



Ajedrez en Infantil

Personas: Equipo de Infantil y 1º primaria

Coordinadores: Ruth Sánchez Cofreces y Juan Carlos Solís Rivas

Curso 2017/18.

Introducción

¿Es posible enseñar el ajedrez a nuestros alumnos? Según diferentes estudios a partir de los tres años es posible introducir en nuestros alumnos el juego del ajedrez. Debemos partir de una visión más modesta no se trata de que nuestros alumnos en unas jornadas dedicadas al ajedrez salgan como grandes maestros, pero sí que le conozcan y ayudar a desarrollar ciertos aspectos, tanto intelectuales como sociales, que día a día trabajen en vuestras clases. en este caso lo reforzamos con una actividad diferente para ellos. Las principales capacidades que se desarrollan, a priori, en las cuales nosotros vamos a basar nuestros objetivos son :

Intelectuales

- a) Atención y concentración.
- b) Análisis y síntesis.
- c) El razonamiento lógico matemático
- d) La creatividad y la imaginación.

Sociales

- a) Aceptación de las normas.
- b) Aceptación del resultado.

Carácter

- a) Concepto de organización.
- b) Control emocional.
- c) Expresión razonada.
- d) Sentido de la responsabilidad.
- e) Autoestima.
- f) Toma de decisiones.

Objetivos:

1. Conseguir que el alumno acepte las normas.
2. Conseguir que el alumno sea responsable.
3. Ayudar a tener una autoestima correcta aceptando la derrota como parte del juego y no como fracaso.
4. Aumentar la concentración de los alumnos.

1º DE INFANTIL

Reconocimiento del ajedrez como un juego posible de ser compartido con sus compañeros.

Identificar el tablero como espacio donde se desarrolla el juego.

Conocer las piezas, su nombre y ubicación.

Asumir que cada casilla puede contener una sola pieza.

Reconocer la existencia de dos equipos (negras y blancas).

Conceptualizar el movimiento de las piezas.

Comprender la captura.

Noción de tiempo: aceptación de que sólo se puede mover una vez cada uno.

2º DE INFANTIL

Consolidar el movimiento de todas las piezas.

Incorporación del valor teórico de las piezas.

Comprender la captura al paso

Interiorizar la captura de piezas rivales como propósito de sus movimientos.

Conocer la historia del ajedrez y su vinculación con otras manifestaciones culturales: pintura, música, arquitectura...

3º DE INFANTIL y 1º de PRIMARIA

Construir la noción de jaque y jaque mate como objetivo final.

Dominar mates elementales.

Acceder a reglas más complejas como el enroque y la coronación del peón.

Tener una actitud crítica que nos permita admitir errores y analizar aciertos.

Metodología

Dotar a la actividad de un carácter lúdico

Inicialmente consideramos secundario la confrontación y la disputa

El ajedrez no es una obligación

Enfoque globalizador

Experiencias cercanas y motivadoras

Trabajo cooperativo

Utilizaremos una metodología activa. Intercambiaremos medios materiales (pizarras digitales, fichas, exposiciones en clase) con medios donde los niños sean parte del juego.

Temporalización

Las actividades se desarrollarán de forma periódica cada 15 días en 4 años, 5 años y 1º Primaria. La sesiones serán de 45 minutos aproximadamente. Para 3 años se realizará durante el mes de junio una toma de contacto con el Ajedrez.

Actividades

Las distintas actividades son a modo de ejemplo. Las actividades se desarrollarán adaptándolas al curso y al objetivo a conseguir.

