

Propuesta de formación para la enseñanza de ajedrez a niños y niñas de 7 y 8
años

Laura Alexandra Muñoz Obando

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación

Departamento de Posgrados

Especialización en Pedagogía 2024

Propuesta de formación para la enseñanza de ajedrez a niños y niñas de 7 y 8
años

Laura Alexandra Muñoz Obando

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Asesor: Guillermo Fonseca

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación

Departamento de Posgrados

Especialización en Pedagogía 2024

Agradecimientos

Agradezco a mi mamá por ser mi apoyo incondicional y la fuente de admiración e inspiración para ser maestra. A mi papá, por acercarme al saber y enseñarme a jugar ajedrez desde muy pequeña. A mi hermano, por ser mi referente intelectual y acompañarme en cada paso que doy en mi vida.

También agradezco a mis amigas, amigos, colegas, profesores y demás personas que han aportado de diversas formas en mi formación y en mi proceso durante el curso de la especialización. Me llevo experiencias enriquecedoras que me acompañarán por el resto de mi vida.

Resumen

El presente trabajo de grado aporta al campo de la enseñanza del ajedrez a través de la articulación de los planteamientos acerca de la categoría juego que han construido los psicólogos Jerome Bruner y Lev Vygotsky. Esto con el fin de trascender de una mirada técnica hacia el desarrollo de habilidades de orden cognitivo y social que promueve el juego de ajedrez.

El trabajo se realizó a través de dos fases. La primera fue una revisión de antecedentes de trabajos similares en América Latina, posteriormente se hizo desarrollo conceptual de la categoría juego según los autores planteados. La segunda fase implicó el diseño de una propuesta de formación para la enseñanza del ajedrez, que articula en su estructura dichos planteamientos teóricos y fomenta en los niños y las niñas habilidades para su vida diaria y su desarrollo integral.

Palabras clave: ajedrez, formación, juego, Vygotsky, Bruner.

Tabla de contenido

Contenido

Introducción	6
El problema de investigación	7
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	10
Antecedentes	11
Matrices de análisis para los artículos consultados	11
Análisis de matrices	22
Marco teórico	24
Metodología	32
Resultados	34
Presentación de la propuesta de formación	36
Conclusiones	41
Referencias bibliográficas	44
Anexo 1: Propuesta de formación	47

Introducción

El ajedrez es un juego y deporte que trae muchos beneficios para quienes lo practican: por una parte, mejora habilidades cognitivas como la concentración, el pensamiento crítico y abstracto, la memoria, la imaginación y la inteligencia espacial. Por otra parte, se ha demostrado que el ajedrez ayuda a formar el carácter y las habilidades psicosociales como la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la paciencia, el autocontrol, la autonomía, la responsabilidad y la tolerancia a la pérdida (Gobet y Campitelli, 2006), (Aciego, et al., 2012).

Mi historia con el ajedrez me ha acompañado casi toda mi vida. Aprendí a jugar ajedrez desde mis cuatro años, sin embargo, no fue hasta mi adolescencia que inicié un proceso de entrenamiento para poder competir en torneos representando primero a mi municipio, luego a mi departamento, e incluso a mi país en competencias internacionales. Mi carrera deportiva fue breve ya que cuando entré a estudiar mi pregrado suspendí el ajedrez de alto rendimiento. Sin embargo, en mis años de universidad inicié dando clases particulares a niños, niñas y adultos, hasta que logré formalizar mi trabajo y me convertí en entrenadora de ajedrez con estudiantes de distintos niveles. Hace aproximadamente ocho años que doy clases; en este tiempo, he notado que el ajedrez ha traído muchos beneficios a mi vida y a la vida de mis estudiantes.

Pese a la evidencia científica demostrada de los beneficios del ajedrez, no he encontrado en mi experiencia como entrenadora, ni en los espacios ajedrecísticos en los que me desenvuelvo, una propuesta formal de la enseñanza

del ajedrez recreativo en Colombia con la que podamos evidenciar los beneficios del juego a gran escala. Tampoco está contemplada la categoría del *juego* en los artículos escritos ni en las aplicaciones que se han hecho de la enseñanza de ajedrez en los distintos espacios educativos donde este se desenvuelve.

Es así como en este trabajo presento una propuesta de formación para enseñar ajedrez a niños y niñas de 7 y 8 años, la cual se basa en un modelo de aprendizaje experiencial compuesta por once sesiones y actividades orientadas a que los estudiantes aprenden las habilidades técnicas propias del ajedrez, así como las habilidades cognitivas y sociales adquiridas gracias a la práctica del juego.

Las actividades están dirigidas a poner a los estudiantes en situaciones problema donde podrán aplicar la teoría del ajedrez y llevar dichos conocimientos técnicos para lograr otras habilidades. En el caso de habilidades cognitivas, la guía está orientada a desarrollar la imaginación, el lenguaje, la inteligencia espacial, la planificación y la memoria. En cuanto a las habilidades sociales se pretende desarrollar principalmente la toma de decisiones, la responsabilidad de los actos, el seguimiento de las normas, la tolerancia a la frustración y el trabajo en equipo. Finalmente, sobre los conocimientos técnicos del ajedrez, se espera que los estudiantes comprendan el funcionamiento del juego y sus reglas, el reconocimiento del tablero, de las piezas, las jugadas especiales, las tablas y el jaque mate.

El problema de investigación

En Colombia, el ámbito del ajedrez educativo es incipiente. En Bogotá hay proyectos en colegios distritales en convenio con la Secretaría de Educación del

Distrito y la Caja de Compensación Compensar, los cuales se realizan durante la jornada escolar complementaria. Las actividades de este convenio se plantean para contribuir a la formación de sujetos integrales y fortalecer la calidad educativa que les permita a los estudiantes aprender saberes y habilidades para la vida.

Dentro de estas propuestas pedagógicas se encuentra el ajedrez, al lado de otros deportes como el baloncesto, Fútbol, Voleibol, Tenis De Campo, Taekwondo, Porras, Patinaje, entre otros. El conjunto de estas actividades hace parte de la modalidad “deporte y recreación”, que se encuentra enmarcada en una metodología de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje experiencial. Para llevar a cabo este programa se plantea una unidad didáctica situada en la recreación y formación deportiva escolar, la cual tiene como objetivo “Reconocer al sujeto como un ser corpóreo que expresa sus diferentes formas de pensar, sentir y actuar en el entorno escolar, familiar y social, promoviendo acciones integrales, participativas, innovadoras, reflexivas y transformadoras de su cotidianidad” (Compensar, comunicación personal, 2023).

La unidad didáctica está estimada para desarrollarse en 9 meses por medio de 4 ciclos. Tiene como principal enfoque el desarrollo humano y está regida por tres principios orientadores, los cuales son: interacción con otras formas de vida; sujeto social transformador, y participación y ciudadanía. Además, se propone fortalecer aprendizajes esenciales transversales como la comunicación, la expresión y las emociones, el pensamiento crítico, el pensamiento lógico, científico y tecnológico, y estrategias para el cuidado y autocuidado. No hay una ruta precisa para ajedrez, sino que está diseñada para que este se ajuste a las estrategias

propias de la Unidad Didáctica, es decir, el ajedrez y otros deportes y actividades recreativas están regidas bajo unos mismos parámetros.

También hay numerosas academias y clubes privados de ajedrez que se dedican a la enseñanza del juego en diferentes edades. Uno de los más conocidos es el proyecto “Ajedrez en el Aula”, un programa internacional que también cuenta con sede en Bogotá y está dirigido a ámbitos escolares donde se enseña ajedrez con un modelo experiencial a niños y niñas de todas las edades.

Sin embargo, desconozco si hay algún modelo formador en Colombia que sigan los profesores de ajedrez de estas entidades que, además de evidenciar de manera tangible y explícita los beneficios del ajedrez a nivel cognitivo y socioculturales para los niños y niñas de 7 y 8 años, esté sustentado teóricamente en la idea de juego y en por qué este es un aspecto fundamental en el desarrollo infantil.

Al analizar algunos antecedentes, se evidencia que, en el contexto colombiano, la masificación del ajedrez en la infancia aún no se ha convertido en un proyecto ampliamente adoptado. Esto se refleja en la escasa investigación y la ausencia de proyectos específicos para la enseñanza del ajedrez en las instituciones educativas colombianas públicas, ya que la mayoría de los esfuerzos provienen de instituciones privadas como colegios, clubes y academias de ajedrez.

Así, es importante ampliar la mirada técnica del ajedrez y articular otros asuntos que desde la propia categoría juego se han planteado desde diversos investigadores en relación con la importancia del desarrollo cognitivo y social en los

niños y niñas de 7 y 8 años. Con este panorama, se hace necesario construir una propuesta de formación que también incorpore la noción del juego como un elemento imperativo para el desarrollo y la formación de los niños. Entonces, surge la siguiente pregunta de investigación:

Pregunta de Investigación

¿Qué aporta la categoría de juego desde Vygotsky y Bruner en el diseño de una propuesta de formación para la enseñanza del ajedrez?

Objetivos

Objetivo general:

Diseñar una propuesta de formación de la enseñanza del ajedrez para niños y niñas de 7 a 8 años retomando los conceptos de juego de Vygotsky y Bruner.

