PROGRAMA

MARCO

CURSO 2017 - 2018

AulaDjaque

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

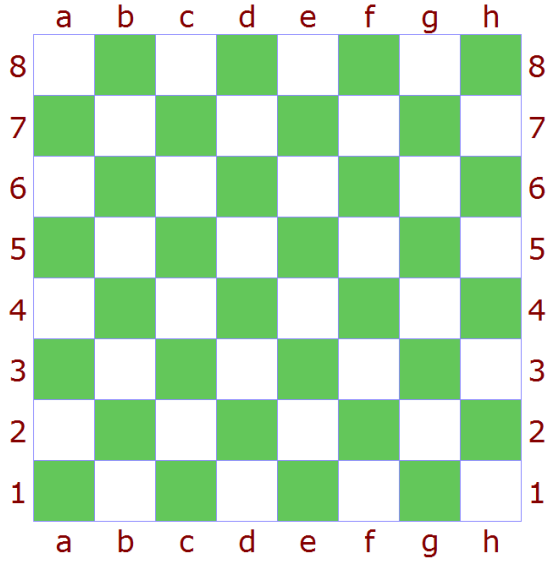
JUNTA DE ANDALUCIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

PROGRAMA MARCO aulaDjaque

ÍNDICE TEMÁTICO

1	INTRODUCCIÓN
2	PRINCIPIOS DIDÁCTICOS
3	METODOLOGÍA
4	NIVELES EDUCATIVOS DEL PROGRAMA
5	ESTRUCTURA DE LAS SESIONES EN EL AULA
6	MATERIAL NECESARIO
7	ITINERARIO Y UNIDADES DIDÁCTICAS
8	COLABOR@
9	FORMACIÓN



1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad asistimos a un impulso sin precedentes de proyectos e iniciativas que persiguen incorporar el ajedrez en el aula. Los centros escolares e instituciones educativas cada vez se muestran más interesados en incluir la enseñanza del ajedrez como herramienta pedagógica, tomando como base de justificación los múltiples beneficios que el juego-ciencia procura en el desarrollo cognitivo y emocional del alumnado. **aulaDjaque** nace con el objetivo de facilitar al profesorado andaluz un recurso pedagógico que convierta el aula en un espacio en el que el alumnado descubra el ajedrez desde un enfoque transversal y eminentemente lúdico y creativo. En este sentido, la práctica y metodología docente constituye la piedra angular del programa, el eje sobre el que hacer girar los enormes alcances potenciales que puede brindarnos el ajedrez. Así, el profesor o profesora de ajedrez representa la pieza más importante de este tablero educativo que empezamos a desplegar en las escuelas andaluzas.

aulaDjaque permitirá abordar la integración curricular de la *materia ajedrecística*, formará al profesorado adaptándose a sus necesidades y demanda, incluirá una evaluación permanente y ayudará al desarrollo de una práctica docente innovadora que pretende, en última instancia, *enseñar a pensar* a través del ajedrez.

Pero, **¿a qué llamamos ajedrez educativo?** Esta suele ser la primera pregunta que nos planteamos cuando descubrimos el uso del ajedrez en el campo de la pedagogía. Simplificando, se podría establecer la siguiente relación conceptual. Mientras el ajedrez deportivo o competitivo busca continuas respuestas en el alumno/a, el ajedrez educativo pretende generar preguntas. Así, si nuestro objetivo fuera conseguir que un chico se convierta en un buen jugador de ajedrez, su lugar de formación no debería ser la escuela, sino un club de ajedrez. Es evidente que este chico necesitará mejorar su *técnica ajedrecística* y aplicar su conocimiento en el tablero con el fin de ganar cada vez más partidas y torneos. Cada uno de sus movimientos, cada jugada, debe ser, por tanto, la mejor respuesta teórica posible, lo cual le obligará a estudiar variantes, dedicarle al juego muchas horas y a prepararse, en definitiva, para la competición.

Sin embargo, cuando hablamos de ajedrez pedagógico o educativo el objetivo cambia radicalmente de foco y el aprendizaje se construye a la inversa. Es decir, pretendemos que el alumno/a parta de la pregunta —por qué, para qué, cómo— de tal modo que sea capaz de desarrollar un continuo espíritu crítico ante cualquier posición en el tablero, sin que prime el resultado o su nivel competitivo. De hecho, con frecuencia no se jugarán partidas, sino que se propondrán dinámicas muy diversas. A partir de ahí, el alumno/a también llegará a las mejores respuestas, pero en el *proceso* no memorizará largas variantes teóricas, sino que reflexionará sobre posibles soluciones ante los problemas que el juego o la dinámica le plantea, siempre desde un enfoque lúdico y participativo.

En suma, el ajedrez deportivo busca campeones y el ajedrez educativo el desarrollo integral de quien lo practica y aprende. Por supuesto que ambas dimensiones didácticas no son excluyentes y no deberíamos privar de la sana competición al alumnado. Organizar y disputar torneos en el aula —en un formato individual o por equipos— ofrece una excelente oportunidad, por ejemplo, para trabajar, desde el plano emocional, la gestión de la victoria y la derrota. Para ello deberíamos aprovechar, desde un punto de vista pedagógico, un aspecto que resulta clave en el *noble juego*, y es que en el ajedrez no hay modo de buscar excusas que justifiquen una mala decisión, por lo que el alumno o alumna debe aprender *obligatoriamente* a aceptar sus errores, a ser responsable de sus actos —de cada una de sus jugadas— y a analizar las causas —distracción, control de los primeros impulsos, plan equivocado— que han podido influir en su derrota. Solo desde este ejercicio de autocrítica podrá buscar futuras soluciones a problemas parecidos que encontrará de nuevo en el tablero o, seguramente, en su vida diaria.

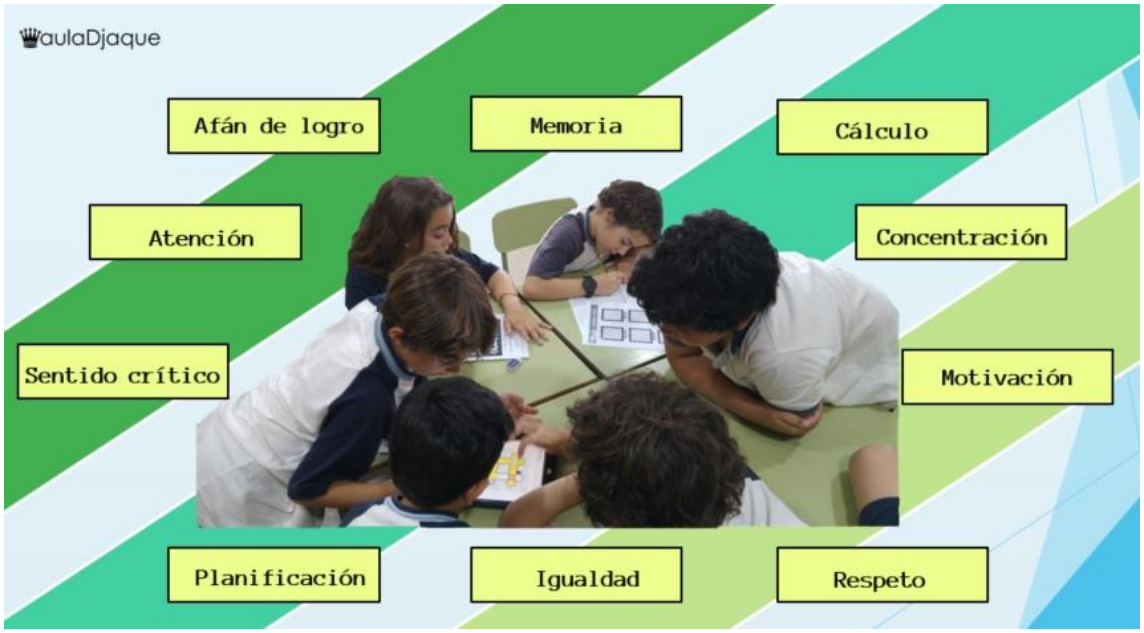
Así pues, **aulaDjaque** es un programa de ajedrez educativo, no competitivo, que busca ofrecer una herramienta pedagógica sencilla y útil para el profesorado andaluz. Conviene subrayar que no se necesita saber nada previamente de ajedrez, ni tan siquiera las reglas básicas, toda vez que el diseño del programa está concebido para empezar desde cero. Para ello se ofrecerán distintos talleres de formación presencial y se contará con el asesoramiento de reconocidos expertos en la docencia y pedagogía del ajedrez.