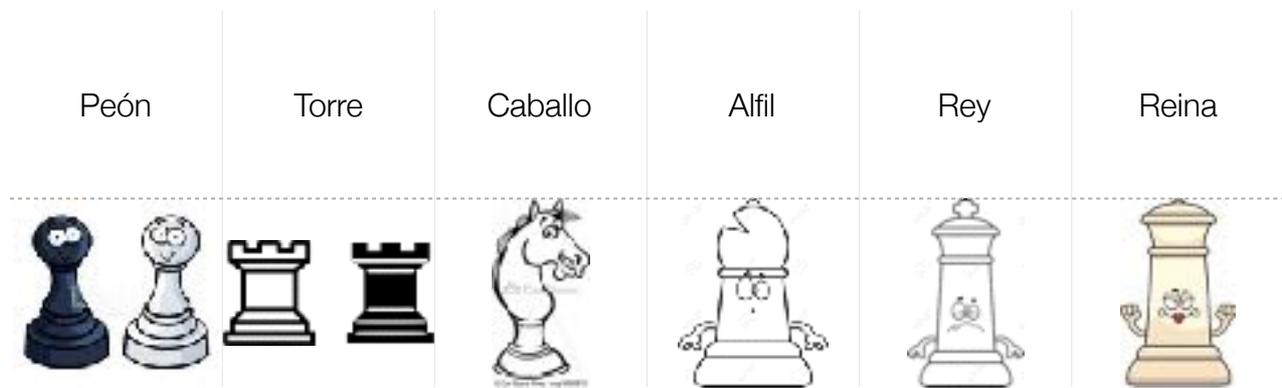
Actividad 1

Realizaremos un cuento donde les introducimos los niños al juego del ajedrez. Propuesta un cuento.

“Erase una vez dos reinos que eran muy amigos. los reinos eran el reino Blanco y el reino Negro. Cada reino estaba formado por habitantes que se dividan en peones, torres, alfiles, caballos y por supuesto el Rey y la Reina. Todos eran igual de importantes aunque los más de lo más eran el Rey y la Reina. Ambos reinos se reunían cada tarde para en un parque cercano donde había un lugar mágico formado por cuadrados de color negro y blanco . 8 habitantes peones, 2 habitantes alfiles, 2 habitantes caballos, 2 habitantes torres en Rey y la Reina se colocaban para jugar y disfrutar de la noche de verano. Al finalizar la partida los dos reinos se saludaban y disfrutaban de un baile hasta bien entrada la noche, al día siguiente no había que ir al colegio. Y así durante todo el verano, los dos reinos se

hicieron tan amigos que pensaron en seguir jugando durante el otoño, el invierno y la primavera. Colorín Colorado.”

Habitantes :



Podemos en la pizarra digital ir cogiendo las imágenes a modo de pictografía en incluirlas en el cuento.

En la pizarra decorada como un parque , colocar en el centro un tablero plastificado con las piezas pegadas con velcro. Al final de la historia entregamos una pieza a cada niño/a, tendrán que buscar cual es su pareja del reino contrario. Cuando estemos todos emparejados bailamos juntos un vals. Al final tendremos que colocar las piezas de nuevo en el tablero.

Actividad 2

¿Cuántos habitantes juegan en cada partida?

Entrego una ficha con las piezas que juegan de inicio y en la parte inferior anotan el número de ellas que hay. Luego las colorean de un color claro y otro oscuro.

Para 3 años: En el suelo colocamos 6 aros, uno para cada pieza del ajedrez. Por parejas o de forma individual saldrán e irán cogiendo las piezas del tablero y colocándolas en su aro correspondiente. Cuando todas las piezas estén clasificadas, las contaremos y buscaremos el número correspondiente en la recta numérica.

Para 4 años: En vez de anotar los números, ponerles en la parte inferior varias opciones y que rodeen la correcta.

Para 5 años: lo que marco al principio.

Actividad 3

Os entrego una ficha con todas la piezas del ajedrez para que ellos unan el nombre con la pieza y luego la colorean. Los más pequeños la pueden colorear y rodear las piezas iguales.

Para 3 años: Unir las piezas iguales

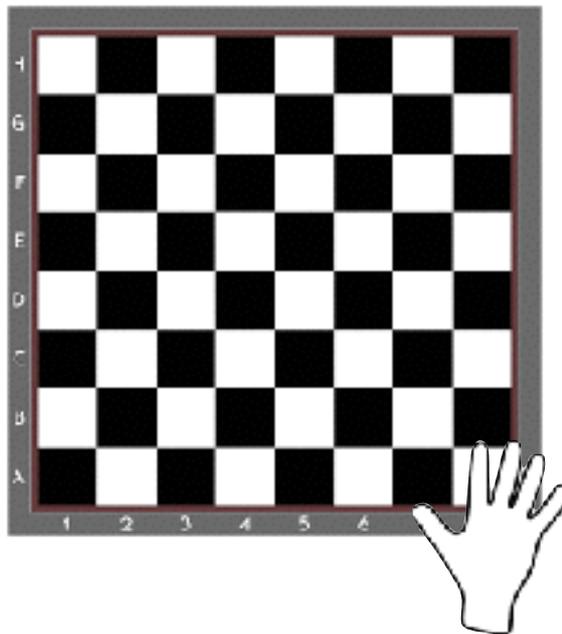
Para 4 años: Unir las piezas (que llevan debajo su nombre en mayúscula) con su nombre.