Objetivos específicos:

1. Identificar en los planteamientos Lev Vygotski en su obra “el desarrollo de los procesos psicológicos superiores” y Jerome Bruner en sus artículos “juego, pensamiento y lenguaje” (1983), “jugar, juego y lenguaje” (1986) y “la inmadurez: su naturaleza y usos” (1975) algunas funciones del juego que se puedan articular al desarrollo técnico del juego de ajedrez
2. Articular los elementos teóricos derivados de las categorías del juego a una propuesta de formación para la enseñanza del ajedrez.

Antecedentes

Con el fin de resolver el primer objetivo y conocer las propuestas de formación en la enseñanza del ajedrez en América Latina y Colombia, se iniciará un recorrido por los antecedentes a este trabajo a través de una búsqueda de artículos que complementarán los enunciados anteriormente respecto a Compensar en convenio con la Secretaría de Educación Distrital y Ajedrez en el Aula en Colombia.

Esta búsqueda de antecedentes se hizo acudiendo a las bases de datos Dialnet y Scielo en relación con las propuestas de formación de ajedrez en Colombia y en otros países de América Latina. Se consultaron en total seis artículos. Las palabras clave que se usaron para la búsqueda fueron: ajedrez, Colombia, pedagogía, educación y enseñanza. Además, el periodo de búsqueda abarcó una década: desde 2013 hasta 2023.

Aunque Colombia es el enfoque principal de este estudio, por la escasez de investigaciones locales en este campo, se optó por incluir investigaciones internacionales con enfoques y metodologías adaptables al contexto colombiano. La información relevante extraída de estos artículos se organizó en matrices de datos, facilitando la posterior revisión y análisis para el desarrollo de esta investigación. A continuación, se presentan dichas matrices:

Matrices de análisis para los artículos consultados

Tabla 1

Título	Iniciación del ajedrez en la infancia preescolar: un experimento pedagógico.
Autor	Luis Enrique Pérez Peña
Año	2020
Resumen	En el texto se presentan los resultados de un experimento pedagógico realizado en una escuela primaria de Camagüey, Cuba. Se evaluaron cuatro grupos de estudiantes de preescolar de cuatro a cinco años. Dos de ellos partícipes del experimento pedagógico, a los otros dos se les enseñó ajedrez convencionalmente. El experimento tuvo duración de 36 semanas y en él se involucraron docentes de preescolar, artes, instructores de ajedrez y padres de familia.
Metodología	Con los grupos experimentales se empleó el método vivencial-modelador. Se evaluaron dos dimensiones mediante métodos estadísticos: dimensión afectiva-vivencial y dimensión cognitiva-procedimental. Con indicadores, la dimensión afectiva-vivencial se evaluaron las vivencias ajedrecísticas, la disposición al juego y la comunicación y protagonismo. Mientras que en la dimensión cognitiva-procedimental se evaluaron el conocimiento del ajedrez, la visualización de patrones y la modelación para resolver problemas propios del ajedrez.

Aportes a mi trabajo En el experimento hay un reconocimiento y una personificación de las piezas a través de historias, cuentos y títeres. Los niños tienen la facilidad de hablar de las piezas y contar historias con ellas por sí mismos. También se evidenció mejoría en relaciones espaciales y sensoriales. A lo largo del experimento el autor logra comprobar cómo el juego del ajedrez sirve para facilitar la integración en los niños y las relaciones interpersonales, sin embargo, no profundiza mucho en este aspecto. Al ser una experiencia exitosa de la enseñanza del ajedrez, es importante tenerlo en cuenta para el diseño de mi propuesta de formación.

Tabla 2

Título	Ajedrez en la escuela. Recurso didáctico para el desarrollo cognitivo
Autores	Michellé Aldeán, Claudia del Rosario Herrera, Gabriela Román, Karla Medina.
Año	2022
Resumen	Se analiza el ajedrez en la escuela como un recurso didáctico para el desarrollo cognitivo y moral de los niños. El artículo recoge diversos trabajos estructurados que evidencian que el ajedrez es un recurso didáctico favorable ya que desarrolla habilidades de

diversa índole, de acuerdo con el artículo, estas serían: lógica, análisis, inferencia y procesos propios de un pensador crítico y reflexivo. Se hace una invitación a considerar el ajedrez como recurso didáctico en la escuela dados sus beneficios cognitivos y morales.

Metodología Se usó una metodología cuantitativa descriptiva documental con diseño bibliográfico, las bases de datos consultadas fueron: Scielo, Redalyc, Scopus, WOS y PubMed, desde donde se obtuvieron 15 artículos con los que se analizó la importancia del ajedrez en la escuela.

Aportes a mi trabajo El artículo expone cuatro etapas por las que transita el niño para el aprendizaje del ajedrez: 1. Etapa de los movimientos, 2. Etapa del comer, 3. Etapa del jaque mate y 4. Etapa del equilibrio: el niño el objetivo del juego y su complejidad. Estas etapas pueden servir de punto de partida para diseñar actividades acordes a estas etapas en mi propio modelo de formación.

Tabla 3

Título	Sistema de actividades pedagógicas para la enseñanza inicial de los elementos básicos del ajedrez
--------	---

Autores	Manuel Gutiérrez, Dynaryn Menénde, Lisbeth Guillén, Carlos Angulo, Karina Arias, Fernando Guallasamin.
Año	2017
Resumen	<p>En el artículo se realiza un estado del arte sobre el ajedrez a nivel escolar en América, a partir del cual se afirma que en varios países los sistemas educacionales se enfocan en el ajedrez, especialmente para complementar el aprendizaje de otras materias del currículo escolar. Los autores aplicaron su experiencia en la Unidad Educativa Dr. César Delgado Lucas, en la ciudad de Portoviejo, Ecuador, donde había insuficiencia en cuanto a conocimiento y práctica del ajedrez escolar. La experiencia pedagógica de la enseñanza del ajedrez realizada en este colegio tiene unas etapas y actividades que reflejan la motivación y la importancia que la comunidad educativa le concede al aprendizaje del ajedrez, lo cual permite sentar las bases para desarrollar una propuesta futura donde se abarque el juego más allá de sus fundamentos básicos.</p>
Metodología	<p>En la investigación se tuvo en cuenta una muestra de docentes, alumnos, directivos y padres y/o representantes. En cuanto a métodos y técnicas, se utilizó la revisión documental, la observación participativa, la encuesta y la entrevista. También se</p>

hizo uso de técnicas participativas, paquetes estadísticos y la prueba de signos de Wilcoxon. Tras el análisis estadístico, la estrategia pedagógica se compuso por cinco etapas: 1. Diagnóstico; 2. Planificación; 3 Elaboración del sistema de actividades; 4. Implementación de la propuesta y 5. Evaluación de los resultados.

Aportes a mi trabajo El artículo aborda diferentes instrumentos para recolectar información que permiten hacer un diagnóstico general tanto de estudiantes como de comunidad educativa, lo que puede adaptarse para su uso en la fase inicial de la propuesta de formación de ajedrez a diseñar.

Tabla 4

Título	Motricidad: una herramienta para la enseñanza del ajedrez escolar
Autor	Miguel Ángel Taborda Saldarriaga
Año	2013
Resumen	El autor propone enseñar el ajedrez mediante la educación física como alternativa para solventar la falta de masificación de este deporte en Colombia. En esta metodología la motricidad permite el proceso de asimilación de la lógica del ajedrez al tiempo que se

desarrollan los contenidos propios de la educación física escolar, motivando en los niños el aprendizaje del juego ciencia.

Metodología En el desarrollo de la propuesta participaron 54 niños y niñas de grado tercero, con edades entre 8 y 9 años. Se hizo el uso de los siguientes instrumentos para recolectar información: entrevistas, encuestas, fichas de control, evaluaciones orales y escritas, fotografías y videos. Los contenidos a desarrollar en la propuesta fueron los siguientes: 1. Lógica del ajedrez: historia, el tablero, las piezas, movimientos y dinámica de juego. 2. Habilidades motrices básicas: marchar, correr, saltar, equilibrio. 3. Habilidades gimnásticas: volteos adelante, atrás, rodar, desplazamientos varios. 4. Motricidad fina.

Se presentaron circuitos que permitieron aprender los movimientos de las piezas de ajedrez con el propio cuerpo. Estos circuitos se complementaron con actividades que permitieron desarrollar la motricidad fina, como la realización de piezas de ajedrez en porcelanigrón, dibujos a lápiz para colorear y elaboración de tableros de ajedrez en cartulina. Para reforzar los conocimientos aprendidos a través del movimiento, se dictó una clase en el aula de forma tradicional para complementar el aprendizaje motriz aprendido con el estándar del movimiento de las piezas.

Aportes a mi trabajo El artículo da diversas ideas de actividades para desarrollar la motricidad. Estas se pueden realizar por fuera del convencional tablero y piezas. En el diseño de la propuesta de formación se pueden considerar estas alternativas para que los niños exploren la corporalidad y la motricidad por medio del ajedrez.