Primero pienso, luego actúo.

En definitiva, **aulaDjaque** está concebido para fomentar entre el profesorado, el alumnado y sus familias los valores ético-cívicos de desarrollo personal y social que predominan en el ajedrez.

El ajedrez educativo promueve, entre otros muchos valores: la motivación, el afán de logro, el respeto —tanto al rival como a las reglas del juego—, la autocrítica —no hay excusas para una mala jugada—, la responsabilidad y el autocontrol. Esto último constituye, por sí mismo, un pilar básico sobre el que poder descansar todo un modelo de enseñanza ajedrecística en el aula, pues bajo el axioma “pieza tocada, pieza movida” se esconde, si sabemos rescatarlo, otro precepto de una fuerza educativa extraordinaria: “primero pienso, luego actúo”. aulaDjaque pretende incidir en el valor pedagógico que emana del proceso de la toma de decisiones y de sus efectos, algo que ocurre en cada jugada del tablero.

Mostramos en la imagen de abajo algunas de las capacidades y destrezas que el ajedrez educativo puede desarrollar entre el alumnado. El éxito de la *pedagogía del ajedrez* se logra cuando estas habilidades se transfieren a la *enseñanza-aprendizaje* de otras asignaturas o a situaciones reales de la vida de los participantes del programa.



El presente documento se puede considerar una guía didáctica que trata de facilitar nuestra andadura por una transición que David Perkins ya explicó de forma brillante en su célebre *La escuela inteligente* (1995), ensayo en el que defiende una *enseñanza para la comprensión* y anima al profesorado a transitar desde el adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Y es en esta pequeña revolución donde el ajedrez se nos presenta y erige como una herramienta de incalculable valor en el aula.

2. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

¿Cómo logra el docente implementar un programa de ajedrez e incorporarlo en sus dinámicas de clase? Para responder a esta cuestión deberíamos fijar de partida una máxima o proposición tautológica que ayudará al profesorado a *perder el miedo* ante el reto pedagógico de incluir el ajedrez como materia interdisciplinar o transversal, y es que el docente (insistimos en ello) no necesita saber jugar previamente al juego-ciencia para llevar a cabo con éxito un proyecto de ajedrez educativo en el aula. En realidad, solo necesita una mínima formación previa —reglas básicas, nociones elementales— y un asesoramiento pedagógico, que deberá ajustarse a los objetivos académicos que se persigan.

El principio didáctico al que debe subordinarse la metodología de un programa de ajedrez educativo debe descansar, como leitmotiv, en el **carácter lúdico del *juego* del ajedrez**. Etimológicamente, el término *ludus* —raíz latina de *lúdico*— tiene numerosas acepciones y una de ellas es la que hace alusión al estado anímico en el que es posible el juego. En consecuencia, debemos ser capaces de convertir el aula en el espacio idóneo para que el juego sea protagonista, en toda su dimensión educadora, y ayude al alumnado en su desarrollo social y emocional.

Desde los primeros textos platónicos han sido muchos los filósofos y pedagogos que han puesto de relieve la importancia del juego como recurso didáctico. Autores tan influyentes en la historia de la pedagogía como Enrique Pestalozzi —unos de los padres de la *enseñanza orientada a la acción*—, Friedrich Fröbel —creador de los *kindergarten* o jardines de infancia— o John Dewey — firme defensor de la didáctica lúdica—, por citar solo algunos, han reivindicado el papel del juego como facilitador del aprendizaje significativo del alumno/a. El filósofo holandés Johan Huizinga revolucionó el campo teórico ya existente con la publicación en 1938 de su célebre libro *Homo Ludens*, en el que defiende que "la cultura humana brota del juego"[1].

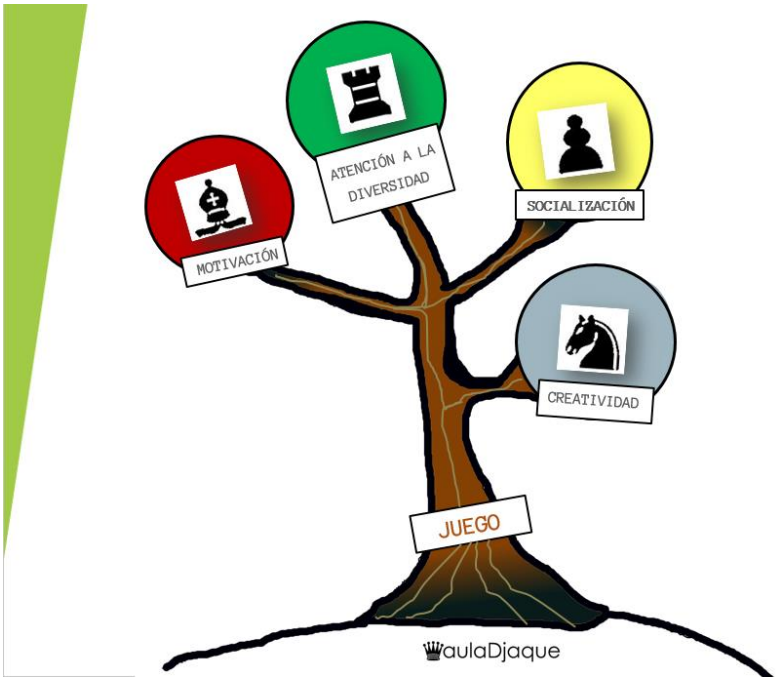
[1] Huizinga, J. (1972), *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial.

> "Los juegos educativos no representan más que un momento del aprendizaje; pero, si se emplean como es debido, es un momento capital". [2]

Uno de los objetivos de **aulaDjaque** es emplear adecuadamente el ajedrez en el aula como herramienta educativa y social, y para ello haremos girar toda la *metodología ajedrecística* de este programa alrededor del concepto lúdico. Se trata de que el alumnado aprenda al tiempo que se divierte.

El ajedrez es un deporte, una ciencia, incluso hay quien lo considera una rama del arte, pero sobre todo, y en esencia, es un juego, *el rey de los juegos.* Preguntémosle a nuestros alumnos y alumnas, en nuestra primera sesión en el aula, *qué es el ajedrez* y registremos sus respuestas. La palabra *juego* surgirá de forma espontánea como un denominador común, como un veredicto unánime y colectivo. Es por ello que la *jugada* de **aulaDjaque** quiere ser ganadora. Porque trata de aprovechar la fuerza didáctica que nos ofrece, por primera vez, la introducción de un juego en las aulas andaluzas.

Veamos a continuación qué **principios didácticos** brotan a partir de esta raíz lúdica a la que nos referimos:



[2] Decroly, O. y E. Monchamp, (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*, Madrid: Ed. Morata.

