

Profesor: Ricardo Lombardi

Proyecto

Taller de Ajedrez

Objetivos:

A través del Taller de Ajedrez se pretende:

- Conocer el movimiento de las piezas y las normas básicas del juego. Se continuará progresando el nivel de juego.
- Fomentar las habilidades múltiples que el ajedrez ofrece, concediendo especial relevancia a la capacidad del alumno para la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones.
- Afianzar modelos de relación entre el alumno y su entorno basados en el respeto mutuo, la igualdad de oportunidades (en el ajedrez no existe el factor suerte) y la autoestima.
- Ayudar al desarrollo integral del alumno al tiempo que se beneficia su resultado académico.

“La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo”.

Emanuel Lasker, Campeón del Mundo de 1894 a 1921.

Presentación:

El espacio para la práctica de Ajedrez puede ser una gran herramienta educativa. Por ello la escuela es el lugar propicio para su aprendizaje y práctica. El ajedrez como juego, deporte y actividad lógico-matemática supone un pasatiempo que estimula a los alumnos a desarrollar habilidades y destrezas mentales, les proporciona un pensamiento reflexivo y analítico que, aplicados a la vida diaria, mejora la concentración, el razonamiento y el cálculo lógico.

Justificación:

Actualmente los alumnos se ven invadidos por un gran número de juegos electrónicos que estimulan el pensamiento mecánico. Además, las nuevas tecnologías y la sociedad actual nos llevan cada vez más a una capacidad de atención y concentración menor, debido en parte, al gran número de estímulos, la concreción y despersonalización de las comunicaciones interpersonales, el individualismo y la soledad. En cambio con el ajedrez se desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Las más relevantes:

Memoria . No solo se limita a recordar el movimiento de las piezas y las reglas básicas, sino que aprenderá jugadas, estrategias y recordará lances anteriores.

Capacidad de concentración. Durante la partida de ajedrez hay que centrar voluntariamente toda la atención sobre las piezas del juego, dejando de lado todo lo demás.

Atención y reflexión. Los alumnos con problemas de atención, tienen en el ajedrez un juego propicio para mejorarla ya que necesitan atención en las fichas y en el tablero. Cada movimiento de ficha es el fruto de una reflexión no sólo de mis posibilidades sino también las del oponente.

La toma de decisiones y la aceptación ante un error. El ajedrez te hace responsable de tus actos, se toman decisiones continuamente, unas afortunadas y otras no. Cada decisión tiene su consecuencia, con refuerzos y castigos inmediatos. Hay que recuperarse de las derrotas y sacar provecho de ellas.

La visión espacial y temporal. Existe un control continuo de las piezas propias y las del contrario, de las posibilidades de movimiento. Cada partida tiene un tiempo y hay que ser consciente de su paso ya que quedarse sin tiempo supone perder la partida.

Resolución de problemas. Cada movimiento del oponente supone un problema al que enfrentarse, lo que estimula la creatividad y la inteligencia.

Razonamiento lógico-matemático. El análisis, la comparación, la adaptación de estrategias, la valoración son parte del juego, y también, son fundamentos básicos del razonamiento eficaz que luego utilizarán en otras áreas del saber.

Pensamiento creativo. El jugador utiliza todo su potencial creativo en cada partida, en cada movimiento, buscando nuevas alternativas para conseguir su fin.

Capacidad crítica. Después de cada partida los jugadores analizan juntos las jugadas, comentan porque ha tomado una decisión y no otra. Es importante aprender de los errores y compartir conocimientos, la rivalidad queda siempre en el tablero.

La empatía .El ajedrez te obliga a ponerte en el lugar del otro, es necesario anticiparse a los movimientos del contrario y pensar: ¿qué haría yo en su lugar?

Socialización. El ajedrez es un juego que necesita un compañero con el que competir, al que se conoce y se establecen lazos de amistad. El ajedrez es un juego democrático y no sexista, los jugadores están en igualdad de condiciones, las mismas piezas, el mismo número de movimientos, es una lucha intelectual entre dos personas.

En el ajedrez se juega en equipo, porque cada pieza aislada no consigue nada. Aunque sea el rey, la pieza más importante, sólo la combinación con otras piezas te hace llegar al triunfo.