Tabla 5

Título	Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria
Autor	Rodrigo Díaz
Año	2020
Resumen	<p>El artículo destaca la importancia del juego como fenómeno histórico de desarrollo social y como herramienta pedagógica en el marco de la masificación del ajedrez en Cuba. Por lo tanto, propone una serie de juegos relacionados al ajedrez que servirán como variantes de enseñanza para la iniciación y el acercamiento al juego ciencia con otras variantes de enseñanza.</p> <p>Se rescata la importancia del juego a nivel psicológico, fisiológico, sociológico y pedagógico. También se hace un estado del arte de</p>

los aportes del juego en la educación primaria. Tras determinar que existen, según el autor, carencias teórico-metodológicas respecto a la utilización de los juegos para la iniciación en ajedrez, el autor propone un sistema de juegos para familiarizar a los estudiantes con este deporte.

Metodología Se determina como población 20 maestros de cinco escuelas primarias del municipio Pinar del Río para tomar una muestra de 15 maestros, con los cuales se realiza un diagnóstico basado en la implementación de una guía de observación, un grupo de encuestas y entrevistas para conocer el estado actual sobre la capacitación de los maestros en torno a los juegos relacionados con la enseñanza del ajedrez.

Con la observación, el autor investigó la situación de los maestros en el estudio; La encuesta se aplicó para maestros y directivos y se realizó para valorar el estado del conocimiento acerca del juego, el ajedrez y la didáctica. La entrevista se realizó solo a maestros con el objetivo de valorar el estado del conocimiento acerca del juego, el ajedrez y la didáctica para la calidad del desempeño pedagógico.

Aportes a mi trabajo Este trabajo se centra en la categoría de juego, se toma como instrumento educativo, formativo y recreativo que permite a niños explorar, ser y desarrollarse, por lo que se pueden tomar ejemplos

de juego y herramientas alternativas que complementen la enseñanza del ajedrez para una perspectiva integral.

Tabla 6.

Título	Metodología para la familiarización de los niños del sexto año de vida con el ajedrez desde la Educación Física.
Autores	Mercedes Miló, Yarima Laffita, Danay Quintana
Año	2018
Resumen	En el artículo se presenta el diseño de una metodología para favorecer la familiarización de los niños de seis años con el ajedrez desde la Educación Física, lo que les permitirá llegar a primaria con algunas bases de este deporte, ya que el ajedrez hace parte del currículo escolar. Para tal fin se seleccionó una muestra de 693 niños y 48 maestras de preescolar, así como de 10 especialistas del ajedrez. Con respecto a los métodos empíricos, se utilizó el análisis de documentos, la entrevista, la encuesta, la observación y la triangulación metodológica. Como resultado de la investigación se elaboró una metodología para la familiarización de los niños y niñas de seis años con el ajedrez,

que contribuye al desarrollo integral de los niños y los prepara para la enseñanza primaria en esta asignatura.

Metodología La investigación que se hizo tiene carácter longitudinal de campo, descriptiva y correlacional. Se realizó el proceso con 304 niños (166 niñas y 138 niños). Se usaron los métodos teóricos de investigación histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, hipotético-deductivo y sistémico-estructural-funcional para buscar información y elaborar la base teórica de la investigación, además de interpretar los resultados del proyecto. Para la realización de la metodología de la enseñanza del ajedrez se emplearon métodos empíricos como encuestas a estudiantes, entrevistas, criterios de expertos en ajedrez, observación, triangulación metodológica, técnicas estadísticas para el análisis de resultados, etc.

Aportes a mi trabajo La metodología se fundamenta en las concepciones pedagógicas de la educación en Cuba, que incluye el concepto de la Zona de Desarrollo próximo elaborado por Vygotsky, por lo cual, todo está enfocado en las conductas del niño y lo que puede aprender con ayuda de otros. La metodología contiene canciones y cuentos que corresponden a la edad y la cultura nacional para enriquecer los valores en los niños. Estos enfoques se relacionan con el marco teórico de mi trabajo, el que nos dice que el aprendizaje por medio

del juego requiere un proceso de socialización, así como de la singularidad del estudiante (contexto, particularidades cognitivas, etc.). En resumen, se usan métodos que no reducen al niño a estar solamente frente al tablero, sino que favorecen la creación de un ambiente lúdico y recreativo.

Análisis de matrices

La revisión de estos documentos proporciona una visión más amplia del estado de la enseñanza del ajedrez en Colombia y América Latina. Al analizar estos antecedentes, se evidencia que, en el contexto colombiano, la masificación del ajedrez en la infancia aún no se ha convertido en un proyecto ampliamente adoptado. Esto se refleja en la escasa investigación y la ausencia de proyectos específicos para la enseñanza del ajedrez en las instituciones educativas colombianas públicas, ya que la mayoría de los esfuerzos provienen de instituciones privadas como colegios, clubes y academias de ajedrez.

Sin embargo, en América Latina, se observan experiencias exitosas de formación masiva en países como Cuba, Argentina y Ecuador. En particular, Cuba ha liderado investigaciones y ha implementado diversos métodos integrales para la enseñanza recreativa del ajedrez. Estas experiencias regionales enriquecen nuestra comprensión de cómo el ajedrez puede servir como herramienta pedagógica para la formación social y cultural de los niños y niñas y cómo estos elementos se pueden tener en cuenta para el diseño de una propuesta de formación de ajedrez adaptada al contexto colombiano.

De los seis trabajos estudiados, encontramos que dos tienen un enfoque en el juego en los que se resalta su importancia en la infancia y su uso como instrumento formativo para desarrollar habilidades y capacidades prácticas para el deporte y la vida. En especial, el artículo “Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria” relaciona la importancia del juego como fenómeno histórico, social, psicológico, sociológico y fisiológico, para resaltar las carencias teórico-metodológicas respecto a la utilización de los juegos como medio para fortalecer el aprendizaje del ajedrez en las escuelas de Cuba. Por eso, su intención es proponer un sistema de juegos para familiarizar a los estudiantes con la enseñanza del ajedrez en lugar de entrar a la materia técnica del mismo de una vez.

En el artículo “Metodología para la familiarización de los niños del sexto año de vida con el ajedrez desde la Educación Física” también se retoma la importancia del juego, pero esta vez como una estrategia para que los niños de primaria logren familiarizarse con los conceptos técnicos del ajedrez para que lleguen a primer grado de primaria, donde la enseñanza del ajedrez es obligatoria. Aquí se proponen juegos, canciones y cuentos que permitirán que los niños comprendan fácilmente los conceptos teóricos del ajedrez, por lo que el abordaje del juego no se hace desde un enfoque teórico, pero sí se le da importancia en la formación educativa y en el desarrollo de la vida misma.

También se reconocen dos proyectos donde se realiza un proceso completo para enseñar el ajedrez y sus reglas básicas, que están enmarcados en un modelo

de aprendizaje experiencial, como lo será mi propio proyecto. En el primero, denominado “Iniciación del ajedrez en la infancia preescolar: un experimento pedagógico”, a través de un modelo pedagógico experimental se resalta la importancia del juego en el desarrollo de los niños, para lo que se toma como referencia teórica los planteamientos de Vygotsky. En el segundo artículo, “Motricidad: una herramienta para la enseñanza del ajedrez escolar”, se realiza una metodología desde la educación física para aprender las bases del ajedrez. Este es el único trabajo encontrado en Colombia en las bases de datos consultadas y, al igual que mi trabajo, pretende diseñar una propuesta pedagógica para enseñar el ajedrez desde cero.

Con esta información en cuenta, se requiere diseñar una propuesta para Colombia que considere la importancia de la categoría de juego, y también una propuesta de enseñanza del ajedrez desde cero, donde se incluya un enfoque experiencial, además de considerar el fomento de habilidades psicológicas y manejo de emociones en los niños, aspecto que no se evidencia de manera clara en los trabajos presentados anteriormente.

Marco teórico

Con el fin de aportar al segundo objetivo, se pretende comprender teóricamente la categoría juego desde la psicología cognitiva según los planteamientos de Lev Vygotsky y Jerome Bruner en las obras “el desarrollo de los procesos psicológicos superiores” del primer autor, y en los artículos “juego, pensamiento y lenguaje” (1983), “jugar, juego y lenguaje” (1986) y “la inmadurez: su

naturaleza y usos” (1975), pertenecientes al segundo autor. El pensamiento de ambos ha influido notablemente en la psicología del desarrollo y en la educación, a su vez, han estudiado y teorizado el juego en el contexto del aprendizaje infantil y cómo el juego está involucrado en el desarrollo lingüístico, cognitivo, social y cultural en los niños.

Inicialmente abordaré algunos datos biográficos de los autores. Lev Vygotsky (1896 - 1934) fue un abogado, filósofo y psicólogo ruso que realizó notables contribuciones a la psicología y a la educación. Entre sus aportes más importantes está la elaboración de su teoría sobre el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, la cual dice que el desarrollo cultural del ser humano se da por medio de la interacción entre factores biológicos y el entorno sociocultural de los individuos, lo que permite el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, como el lenguaje.

Para Vygotsky, la interacción social es fundamental para el desarrollo de procesos psicológicos superiores. Este desarrollo ocurre en la zona de desarrollo próximo, concepto que el autor crea y define como

la distancia entre el nivel real de desarrollo (del niño), determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotsky, 1989, p. 133).