PRINCIPIO DE MOTIVACIÓN

El juego del ajedrez ayudará a mostrar en el aula contenidos educativos de una forma diferente, atractiva y motivadora; reconociendo para ello los logros del alumnado, y ponderando adecuadamente los errores, de tal modo que se favorezcan las relaciones entre iguales. La *enseñanza-aprendizaje* del ajedrez debe ser gradual, por tanto las dinámicas propuestas irán de sistemas simples a complejos, logrando así un grado de implicación e interés real, con objetivos alcanzables y medibles.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La incorporación de un programa de ajedrez pedagógico en el aula pretende alcanzar el éxito escolar de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad de capacidades, intereses y expectativas individuales de cada alumno. En este sentido, **aulaDjaque** se plantea como medida de atención a la diversidad, puesto que su práctica y aprendizaje afianza modelos de relación entre el alumno/a y su entorno, favoreciendo el respeto mutuo y la igualdad de oportunidades. Desde el punto de vista didáctico es importante subrayar que en el ajedrez no existe, prácticamente, el factor suerte, lo que permite al profesorado experimentar con ejemplos y dinámicas en el aula que muestren al alumnado que todos, sin excepción, cuentan con las mismas oportunidades —material de inicio— y juegan —aprenden— en un plano real de igualdad.

SOCIALIZACIÓN

A través de la práctica del ajedrez se fortalece el estado emocional y la autoestima del alumnado destinatario del programa, lo que puede ayudar a la normalización e integración social en su entorno familiar y educativo.

CREATIVIDAD

El número de partidas distintas que puede darse en un tablero de ajedrez es 10 elevado a 123, lo que arroja un valor que es superior al número de átomos en el universo conocido: 10 elevado a 80. Increíble, pero cierto. Se entiende así que la inclusión de dinámicas ajedrecísticas en el aula —aunque en un primer momento no son necesarias todas las piezas, ni siquiera jugar partidas completas— propicia *de facto* la creatividad y el pensamiento lateral —*lateral thinking*— del alumnado, pues debe integrar este tipo de razonamiento creativo como parte de una estrategia que resulta fundamental en el proceso al que se enfrenta: la búsqueda continua de soluciones. Con frecuencia, la mejor jugada en el tablero requiere replantearse los patrones

lógicos del juego. Por ejemplo, *sacrificar*[3] nuestra dama, que es la pieza más poderosa, no suele ser ni siquiera una opción para quien empieza a jugar al ajedrez, pues se tiende, de forma natural, a proteger aquello que tiene mayor valor. Sin embargo, el sacrificio puede ser una buena decisión si con ello logramos un objetivo estratégico mayor, o la solución al problema que se nos plantea.

En este sentido, el ajedrez nos enseña a considerar al menos la posibilidad de realizar cualquier jugada, por *ilógica* que parezca.

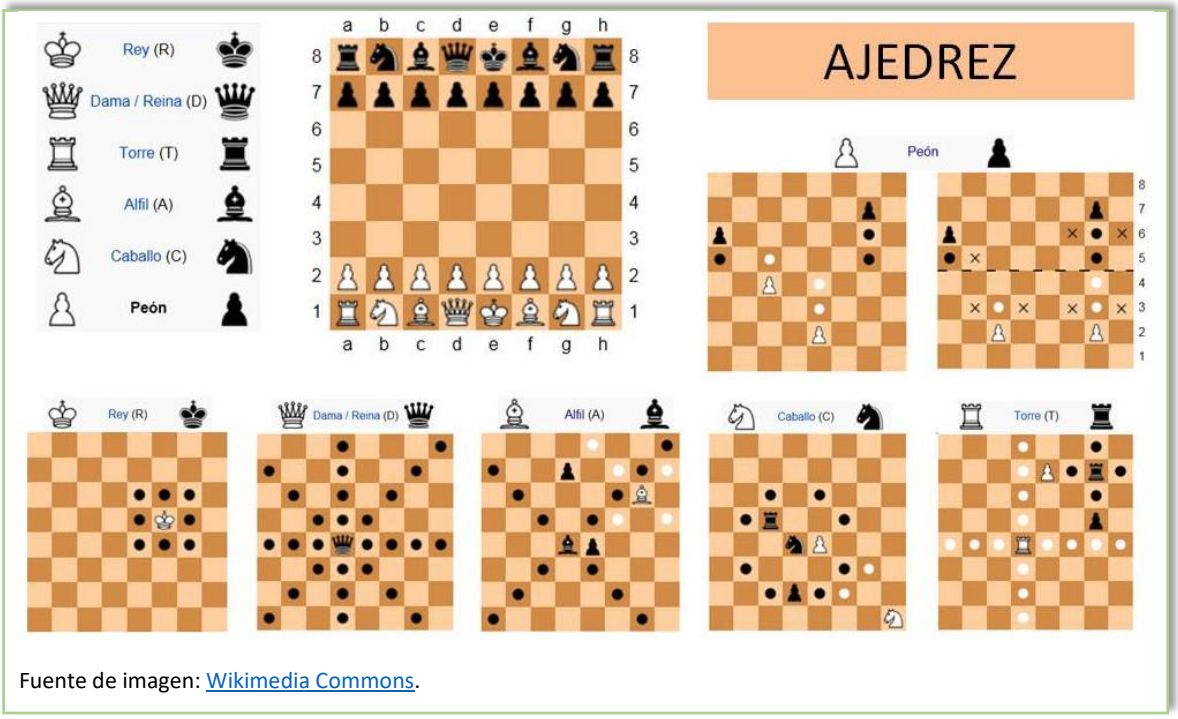
[3] En el argot ajedrecístico se habla de *sacrificio* cuando un bando "entrega" voluntariamente una pieza a su rival (o la cambia por otra de menor valor: una dama por una torre, un caballo por un peón…) para conseguir una ventaja.

3. METODOLOGÍA

Una vez fijados estos principios didácticos vayamos a la **práctica metodológica** y abramos la puerta del aula. Nos encontramos con un profesor o profesora que quiere aplicar el ajedrez como herramienta pedagógica y que experimenta por primera vez con la materia, por lo que se plantea, lógicamente, algunas cuestiones básicas. Las dos preguntas más recurrentes son: *¿Necesito saber jugar previamente al ajedrez?* y *¿Cómo puedo introducir el juego en clase de un modo eficaz?* En otras palabras, estos dos grandes interrogantes atañen al *qué debo saber* y al *cómo lo aplico*.

♛ *¿Necesito saber jugar previamente al ajedrez?*

Para contestar a esta primera pregunta hay que romper un tabú que persigue al juego del ajedrez. Se suele dar por sentado que el ajedrez es un juego complejo —lo es, efectivamente, si eres un jugador profesional o lo pretendes—, por tanto, *aprender ajedrez* debe ser algo difícil. Pero en este punto conviene introducir una aclaración que resulta determinante para desmitificar la supuesta complejidad del *juego-ciencia*. **Cualquier persona que quiera aprender las reglas básicas del ajedrez necesitará invertir tan solo entre 15 y 25 minutos de su tiempo, por término medio**.



Fuente de imagen: Wikimedia Commons.

Por supuesto, *comprender en su totalidad* los secretos del ajedrez, entender y descifrar los distintos elementos tácticos y estratégicos del juego, no es tan sencillo, más bien es un permanente aprendizaje, podríamos decir que un desafío inalcanzable o infinito, al menos para el cerebro humano. Sin embargo, **aulaDjaque** no se plantea como objetivo educativo *enseñar ajedrez* en clase, sino que aspira a que el alumno/a descubra nuevas destrezas cognitivas, socio-afectivas o competencias curriculares a través del juego de las 64 casillas. Y para ello, basta con conocer las reglas y conceptos básicos del juego.

