



Ajedrez educativo - Ajedrez competitivo

Prueba de conocimiento por equipos

Ya hemos publicado con anterioridad algún modelo básico de resolución de baterías de ejercicios o problemas como idea o recurso válido en el aula que nos ayude a trabajar el **aprendizaje cooperativo**. Con la presente actividad, *Prueba de conocimiento por equipos*, queremos abundar en este campo de la didáctica y presentaros una sesión de ajedrez educativo bien sencilla, con preguntas y respuestas que debemos siempre ajustar al tramo de edad y desarrollo integral del alumnado al que nos dirigimos.

Como primer paso aconsejamos dividir el aula en 3 o 4 grupos, según las necesidades. Para la confección de los grupos mezclaremos al alumnado que tiene un nivel medio o más avanzado con quienes aún están iniciándose, propiciando de este modo un escenario de *aprendizaje entre iguales* que funcionará como factor socializador durante el desarrollo de la dinámica. Mostraremos —resulta muy útil hacer uso de la pizarra digital— cuáles son los equipos que hemos establecido para dar comienzo, explicaremos, a *un juego de conocimiento*, por turnos. La palabra **juego** despertará el interés del aula de inmediato, interés que podemos aumentar si elegimos nombres divertidos para cada uno de los equipos.



1. ALFILES PELIGROSOS

NOMBRE ALUMNOS/AS




2. CABALLOS DESATADOS

NOMBRE ALUMNOS/AS




3. PEONES GALÁCTICOS

NOMBRE ALUMNOS/AS




A partir de este momento recomendamos incluir dos **reglas** o derivadas:

1. La elección de una **persona delegada** (portavoz) para cada grupo, quien tendrá que poner en común con el resto de los miembros de su equipo las respuestas a las preguntas que durante el juego se vayan planteando.
2. Un **sistema de puntuación** que nos ayude a crear un clima de atención, un *valle de silencio* que se mantenga el mayor tiempo posible durante el discurrir de la dinámica.

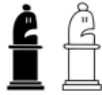


En la imagen de arriba podemos ver que al grupo —o a los grupos— más respetuoso con el silencio se le concede un total de **5 puntos**. Es importante subrayar que solo podrá responder en voz alta, a través de la persona elegida, el equipo al que *le toque* jugar. Que sea otra persona la que responda tampoco ayuda a conseguir los 5 puntos en juego.

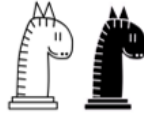
El grupo más *ajedrecista*, es decir, el grupo que mejor se coordina —aquí es importante que la persona delegada se comunique con el resto y que todos y todas mantengan una actitud participativa— consigue un total de **3 puntos**.

Y, por último, cada respuesta correcta, cada acierto durante el juego, hace que sumemos **1 punto**. Si la respuesta de un equipo es incorrecta no resta puntuación pero habrá **rebote** y el siguiente equipo, según el orden que establezcamos de inicio, tendrá derecho a contestar.

1. ALFILES PELIGROSOS



2. CABALLOS DESATADOS



3. PEONES GALÁCTICOS



Por supuesto, los **valores** (5,3,1) y **conceptos** señalados (grupo del silencio, grupo *ajedrecista*) son orientativos y podemos cambiarlos para adaptar las reglas del juego a aquellas competencias o habilidades que queramos trabajar en el aula.

¡Vamos a empezar con las preguntas! Recuerda que **debemos adaptar esta dinámica al nivel de aprendizaje de nuestro alumnado**.

Mostramos a continuación 3 ejemplos concebidos para su implementación a partir de 5º o 6º de Primaria y con un alumnado más avanzado que ya tiene ciertos conocimientos ajedrecísticos.

1

¿CÓMO SE LLAMA ESTA APERTURA EN AJEDREZ?



RESPUESTA: Apertura de los cuatro caballos.

2

JUEGAN BLANCAS. ¿QUÉ MOVIMIENTO HARÍAS?