Esta zona define las funciones que aún no han madurado pero que se hallan en proceso de maduración. De esta manera, se puede diferenciar lo que está en proceso de maduración (zona de desarrollo próximo) del desarrollo real del niño según si el niño necesita ayuda o no para realizar una actividad. En la zona de desarrollo próximo una actividad requiere de acompañamiento, aunque en un futuro no lo requerirá. De esta manera es posible afirmar que las interacciones sociales son claves para el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Según el autor, el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica: el juego, especialmente el juego simbólico, desarrolla la imaginación, permite a los niños asumir roles, la planear y acatar reglas, por lo que, para el autor, el juego es el punto más elevado del desarrollo preescolar; durante el juego “el niño siempre está por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria [...] el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada”. (Vygotsky, 1989, p. 156).

Por su parte, Jerome Bruner (1915-2016) fue un psicólogo estadounidense que también realizó estudios sobre el desarrollo infantil, el pensamiento y el lenguaje. Su obra también está influida por Vygotsky. Este autor profundizó más en las implicaciones socioculturales del juego, especialmente en el artículo «juego, pensamiento y lenguaje». Aquí expone las funciones fundamentales que el juego trae en la actividad de los niños: estimula la socialización, desarrolla procesos cognitivos y favorece el dominio del lenguaje. También se acoge a la tesis del historiador Johan Huizinga, quien señala que el juego y la actividad lúdica permitieron emerger la cultura humana (Bruner, 1986, p. 82).

Para Bruner el juego es una actividad idónea para el aprendizaje, ya que es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, que se justifica por sí misma y que es un excelente medio de exploración que infunde estímulo en el niño. La versatilidad del juego permite que los niños disfruten de la actividad independientemente de los resultados de esta. Pues

el juego tiene una conexión bastante débil entre los medios y los fines.

No es que los niños no busquen una finalidad y no empleen medios para obtenerla en el juego, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando para adaptarse a los nuevos medios o viceversa (Bruner, 1986, p. 79).

Además, mientras los medios en el juego cambian, es decir, mientras cambian los objetivos o se presentan obstáculos, los niños muestran motivación para resolverlos, es precisamente esta situación cambiante lo que les atrapa y permite que no se aburran de la actividad. La creación y superación de estos obstáculos y el goce que esto puede traer para el niño permite afirmar que el juego puede ayudar a la resolución de problemas.

Durante el juego también se fomenta la interacción social que prepara a los niños para ocupar un lugar en la sociedad adulta (Bruner, 1986, p. 80). El pensamiento y la imaginación fomentados en el juego inician en forma de diálogo, este se ve reflejado en el intercambio de ideas, en la elaboración de estructuras y en el llegar a acuerdos convenientes para el mismo desarrollo del juego. Esta capacidad de diálogo se va interiorizando hasta seguir el curso dentro de la propia

mente, precisamente gracias a haber atravesado previamente un proceso de socialización. En palabras del autor

sí un niño de una clase o de un grupo tiene que participar en un momento del día en alguna actividad intelectual de cierto nivel, entonces el niño tendrá juegos más variados y más elaborados cuando vaya a jugar solo. Es como si la actividad lúdica *colectiva* de los niños de la clase sirviera de modelo para la actividad espontánea de juego de los niños cuando van a jugar solos (Bruner, 1986, p. 84).

Bruner también indica que pese a que el juego es una actividad que trae tantas ventajas para el niño en términos sociales y culturales, es indispensable que el niño pueda jugar libremente y no someterlo siempre al objetivo del educador, pues es a través del juego libre que el niño tiene la “oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizá incluso a ser el mismo” (Bruner, 1986, pág. 85).

Tanto Bruner como Vygotsky relacionan el juego al lenguaje. Para Vygotsky el lenguaje y el pensamiento están estrechamente relacionados ya que el juego simbólico fomenta el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto. Es durante el juego donde los niños utilizan el lenguaje para representar situaciones imaginarias, logrando separar el campo visual del significado, así como también la acción del significado, llevando al niño a que el significado domine sobre estos dos campos, lo que permite desarrollar el pensamiento abstracto, el desarrollo de voluntad y la toma de decisiones. (Vygotski, 1989, pp. 152-154)

Por su parte Bruner expresa que a través del juego los niños exploran y practican la estructura de la narrativa, lo que contribuye al desarrollo de sus habilidades lingüísticas y cognitivas. El autor coincide con Vygotsky al exponer que durante el juego los niños a menudo se involucran en el juego simbólico, donde asumen roles y crean escenarios imaginarios. Esta actividad implica el uso del lenguaje para representar situaciones, personajes y diálogos. (Bruner, 1972, como se citó en Reyes, 1993 p.79)

A través del juego los niños se familiarizan con la estructura del lenguaje, por ejemplo, con la secuencia de eventos, los personajes, los diálogos, entre otras. Esta experiencia contribuye a su comprensión de la gramática y la organización del lenguaje. Así lo expone el autor:

según mi experiencia, generalmente es en situaciones lúdicas donde uno encuentra por primera vez las complicadas estructuras del predicado, la elipsis, la anáfora, etc. Hay algo en el juego que estimula la actividad combinatoria en general, y particularmente la actividad combinatoria propiamente lingüística que interviene en la elaboración de las expresiones más complicadas del lenguaje. (Bruner, 1986, p. 82).

Finalmente, tanto Bruner como Vygotsky reconocen que el juego es una actividad social en la que los niños interactúan con otros, ya sean adultos o compañeros, siendo el aprendizaje por medio de la socialización un punto clave en sus teorías. Para ambos, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo

cognitivo y lingüístico de los niños a la vez que es una forma de entretenimiento para estos. Esta visión del juego como un vehículo para el desarrollo cognitivo y cultural de los niños y las niñas, guiará esta investigación y exploración de los beneficios del ajedrez como actividad lúdica en el contexto de la formación.

En cuanto al diseño de la propuesta de formación, se usarán las comprensiones de este tema de Philippe Meirieu (1949), un pedagogo e investigador francés, quien en su obra «Aprender... sí, pero ¿cómo?» (2002) propone ideas sobre cómo diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas. En pedagogía una experiencia de aprendizaje más efectiva se puede traducir en poner al estudiante en lo que Meirieu llama una “*situación- problema*, que sea accesible y difícil al mismo tiempo, que el estudiante pueda dominar sin tener que hacer de entrada un giro y de la que no disponga la solución por adelantado” (Meirieu, 2002, p. 101).

Según el autor, la enseñanza tiene como objetivo hacer posible la satisfacción de la demanda de los individuos “efectuando una iniciación sistemática, poniendo a todos los sujetos en contacto con estos objetos culturales y esforzándose por poner en relieve su interés para hacer posible, en la vida adulta, elecciones verdaderas” (Meirieu, 2002, p.100). Sin embargo, no basta con que la enseñanza exponga a los sujetos a estos objetos culturales; también es crucial que se presente como un esfuerzo por hacer que estos objetos sean deseables.

En este sentido, el deseo de aprender en el estudiante nace del reconocimiento de un espacio que habitar, de un lugar y de un tiempo en donde estar, crecer o aprender, por lo tanto, es imperativo que el maestro se base en lo que los alumnos ya saben y pueden hacer, utilizando esto como punto de partida para lo que podrían aprender. (Meirieu, 2002, p.101).

Para el autor, el aprendizaje está en el centro de triángulo, compuesto por la relación dinámica y mediatizada entre el maestro y el estudiante, la organización didáctica rigurosa y la consideración de la diversidad de estrategias de aprendizaje de los alumnos (Meirieu, 2002, p.169). Aunque lo ideal sería que el maestro pudiera emplear simultáneamente estas tres aproximaciones, se entiende que en la práctica es una tarea que resulta fuera del alcance del maestro, se hace entonces un llamado a que el maestro se centre en cualquiera de estas tres aproximaciones, pero siempre reactivando el polo del saber (Meirieu, 2002, p. 172).

Es así como la formación de los sujetos tiene que ver con su proyecto de vida, tiene que responder a las características y demandas de su propio entorno, se trata de formar las bases para que, a través de sus deseos los estudiantes sean capaces de moldear su propia vida. Esto debido a que “el aprendizaje se efectúa cuando un individuo recoge información de su entorno en función de un proyecto personal” (Meirieu, 2002, p. 59).

La tarea del maestro es la de preparar esta interacción del alumno entre la información que recibe y su proyecto personal, de manera que esta sea accesible y

generadora de sentido para el sujeto. De esta manera, “solo podemos enseñar basándonos en el sujeto, en sus adquisiciones anteriores, en las estrategias que le resultan familiares” (Meirieu, 2002, p. 147), debemos favorecer que el alumno pueda realizar una elaboración activa, es decir, una integración de nuevos datos en su estructura cognitiva teniendo en cuenta que el estudiante solamente adquiere conocimiento si lo articula con lo que ya sabe. La acción didáctica debe, en este sentido, esforzarse por hacer surgir la información que favorezca esta articulación.