Por tanto, no se necesita tener ningún conocimiento previo de ajedrez para participar en **aulaDjaque**, toda vez que el programa está concebido para *empezar desde cero* y adaptarse al nivel de competencias ajedrecísticas que se requiera en cada caso.

A estos efectos **aulaDjaque** prevé la celebración de talleres presenciales de formación, incluyendo uno específico de *iniciación al ajedrez educativo*, que estará destinado al profesorado que se inicia en la materia. En cualquier caso, tanto la persona coordinadora como el profesorado participante de cada centro pueden encontrar abundante información en Internet a través de la búsqueda <Reglas ajedrez>. Para mayor comodidad, recomendamos la lectura y consulta de *Cartilla de ajedrez*, de Ricardo Montecatine, reconocido experto en ajedrez con una amplia y dilatada experiencia, como manual de referencia.

CARTILLA DE AJEDREZ

Autor:	Montecatine Ríos, Ricardo
El autor de *Cartilla de ajedrez* fue presidente de la Federación Andaluza de Ajedrez (FADA) entre 1995 y 2016.	
Editado por:	Consejería de Turismo, Comercio y Deporte
Distribución:	Gratuita
Formato:	PDF
http://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/133716328019201.pdf	

¿Cómo puedo introducir el ajedrez en clase de un modo eficaz?

Intentemos dar respuesta a esta segunda e importante cuestión. Se infiere que el profesorado se plantea la eficacia de la introducción del ajedrez en horario lectivo en términos didácticos y pedagógicos. Y la pregunta es crucial, toda vez que apunta a la metodología, al modo de conseguir que el ajedrez se convierta en una materia porosa y permeable a través de la cual podamos establecer relaciones interdisciplinares o plantear enfoques transversales en el aula.

Pero sucede que, debido a los múltiples usos y propósitos que se derivan del uso del ajedrez, a su extraordinaria versatilidad, no existe digamos un *método universal* que nos enseñe cómo hacerlo. En este punto cabe subrayar que **el programa "Ajedrez en la Escuela"** al que hace alusión —mediante Declaración Escrita— el Parlamento Europeo en su recomendación de 2012 sobre la inclusión del ajedrez en los sistemas educativos de la Unión Europea **no existe como documento de referencia** o publicación oficial, lo que permite satisfacer esta recomendación de forma autónoma, impulsando programas educativos singulares, con sello propio, siempre que se persiga la incorporación del *noble juego* en las aulas como herramienta pedagógica.

En el caso del proyecto que nos ocupa, **aulaDjaque** propugna el uso de una metodología ajedrecística inspirada en tres tipos de aprendizajes:

- **Aprendizaje cooperativo**
- **Aprendizaje basado en el pensamiento**
- **Aprendizaje basado en competencias**

A partir de estas corrientes metodológicas proponemos la puesta en marcha de dinámicas en el aula que favorezcan la práctica inmediata del alumnado y la integración (*infusion*[4]) de destrezas de pensamiento en el contenido del currículum.

Mostramos a continuación algunos **consejos básicos para el profesorado de ajedrez**.

[4] *Infusion*: término en inglés acuñado por Robert Swartz para nombrar la integración de la enseñanza de habilidades de pensamiento en la enseñanza de los contenidos curriculares. Esta *infusión* o integración se ajusta perfectamente al sistema de aprendizaje basado en competencias.

Práctica inmediata

- La primera sesión de ajedrez en el aula resulta clave para *fijar* el carácter lúdico del ajedrez. El alumnado debe **tocar las piezas**, **el tablero**, debe **participar**, manipular y experimentar con este nuevo material que irrumpe en el aula. El **juego** del ajedrez debe estar presente.
- Por supuesto, esta dimensión lúdica es compatible —y debe serlo— con una planificación adecuada y con el establecimiento de un primer objetivo.
- En función del ciclo y de la edad del grupo podremos ajustar la dinámica de **participación**. Por ejemplo, al alumnado de Infantil podemos *contarles* qué es un tablero —se recomienda el uso de un tablero mural o uno de suelo— o *presentarles*, una a una, las piezas, a las que podemos buscarle un nombre. *"...Aquí tenemos a la dama, una pieza muy poderosa; os la doy para que la toquéis y vayáis pasándola, que nadie se quede sin conocer a la dama. ¿Cómo vamos a llamarla? ¿Alquien propone un nombre?..."*.

Aprendizaje gradual, paso a paso

- **No tengamos prisa**. La *enseñanza-aprendizaje* del ajedrez tiene su propio tiempo de digestión, según el ritmo del grupo, que a su vez vendrá determinado por la *velocidad docente*. Pongamos la mínima marcha posible. La construcción de un conocimiento ajedrecístico requiere, al igual que ocurre en Matemáticas, ir edificando sobre bases sólidas. Lo que nos puede parecer muy sencillo puede darnos la posibilidad de trabajar en el aula multitud de competencias.
- Por ejemplo, el tablero. Podemos explicar qué es un tablero en 5 minutos, pero perderíamos la oportunidad didáctica que nos ofrece. Cuánto mejor *detenernos en el tablero* durante algunas sesiones (dependerá del ciclo), y así conocer bien el *terreno de juego*, crear dinámicas participativas, contar cuentos que ilustren la importancia del mismo, proponer juegos en equipo, cuestionarios sobre conceptos básicos (*casillas, bordes* o *lados*, *horizontal, vertical, diagonal*), diseñar nuestro propio tablero, aplicar nociones matemáticas simples, jugar con laberintos, etc.

Ejemplo de ficha-modelo para alumnado de ciclo de Infantil. Objetivo: mejora de la capacidad geométrica y memoria visoespacial.

El silencio

- La fotografía del ajedrez se asocia en el imaginario colectivo con la representación de dos personas frente a un tablero en una actitud de máxima concentración y en **absoluto silencio**. Esta imagen es real en el ámbito del ajedrez deportivo. El reglamento que rige la alta competición —en torneos de barrio y clubes es también aplicable— no permite que un jugador hable durante la partida, excepto para *ofrecer tablas* (proponer un empate al rival), abandonar o llamar la atención sobre cualquier irregularidad. Algo que sorprende a mucha gente es saber que el anuncio de *jaque* (amenaza al rey enemigo) tampoco se permite en partidas oficiales. Incluso está prohibido que los jugadores lleven a la sala de juego su teléfono móvil, hasta el punto de que si a un jugador le suena, pierde automáticamente la partida.
- Pero todo lo anterior describe el marco normativo del ajedrez competitivo y no es transferible a un modelo de ajedrez pedagógico. Sucede, con frecuencia, que la expectativa docente en torno al uso del ajedrez en el aula está condicionada por la imagen de una clase en completo **silencio**. En realidad, la incorporación de elementos lúdicos en el aula provoca, necesariamente, momentos de alboroto o alteración generalizada. El hecho de manipular piezas y tableros ya implica un nivel de ruido por encima del *estándar*. Este escenario (con un grupo de 25 alumnas y alumnos) nos ofrece una fotografía más real, menos idealizada. Y partiendo de esta realidad, el profesor o profesora de ajedrez buscará fórmulas didácticas para propiciar *valles de silencio*, es decir, momentos en los que se logre un **clima de silencio**.