Formación en valores. Como el esfuerzo, el propio juego lleva implícita el esfuerzo mental para buscar nuevas combinaciones, nuevos caminos. Respeto al contrario, no menospreciar nunca al rival, las partidas se ganan o se pierden en el tablero. Cortesía, cada partida empieza y termina con un saludo. La auto superación, intentar mejorar siempre en la próxima partida. Solidaridad, los alumnos más preparados ayudan a los menos preparados.

Orden mental de razonamiento y orden externo, colocación de piezas y recogida.

Honradez, el ajedrez posee unas reglas muy estrictas, no hay margen a la interpretación ni a la trampa. El ajedrez es muy accesible, se juega en todo el mundo y posee un idioma propio que es universal.

Desarrollo:

Se impartirán sesiones por parte del profesor, con una duración de 2 horas semanales para cada grupo de alumnos/as. La distribución de los grupos no se hará por edad, sino

en función del nivel de conocimientos previo de cada participante. Se distinguen así dos niveles homogéneos:

- a) Nivel básico o de iniciación: el alumno no sabe jugar
- b) Nivel medio de aprendizaje: el alumno conoce los principios teóricos elementales.

Siguiendo una estructura didáctica a respetar:

- Máximo de 10 a 20 minutos para la explicación teórica (15%)
- Ejercicios prácticos que refuercen la unidad anterior (15%)
- Práctica y otros recursos (60%)

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas será un eje metodológico el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto lúdico del ajedrez. El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando. En este sentido, uno de los criterios de enseñanza del proyecto será la diversión de los alumnos. Para tal cometido se utilizarán los recursos que se detallan:

- Vídeos ilustrativos y tutoriales
- Juegos y acertijos relacionados
- Dinámicas de trabajo en equipo
- Cuentos y leyendas (historia del ajedrez)
- Música

Para la evaluación se tendrá en cuenta:

- El interés que manifiesta el alumno.
- La actitud del jugador (si es tranquilo, si puede reflexionar)
- La capacidad para resolver situaciones conflictivas del juego.
- Si tiene iniciativas (sencillas, positivas, creadoras)
- El sentido crítico del jugado.
- Si es respetuoso con su oponente (margen de tolerancia)

CONTENIDOS A DESARROLLAR:

BLOQUE	CONTENIDO
1	Rudimentos
2	Conceptos Generales
3	Fases de la partida
4	El mundo del ajedrez
5	Procedimientos relacionados con el quehacer ajedrecístico
6	Actitudes relacionadas con el quehacer ajedrecístico

Bloque 1. Rudimentos

El tablero: forma geométrica, las casillas, filas, columnas y diagonales.

El movimiento de las piezas: el peón, la torre, el alfil, el caballo, la dama y el rey.

El jaque mate. Mates básicos.

Movimientos excepcionales: la coronación, la captura al paso, el enroque.

Casos de tablas: el ahogado, 50 pasos, repetición de jugadas, por acuerdo.

Bloque 2:: Conceptos generales.

Relaciones entre las piezas: la agresión simple y compleja, el cambio, la defensa.

Relación piezas tablero: la movilidad; su importancia. La clavada: definición; casos simples.

Los descubiertos: definición; casos simples.

Los dobles: definición; casos simples.

La celada, el sacrificio y la combinación.

El centro: centro clásico, el centro ampliado.

La centralización: definición, utilidad.

El valor absoluto y relativo de las piezas: relación entre el valor y la movilidad.

Estructuras de peones.

Tipos de estructuras de peones:

El peón aislado.

El peón doblado.

El peón pasado.

El peón retrasado.

Peones colgantes.

Cadena de peones.

La pareja de alfiles.

Alfiles de diferentes color.

Alfil versus caballo.

Alfil bueno y alfil malo.

La calidad.

El zuzwang.

La séptima y octava filas.

Columnas abiertas, semi-abiertas y cerradas.

El ataque y la defensa.

Bloque 3: Fases de la partida.

La apertura: definición. Características generales: tiempo, espacio, material; el desarrollo. Los conceptos generales en la apertura.

El medio juego: definición. Características generales: dominio del centro, el ataque.

Los conceptos generales en el medio juego.

El final: definición.

Ley del cuadrado.

La oposición de reyes.

Casos simples.

Los conceptos generales en el final.

Bloque 4: El mundo del Ajedrez.