Estos tres autores nos dan luz para construir una propuesta integral de formación para la enseñanza de ajedrez que esté enfocada al desarrollo cognitivo y sociocultural del estudiante por medio de la estimulación de la interacción social, la utilización del juego como estrategia pedagógica, el desarrollo del lenguaje y la creación de un ambiente en el aula enriquecedor para el aprendizaje. De esta manera aspiramos a formar sujetos preparados para enfrentar los retos de la sociedad contemporánea.

Metodología

El presente trabajo se ubica en el paradigma cualitativo de la investigación, el cual también es referido como investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, y que incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios que se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas) y que van de lo particular a lo general. En esta metodología solo se involucra a unos cuantos sujetos porque no se pretende necesariamente generalizar los resultados del estudio. Aquí son de

interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. (Sampieri, Collado y Lucio, 2006.)

Para la segunda parte del documento se hizo uso de la investigación basada en diseño, esta es “Un tipo de investigación orientado hacia la innovación educativa cuya característica fundamental consiste en la introducción de un elemento nuevo para transformar una situación.” (Benito y Salinas, 2016, p. 44). Dicha investigación se propone

responder a problemas detectados en la realidad educativa recurriendo a teorías científicas o modelos disponibles de cara a proponer posibles soluciones a dichos problemas. A este fin, se diseñan programas, paquetes didácticos, materiales, estrategias didácticas, etc., que se someten a pruebas y validación, y, una vez mejorados, se difunden a la realidad escolar. (Benito y Salinas, 2016, p. 44).

Esta metodología guiará el proceso para articular los conceptos del juego planteados por Bruner y Vygotsky, además de las comprensiones en torno al concepto de formación de Philippe Meirieu en la elaboración de una propuesta de formación de ajedrez para niños y niñas de 7 y 8 años. Busco diseñar una experiencia pedagógica integral que no solo se limite a enseñar las reglas del ajedrez, sino que también fomente la adquisición de habilidades cognitivas, habilidades emocionales y la interacción social.

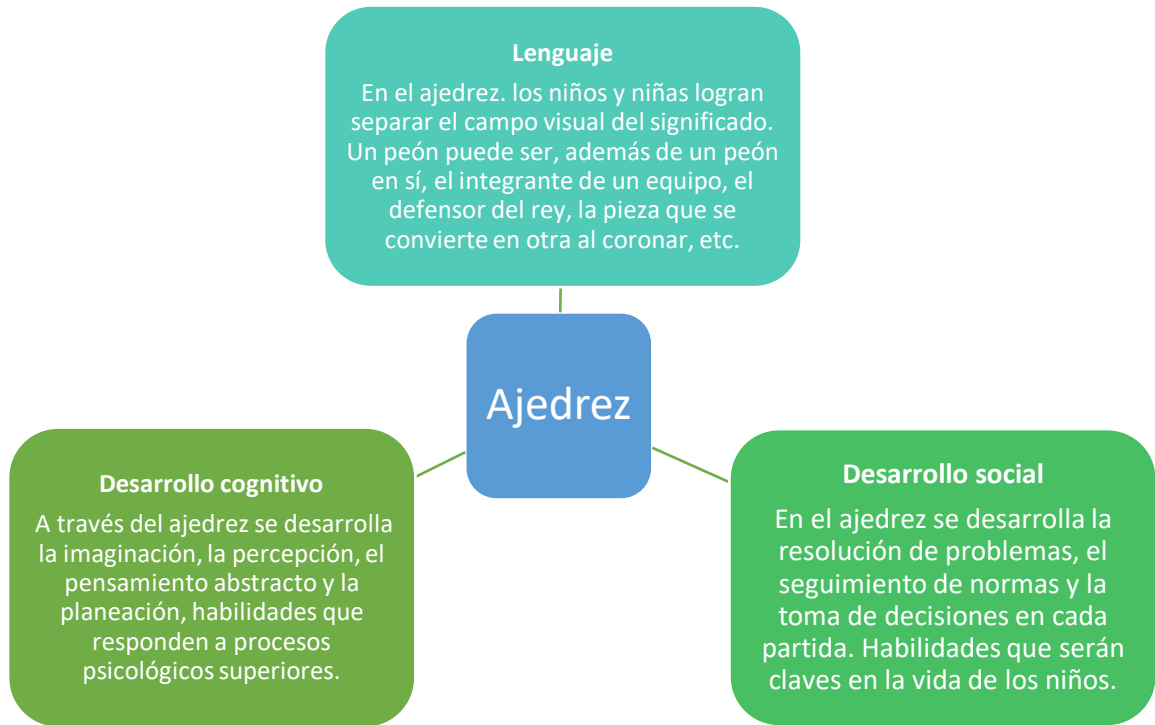
Resultados

Con relación al primer objetivo de investigación correspondiente a los aportes de Bruner y Vygotsky sobre el juego, se puede afirmar que el juego aporta al desarrollo de los niños y las niñas en dos niveles, el primero es en relación con los procesos cognitivos, dentro de los cuales se han destacado el desarrollo del lenguaje, el pensamiento abstracto, la imaginación y la planeación, los cuales hacen parte, según Vygotsky, de procesos psicológicos superiores. El segundo nivel es con relación a los procesos de orden social, estos se dan desde y a través del proceso de socialización que permite el juego, ya que por medio del juego se asumen roles, se crean escenarios y diálogos, se siguen reglas y se solucionan conflictos. Es esta interacción social la que permite la creación de estas habilidades que serán útiles en los niños y las niñas por el resto de su vida.

Si bien el lenguaje hace parte de los procesos cognitivos, tanto Bruner como Vygotsky profundizan bastante en el desarrollo de este a través del juego. El primer autor señala que el juego estimula la organización del lenguaje, pues este contiene una secuencia de eventos, personajes y diálogos que favorecen no solo el conocimiento del lenguaje sino también su dominio por parte de los niños. El segundo autor señala que, a través del juego simbólico, los niños son capaces de lograr que el significado domine sobre el campo visual y sobre la acción. Es decir que son capaces de representar objetos y acciones que no están presentes en el momento pero que pueden imaginar a través del juego simbólico. En consecuencia, el juego mejora la comprensión lingüística en los niños y, por lo tanto, su capacidad para entender y usar símbolos.

Figura 1:

El ajedrez como juego leído en clave de Bruner y Vygotsky. Una perspectiva de la autora.



Si leemos el ajedrez en clave de ambos autores, podemos apreciar el desarrollo que trae este juego a los niños y las niñas clasificado en tres segmentos. El primero tiene que ver con el lenguaje, el cual, aunque es un proceso cognitivo, se ha tomado por aparte tanto por la importancia que le dan los autores, como por la amplia carga simbólica que tiene el ajedrez en sí mismo. De esta manera, podemos entender que constantemente en el juego se les atribuyen significados a las piezas, lo que favorece que los niños puedan asociar conceptos abstractos (ideas) con objetos físicos (las piezas y el tablero). Además, cuando los niños juegan ajedrez también utilizan el lenguaje para nombrar las piezas, para comunicar

estrategias y para expresar ideas, en otras palabras, para el desarrollo lingüístico en general.

El segundo segmento tiene que ver con el desarrollo cognitivo que aporta el ajedrez a los niños, aquí se pueden identificar habilidades complejas como las señaladas en la gráfica. Por ejemplo, la imaginación se desarrolla cuando los niños visualizan movimientos futuros en el tablero, en el mismo sentido la planeación se fomenta cuando los niños son capaces de anticipar y tomar medidas ante dichos movimientos. Finalmente, el tercer segmento tiene que ver con la importancia, no solo del desarrollo de habilidades sociales en el ajedrez, las cuales se enuncian en la gráfica, sino también con la importancia de jugar ajedrez en un espacio donde los niños puedan socializar y compartir con otros sus experiencias, ideas y pensamientos, pues esta exploración con otros favorece el desarrollo de habilidades sociales.

Con relación al segundo objetivo, se realizó el diseño de una propuesta de formación para la enseñanza de ajedrez a niños y niñas de 7 y 8 años, la cual integra los postulados del juego plantean Bruner y Vygotsky tanto a nivel cognitivo como a nivel social en el aprendizaje de los niños. A continuación, se presenta la propuesta de formación.

Presentación de la propuesta de formación

La propuesta será elaborada con base en el enfoque experiencial, el cual se centra en el aprendizaje a través de la experiencia directa y la participación activa

de los estudiantes. En este enfoque pedagógico se incentiva a las personas a que se involucren en su proceso de aprendizaje, como lo dice el pedagogo John Dewey,

educar, más que reproducir conocimiento, implica incentivar a las personas para transformar algo. Lo que realmente se aprende en todos y en cada uno de los estadios de la experiencia constituye el valor de esa experiencia y la finalidad primordial de la vida –desde esta visión– se enriquecería en todo momento (Como se citó en Ruiz, 2013, p. 108).

Teniendo en cuenta que según Dewey

se aprende por experiencia, mediante la educación por acción («learning by doing») y a través del ensayo y error, es necesario que el ser humano esté en constante interacción con su ambiente, lo que le permite progresar en la lucha por adaptarse y dominar el ambiente en el que vive. (como se citó en Ruiz, 2013, p. 108).