El ajedrez es una herramienta excelente para favorecer el respeto a las reglas

La primera regla: el respeto

- Antes hacíamos referencia a la importancia de la práctica inmediata durante la primera sesión de ajedrez en el aula. No menos transcendente, desde un enfoque pedagógico, resulta *fijar,* desde el primer día, la regla más básica y valiosa: **dar la mano al compañero o compañera con el que juegas**, antes y después de la partida o de la dinámica propuesta.
- Existen muchas formas de reforzar esta idea del saludo inicial y final. Una de ellas consiste en hacer que las alumnas y alumnos jueguen desde el primer minuto, trabajando por parejas que elegiremos mezclando a quienes ya saben jugar—o dicen saber— con quienes aún no saben. Pondremos una única regla: no podemos resolver sus dudas, así que tendrán que buscar ayuda y respuesta preguntando a su compañero/a. Con esta sencilla dinámica lograremos que toda la clase juegue y, al mismo tiempo, compartan conocimiento *en horizontal*, cooperando y trabajando en equipo (*"...¿Cómo se mueve el caballo? Se mueve así, en L..." "Pero, ¿cómo se colocan las piezas?*).
- Cuando demos por concluida la dinámica —que puede tener una duración muy variable, según el propósito y la edad del grupo, aunque con 5 o 10 minutos suele ser suficiente— haremos que contesten, individualmente, a qué han jugado. Por supuesto todas y todos contestarán que han jugado al ajedrez. Es en ese momento cuando le haremos ver que **no han jugado al ajedrez, han jugado con las piezas y con el tablero de ajedrez**.
- *¿Qué faltaba para jugar realmente al ajedrez?,* se pregunta a las alumnas y alumnos. Efectivamente, faltaba que conociéramos cuáles son **las reglas del juego**.
- Y *¿cuál es la primera regla del ajedrez?* El debate, en este punto de la escena, ya estará abierto, y la participación asegurada. Habrá quien diga que la primera regla es poner bien las piezas en el tablero, o que la casilla h1 debe ser de color blanco. Pero la respuesta a la que queremos llegar es tan simple como efectiva y quedará grabada en el grupo como un elemento innegociable para las próximas sesiones: **darse la mano**.

En definitiva, **aulaDjaque** defiende una **metodología activa** de enseñanza del ajedrez que genere cambios significativos en el aula y que ayude al alumnado a transferir aprendizajes *desde el tablero* a su vida diaria. En este proceso metodológico el rol docente se convierte en la *pieza* fundamental, ya que será la profesora o el profesor de ajedrez quien promueva, a través de dinámicas lúdicas, el descubrimiento de nuevos conocimientos.

Para ello, **aulaDjaque** ofrecerá al profesorado un banco de recursos ajedrecísticos que le ayudará en su tarea de diseñar actividades en el aula y le permitirá descubrir cómo abordar, desde el juego, enfoques interdisciplinares o transversales.

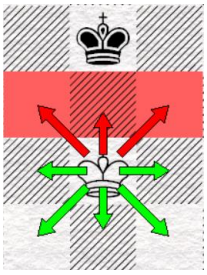
Veamos un ejemplo:

EL MOVIMIENTO DEL REY

Concepto teórico

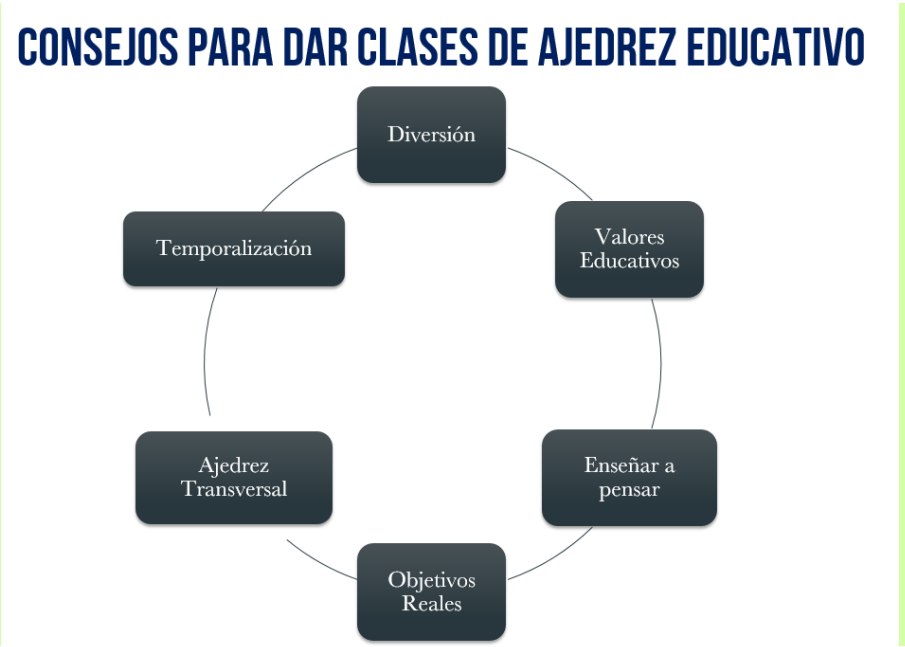
Transversalidad

LA TOMA DE DECISIONES

Objetivo:	Juegan solo dos reyes. Por turnos, deberán ir comiendo las golosinas del tablero, teniendo cuidado de no "tocar" al otro rey. *"Si los reyes se tocan, se saludan con una reverencia y chocan sus coronas"* Gana el rey que más golosinas coma.
Actividad:	En el juego del ajedrez los reyes siempre deben tener una casilla de separación entre ellos, debido a que, si pudieran moverse junto al rey enemigo, se pondrían *en jaque*. Un rey no puede ponerse *bajo la amenaza* de ninguna pieza enemiga, tampoco del rey contrario. Mediante este sencillo juego el alumnado está también practicando, sin saberlo, el concepto de *oposición*, un elemento más avanzado del juego que, más adelante, deberá conocer. 
Enfoques transversales:	♛ Podemos aprovechar para observar cuál es el proceso de **toma de decisiones** de las alumnas y alumnos. Desde un punto de vista emocional sucederá que quienes sean más tímidos/as jugarán con cierto miedo, a la defensiva; todo lo contrario ocurre con aquellos perfiles o caracteres más atrevidos. Pongamos de relieve que se trata de un juego y que cualquiera puede *atreverse a ganar*. Un recurso válido es seleccionar quién juega con blancas para dar ventaja según consideremos. ♛ Otro enfoque disruptivo y transversal se provoca planteando quién ha ganado realmente. El alumnado responderá correctamente: *Ha ganado quien ha comido más golosinas*. Pero en ese momento volteamos la pregunta: *¿De verdad pensáis que ha ganado el rey que más golosinas se ha comido?* La materia transversal, debatir sobre **hábitos de vida saludable**, surgirá de forma espontánea. Y es tan fácil como tener preparado un diagrama similar (se diseña fácilmente con cartulinas o papel) pero con frutas y verduras. *Nos damos la mano de nuevo y…¡a jugar!*
Ejercicio:	

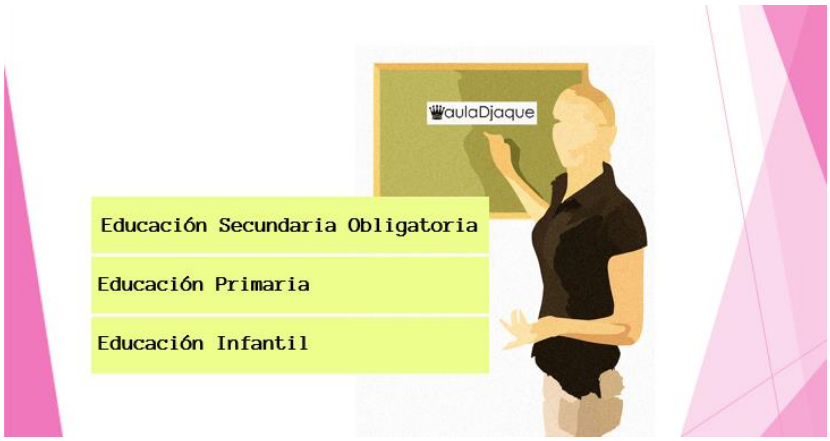
Abundando en el enfoque metodológico que se ha descrito anteriormente, es importante significar que **aulaDjaque** propone una serie de recursos, ejercicios y dinámicas que, con frecuencia, están orientadas a la resolución de problemas; así como experiencias ajedrecísticas que propician el pensamiento reflexivo y crítico entre el alumnado. Este planteamiento didáctico se fundamenta —insistimos una vez más— en la naturaleza lúdica del ajedrez y persigue poner a disposición del profesorado una herramienta divertida, disruptiva y socialmente integradora.

