en vez de la frase fría: *"En el ajedrez hay dos equipos: las blancas y las negras"*.

Uno de los principales problemas que tuve que superar fue encontrar el lenguaje exacto para evitar las barreras de comunicación con los niños. Las explicaciones deben ser claras, concretas y breves. Se debe intentar relacionar todo lo referente al ajedrez con la realidad del niño, de esta manera se vuelve más cercano a él.

El problema de enseñar ajedrez a niños desde la edad preescolar, no radica en la dificultad del juego sino en los escasos recursos pedagógicos que emplee el maestro y en su pretensión de lograr grandes jugadores en poco tiempo. En realidad la importancia de incluir el ajedrez en la educación, se centra en los beneficios que genera: atención, concentración, memoria, visualización, cálculo, análisis y la posibilidad de forjar valores y afianzar aspectos de la personalidad como autoestima, autocontrol, respeto, acatamiento de las normas, tenacidad, responsabilidad, disciplina y el manejo sano de la competencia, entre otros.

Veamos ahora una breve explicación del programa de ajedrez para preescolar con algunas anotaciones y sugerencias para facilitar la enseñanza del tema.

1 El tablero

Debe presentarlo de una manera mágica, por ejemplo: "Es un país vainilla y chocolate". Construya un tablero con los niños, ya sea con papel de colores o plastilina, para que él descubra que el tablero de ajedrez está formado por columnas (líneas verticales) y filas (líneas horizontales).

Algo muy importante: coloque siempre el tablero de tal manera que el cuadro blanco de la esquina del tablero, quede a la derecha de cada jugador.

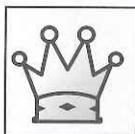
2 Presentación de las piezas

En vez de mostrar todas las piezas a la vez, guárdelas en una caja mágica (una caja decorada de ajedrez) y génerele curiosidad al niño por saber qué hay dentro de ella. Luego presente una a una y dele vida y personalidad a cada pieza.

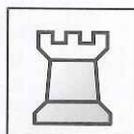
Para iniciar las partidas las piezas se colocan en el tablero como se indica en el siguiente diagrama.



REY



REINA



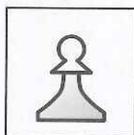
TORRE



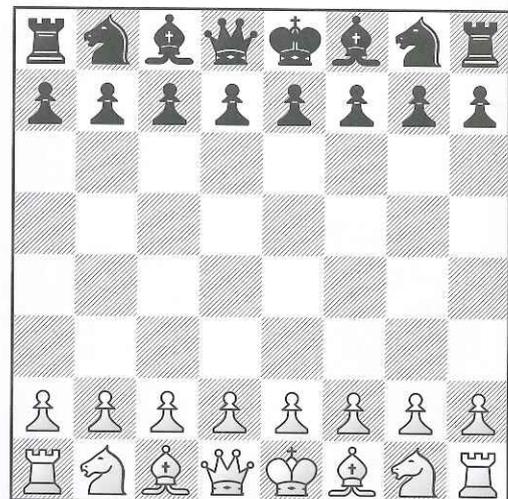
ALFIL



CABALLO



PEON



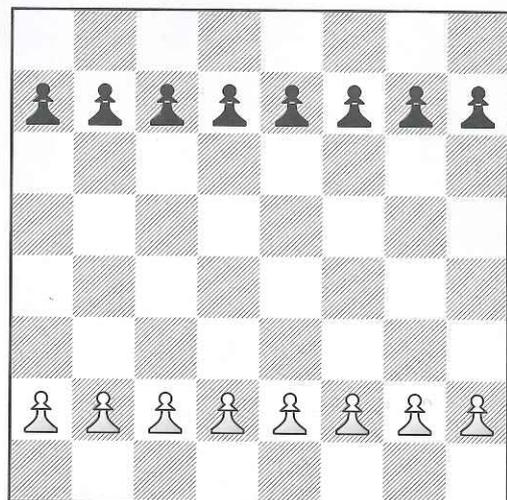
2

Establezca una relación de amistad entre los niños y las piezas. Los títeres son un gran instrumento motivador en esta fase.

3 Movimiento de las piezas

¿En qué orden deben ser enseñados los movimientos de las piezas? Al respecto existen diversas posiciones. Algunos pedagogos aseguran que se debe iniciar con el aprendizaje del movimiento del rey y de la dama, e inmediatamente enseñar el sistema para efectuar el jaque mate. Considero que esta metodología tiene validez si se ofrece a niños de ocho o nueve años dada la dificultad del tema. Mi experiencia me indica que resulta más fácil para los niños aprender primero el movimiento de los peones para que puedan jugar pequeñas partidas entre sí.

Al iniciar la partida, los peones se colocan de esta manera:



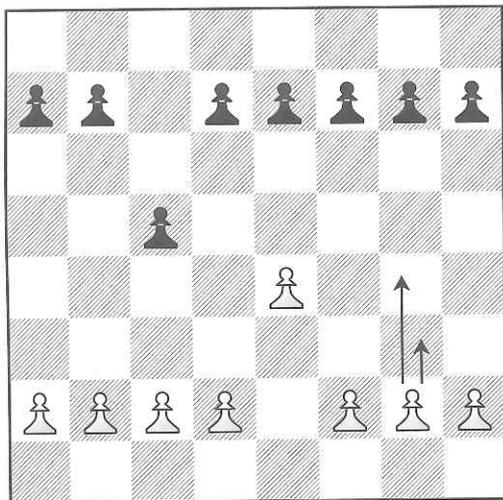
Siempre empiezan a jugar las piezas blancas y de ahí en adelante se alternan los turnos.

Movimiento de los Peones

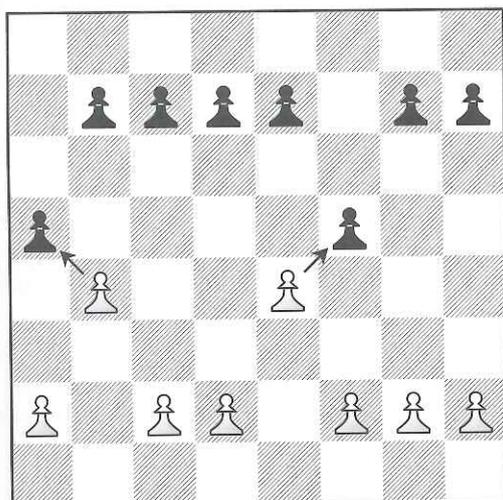


En la primera jugada pueden avanzar un paso o dos según el jugador lo desee. Una vez que se haya movido, solo podrá avanzar un paso.

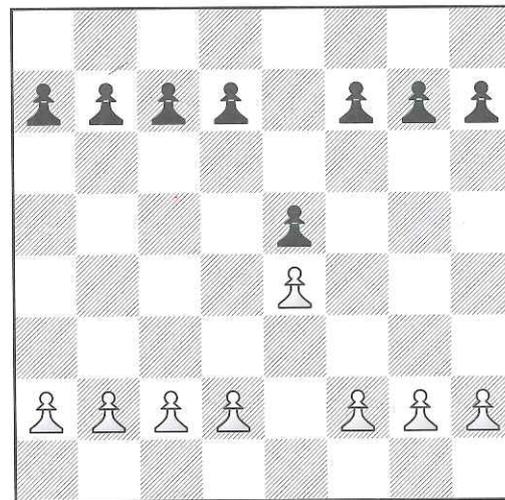
Los peones no pueden moverse hacia atrás ni tampoco horizontalmente.



Los peones pueden capturar o "comer" a las piezas del equipo contrario que estén colocadas en el cuadro más cercano en dirección diagonal hacia adelante.



Observe que la diferencia entre la manera como se mueven los peones y como capturan, puede ocasionar cierta dificultad para el niño. Por eso es importante que la maestra refuerce estos dos conceptos relacionados con la realidad del niño. Por ejemplo: "los peones son un tanto mal educados para comer, pues lo hacen con la boca torcida". Aclare que cuando un peón negro y otro blanco se encuentran enfrentados no se pueden capturar, simplemente quedan imposibilitados para moverse o "están conversando".



Ejercite a los niños a través de encuentros entre ellos mismos, incluso puede usted elaborar tableros de ajedrez con menos cuadros y sólo colocar cinco peones por bando; ante todo tenga paciencia. Esta primera etapa no es sencilla.

