

TALLER AJEDREZ



Colegio Santa María de los Pinos
C/ Angelillo, 9, 28018 Madrid
Tlf /Fax: 91.778.34.90
COD. CEN 28009653

TALLER AJEDREZ

EDUCACIÓN INFANTIL

Durante el curso 2023-2024 vamos a continuar desarrollando el taller de ajedrez en Educación Infantil, el cual ha sido implantado en nuestro centro en cursos anteriores.

La práctica del ajedrez es muy importante que se desarrolle desde edades muy tempranas, debido a los numerosos beneficios que conlleva, entre ellos destacan:

- Potencia la capacidad de concentración y aumenta la atención.
- Estimula la memoria visual.
- Incrementa el razonamiento y pensamiento matemático.
- Desarrolla un pensamiento reflexivo y crítico.
- Enseña a planificar y prever, debido a que para ganar en el juego es necesario pensar en todas las posibles opciones que puedan existir para conseguir el éxito.
- Favorece la coordinación.
- Mejora la capacidad de lectura, debido a que el ajedrez desarrolla habilidades necesarias para la lectura como la comprensión, el análisis, el pensamiento y la decodificación.
- Potencia el desarrollo socio personal, puesto que a través del juego se crean vínculos afectivos.
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, dotándolas de una serie de recursos que podrán utilizar en los diferentes ámbitos de su vida.
- Incentiva la creatividad.

OBJETIVOS

- Conocer las reglas básicas del ajedrez.
- Adquirir un vocabulario adecuado relacionado con el ajedrez.
- Conocer el tablero: forma, colores, número de casillas, etc.

- Reconocer las distintas figuras del ajedrez.
- Nombrar adecuadamente las figuras que integran el juego.
- Situar correctamente las figuras en el tablero.
- Visualizar los posibles movimientos sin mover las piezas.
- Aprender a pensar y planificar antes de actuar.
- Desarrollar el pensamiento lógico.
- Aumentar la capacidad de memorización visual.
- Adquirir interés por conseguir una resolución de los problemas.
- Fomentar el desarrollo y la adquisición de la autonomía personal mediante: la participación, la toma de decisiones, etc.
- Potenciar la autoconfianza en lo que pueden y en lo que saben para que lo puedan llevar a la práctica en cualquier momento.
- Desarrollar valores como: la tolerancia, responsabilidad, compañerismo, etc.
- Aprender a aceptar el resultado del juego: ganar/perder.
- Controlar las emociones y sentimientos (esperar turno, respuestas no razonadas, etc.).
- Mejorar la atención y la capacidad de concentración.
- Potenciar la adquisición de habilidades sociales.
- Desarrollar el pensamiento creativo y la imaginación.
- Fomentar la disciplina, el esfuerzo y la constancia en la búsqueda de una solución.
- Aceptar las normas del juego con una actitud constructiva.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.

CONTENIDOS

3 AÑOS

Normas del juego.

Presentación del tablero: forma, color, número de casillas.

Número de figuras del juego.

Nombre de las diferentes figuras.

Agrupamiento de las figuras, atendiendo a los jugadores.

Colocación de las figuras en el tablero.

Movimientos del peón y caballo.

4 AÑOS

Reglas del juego.

Nombre de las figuras.

Reparto de las figuras.

Posición en el tablero de las figuras.

Movimientos de peón, caballo, torre y alfil.

Pequeñas partidas.

5 AÑOS.

Reglas del juego.

Nombre y posición de las figuras en el tablero.

Movimientos de peón, caballo, torre, alfil, reina y rey.