El aprendizaje-enseñanza del ajedrez en el aula permite respetar todos y cada uno de los principios metodológicos indicados más arriba y favorecerá que el profesor o profesora incorpore la materia ajedrecística como una herramienta educativa y transversal en distintas áreas, siempre de acuerdo a una planificación adecuada.



4. NIVELES EDUCATIVOS DEL PROGRAMA

Se recomienda que la implantación de **aulaDjaque** se lleve a cabo comenzando por el ciclo de Educación Infantil o primer ciclo de Primaria y, desde este punto de partida, ir extendiendo el alcance del programa a otros niveles superiores hasta lograr que la enseñanza-aprendizaje del ajedrez *atraviese* todo el centro educativo. Es importante subrayar que la metodología docente se debe adaptar al grado de maduración del alumnado y ofrecer recursos lúdicos que tengan validez real en el aula.



Un proyecto de ajedrez en el aula que esté diseñado para su implementación en el ciclo de Educación Infantil puede desarrollarse al completo con pocos elementos y conocimiento teórico del juego. Es decir, no necesitamos —ni deberíamos— explicarles a estas alumnas y alumnos cuáles son los distintos patrones de jaque mate que existen. Sencillamente porque, de un lado, nos estaríamos *saltando* las oportunidades didácticas que se esconden en la enseñanza y conocimiento del tablero, o en el movimiento de las distintas piezas; y de otro, estaríamos *subiendo el nivel* hasta un punto de *no retorno en el aprendizaje* del grupo, es decir, estaríamos exigiendo mucho más de lo que una chica o chico de 4 años puede aún comprender. Juguemos pues desde lo más básico, desde itinerarios y objetivos alcanzables, considerando en todo momento el principio de motivación. En la etapa de Infantil—sobre todo— el profesorado debería hacer uso de canciones[5], proponer manualidades, proyectar vídeos, jugar con marionetas, crear dinámicas con tableros gigantes de suelo o aprovechar el poder pedagógico de la narrativa, recurriendo a cuentos y relatos, a dinámicas *contadas* que inspiren conocimiento.

[5] Es posible descargar gratuitamente canciones del grupo *Tocada Movida* desde su página oficial.

5. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES EN EL AULA

aulaDjaque permite, como ya hemos señalado, que cada centro pueda desarrollar el programa de la forma que mejor se ajuste a sus necesidades y características, tanto de forma transversal en varias áreas como de modo independiente. Por tanto, **no se establece un mínimo número de sesiones**, ni un horario secuenciado y ya previsto en un cronograma que haya que cumplir a lo largo del curso escolar. La persona coordinadora y el profesorado participante gozarán de plena autonomía para poner en práctica *su programa* en función de los objetivos pedagógicos que se hayan propuesto, de lo que se espera una gran variedad de proyectos, con distintos enfoques, grados y alcances. Todo programa es posible y, en todos los casos, el seguimiento de las acciones llevadas a cabo quedará registrado en junio de 2018 en la memoria final que el centro cumplimentará a través del sistema de gestión Séneca.

Así, puede haber centros que apliquen dinámicas de ajedrez de, por ejemplo, una hora a la semana, desde enero al mes de mayo. Estas actividades se podrán implementar en una sola sesión de una hora lectiva completa o incluso dividiendo las intervenciones en varias sesiones (*Hoy trabajamos 15-20 minutos esta dinámica, mañana la continuamos y el viernes finalizamos*).

Las posibilidades de la práctica docente son muy amplias, por lo que, de inicio, no se establece un modelo de estructura que nos muestre la *clase ideal de ajedrez*. Sí que se recomienda que la parte teórica de las sesiones, en el caso de que se desarrollen durante una hora lectiva completa, tenga una duración máxima de 20-25 minutos.

El 60% de la sesión en el aula debería destinarse a la práctica y experimentación lúdica

40% MÁXIMO

TEORÍA

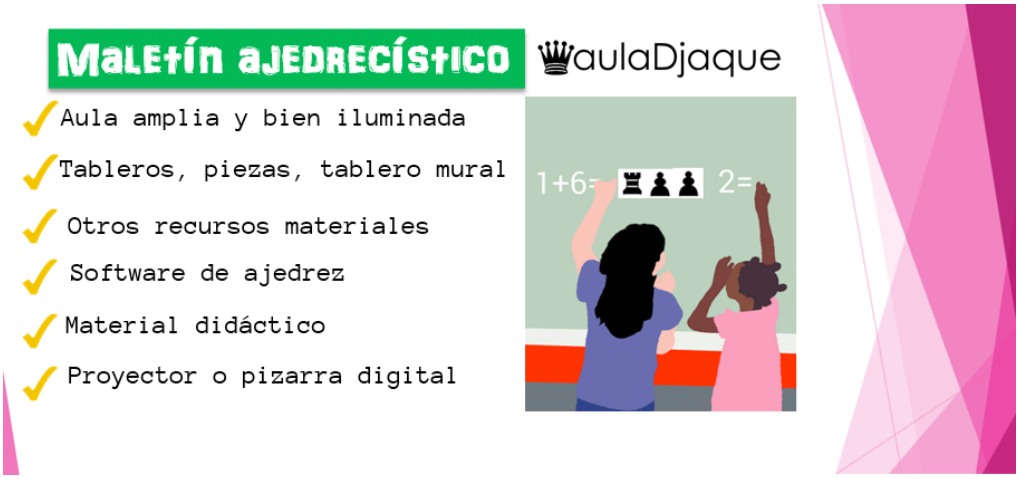
60% MÍNIMO

PRÁCTICA LÚDICA

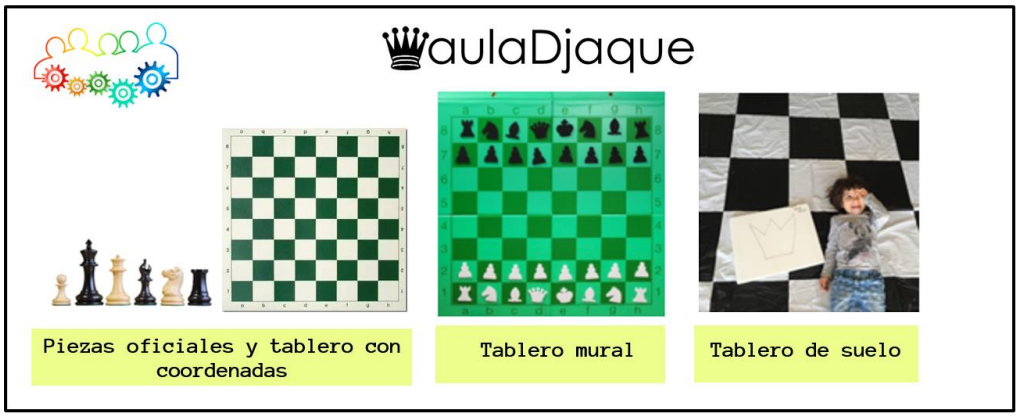
6. MATERIAL NECESARIO

El profesorado adscrito al programa tendrá a su disposición, en todo momento, los recursos mínimos necesarios y recibirá asesoramiento especializado y formación orientada a la implantación efectiva de **aulaDjaque** en su centro educativo.