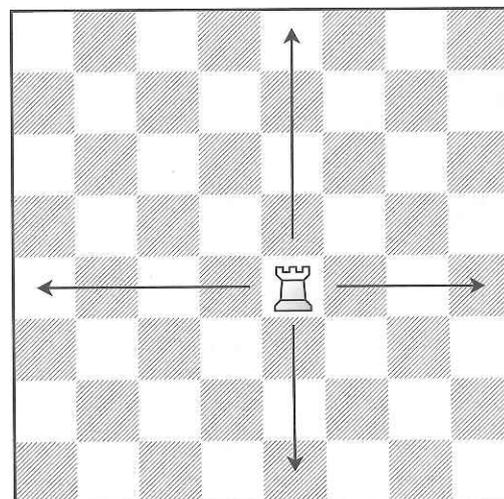
Movimiento de la Torre



Cada equipo tiene dos torres que deben ser colocadas detrás de los peones, una en cada esquina.

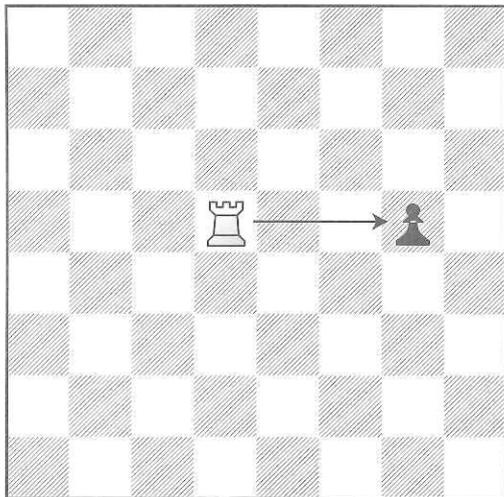
La torre se mueve de manera horizontal y vertical cuantos cuadros desee. Esto dicho para niños, podría ser así: "La torre se mueve derecho, derecho, un pasito o muchos pasitos" y a la vez que la maestra lo repite, lo muestra en el tablero.

Resulta una buena idea utilizar un tablero gigante, hecho de tela resistente, que se coloca sobre el piso, de tal manera que los niños primero gatean o saltan en un pie simulando el movimiento de las torres sobre el tablero. La experiencia nos ha demostrado que aprenden más rápido cuando invitamos a los niños a experimentar el movimiento de las piezas con su cuerpo antes de llevarlos al tablero de mesa.



La torre captura de la misma manera como se mueve. Es decir que puede capturar una sola pieza del equipo contrario que se encuentre en su "camino" y debe detenerse en el lugar que la toma.

La torre no puede moverse en diagonal, saltar sobre una pieza, ni capturar muchas piezas a la vez. Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos con peones y torres únicamente.

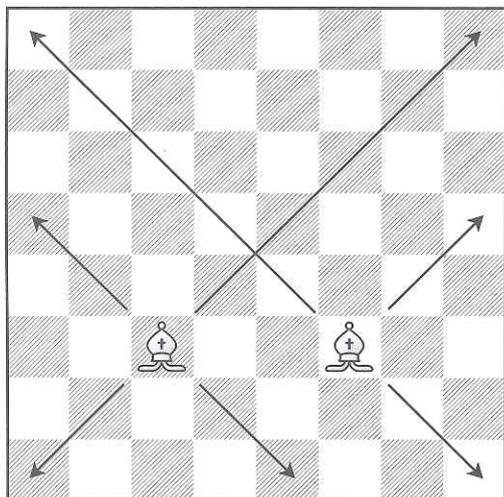


Movimiento del Alfil



Continúe con la enseñanza del movimiento del alfil. Cada equipo tiene dos alfiles que al iniciar la partida se sitúan uno en cuadro blanco y el otro en cuadro negro. Los alfiles se mueven en diagonal cuantos pasos desee.

Si el niño no conoce el concepto de diagonal puede facilitarle el aprendizaje diciéndole que "el alfil siempre se mueve por un mismo color: blanco, blanco, blanco y el otro negro, negro, negro". Los alfiles, al igual que las torres, pueden capturar la pieza del adversario que se encuentre en su camino.



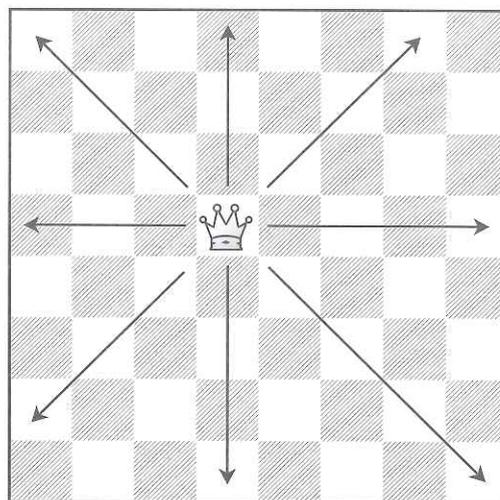
Los alfiles no pueden girar y trasladarse de manera oblicua, es decir que siempre deben ir en línea recta diagonal, los alfiles tampoco pueden capturar muchas piezas a la vez, saltar sobre las fichas ni moverse de manera horizontal ni vertical.

Ejercite a los niños a través de partidas entre ellos que incluyan los peones, las torres y los alfiles.

Movimiento de la Dama



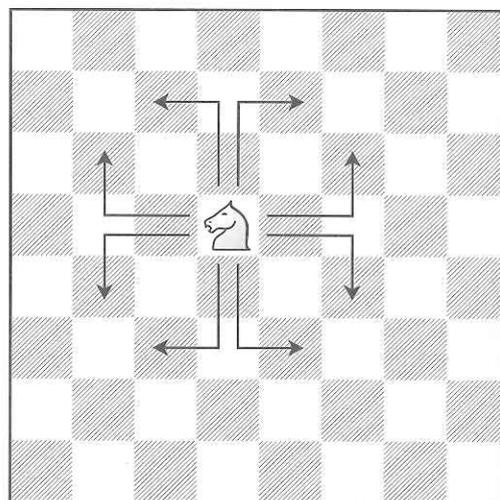
Si el niño tiene claro el movimiento del alfil y la torre continúe con la dama. Resultará muy sencillo su aprendizaje porque la dama se mueve igual que las torres y además como los alfiles.



Movimiento del Caballo



Antes de pasar a comentar la manera como le explicamos a los pequeños alumnos, observe el diagrama que señale el movimiento de esta pieza.



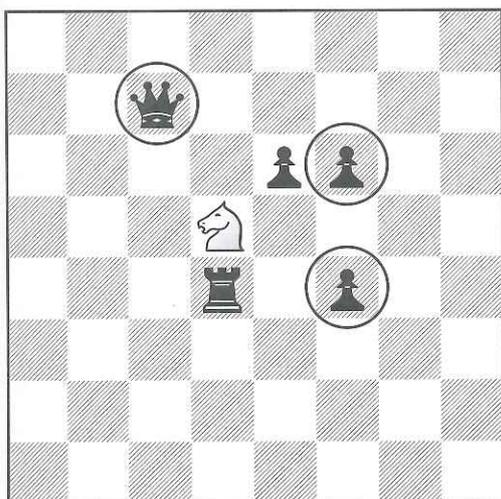
A menudo se escucha decir que el caballo se mueve en forma de "L", pero es obvio que tratándose de niños en edad preescolar no debemos remitirnos

a esta comparación, pues en muchos casos el proceso de lecto-escritura no se ha iniciado. Hay una manera más fácil: pídale al niño que extienda su mano con los dedos unidos y que el dedo pulgar lo estire horizontalmente. Esta posición de la mano es semejante al movimiento del caballo aún cuando la gire en cualquier sentido.

Es muy importante que el niño salte como un caballo sobre un tablero gigante o baldosas antes de reproducir el movimiento sobre el tablero de mesa. Cuando esté saltando insista en que repita: " Uno, dos y al lado ".

El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas. Captura únicamente la pieza que se encuentra al final de su recorrido.