En el aprendizaje experiencial los estudiantes son partícipes de su propio proceso, son capaces de crear conexiones entre los temas que están aprendiendo y su vida por fuera de las aulas. De esta manera, el aprendizaje experiencial se expande, es decir, también brinda herramientas para que los estudiantes puedan usar los recursos experienciales en otros momentos de la vida, ya que se favorece el diseño de experiencias reales para los estudiantes, se incentiva la resolución de

problemas prácticos y la aplicación de las herramientas adquiridas durante el aprendizaje experiencial en aula de clases.

Enseñar ajedrez con un modelo de aprendizaje experiencial implica que no solo se consideren los conceptos técnicos del ajedrez, sino que este sea visto como un juego cuya práctica permite desarrollar habilidades de carácter cognitivo, social y emocional. En la presente guía se pretende abordar las virtudes del juego según Vygotsky y Bruner. En este sentido entendemos que el juego es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Estos planteamientos atravesarán los contenidos de la guía ya que a través del ajedrez y otros juegos derivados de él podrá desarrollarse, a nivel cognitivo, el lenguaje, la inteligencia espacial, la imaginación, la memoria y la planificación. Así mismo, a nivel social se desarrollará el trabajo en equipo, la toma de decisiones, el seguimiento de las reglas, la responsabilidad de los actos y la tolerancia a la frustración.

También se abordarán los planteamientos de Philippe Meirieu a nivel pedagógico señalados en el marco teórico, quien, en la misma vía del modelo de aprendizaje experiencial, nos recuerda que el deseo de aprender de los estudiantes nace en el reconocimiento de un espacio que habitar y de un tiempo donde estar, crecer o aprender. Además, añade que la formación, en este caso en ajedrez, debe permitir que los estudiantes interactúen con la información que reciben y su propio proyecto de vida.

Es así como en la presente guía no se pretende hacer ajenos a los niños y las niñas de los conocimientos que se están tratando de transmitir, ya que todas las habilidades a desarrollar en la guía están directamente relacionadas a su vida, en las cada una de las evaluaciones que hay al final de un bloque se presentan oportunidades para que los estudiantes hagan conexiones con lo aprendido y su propia experiencia fuera del aula.

Aunque se han escogido para fines prácticos desarrollar habilidades técnicas, cognitivas y sociales específicas como las mencionadas, no se desconoce que mediante el ajedrez se puedan fortalecer otras habilidades, pero las enunciadas previamente y durante la guía serán el enfoque del presente trabajo. Además, hay que resaltar que las habilidades no se desarrollan aisladamente. Para citar un ejemplo, mientras los niños juegan una partida de ajedrez, ponen en práctica la toma de decisiones simultáneamente con la planificación y la memoria.

Así, el diseño de actividades se organiza por dos momentos. En primer lugar, hay una exploración y una asimilación de los elementos técnicos más complejos: movimiento de las piezas y reconocimiento espacial del tablero. Al final de este primer momento, que va desde la sesión 1 hasta la sesión 6, se realiza la primera valoración de los aprendizajes hasta aquí obtenidos.

El segundo momento contiene desde la sesión 7 hasta la sesión 11. Aquí se profundiza un poco más en las habilidades sociales, sin desconocer que estas no se hayan hecho presentes en la anterior parte de la guía, simplemente en la

segunda parte se les hará un énfasis mayor. Al final de este momento y de la guía misma, es decir, en la sesión 11, se hará una segunda evaluación para valorar los aprendizajes relacionados con las habilidades sociales.

Para este propósito la guía incluye elementos técnicos y teóricos del ajedrez que están acompañados de otras actividades que no están directamente relacionadas con este, pero que van a poner a los estudiantes en situaciones problema en las que se requerirá tomar los conocimientos teóricos y prácticos del juego, sumado al trabajo individual y en equipo para encontrar solución a las actividades que son propuestas. Algunas de ellas incluyen elaboración de historias, ejercicios de memoria, concentración, planificación, control emocional, etc.

Cada sesión tiene la duración recomendada para el desarrollo de las actividades, los materiales requeridos, las habilidades que se pretenden desarrollar y los objetivos que se pretenden alcanzar. Adicionalmente, cada sesión tendrá un espacio de retroalimentación, donde el profesor podrá resolver dudas o conceptos relativos al ajedrez o a las actividades que no hayan quedado claras, teniendo en cuenta que no todos los estudiantes avanzan al mismo tiempo. También en este espacio habrá una valoración del proceso por parte de los estudiantes donde estos responderán preguntas abiertas sobre su experiencia en la clase.

Se sugiere que el profesor lleve un diario pedagógico o una bitácora para cada sesión. Este instrumento es clave para entender los aspectos positivos de las sesiones, así como los que se puedan mejorar o fortalecer para las sesiones

siguientes y así llevar un mejor seguimiento para el desarrollo de las actividades. Dicho instrumento permitiría al profesor reflexionar sobre las estrategias utilizadas durante las sesiones, identificar el progreso de los estudiantes y realizar ajustes que sean requeridos según las necesidades específicas del grupo.

Finalmente es importante aclarar dos aspectos para el desarrollo de toda la guía. En primer lugar, es necesario que el profesor tenga los conocimientos básicos del ajedrez, es decir, debe conocer todas las reglas, el jaque, el jaque mate y las situaciones de tablas. No obstante, los anexos cuentan con guías para el profesor que sirven como apoyo para enseñar la teoría del juego a los estudiantes.

En segundo lugar, la guía está diseñada para grupos pequeños de estudiantes, entre 8 y 12 participantes, o para 16-24 participantes si hay dos profesores. Además, el desarrollo de las actividades puede ser flexible entendiendo que los estudiantes puedan asimilar los conceptos y habilidades destinadas en cada actividad de manera más rápida o más lenta, por lo tanto, si se requiere, se puede ampliar o disminuir el tiempo de las actividades o las sesiones del proyecto. (ver anexo No 1. Propuesta de formación).

Conclusiones

Los aportes de Vygotsky y Bruner en relación con una propuesta de formación del ajedrez para niños y niñas se pueden plantear en dos niveles, el primero referente a las habilidades cognitivas que desarrolla el juego, entendidas según Vygotsky como procesos psicológicos superiores. El segundo nivel respecto

a las habilidades sociales que desarrolla este, para tal sentido, se tomaron en mayor medida los postulados de Bruner, quien expone al juego como una actividad idónea para el aprendizaje porque invita a los niños a la exploración y a la socialización y esto, a su vez, estimula el desarrollo procesos cognitivos, especialmente el lenguaje.

El diseño de la propuesta de formación se configura en una oportunidad de ampliar el ajedrez no solo desde una mirada técnica, sino para articular de manera explícita asuntos de orden cognitivo. Para los fines de la propuesta diseñada, se tomaron en cuenta la imaginación, la inteligencia espacial, la planificación, la memoria y el lenguaje. Así como habilidades de orden social, que en el caso de la presente propuesta comprenden la toma de decisiones, la responsabilidad de los actos, el acatamiento de normas, la tolerancia a la frustración y el trabajo en equipo. La integración de estas habilidades les permite a los niños habitar su propio contexto y prepararse para la vida adulta. Así, la propuesta tiene un carácter integral, busca no solo mejorar las habilidades ajedrecísticas de los niños, sino también su desarrollo personal y social.

La propuesta además se constituye como una oportunidad para que los entrenadores de ajedrez asuman una actitud más formativa frente al desarrollo social y cognitivo de los niños y niñas que practican el ajedrez. Dando como resultado un impacto más significativo que aportará a su desarrollo personal, a su vida en sociedad y a su capacidad de enfrentar desafíos futuros.

Sin embargo, este trabajo no representa el final del camino, por lo que se hace extensa la invitación para continuar con la investigación y creación de procesos formativos en el campo del ajedrez. Por ejemplo, se podría plantear una propuesta formativa de ajedrez para niveles más avanzados, ya que la presente propuesta de este trabajo solo constituye un nivel de iniciación en el juego. Así se deja abierta la posibilidad de futuras investigaciones y contribuciones al campo, sobre todo en Colombia, donde todavía no hay suficientes propuestas formativas del ajedrez.

Referencias bibliográficas

Aciego, R., García, L., y Betancort, M. (2012). The Benefits of Chess for the Intellectual and Social-Emotional Enrichment in Schoolchildren. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 551-559. http://dx.doi.org/10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n2.38866

Aldeán, M., Herrera, C., Román, G., y Medina, K. (2022). Ajedrez en la escuela: Recurso didáctico para el desarrollo cognitivo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(14), 58-68. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i14.1862>

Benito, B., y Salinas, J. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 44-59. <https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>

Bruner, J. (1986). *El habla del niño*. Paidós.

Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas: revista trimestral de educación*, 16(1), 79-85. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa

Díaz, R. (2020). Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria. *Podium: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000200263

Gobet, F., y Campitelli, G. (2006). Educational Benefits of chess instruction: a critical review. En T. Redman (Ed.), *Redman, Chess and Education: Selected Essays From*

the Koltanowski Conference (Studies on Chess Education),124-143. University of Texas.

Gutiérrez, M., Menéndez, D., Guillén, L., Angulo, C., Arias, K, y Guallasamin, F. (2017). Sistema de actividades pedagógicas para la enseñanza inicial de los elementos básicos del ajedrez. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, Buenos Aires, 22(229). <https://www.efdeportes.com/efd229/sistema-de-actividades-pedagogicas-para-ajedrez.htm>

Meirieu, P. (2002). *Aprender, sí. Pero ¿Cómo?* Octaedro.