Los centros participantes deberán contar con un mínimo material básico de ajedrez



Disponer de **tableros** y **piezas oficiales** será suficiente para una adecuada puesta en marcha del programa. En etapas infantiles se recomienda el uso de tableros gigantes de suelo —se pueden pintar en el patio del colegio—. Otra excelente opción en esta etapa es fabricar un tablero y sus piezas con el alumnado, las posibilidades y materiales son muy variadas.



Un **tablero mural** facilita la enseñanza y la participación del alumnado en las actividades del aula, aunque se puede sustituir fácilmente por un tablero digital.

Para el uso de recursos TIC bastará con que el centro disponga de ordenadores con conexión a internet.

7. INTINERARIO Y UNIDADES DIDÁCTICAS

En este primer año **aulaDjaque** ha articulado un primer **esquema didáctico de ajedrez educativo** que incluye, con distintos grados de especialización según el nivel educativo al que se dirija, los contenidos que se describen en el siguiente cuadro. Alrededor de ese itinerario girará la creación de una guía básica de recursos y la formación presencial prevista para el profesorado.

	Unidad didáctica	
	Breve historia del ajedrez	
	Ajedrez educativo – Ajedrez competitivo	
	El tablero y el movimiento de las piezas	
	Conceptos básicos - Valor nominal y relativo de las piezas - El enroque - La captura al paso - Jaque, jaque mate y ahogado - Tablas - Jugadas ilegales - Notación algebraica	
	Fundamentos tácticos de iniciación - Táctica básica: Clavada. Enfilada. Ataque doble. Descubierta. Desviación. - Mates básicos.	
	Fundamentos estratégicos de iniciación - Fases de una partida - Principios y consejos estratégicos: Seguridad del rey. Control del centro.	
	Recursos metodológicos - El carácter lúdico del ajedrez educativo - Propuesta de actividades y juegos - Software y recursos para el profesor/a de ajedrez	
	Integración curricular - Ajedrez y matemáticas - Ajedrez y lengua - Ajedrez y pensamiento estratégico	

Considerando todo lo anterior, hemos incorporado a la tabla del esquema de unidades un pequeño pictograma a partir del cual buscamos establecer una orientación pedagógica básica que sirva, al mismo tiempo, como sugerencia de prelación formativa de las unidades propuestas.

Unidad indispensable. Incorporar progresivamente a las acciones formativas CEP.

Propuesta de asesoramiento, modelo de plantilas y revisión de material idóneo.

Incorporar a la plataforma virtual.

Unidad o tema opcional en función del ciclo o etapa formativa del profesorado.

8. COLABOR@

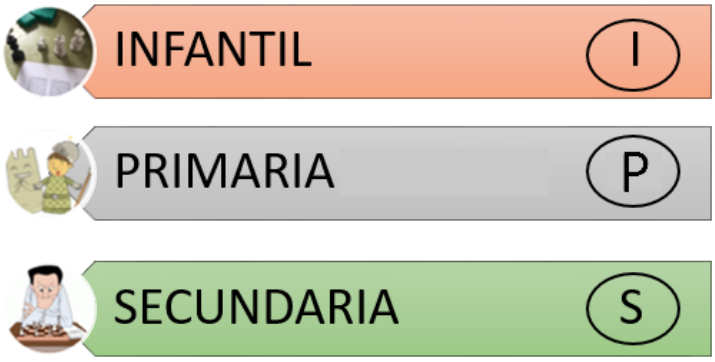
Actualmente la estructura de la web Colabor@ está en fase de construcción. Contará con secciones de gran ayuda para la puesta en marcha del programa por parte del profesorado.

9. FORMACIÓN

El presente programa contempla una amplia formación del profesorado a través de los distintos Centros del Profesorado (CEP). Está prevista la puesta en marcha de cursos de ajedrez educativo con diferentes niveles, desde talleres básicos de iniciación a enfoques transversales y curriculares más específicos.

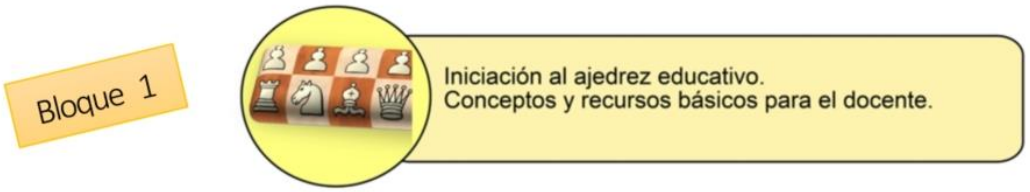
La formación del profesorado se realizará a través de los distintos Centros del Profesorado (CEP), conforme a demanda, en talleres de **5 horas** de duración, con 4 horas presenciales. La capacitación se completará con 1 hora más de *práctica ajedrecística* que el docente justificará presentando memoria de actividad o *documento anexo de experiencia* en su centro. A tales efectos, se habilitará un espacio dentro del Aula Virtual de Formación del Profesorado de la Consejería de Educación.

Tal y como se ha señalado anteriormente, el itinerario incluido en el esquema de unidades didácticas representa el tronco pedagógico fundamental de las acciones formativas orientadas al profesorado que participe en **aulaDjaque**. No obstante, la inclusión definitiva y el peso de carga lectiva de cada una de las unidades dependerán, en última instancia, de las características del grupo docente y de su grado de homogeneidad o demanda. En este sentido diferenciamos hasta 3 niveles de especialización formativa.



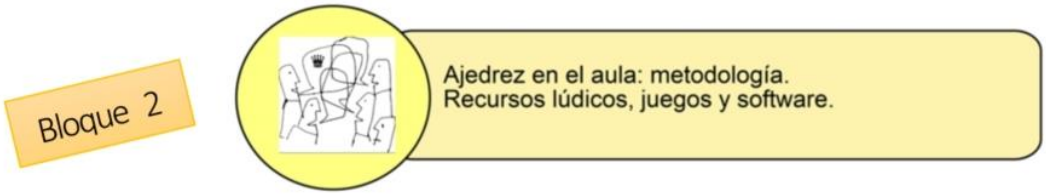
De igual manera, los talleres de formación CEP del programa **aulaDjaque** girarán en torno a tres grandes bloques de contenidos, que desarrollamos más adelante.

A partir de esta matriz de contenidos colgarán subcategorías de niveles, adaptando así la *formación ajedrecística* a las necesidades del profesorado, al tiempo que se pondera la singularidad didáctica de cada uno de los ciclos antes señalados: **Infantil, Primaria y Secundaria**.



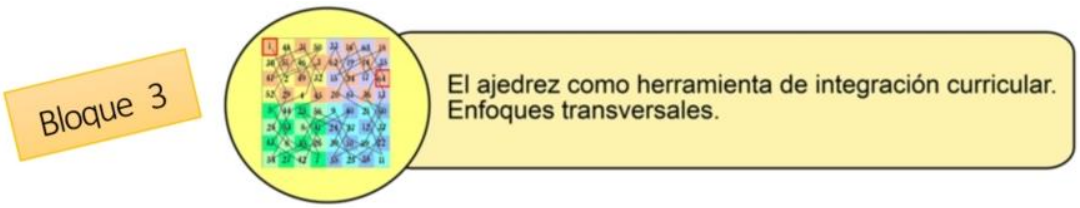
"INICIACIÓN AL AJEDREZ EDUCATIVO"

- CICLO DE INFANTIL, PRIMARIA y SECUNDARIA



"AJEDREZ EDUCATIVO. NIVEL II"

- CICLO DE INFANTIL, PRIMARIA y SECUNDARIA



"AJEDREZ E INTEGRACIÓN CURRICULAR"

- CICLO DE INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA.