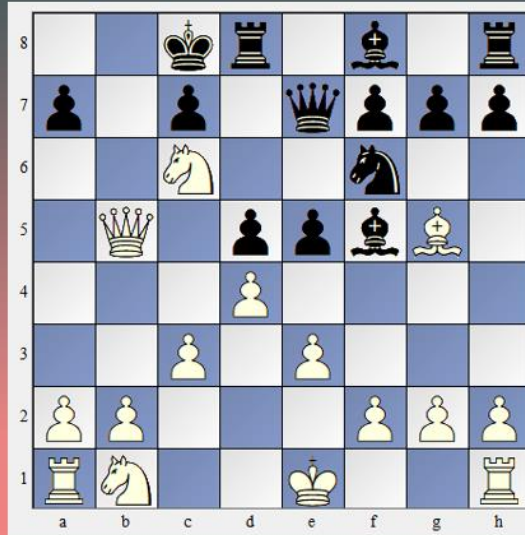


RESPUESTA: Enroque (0-0). En la posición del diagrama el alfil negro de **c5** y el caballo negro de **g4** están amenazando capturar el peón blanco de **f2**, pues este peón solo está defendido por el rey blanco de **e1**. Si las blancas enrocan el peón de **f2** pasará a estar defendido por el rey y por la torre, por lo que logran defender la amenaza.



3

JUEGAN BLANCAS. ¿PUEDES DAR MATE EN 1 JUGADA?



RESPUESTA: Cxa7. Jaque mate. El caballo de **c7** captura al peón negro de **a7** y el rey negro recibe jaque mate. Ninguna pieza negra puede *capturar* el caballo, tampoco se puede *bloquear* este jaque (de hecho, el jaque con caballo nunca puede bloquearse, pues el caballo salta sobre cualquier pieza) ni *apartarse*, pues cualquier casilla de escape está controlada por la dama blanca de **b5**.



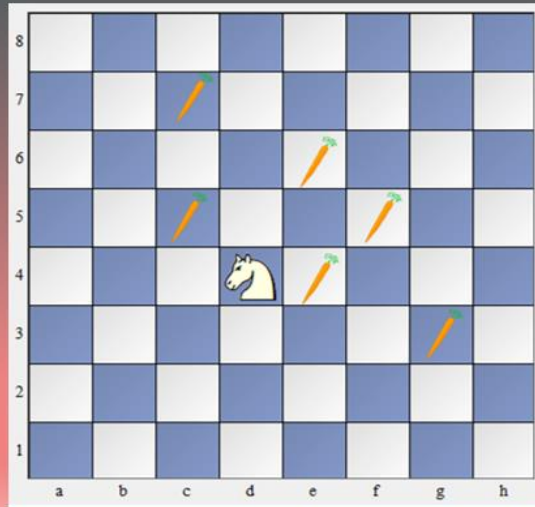
Consulte el [documento PDF JAQUE, MATE Y AHOGADO](#)



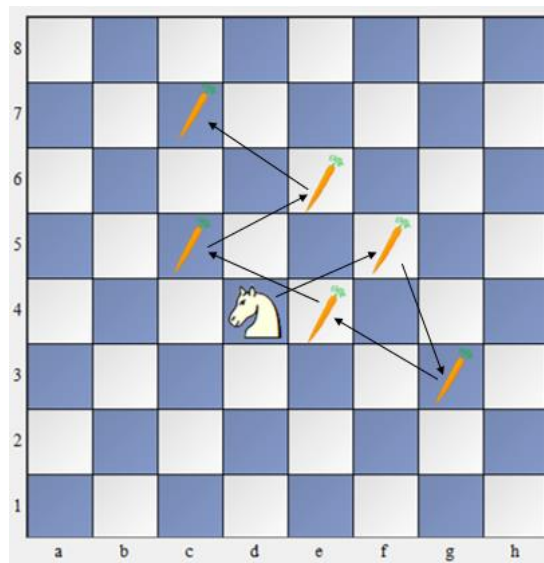
Os dejamos ahora otros 3 ejemplos concebidos para su implementación con el alumnado de 1º y 2º de Primaria.