Para 5 años: Como indico al inicio de la actividad. (pieza con nombre directamente y en cursiva)

Actividad 4

El tablero.

Esta es muy sencilla, primero les explicamos que la mano derecha siempre va con la casilla blanca.



Luego les damos un tablero en blanco y que ellos rellenen cuadros negros y blancos con pintura de dedos o como os parezca a vosotras mejor.

Ideas posibles en esta actividad

¿Cómo, individual o por grupos, por mesas por ejemplo? En 5 años se puede intentar por mesas , en 4 años quizá individual y en 3 años se podría hacer en la pizarra digital.Entre

todos , por ejemplo. Un tablero en blanco e ir pensando entre todos el color y salen de manera individual?

Actividad 5

La colocación de las piezas.

En la pizarra os paso una disposición con un tablero en grande y luego los niños colocan las piezas en la pizarra en un tablero en blanco. Para ello utilizaremos un programa de ordenador que yo os instalo. Los niños con el ratón colocan las piezas y podemos hacer que salgan de forma individual, tenemos 32 piezas. Podemos limpiar el tablero y volver a empezar tantas veces como queramos.

Actividad 6

Colocación de las piezas

Con tableros reales los niños colocan las piezas y les enseñamos como son para un tablero de verdad. En la de usos múltiples monto mesas con tableros.

Actividad 7

Movimientos

Explicamos en clase los movimientos del peón

Explicamos en clase el movimiento de la torre.

Explicamos el movimiento del alfil.

Explicamos el movimiento de la Reina

Explicamos el movimiento del Rey.

Utilizamos luego unas fichas donde los alumnos marcarán el recorrido de cada pieza.

Enseñamos lo que no se puede hacer según la pieza.

No nos metemos con el caballo que es un movimiento realmente difícil.

Aquí como idea podría estar bien asociar cada pieza con un movimiento específico, por ejemplo: El caballo saltando y así explicamos dos saltos hacia adelante y uno a un lado, la dama bailando, el alfil corriendo, etc..

Actividad 8

Movimientos

Ahora cada niño tendrá en su baba colgado el dibujo de una pieza y en el aula de múltiples con un gran tablero les haremos moverse como la pieza que tengan colgada. Esta pieza será al azar.

Actividad 9

Nos disfrazamos

Con 16 bolsas blancas y 16 bolsas negras los niños serán piezas de un ajedrez. Estos los niños introducen la mano en un sobre y sacan una pieza, esa serán ellos ese día, durante la actividad.

Actividad 10

Fin de fiesta

En el patio construiré un tablero enorme donde los niños estén perfectamente colocados. Con los más pequeños les colocamos y les enseñamos a esperar su turno y yo mismo les muevo. Los de cinco años podemos reproducir una partida breve.

Conclusión

Las actividades son diez y podemos hacer dos por día. Las sesiones son orientativas, la idea es dedicar unos minutos del día a desarrollar esta actividad. Luego podemos seguir con nuestro quehacer diario. Si se os ocurre alguna actividad o modificar alguna me lo decís sin problema y se modifica o añade.

Novedades

Construcción de un libro de problemas. Cada viernes un niño se lleva el libro con un ejercicio adaptado a su edad. Si lo resuelve correctamente se les da un punto y cada 5 puntos el grupo lo canjea por actividad especial (jugar con relojes , con la baraja...)

Para motivar al alumno les convertimos en piezas, cada pieza llevará su cara. Las piezas las elegimos nosotros. Siendo la Reina y el Rey las tutoras y el profesor de ajedrez.

Ocachess. Utilizamos el juego para motivar al alumno como premio a su trabajo.

Baraja Ajedrez.

Creación de un panel Gimnasio de neuronas. Resolución de un problema con premio según nivel. Premios por trimestre.

Creación de material que una el ajedrez con las distintas áreas: El caballo construye palabras, las piezas que crean números, el tablero que suma etc..

Evaluación

Los alumnos han participado todos de la actividad: Si

No (¿cuántos no?)

Las fichas han sido adecuadas a su edad: Si

No. Indica el motivo.

Los alumnos que participan lo hacen con ganas , motivados: Si

No

De cara al curso que viene ¿qué cambiarías?: ____

La actividad más valorada: ____

La actividad menos valorada: ____

Tu valoración como profesora : _____