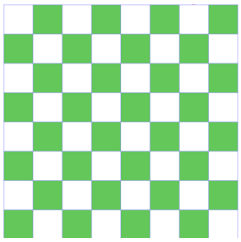
Es importante subrayar que, en la práctica, los distintos niveles formativos transitarán por un mismo itinerario de referencia, que será el marcado por el **esquema de unidades didácticas** del programa **aulaDjaque**. De hecho, este esquema debe entenderse como un primer recurso angular, compartido, que nos muestra con claridad el tronco pedagógico de las acciones formativas que se llevarán a cabo a través de los Centros del Profesorado (CEP).

Por otro lado, la enseñanza de las unidades programadas respetará, en todo momento, los principios de flexibilidad, participación y horizontalidad, de tal modo que el modelo de formación se ajustará a las distintas necesidades y demandas de aprendizaje del profesorado.

Para mayor aclaración ilustramos una **TABLA DE CORRESPONDENCIA** entre las unidades propuestas y los 3 niveles de formación que ya hemos señalado. No obstante, hay que subrayar que son recomendaciones pedagógicas que bien pueden ser revisadas por el docente. Por ejemplo, la unidad Ajedrez e igualdad de género está recomendada para su aplicación en los ciclos de Primaria (P) y Secundaria (S), lo que no excluye su desarrollo en ciclos anteriores, si se considera adecuado.

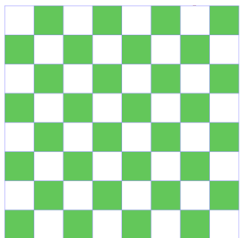
	Unidad didáctica	Correspondencia
♕	**Breve historia del ajedrez**	I P S
♕	**Ajedrez educativo – Ajedrez competitivo**	
♕	**El tablero y el movimiento de las piezas** (Rey, peón, Torre, Alfil, Dama y Caballo)	
♕	**Conceptos básicos** - Valor nominal y relativo de las piezas - El enroque - La captura al paso - Jaque, jaque mate y ahogado - Tablas - Jugadas ilegales - Notación algebraica	
♕	**Fundamentos tácticos de iniciación** - Táctica básica: Clavada. Enfilada. Ataque doble. Descubierta. Desviación. - Mates básicos.	P S
♕	**Fundamentos estratégicos de iniciación** - Fases de una partida - Principios y consejos estratégicos: Seguridad del rey. Control del centro.	
♕	**Recursos metodológicos** - El carácter lúdico del ajedrez educativo - Propuesta de actividades y juegos - Software y recursos para el profesor de ajedrez	I P S
♕	**Integración curricular** - Ajedrez y matemáticas - Ajedrez y lengua - Ajedrez y pensamiento estratégico	
♕	**Otros enfoques transversales:** - Ajedrez e igualdad de género - Ajedrez y acoso escolar	P S

La formación del profesorado es, sin duda, el elemento clave para que el ajedrez se incorpore de forma habitual en el aula como herramienta pedagógica. Detallamos un esquema con diferentes cursos propuestos dentro del plan de formación de **aulaDjaque.** Estos talleres formativos son flexibles y se pueden adaptar a diferentes niveles educativos o a demanda del profesorado.

TALLER 1. **INICIACIÓN AL AJEDREZ EDUCATIVO.**
1. Breve historia del ajedrez
2. Ajedrez educativo-ajedrez deportivo
3. Conceptos básicos - Tablero - Las piezas Rey Peón Alfil Torre Dama Caballo - Colocación inicial de las piezas en el tablero - Valor de las piezas 
4. Recursos y materiales necesarios para la introducción del ajedrez en el aula
5. Elaboración de propuestas lúdicas
6. Metodología práctica con tablero mural y actividades
7. La función docente a través del ajedrez como herramienta pedagógica

TALLER 2. **AJEDREZ EDUCATIVO. NIVEL II.**

1. **Conceptos básicos (II)**



- Valor nominal y relativo de las piezas
- El enroque
- La captura al paso
- La coronación del peón
- Jaque, jaque mate y ahogado
- Tablas
- Jugadas ilegales
- Notación algebraica

2. **Fundamentos tácticos de iniciación: la toma de decisiones**

- Táctica básica:
  Clavada. Enfilada. Ataque doble. Descubierta. Desviación.
- Mates básicos

3. **Fundamentos estratégicos de iniciación: planificación**

- Fases de una partida
- Principios y consejos estratégicos: Seguridad del rey. Control del centro

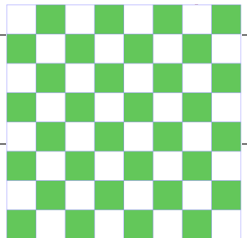
4. **Organización de torneos escolares**

- Cómo abordar la competición desde un enfoque pedagógico
- Normativa a aplicar
- Programas informáticos
- Consideraciones previas y posteriores

5. **Software y recursos TIC**
6. **Dinámicas y propuesta de actividades**
7. **La función docente a través del ajedrez como herramienta pedagógica**

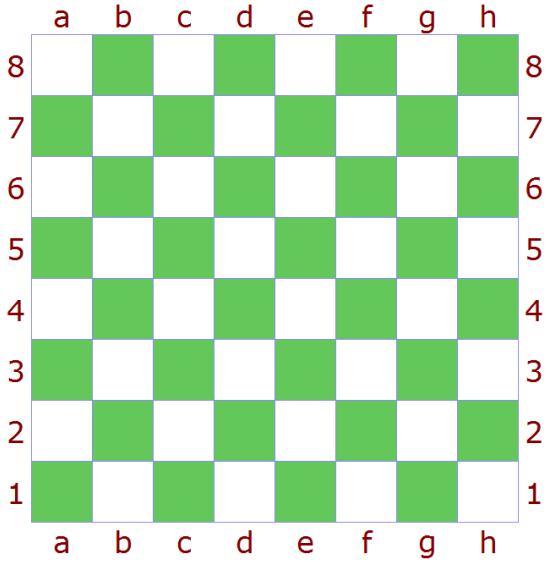
TALLER 3. **AJEDREZ E INTEGRACIÓN CURRICULAR.**

1. **El carácter lúdico del ajedrez educativo**



2. **Ajedrez y matemáticas**
   - El juego-ciencia y su relación con las matemáticas
   - Juegos matemáticos en el tablero.
3. **Ajedrez y lengua**
   - El ajedrez y su relación con la comprensión lectora
   - Juegos y propuestas en el tablero
4. **Ajedrez y pensamiento estratégico**
   - Transferencias ajedrecísticas a la vida diaria: la resolución de problemas
   - Turno, iniciativa, ventaja
   - La planificación como estrategia válida para el éxito académico
5. **Ajedrez y enfoques transversales**
   - El ajedrez como herramienta de prevención en acoso escolar
   - Ajedrez e igualdad de género
6. **Dinámicas y ejercicios prácticos**
7. **La función docente a través del ajedrez como herramienta pedagógica**

ajedrezsocial.org AJEDUCA AJEDREZ Y EDUCACIÓN



JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Junta de Andalucía
Consejería de Educación
Dirección General de Innovación
Servicio de Planes y Programas Educativos
Calle Juan Antonio de Vizarrón s/n
Edif. Torretriana, Isla de la Cartuja. 41092 Sevilla
auladjaque.ced@juntadeandalucia.es