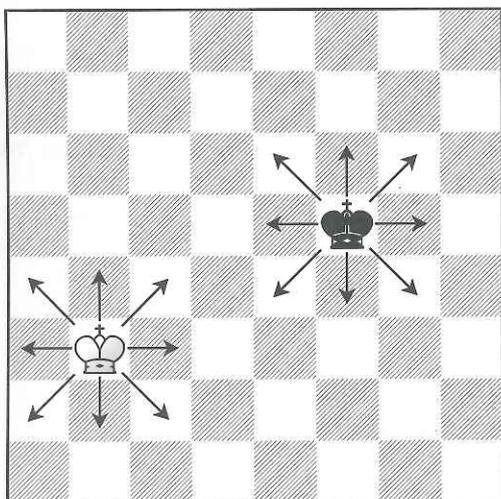
Observe el diagrama: el caballo puede capturar las piezas encerradas con un círculo.



Movimiento del Rey



Se mueve un solo paso en cualquier dirección. No pierda la oportunidad de relacionar el movimiento lento del Rey con el paso medido de un viejito. Puede capturar de la misma manera como se mueve.

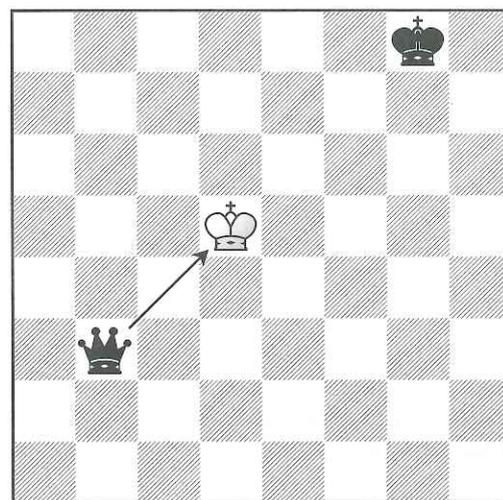
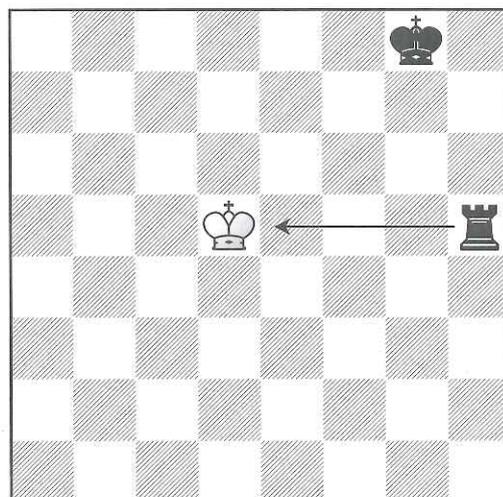


Hay varias reglas importantes: los reyes no pueden estar cerca, siempre debe existir mínimo un cuadro de distancia entre ambos reyes. El rey es la única pieza que no puede ser capturada. Para ganar la partida de ajedrez se debe lograr dar jaque mate. A continuación explicamos el significado de jaque y jaque mate.

Jaque

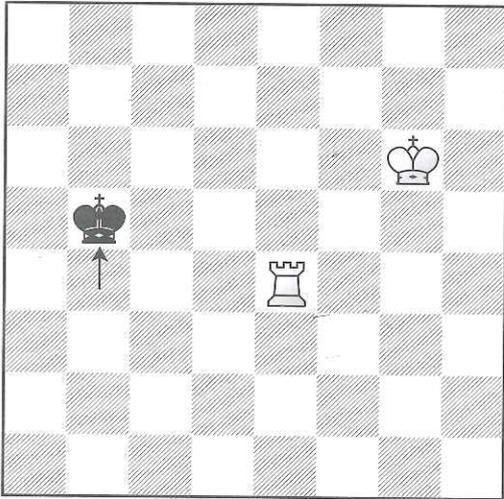
El jaque se produce cuando una pieza amenaza al Rey.

Observe los diagramas:



Es obligatorio para el rey amenazado encontrar una forma de escape o defensa.

Puede ser de tres maneras: moviendo al rey, interponiendo una pieza para cubrirse del jaque o capturando la pieza que da jaque.



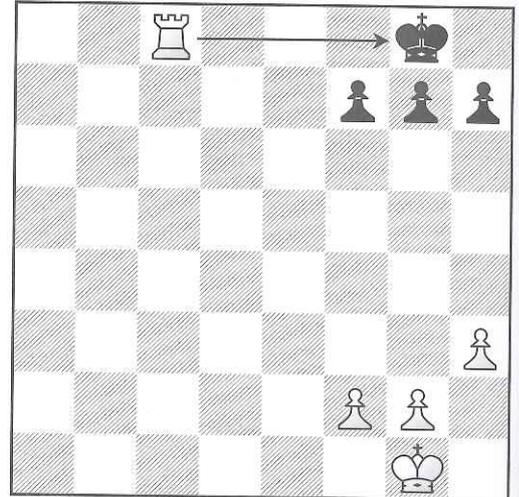
Jaque Mate

El rey no se puede "capturar", al rey se le da ¡Jaque Mate! Esto se produce cuando al rey se le ataca o se le da jaque y no existe ninguna solución para escapar o defenderse de él.

¡En ningún caso existe salvación para el rey! El Jaque Mate es el objetivo final de la partida. Quien lo produce gana la partida.

Conviene enfatizarle a los niños estas reglas: El rey no puede capturar una pieza que esté defendida pues quedaría en jaque. El rey no puede moverse hacia un cuadro que esté atacado por una pieza adversaria, es decir no puede colocarse en jaque de manera adrede.

Existen muchos aspectos más acerca del reglamento y los rudimentos del ajedrez, pero en este texto nos proponemos exclusivamente mostrar los aspectos básicos que corresponden al Nivel 1 y 2 del Método "Juega el Maestro y ganan los Niños".



Algunas ideas más:

Enseñar ajedrez por el simple hecho de enseñar a mover las piezas, no tiene mayor sentido. Lo importante es encontrar de qué manera se estimulan las habilidades mentales.

Por esto, es imprescindible que usted incluya pequeños ejercicios de cálculo, análisis, observación, visualización, memoria y atención.

Por ejemplo, pregúntele constantemente al niño, qué pieza le están atacando, qué puede capturar, qué pasaría si moviera determinada pieza, ¿conviene realizar tal jugada?

Cuando le explique alguna posibilidad, no necesariamente mueva las piezas, precisamente la

visualización se ejercita al no moverlas y procurar que el niño logre imaginar la secuencia de jugadas que usted dice verbalmente.

Utilice hojas de trabajo con diagramas, de tal manera que usted pueda ejercitar la motricidad fina del niño y su percepción visual a través de trazos que indiquen el movimiento de las fichas.

Emplee también lanas, plastilina, papeles de colores o elementos semejantes. Disfrace a los niños de piezas de ajedrez: unos sencillos sombreros hechos en papel, simulando la forma de las piezas, motivará bastante a los pequeños.

¡ En fin, permita que su imaginación se despliegue y regátele a los niños su creatividad !

Niveles del Programa de Ajedrez

El método **AJEDREZ EN EL AULA**, consta de ocho textos para los niños con su respectiva Guía para el Maestro y una Zona Privada donde se encuentra diversos recursos pedagógicos: canciones, cuentos, juegos, presentaciones, bits, recortables, titeres, enlaces de interés. Cada nivel dura un año escolar siempre y cuando se ofrezca una clase semanal. Este es el contenido de cada nivel:

- Nivel 1** Partes del tablero y las piezas de ajedrez. Movimientos de los peones, las torres y los alfiles. Ejercicios simples de cálculo y visualización.
- Nivel 2** Movimiento de la dama, el caballo y el rey. Jaque y el jaque mate. Ejercicios simples de observación, cálculo y visualización. Solución de problemas sobre jaque y jaque mate.
- Nivel 3** Valor de las piezas, el enroque, la coronación, tablas, técnica del jaque mate con dos torres, captura al paso. Solución de problemas sobre jaque mate en una jugada, cambios iguales y desiguales, análisis de posiciones.
- Nivel 4** Nomenclatura del ajedrez, reproducción de partidas breves, técnica de jaque mate con rey y dama, diferentes tipos de combinaciones tácticas: ataque doble, la clavada, ataque a la descubierta. Solución de problemas de jaque mate. Ejercicios de cálculo.
- Nivel 5** Conceptos básicos de la estrategia en el ajedrez: centralización, desarrollo de piezas, tiempo, fuerza, espacio, movilidad, estructura de peones, seguridad del rey, alfiles buenos y malos, columnas abiertas y semiabiertas. Técnica de jaque mate con rey y torre. Solución de problemas de jaque mate en dos jugadas.
- Nivel 6** Ataques directos al rey en el centro y al rey enrocado. Aproximación a las aperturas y defensas, fundamentos de los finales de Reyes y Peones, acercamiento a la historia de los campeones del mundo. Solución de problemas de jaque mate en dos jugadas.
- Nivel 7** Reproducción y análisis de partidas de campeones mundiales. Finales de reyes y peones. Análisis de las propias partidas. Solución de problemas de jaque mate en dos y tres jugadas. Solución de problemas encaminados a encontrar la mejor jugada sin especificar el tema al cual se refiere el problema.
- Nivel 8** Reproducción y análisis de partidas de las campeonas mundiales. Análisis de las propias partidas. Solución de problemas de jaque mate en dos y tres jugadas. Solución de problemas encaminados a encontrar la mejor jugada sin especificar el tema al cual se refiere el problema. Finales de reyes y peones. Finales de torres. Problemas artísticos y posiciones curiosas.