Pequeñas partidas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación correspondientes a las sesiones de ajedrez se adaptarán a los diferentes grupos de Educación Infantil, atendiendo al nivel

evolutivo de los alumnos y a los contenidos programados para cada uno de ellos. Estos criterios de evaluación serían:

- Conocer las reglas propias del ajedrez.
- Identificar las características propias del tablero de ajedrez (forma, colores, números de casillas, etc.)
- Agrupar correctamente las figuras.
- Diferenciar las distintas figuras del ajedrez.
- Nombrar correctamente las figuras.
- Colocar adecuadamente las figuras en el tablero de ajedrez.
- Realizar correctamente los movimientos de las figuras trabajadas en el aula.
- Participar activamente en la realización de pequeñas partidas de ajedrez con sus iguales.
- Respetar las opiniones diferentes a las propias.
- Mostrar una actitud colaborativa en el desarrollo de las actividades.
- Desarrollar estrategias en la resolución de problemas.
- Mostrar creatividad e imaginación en el desarrollo de las actividades.

METODOLOGÍA.

En el desarrollo de las sesiones de ajedrez utilizamos una metodología con un enfoque:

- Integrador debido a su carácter transversal porque permite trabajar contenidos de diferentes áreas curriculares.
- Formativo porque la práctica del ajedrez conlleva la adquisición de una serie de valores (respeto, aceptación de los demás, etc.) así como aprender a gestionar conductas y emociones.
- Lúdico, debido al desarrollo de una gran variedad de juegos y actividades.
- Práctico y activo, porque el alumno es siempre el partícipe y protagonista de las actividades que se realizan.

Las primeras sesiones serán de motivación mediante la explicación o el repaso de las reglas del juego, adaptando esa introducción a nivel de los alumnos. En el resto de las sesiones, teniendo en cuenta su duración, seguiremos las siguientes rutinas:

- Motivación mediante un video, cuento introductorio, etc.
- Explicación de los contenidos que se van a tratar en el aula.
- Puesta en práctica de los contenidos explicados.

Utilizaremos el juego, como herramienta didáctica, para conseguir la consecución de los objetivos programados para los diferentes grupos.

Se desarrollarán una gran variedad de actividades, siempre adaptándolas al nivel evolutivo de los alumnos, respetando el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos y potenciando sus fortalezas, así como superando sus debilidades.

Los agrupamientos serán flexibles, teniendo en cuenta las actividades que se van a desarrollar, podrán ser individuales, por parejas, en pequeño grupo o en grupo-aula.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Como en años anteriores, seguimos impartiendo ajedrez, dado que su enseñanza nos pareció muy importante para el desarrollo de la inteligencia, la mejora de la atención y mediante el disfrute del juego también trabaja algo muy importante en estas edades, que es la paciencia. Además, está demostrado que desarrolla la creatividad, ayuda a la concentración, aumenta la autoestima y desarrolla la capacidad de resolver problemas.

A lo largo de estos años impartidos en el Centro, lo hemos podido comprobar, y por eso continuamos con su enseñanza, dado que también hemos observado la mejoría en ciertas habilidades sociales, fomentando ciertos valores del deporte. Los principales objetivos que trabajaremos en la etapa de Educación primaria serán:

- Trabajar la memoria
- Aumentar la capacidad de concentración
- Tener la capacidad para tomar decisiones y aceptar los errores
- Reflexionar
- Conseguir una visión espacial de la realidad: táctica y estrategia
- Resolver problemas
- Tener un pensamiento lógico-matemático
- Lograr tener un pensamiento creativo
- Aumentar la autoestima y el sentido de logro
- Tener un pensamiento crítico
- Empatizar con los compañeros
- Conocer las reglas del ajedrez
- Reconocer el ajedrez como herramienta educativa.

CONTENIDOS BÁSICOS

Para conseguir los objetivos, trabajaremos los siguientes contenidos con cada uno de los diferentes grupos:

A continuación, se muestran los bloques de contenidos que se van a trabajar en las diferentes clases de Educación Primaria. Estos bloques de contenidos son flexibles para cada curso, y dependerán del grado de adquisición de los alumnos, pudiendo así aumentar su nivel.