Milo, M., Laffita, Y., y Quintana, D. (2018). Metodología para la familiarización de los niños del sexto año de vida con el ajedrez desde la Educación Física. *Revista Podium*, 13(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522018000300232.

Pérez, L. (2020). Iniciación del ajedrez en la infancia preescolar: un experimento pedagógico. *Transformación*, 16(1), 90-105. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000100090.

Reyes, R. (1993). *El juego procesos de desarrollo y socialización Contribución de la psicología*. Universidad Pedagógica Nacional.

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15), 103-124. <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>

Sampieri, R., Collado, C., Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill Interamericana.

Taborda, M., (2013). Motricidad: una herramienta para la enseñanza del ajedrez escolar. *Revista de Educación Física*, 2(1).

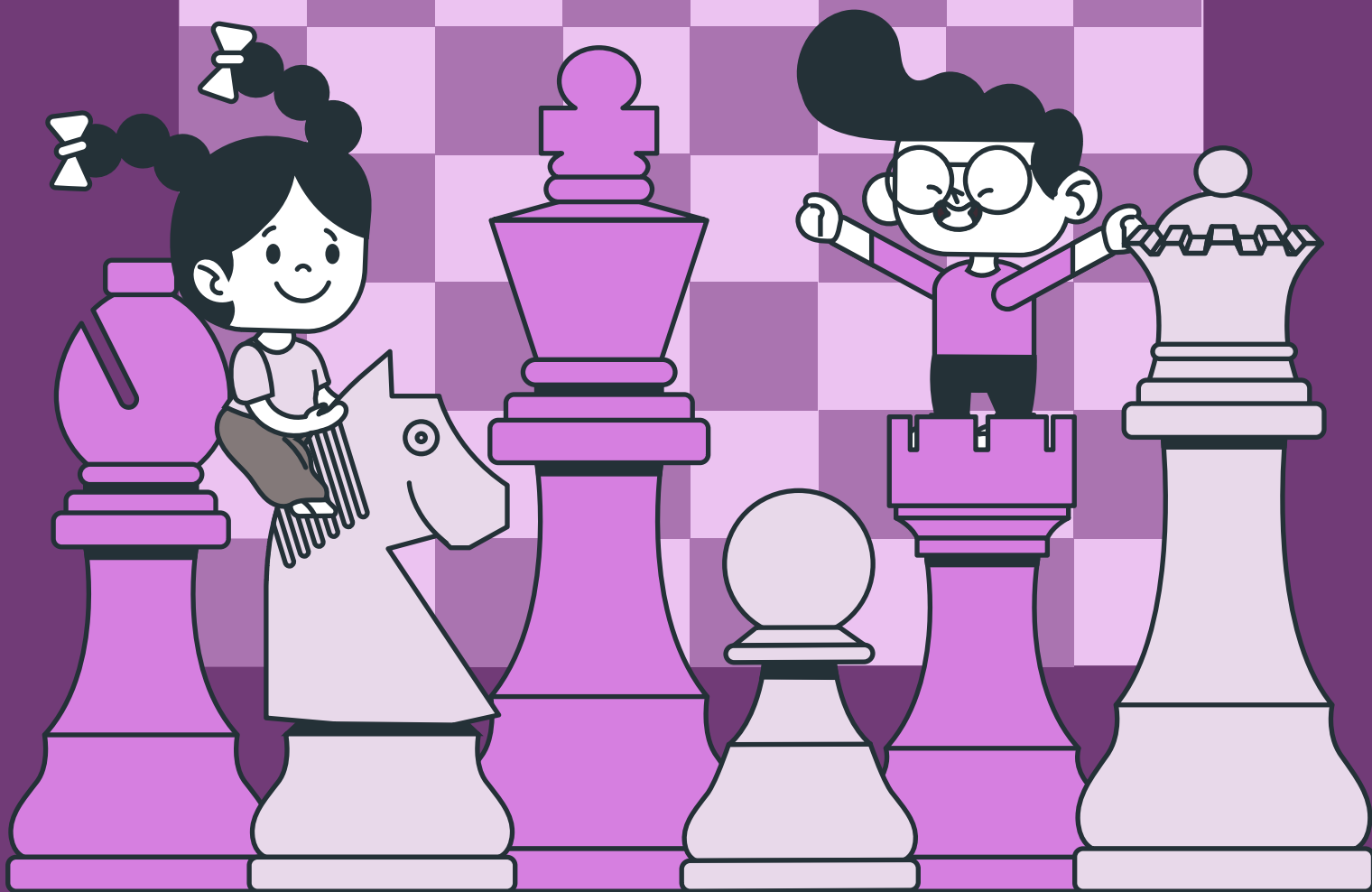
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/15361>

Vygotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Anexo 1: Propuesta de formación

Jugar ajedrez Aprender para la Vida

Creado por: **Laura Alexandra Muñoz Obando**



Introducción.

Jugar ajedrez: aprender para la vida



Presentación de la propuesta pedagógica

La propuesta será elaborada con base en el enfoque experiencial, el cual se centra en el aprendizaje a través de la experiencia directa y la participación activa de los estudiantes. En este enfoque pedagógico se incentiva a las personas a que se involucren en su proceso de aprendizaje; entonces, como lo dice el pedagogo John Dewey,

educar, más que reproducir conocimiento, implica incentivar a las personas para transformar algo. Lo que realmente se aprende en todos y en cada uno de los estadios de la experiencia constituye el valor de esa experiencia y la finalidad primordial de la vida –desde esta visión– se enriquecería en todo momento (Como se citó en Ruiz, 2013, p. 108).

Así, hay que tener en cuenta que según Dewey

se aprende por experiencia, mediante la educación por acción («learning by doing») y a través del ensayo y error, es necesario que el ser humano esté en constante interacción con su ambiente, lo que le permite progresar en la lucha por adaptarse y dominar el ambiente en el que vive. (como se citó en Ruiz, 2013, p. 108).

En el aprendizaje experiencial los estudiantes son partícipes de su propio proceso, son capaces de crear conexiones entre los temas que están aprendiendo y su vida por fuera de las aulas. De esta manera, el aprendizaje experiencial se expande, es decir, también brinda herramientas para que los estudiantes puedan usar los recursos experienciales en otros momentos de la vida, ya que se favorece el diseño de experiencias reales para los estudiantes, se incentiva la resolución de problemas prácticos y la aplicación de las herramientas adquiridas durante el aprendizaje experiencial en aula de clases.

Enseñar ajedrez con un modelo de aprendizaje experiencial implica que no solo se consideren los conceptos técnicos del ajedrez, sino que este sea visto como un juego cuya práctica permite desarrollar habilidades de carácter cognitivo, social y emocional. En la presente guía se pretende abordar las virtudes del juego según Vygotsky y Bruner. En este sentido entendemos

que el juego es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Estos planteamientos atravesarán los contenidos de la guía ya que a través del ajedrez y otros juegos derivados de él podrá desarrollarse, a nivel cognitivo, el lenguaje, la inteligencia espacial, la imaginación, la memoria y la planificación. Así mismo, a nivel social se desarrollará el trabajo en equipo, la toma de decisiones, el seguimiento de las reglas, la responsabilidad de los actos y la tolerancia a la frustración.

También se abordarán los planteamientos de Philippe Meirieu a nivel pedagógico señalados en el marco teórico, quien, en la misma vía del modelo de aprendizaje experiencial, nos recuerda que el deseo de aprender de los estudiantes nace en el reconocimiento de un espacio que habitar y de un tiempo donde estar, crecer o aprender. Además, añade que la formación, en este caso en ajedrez, debe permitir que los estudiantes interactúen con la información que reciben y su propio proyecto de vida.

Es así como en la presente guía no se pretende hacer ajenos a los niños de los conocimientos que se están tratando de transmitir, ya que todas las habilidades a desarrollar en la guía están directamente relacionadas con su vida; en cada una de las evaluaciones que hay al final de un bloque se presentan oportunidades para que los niños hagan conexiones con lo aprendido y su propia experiencia fuera del aula.

Aunque se ha escogido para fines prácticos desarrollar habilidades técnicas, cognitivas y sociales específicas como las mencionadas, no se desconoce que mediante el ajedrez se puedan fortalecer otras habilidades. Sin embargo, las enunciadas previamente y durante la guía serán el enfoque del presente trabajo. Además, hay que resaltar que las habilidades no se desarrollan aisladamente. Para citar un ejemplo, mientras los niños juegan una partida de ajedrez, ponen en práctica la toma de decisiones simultáneamente con la planificación y la memoria.

Así, el diseño de actividades se organiza en dos momentos. En primer lugar, hay una exploración y una asimilación de los elementos técnicos más complejos: movimiento de las piezas y reconocimiento espacial del tablero. Al final de este primer momento, que va desde la sesión 1 hasta la sesión 6, se realiza la primera valoración de los aprendizajes hasta aquí obtenidos.