1

Ayuda al caballo a comerse todas las zanahorias en solo 6 saltos.

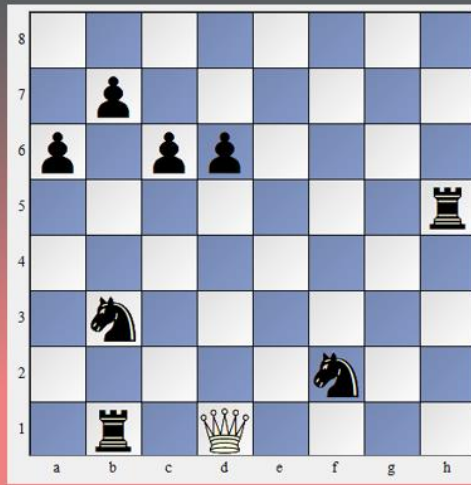


RESPUESTA: El recorrido del caballo es: **f5, g3, e4, c5, e6 y c7**, tal y como se muestra en el siguiente diagrama.

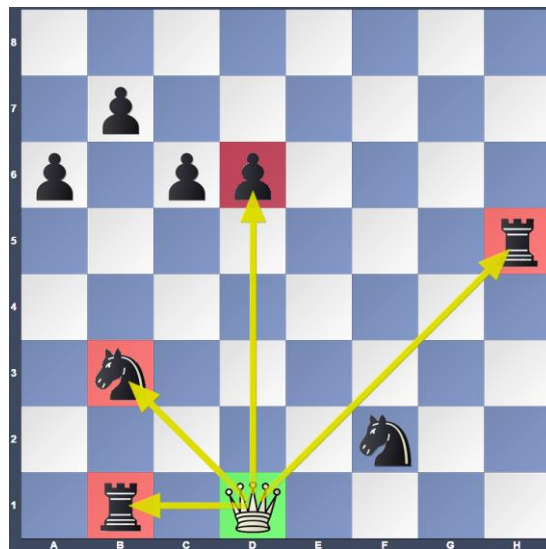


2

¿QUÉ PIEZAS NEGRAS ESTÁN ATACADAS POR LA DAMA BLANCA?



RESPUESTA: La torre de **b1**, la torre de **h5**, el caballo de **b3** y el peón de **d6**.



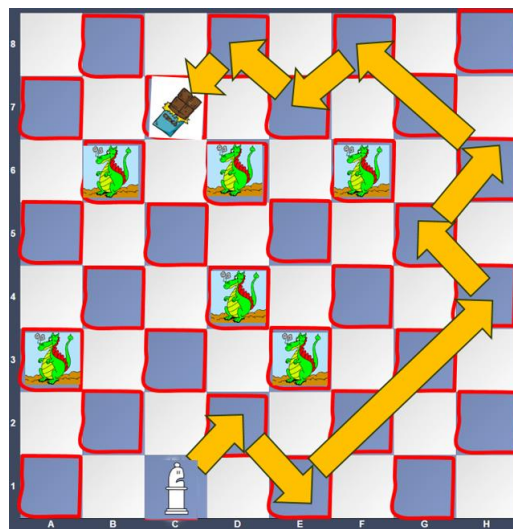
3

¿AYUDAS AL ALFIL BLANCO A LLEGAR AL CHOCOLATE?

→ CUIDADO CON LOS DRAGONES



RESPUESTA: El recorrido del alfil es **d2, e1, h4, g5, h6, f8, e7, d8, c7**



Propicia un clima de **aprendizaje entre iguales** con la creación de grupos heterogéneos.

Plantea reflexiones y debates transversales sobre las respuestas de cada desafío. Por ejemplo, a propósito del último ejemplo del alfil que come chocolate puedes proponer la elaboración de una lista de alimentos más saludables.