NOTAS

NOTAS

NOTAS

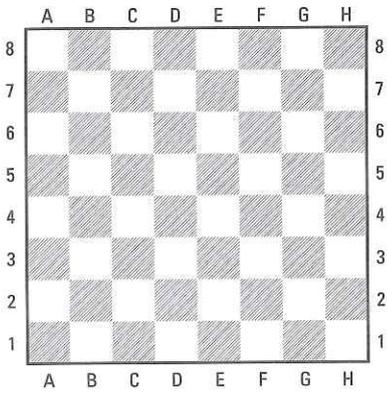
Lined writing area 1

Lined writing area 2

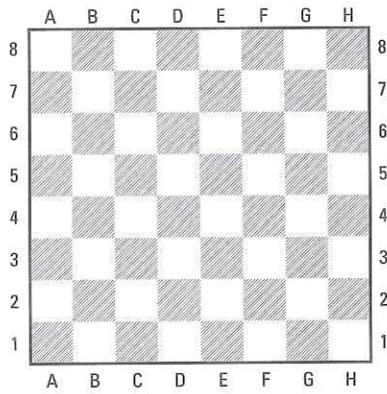
Lined writing area 3

Lined writing area 4

NOTAS

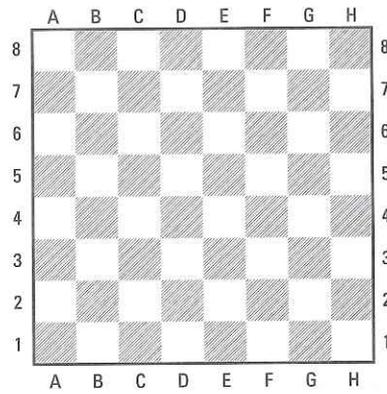


Blank lined area for notes.

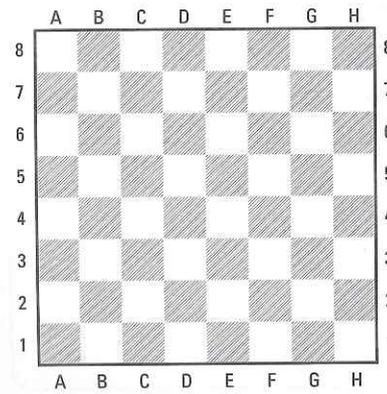


Blank lined area for notes.

12

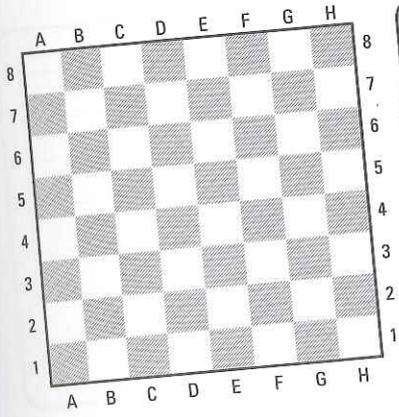


Blank lined area for notes.

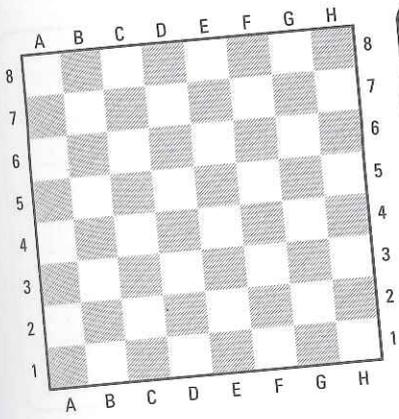


Blank lined area for notes.

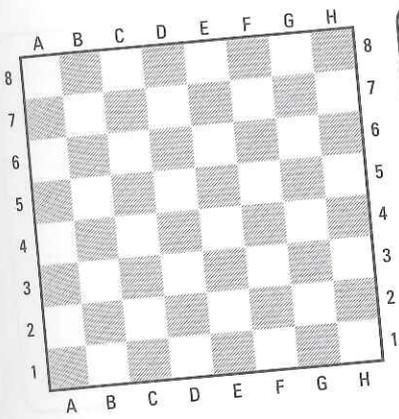
NOTAS



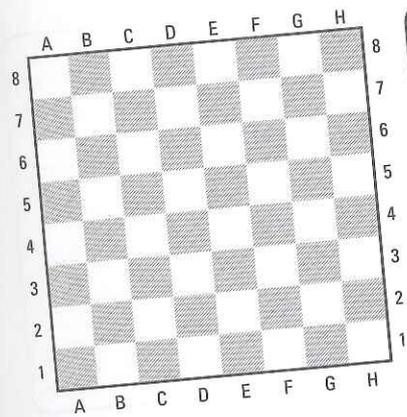
Blank lined writing area for notes.



Blank lined writing area for notes.

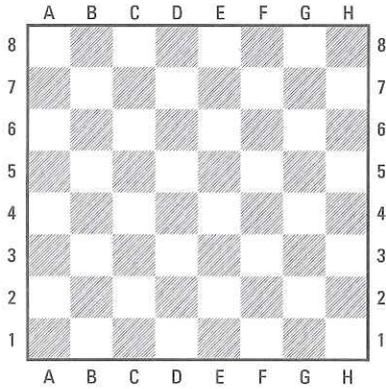


Blank lined writing area for notes.

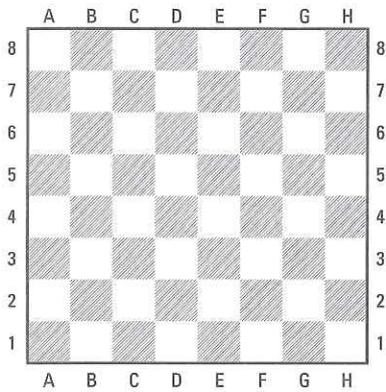


Blank lined writing area for notes.

NOTAS

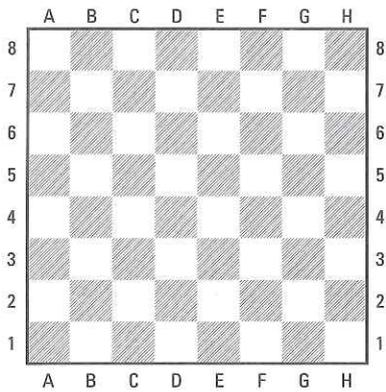


Blank lined area for notes.

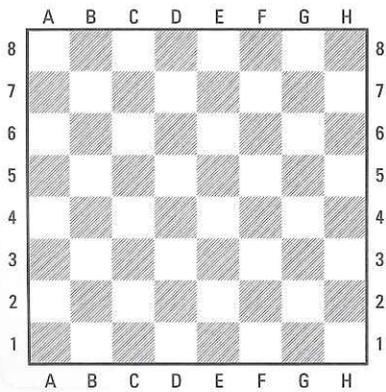


Blank lined area for notes.

14

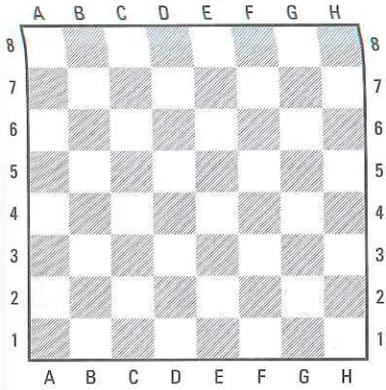


Blank lined area for notes.