Origen del ajedrez. La leyenda del ajedrez. El léxico ajedrecístico. El reloj de ajedrez.

El tablero mural. Los libros y las revistas de ajedrez.

Historia del ajedrez: jugadores importantes.

La anotación de partidas: sistemas.

Los torneos.

El ajedrez en la actualidad: actividad nacional e internacional.

Las computadoras y el ajedrez: los programas para jugar, las bases de datos.

Bloque 5: Procedimientos relacionados con el quehacer ajedrecístico

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas.

Identificación de datos e incógnitas en enunciados orales, gráficos o escritos de problemas.

Interpretación de las relaciones entre los datos y las incógnitas.

Elaboración de estrategias personales de resolución de problemas.

Relación de lo adecuado del procedimiento, y la razonabilidad del resultado en el contexto de la situación planteada.

Discriminación de los procedimientos más económicos para la obtención de un resultado correcto.

Elaboración de preguntas a partir de datos.

Trabajo en grupo para resolver problemas.

Verificación de si los datos que se tienen son suficientes para la resolución de problemas.

Búsqueda de fuentes de información confiables en caso de no disponer de información suficiente.

Generalización de soluciones y resultados.

Procedimientos vinculados al razonamiento.

Comparación de conceptos.

Comparación de relaciones.

Realización de generalizaciones e hipótesis simples en base a la observación, experiencia e intuición.

Identificación de ejemplos de conceptos y relaciones.

Exploración de la validez de soluciones, afirmaciones o definiciones a través de ejemplos.

Investigación de la validez de generalizaciones a través de ejemplos y de contraejemplos.

Anticipación de jugadas: demostración en forma concreta.

Uso y explicación del contraejemplo para rebatir generalizaciones e hipótesis.

Discriminación entre razonamientos inductivos y deductivos.

Detecciones de inconsistencias en el razonamiento propio o ajeno.

Anticipación de jugadas: demostración en forma concreta y en forma verbal.

Exactitud en el cálculo.

Bloque 6 Actitudes relacionadas con el quehacer ajedrecístico.

ÉTICO.

Disposición para aceptar y respetar las reglas del juego.

Confianza en poder plantear y resolver problemas.

Disciplina, esfuerzo y perseverancia en la búsqueda.

Gusto por estrategias personales para resolver problemas.

Honestidad al dar los resultados.

Valoración del intercambio de ideas.

Disposición para jugar con otros.

Tolerancia y serenidad en la victoria y en la derrota.

SOCIO-COMUNITARIO

Valoración del trabajo en equipo.

Superación de prejuicios respecto de las demás personas.
Valoración y cuidado del material y del espacio físico que se utiliza.

CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Curiosidad, apertura, duda.
Reflexión crítica sobre las estrategias utilizadas y de los resultados obtenidos.
Apreciación del valor del razonamiento lógico.

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

Valoración del uso de un lenguaje claro y preciso.
Respeto por las convenciones de uso universal.

ACTIVIDADES:

Reconocimiento de las características del tablero y las piezas.
Ejercicios con los peones: guerra de peones.
Práctica de torres contra peones y alfiles contra peones.
Práctica con todas las piezas menos el rey.
Explicación del jaque y de las opciones para resolver la situación.
Ejercicios demostrativos.
Explicación de los procedimientos para los jaques mates básicos. Práctica de los mismos.
Problemas de jaque mate en una jugada.
Explicación de los casos de tablas.
Explicación del enroque.
Ejercicios para captar y aprovechar la movilidad de las piezas en el tablero.
Trabajo sobre partidas y ejemplos de conceptos de clavadas, dobles, y descubiertos.
Trabajo sobre problemas con sacrificios y combinaciones simples.
Investigar sobre el origen del tablero.
Dibujar el tablero.
Dialogar sobre el valor posicional de la pieza.
Confeccionar afiches.
Reflexionar sobre las reglas del ajedrez y su relación con las normas de convivencia.
Reflexionar sobre los beneficios de este juego.
Resolver crucigramas y juegos de ingenio.
Realizar carteleros promocionando el juego y la competencia.
Navegar por Internet y encontrar otras comunidades de alumnos que juegan ajedrez.

TIEMPO:

Ciclo Lectivo 2023
Martes: de 10 a 12:00 hs.