1º de Primaria

1. Identificación de los elementos del ajedrez.
2. El jaque.
3. El jaque mate.
4. El jaque mate con damas y torres.
5. Juego sin caballos y sin alfiles.
6. Las tablas.
7. Prácticas dirigidas.
8. Prácticas libres.

2º de Primaria

1. Identificar los elementos del ajedrez.
2. El jaque.
3. El jaque mate.
4. El jaque mate con damas y torres.
5. Juego sin caballos y sin alfiles.
6. Jaque mate con dos torres.
7. Pieza protegida
8. Las tablas.
9. Prácticas dirigidas.
10. Prácticas libres.

3º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
2. El jaque.
3. Modelos de jaque.
4. El jaque mate pastor.
5. La notación algebraica.
6. La apertura.
7. Juego sin caballos y sin alfiles.
8. Prácticas dirigidas.
9. Prácticas libres.

4º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
2. Modelos de jaque.
3. La clavada.
4. El descubrimiento
5. La notación algebraica.
6. Juego sin caballos y sin alfiles.
7. Torneo.
8. Prácticas dirigidas.
9. Prácticas libres.

5º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
2. Modelos de jaque.
3. La clavada.
4. Historia del ajedrez.
5. Eliminación de la defensa
6. La notación algebraica.
7. Juego sin caballos y sin alfiles.
8. Torneo.

9. Prácticas dirigidas.

10. Prácticas libres.

6º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.

2. Modelos de jaque mate.

3. Problemas de jaque mate.

4. Historia del ajedrez.

5. Eliminación de la defensa

6. La notación algebraica.

7. Juego sin caballos y sin alfiles.

8. Torneo.

9. Prácticas dirigidas.

10. Prácticas libres.

METODOLOGÍA:

En toda la etapa la metodología irá variando, según los contenidos y los intereses de cada clase, pudiendo variar los trabajos de manera grupal, individual, gran grupo o incluso por parejas.

Se utilizará sobre todo el proyecto de aprendizaje por descubrimiento, donde los alumnos realizan y construirán su propio aprendizaje, el aprendizaje basado en problemas, donde los alumnos tendrán que trabajar juntos para resolver problemas y el aprendizaje significativo.

Dichas metodologías permitirán que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico, aumenten su motivación, su facilidad para resolver problemas, y consigan desarrollar las diferentes competencias y logren los objetivos establecidos.

Realizar un trabajo cooperativo hace que los alumnos tengan que compartir sus logros y tengan unos objetivos comunes que alcanzar. Este método de trabajo tiene como finalidad que el alumno sea capaz de respetar las opiniones de los

demás, aprender a empatizar con sus compañeros, generar interdependencia positiva, mejorar las habilidades sociales, aumentar la autoestima y promover valores.

El agrupamiento será flexible dependiendo del tipo de actividades:

- Individuales.
- Por parejas.
- Grupos reducidos.
- Toda la clase (gran grupo).

La evaluación que se realizará a nuestros alumnos será una evaluación continua y personal. En ella se evaluará los procesos de aprendizaje de los alumnos en relación a los objetivos y contenidos marcados para cada curso.

Se realizará una evaluación inicial para conocer el nivel de partida de cada alumno.

Para poder evaluar a los alumnos se tendrá en cuenta la observación diaria del proceso de aprendizaje de cada alumno. Este es uno de los instrumentos de evaluación más importantes, ya que nos permitirá conocer el aprendizaje de nuestros alumnos y los logros que van alcanzando día a día. Esto nos permitirá hacernos una idea de nuestra práctica como docentes, y nos permitirá recoger una información más exacta de los conocimientos que nuestros alumnos van adquiriendo.

1. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN

1º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
2. Identifica los diferentes elementos del ajedrez.
3. Conoce todas las piezas del tablero.
4. Reconoce los movimientos de las piezas
5. Conocer el jaque y el jaque mate.