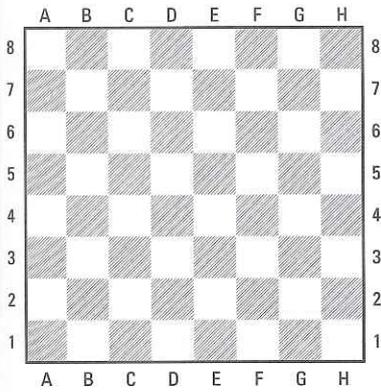


Blank lined area for notes.

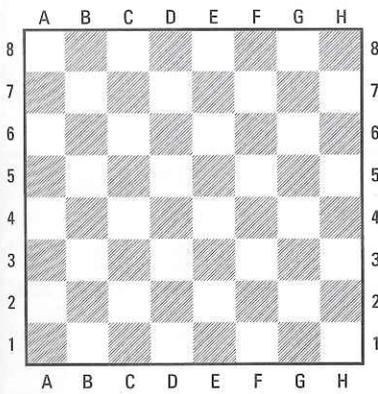
NOTAS



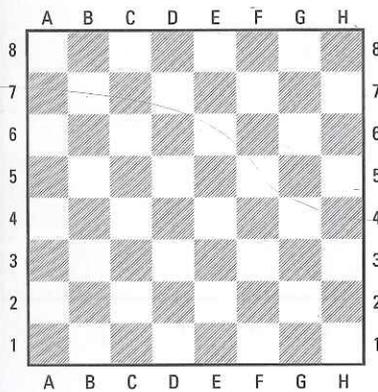
A large rounded rectangular box containing seven horizontal lines for writing notes.



A large rounded rectangular box containing seven horizontal lines for writing notes.

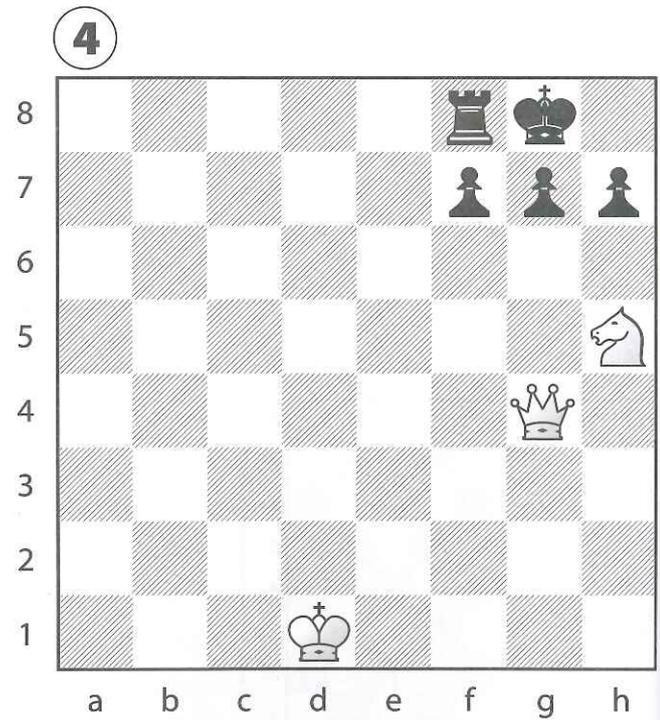
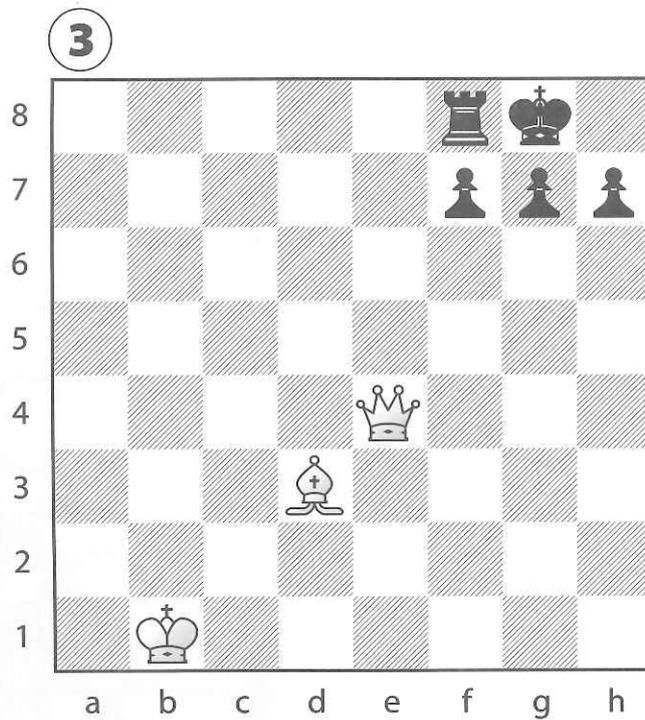
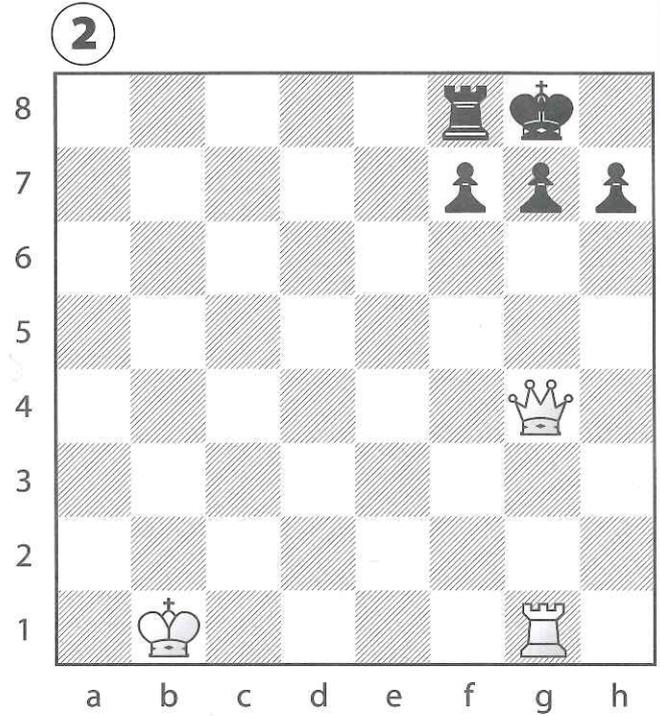
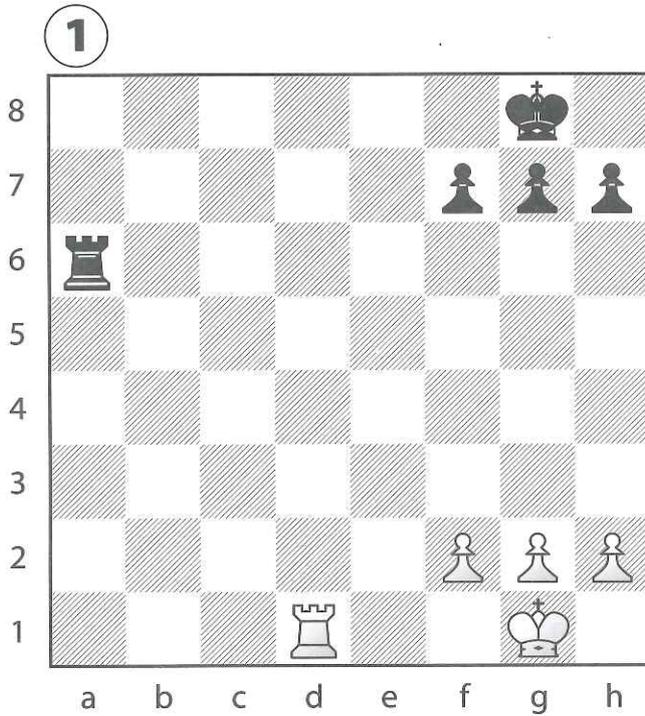


A large rounded rectangular box containing seven horizontal lines for writing notes.



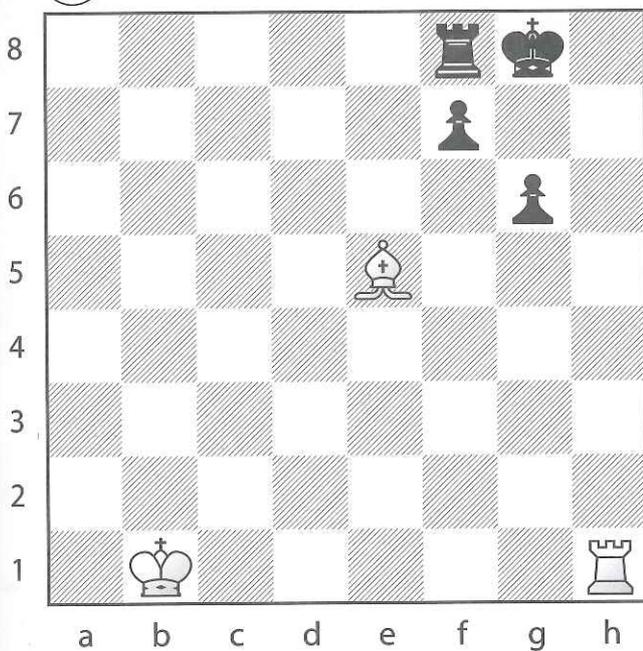
A large rounded rectangular box containing seven horizontal lines for writing notes.

¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?

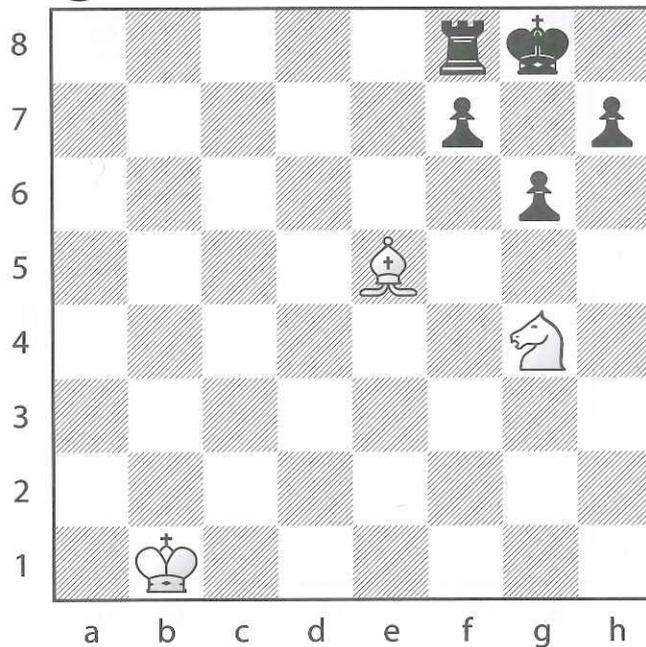


¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?

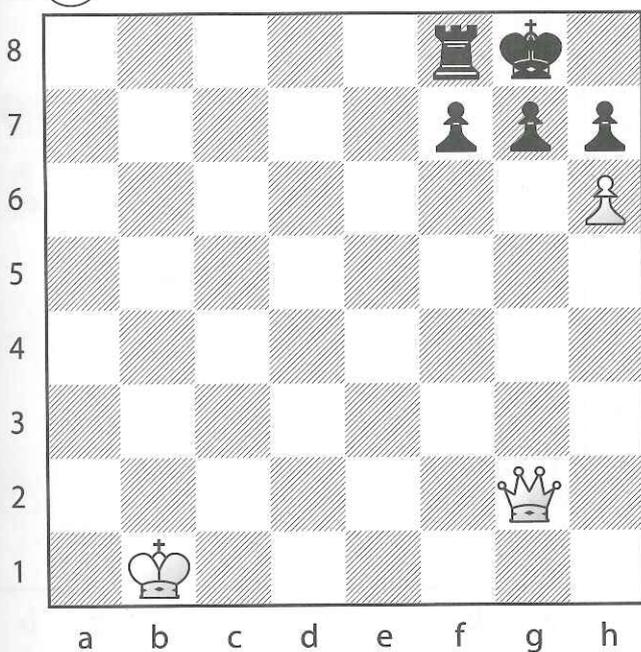
5



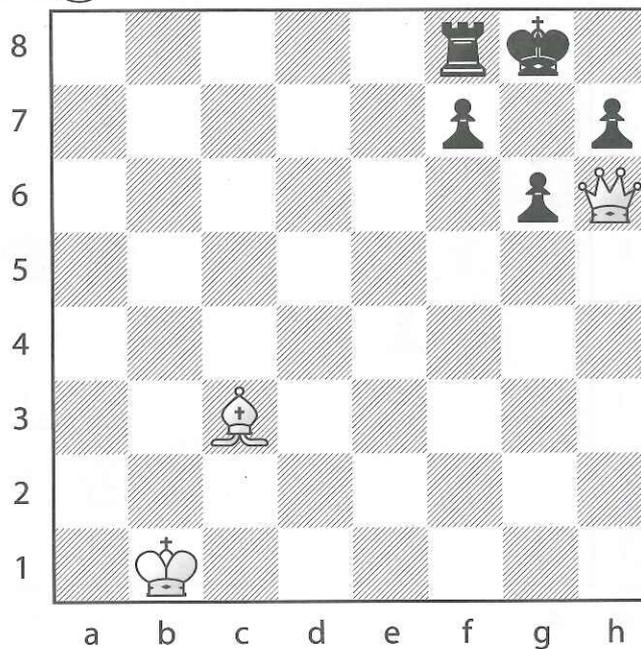
6



7

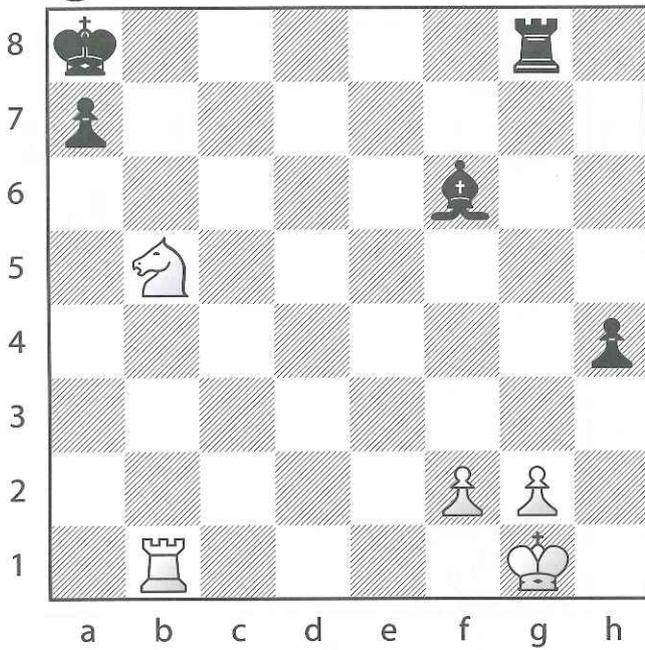


8

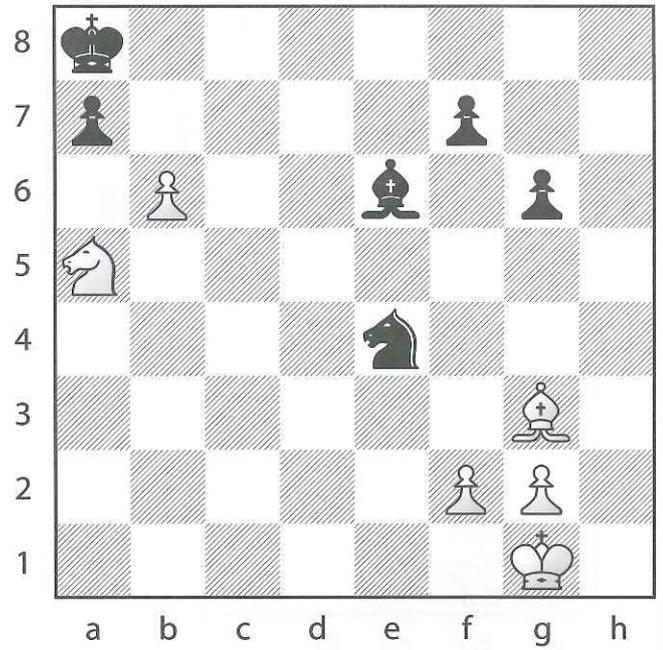


¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?