6. Realiza el jaque.
7. Realiza el jaque mate con precisión
8. Realiza el jaque mate con damas y torres.
9. Conoce los movimientos de la torre
10. Conoce los movimientos de las damas
11. Jugar sin caballos y sin alfiles.
12. Conoce los movimientos del caballo
13. Conoce los movimientos del alfil
14. Sabe moverse y desplazar las fichas por el tablero
15. Reconocer cuando la partida está en tablas.
16. Conoce los diferentes movimientos de las piezas

2º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
- 1.1 Identifica los diferentes elementos del ajedrez.
- 1.2 Conoce todas las piezas del tablero.
- 1.3 Reconoce los movimientos de las piezas
2. Conoce el jaque y el jaque mate.
- 2.1 Realiza el jaque.
- 2.2 Realiza el jaque mate con precisión
3. Realizar el jaque mate con damas y torres.
- 3.1 Conoce los movimientos de la torre
- 3.2 Conoce los movimientos de las damas
4. Jugar sin caballos y sin alfiles.
- 4.1 Conoce los movimientos del caballo
- 4.2 Conoce los movimientos del alfil
- 4.3 Sabe moverse y desplazar las fichas por el tablero
5. Realiza jaque mate con dos torres.
- 5.1 Conoce el concepto de jaque mate.
- 5.2 Conoce el movimiento de la torre
6. Saber proteger una pieza en la partida.

6.1 Conoce los movimientos de las diferentes piezas

6.2 Conoce los movimientos de rey dentro del juego

8. Reconocer cuando la partida está en tablas.

8.1 Conoce las normas del ajedrez

3º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.

1. Identifica los diferentes elementos del ajedrez.

1.2 Conoce todas las piezas del tablero

1.3 Reconoce los movimientos de las piezas

2. Conoce los diferentes modelos del jaque mate y el jaque mate pastor

2.1 Identifica dentro de la partida el jaque mate

2.2 Identifica dentro de la partida el jaque mate pastor

5. Anota las jugadas algebraicamente.

5.1 Sabe diferenciar los diferentes movimientos de las piezas

5.2 Apunta en el cuaderno los movimientos y los puntos correspondientes

6. Conoce las diferentes aperturas que hay dentro de cada partida.

6.1 Conoce los movimientos de los peones

6.2 Identifica las distintas clases de aperturas en una partida

7. Jugar sin caballos y sin alfiles.

7.1 Conoce los movimientos del caballo

7.2 Conoce los movimientos del alfil

7.3 Sabe moverse y desplazar las fichas por el tablero

4º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.

1. Identifica los diferentes elementos del ajedrez.

1.2 Conoce todas las piezas del tablero.

1.3. Reconoce los movimientos de las piezas

2. Conocer los diferentes modelos del jaque mate.

2.1 Identifica la jugada del jaque mate dentro de la partida

- 2.2 Sabe defenderse ante la jugada del jaque
- 3. Conoce la clavada.
 - 3.1 Identifica frente al rival la jugada de la clavada
 - 3.2 Sabe realizar la jugada de la clavada en una partida real
- 4. Saber la jugada del descubrimiento
 - 4.1 Conoce la jugada del descubrimiento
 - 4.2 Sabe defenderse frente a la jugada del descubrimiento
 - 4.3 Identifica, dentro de la partida, la jugada del descubrimiento
- 5. Anotar las jugadas algebraicamente.
 - 5.1 Sabe diferenciar los diferentes movimientos de las piezas
 - 5.2 Apunta en el cuaderno los movimientos y los puntos correspondientes
- 6. Jugar sin caballos y sin alfiles.
 - 6.1 Conoce los movimientos del caballo
 - 6.2 Conoce los movimientos del alfil dentro del tablero del ajedrez
- 7. Realiza un torneo
 - 7.1 Realizan un torneo con diferentes jugadores
 - 7.2 Anotan sus resultados

5º de Primaria

- 1. Identifica los elementos del ajedrez.
 - 1.1 Identifica los diferentes elementos del ajedrez.
 - 1.2 Conoce todas las piezas del tablero.
- 2. Conocer los diferentes modelos del jaque mate y el jaque mate pastor
 - 2.1 Identifica dentro de la partida el jaque mate
 - 2.2 Identifica dentro de la partida el jaque mate pastor.
- 3. Conoce la clavada.
 - 3.1 Identifica frente al rival la jugada de la clavada
 - 3.2 Sabe realizar la jugada de la clavada en una partida real
- 4. Sabe la historia del ajedrez.
 - 4.1 Tiene unas nociones básicas acerca de la historia del ajedrez
 - 4.2 Conoce el recorrido histórico que ha sufrido el ajedrez a lo largo del tiempo

5. Elimina la defensa
 - 5.1 Sabe jugar una partida sin la defensa
 - 5.2 Sabe atacar en una partida donde el rival no tiene su defensa
6. Anota las jugadas algebraicamente.
 - 6.1 Sabe diferenciar los diferentes movimientos de las piezas
 - 6.2 Apunta en el cuaderno los movimientos y los puntos correspondientes
7. Jugar sin caballos y sin alfiles.
 - 7.1 Conoce los movimientos del caballo
 - 7.2 Conoce los movimientos del alfil dentro del tablero de ajedrez
8. Realiza un torneo
 - 8.1 Realizan un torneo con diferentes jugadores
 - 8.2 Anotan sus resultados
9. Realiza prácticas dirigidas.
 - 9.1 Puede realizar una partida dirigida por el docente
 - 9.2 Sabe realizar una partida donde el docente marque unas directrices a seguir
10. Juega partidas libres.
 - 10.1 Realiza partidas libres
 - 10.2 Realiza partidas y jugadas ensayadas en el aula.

6º de Primaria

1. Identifica los elementos del ajedrez.
 - 1.1 Identifica los diferentes elementos del ajedrez.
 - 1.2 Conoce todas las piezas del tablero.
2. Conoce los diferentes modelos del jaque mate y el jaque mate pastor
 - 2.1 Identifica dentro de la partida el jaque mate
 - 2.2 Identifica dentro de la partida el jaque mate pastor.
3. Conoce los problemas de la jugada del jaque mate.
 - 3.1 Sabe defenderse frente a la jugada del jaque

3.2 Conoce la jugada del jaque mate y sus diferentes estrategias para llegar a ella.

4. Sabe la historia del ajedrez.

4.1 Tiene unas nociones básicas acerca de la historia del ajedrez

4.2 Conoce el recorrido histórico que ha sufrido el ajedrez a lo largo del tiempo

5. Elimina la jugada de defensa

5.1 Sabe hacer una partida sin la defensa

5.2 Sabe atacar en una partida donde el rival no tiene su defensa

6. Anota las jugadas algebraicamente.

6.1 Sabe diferenciar los diferentes movimientos de las piezas

6.2 Apunta en el cuaderno los movimientos y los puntos correspondientes

7. Jugar sin caballos y sin alfiles.

7.1 Conoce los movimientos del caballo

7.2 Conoce los movimientos del alfil dentro del tablero del ajedrez

8. Realiza un torneo

8.1 Realizan un torneo con diferentes jugadores

8.2 Anotan sus resultados

9. Realiza prácticas dirigidas.

9.1 Puede realizar una partida dirigida por el docente

9.2 Sabe realizar una partida donde el docente marque unas directrices a seguir

10. Juega partidas libres.

10.1 Realiza partidas libres

10.2 Realiza partidas y jugadas ensayadas en el aula.

RECURSOS

Los recursos que necesitaremos para impartir ajedrez en todos los cursos de Educación Primaria son:

- Recursos materiales: Tableros y juegos de ajedrez, sillas y mesas del aula, pizarra digital, tablero gigante imantado
- Recursos tecnológicos: Ordenadores del aula, tablets y proyectores
- Recursos espaciales: aulas y sala de informática.