9

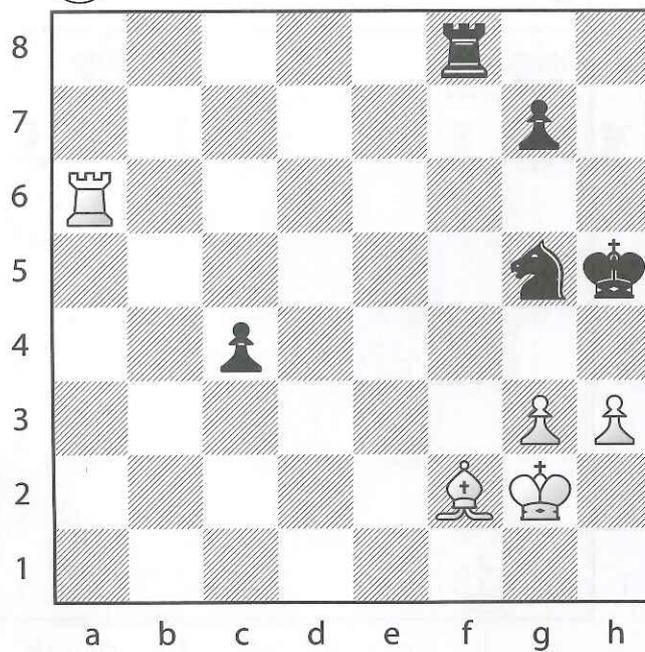


10

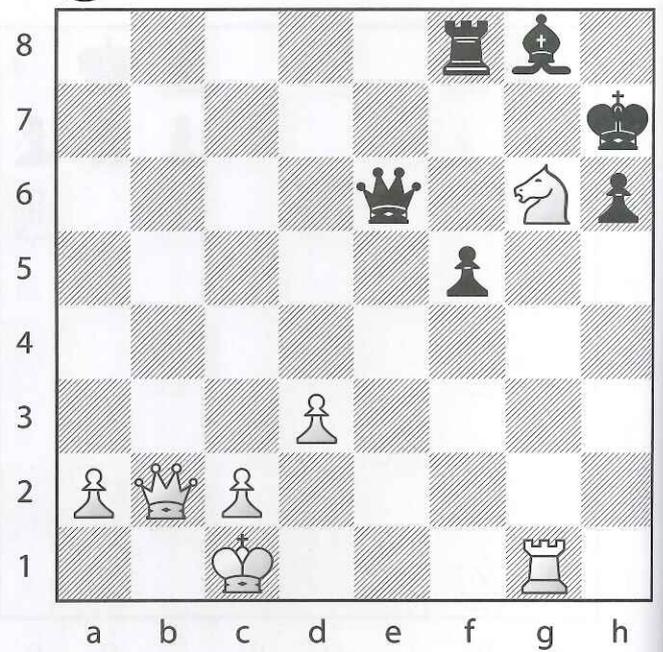


18

11

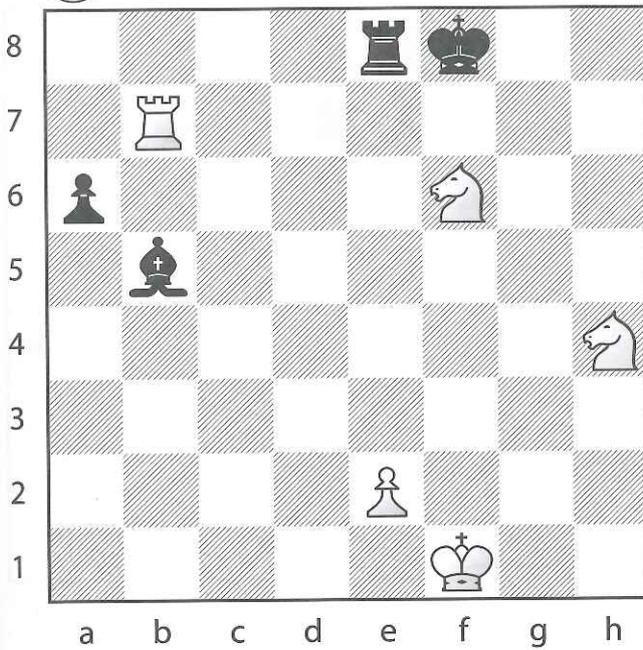


12

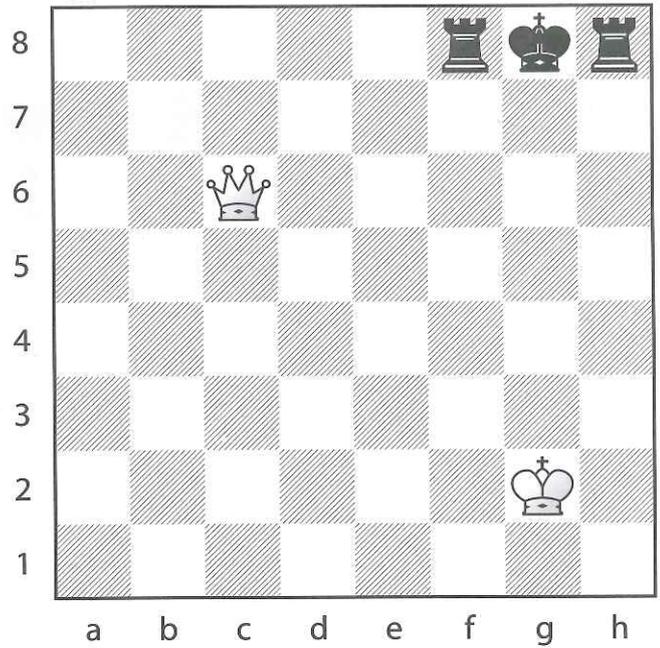


¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?

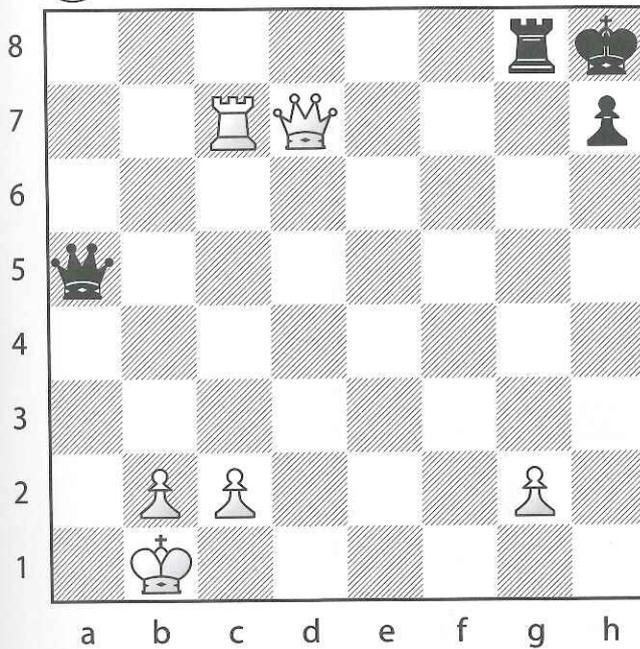
13



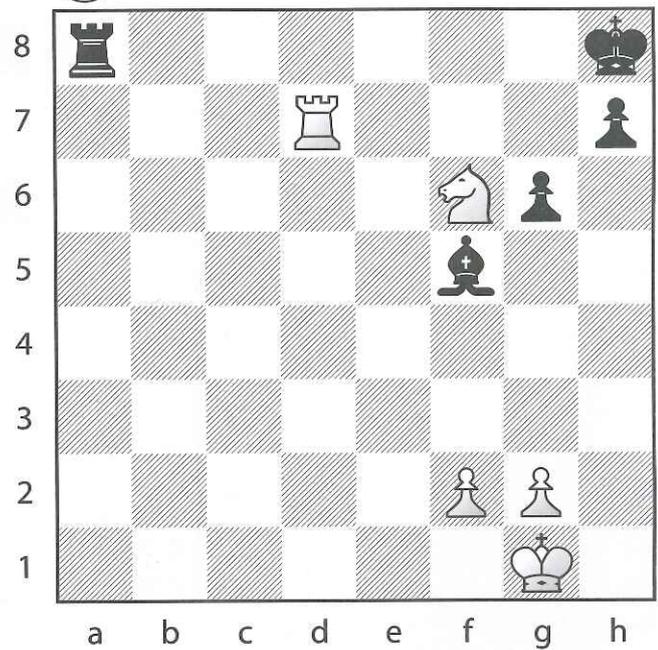
14



15

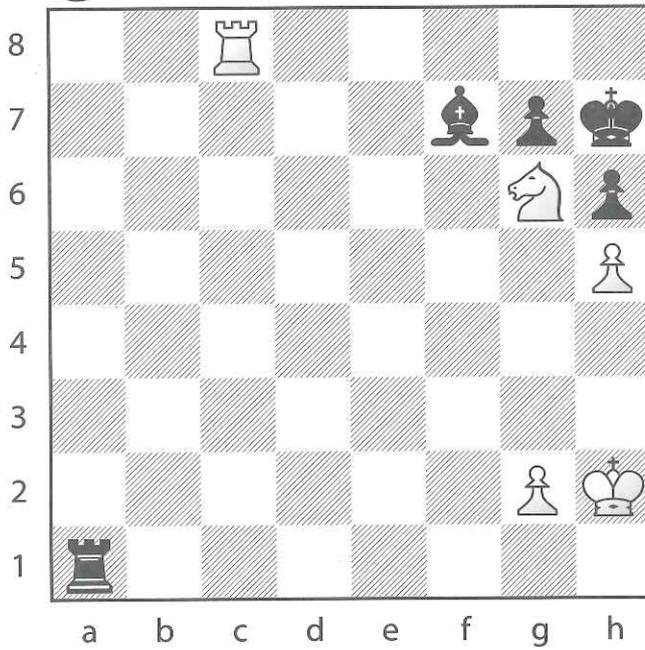


16

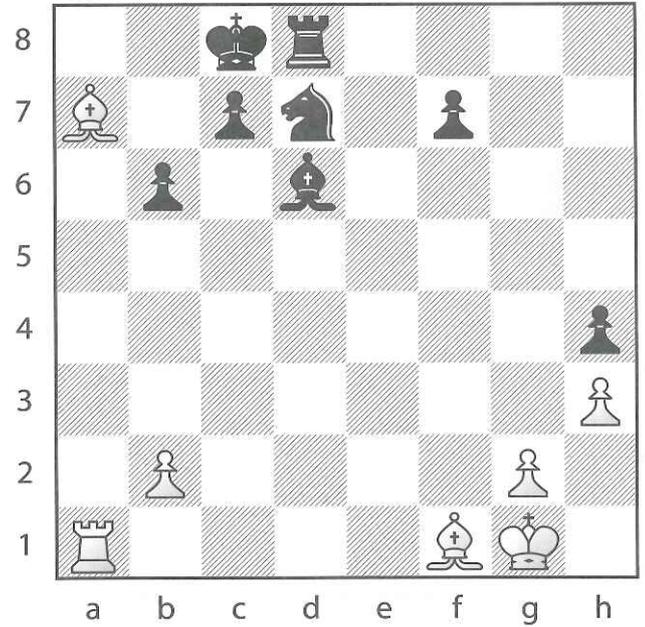


¿Cómo pueden dar jaque mate en una jugada las blancas?

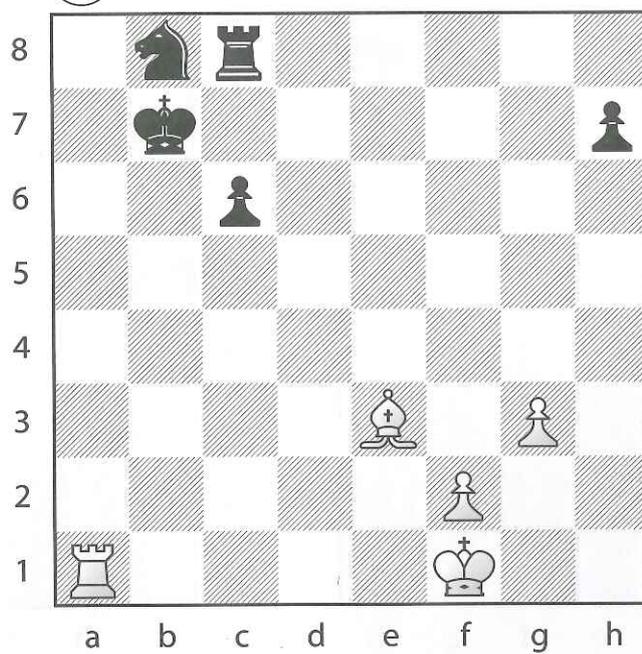
17



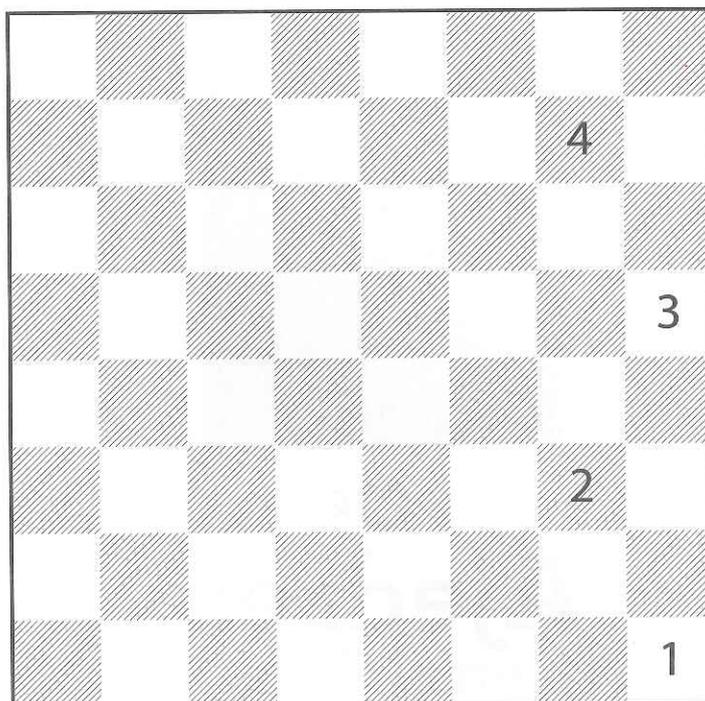
18



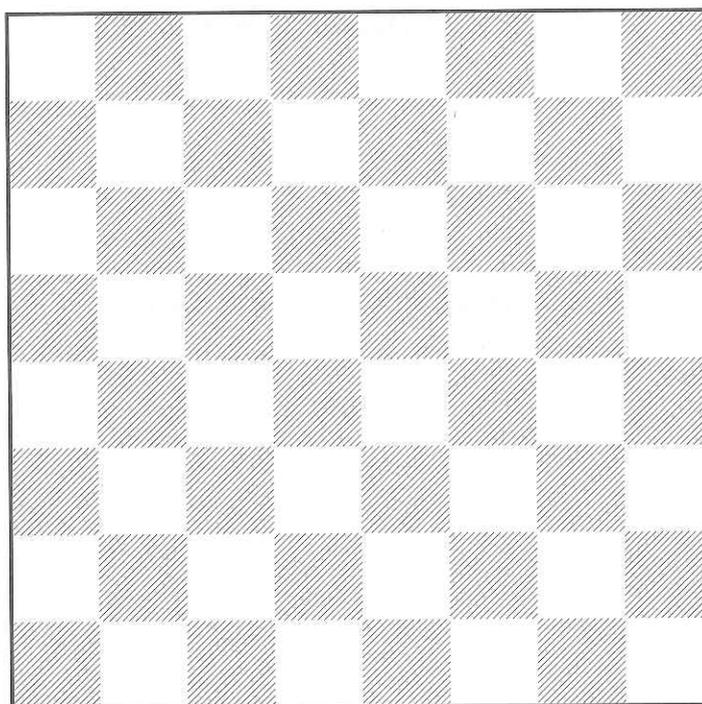
19



**Trata de escribir los números de 1 al 64 siguiendo el movimiento del caballo.
Solo puedes escribir un número en cada casilla.**



Coloca 8 damas en el tablero sin que se ataquen.





Ajedrez

en el Aula

Adriana Salazar Varón

Directora

adrianasalazar@ajedrezenelaula.com

Cel. (57) 315 649 8893 • Teléfonos: (571) 213 7957 - (571) 482 0151

Carrera 22 No. 122 - 92 • Bogotá, Colombia

www.ajedrezenelaula.com