El segundo momento contiene desde la sesión 7 hasta la sesión 11. Aquí se profundiza un poco más en las habilidades sociales, sin desconocer que estas ya se han hecho presentes en la anterior parte de la guía: simplemente en la segunda parte se indagará en ellas mucho más. Al final de este momento y de la guía misma, es decir, en la sesión 11, se hará una segunda evaluación para valorar los aprendizajes relacionados con las habilidades sociales.

Para este propósito la guía incluye elementos técnicos y teóricos del ajedrez que están acompañados de otras actividades que no están directamente relacionadas con este, pero que van a poner a los estudiantes en situaciones problema. En estas situaciones se requerirá tomar los conocimientos teóricos y prácticos del juego, sumados al trabajo individual y en equipo para encontrar solución a las actividades que son propuestas. Algunas de ellas incluyen elaboración de historias, ejercicios de memoria, concentración, planificación, control emocional, etc.

Cada sesión tiene la duración recomendada para el desarrollo de las actividades, los materiales requeridos, las habilidades que se pretenden desarrollar y los objetivos que se pretenden alcanzar. Adicionalmente, cada sesión tiene un espacio de reoalimentación, donde el profesor podrá resolver dudas o conceptos relativos al ajedrez o a las actividades que no hayan quedado claras, teniendo en cuenta que no todos los estudiantes avanzan al mismo tiempo. También en este espacio habrá una valoración del proceso por parte de los estudiantes donde estos responderán preguntas abiertas sobre su experiencia en la clase.

Se sugiere que el profesor lleve un diario pedagógico o una bitácora para cada sesión. Este instrumento es clave para entender los aspectos positivos de las sesiones, así como los que se puedan mejorar o fortalecer para las sesiones siguientes y así llevar un mejor seguimiento para el desarrollo de las actividades. Dicho instrumento permitiría al profesor reflexionar sobre las estrategias utilizadas durante las sesiones, identificar el progreso de los estudiantes y realizar ajustes que sean requeridos según las necesidades específicas del grupo.

Finalmente es importante aclarar dos aspectos para el desarrollo de toda la guía. En primer lugar, es necesario que el profesor tenga los conocimientos básicos del ajedrez, es decir, debe conocer todas las reglas, el jaque, el jaque mate y las situaciones de tablas. No obstante, los anexos cuentan con guías para el profesor que sirven como apoyo para enseñar la teoría del juego a los estudiantes.

En segundo lugar, la guía está diseñada para grupos pequeños de estudiantes, entre 8 y 12 participantes, o para 16-24 participantes si hay dos profesores. Además, el desarrollo de las actividades puede ser flexible entendiendo que los estudiantes puedan asimilar los conceptos y habilidades destinadas en cada actividad de manera más rápida o lenta, por lo tanto, si se requiere, se puede ampliar o disminuir el tiempo de las actividades o las sesiones del proyecto.

Referencias bibliográficas:

Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas: revista trimestral de educación*, 16(1), 79-85. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15), 103-124. <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>

Meirieu, P. (2002). *Aprender, sí. Pero ¿Cómo?* Octaedro.

Vygotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Sobre la guía



Sesiones 11

Duración por sesión Entre 100 y 150 minutos

Habilidades a desarrollar

Cognitivas

Memoria, planificación, imaginación, inteligencia espacial, lenguaje.

Sociales

Toma de decisiones, responsabilidad de los actos, acatar las normas, tolerancia a la frustración, trabajo en equipo.

Técnicas

Reconocimiento del tablero, reconocimiento de las piezas, las reglas del juego, las jugadas especiales, las tablas, el jaque y el jaque mate.

Sesión 1

Total de la Sesión 130 minutos

Conociendo el ajedrez.



Objetivo

Relacionar las características del juego de ajedrez.

Habilidades a desarrollar

Imaginación, lenguaje, trabajo en equipo.

Materiales

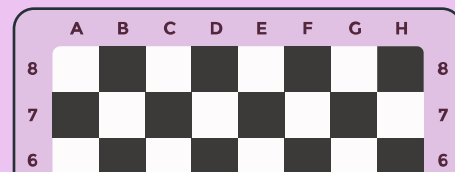
Lápiz, papel, colores, ajedrez mural o gigante.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	20 minutos	Realizar un primer acercamiento y caracterización del ajedrez. Algunas de las preguntas que se pueden incluir son: ¿conocen algo del ajedrez? ¿a qué se les parece el tablero de ajedrez? ¿qué figuras tiene? ¿qué colores tiene? ¿Cómo son las piezas? ¿Cuántos tipos de piezas hay?, etc.
Central	60 minutos	Guiar a los estudiantes a construir una historia o cuento que incluya a todas las piezas como personajes por medio del lenguaje escrito. Ver anexo 1 para completar la actividad.
Cierre	20 minutos	Asignar materiales a los estudiantes para que cada uno haga dibujos de los personajes principales del cuento, con el fin de que exploren el lenguaje pictórico del ajedrez. Ver anexo 2 para complementar la actividad.
Final	20 minutos	Retroalimentación

Sesión 2

Total de la Sesión 130 minutos

Reconocimiento el espacio, el tablero y las piezas.



Objetivo

Explorar el tablero y las piezas de ajedrez en sus dimensiones espaciales.

Habilidades a desarrollar

Inteligencia espacial, imaginación, memoria.

Materiales

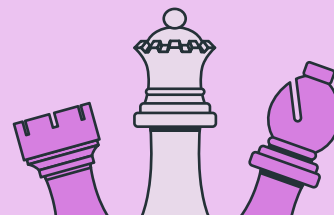
Ajedrez gigante, lápiz, papel, colores. Opcional: témperas, cartón, telas, hilos, lana, etc.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	20 minutos	Realizar con la guía del profesor un recordatorio grupal de los conceptos técnicos aprendidos en la sesión pasada, hacer énfasis en las siguientes preguntas: ¿Cuántas piezas son en total? ¿Cuántos tipos de piezas hay? ¿Cuál es el nombre de cada pieza? ¿Qué otras características podemos ver en el ajedrez que no hayamos mencionado?
Central	60 minutos	Con materiales disponibles como telas, témperas, cartón, objetos que haya en el salón, etc., personificar a cada uno de los personajes de la historia de la sesión anterior. Cada estudiante representará una pieza del tablero para que se ubique en el tablero gigante. Los niños podrán recorrer el tablero y reconocer sus principales características: casillas, coordenadas, diagonales, columnas, filas y la posición inicial de las piezas. Al finalizar cada niño pondrá especial atención a la posición inicial del tablero y la replicará con las piezas en un tablero sobre la mesa.
Cierre	20 minutos	Reconocer y nombrar las principales características del tablero de ajedrez en una hoja de papel, tal y como se muestra en el anexo 3.
Final	20 minutos	Retroalimentación

Sesión 3

Total de la Sesión 135 minutos

Aprendiendo el movimiento: alfil, torre y dama.



Objetivo

Aprender el movimiento de las piezas del ajedrez: alfil, torre y dama.

Habilidades a desarrollar

Memoria, inteligencia espacial, trabajo en equipo.

Materiales

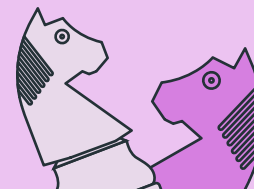
Ajedrez gigante y ajedrez convencional.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	30 minutos	Formar equipos de 3 o más estudiantes y hacer carreras de relevos con saltos por las filas y columnas en el ajedrez gigante. Después reconocer en un tablero gigante las diagonales, columnas y filas mediante el recorrido de los estudiantes por cada una de estas direcciones.
Central	40 minutos	En el tablero gigante, tablero mural o convencional, ubicar en una de las casillas centrales (d4, e4, d5 y e5) a un alfil. Explicar a los estudiantes cuál es el movimiento del alfil y preguntar a cuántas casillas puede ir este si se ubica en una de las casillas centrales. Posteriormente, poner a un alfil en alguna de las casillas de las esquinas (a1, a8, b8 o h8) y contar a cuántas casillas podría ir si se ubica en una esquina. Repetir el mismo ejercicio con la torre y con la dama.
Cierre	50 minutos	Jugar “come-peones” para practicar el movimiento del alfil, la dama y la torre tal y como se muestra en el anexo 4.
Final	15 minutos	Retroalimentación

Sesión 4

Total de la Sesión 105 minutos

Apreniendo el movimiento: los caballos.



Objetivo

Aprender el movimiento del caballo.

Habilidades a desarrollar

Inteligencia espacial, memoria, planificación, trabajo en equipo.

Materiales

Papel cartulina, tijeras, colores.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	15 minutos	Recortar y pintar una letra L en papel cartulina. Esta L debe estar compuesta por cuatro casillas de ajedrez tal y como se muestra en el Anexo 5.
Central	40 minutos	Aprender el movimiento del caballo en un tablero gigante. Formar equipos de 3 estudiantes que se distinguirán por llevar un peto de color. Un estudiante debe representar un caballo, los otros dos tendrán peones del tablero gigante a su disposición para realizar el ejercicio. El alumno que representa al caballo debe ubicarse en una zona central del tablero y el equipo debe señalar con peones los lugares a donde podría ir el caballo, recordando siempre que el movimiento es en L, por lo que los alumnos podrán tener la L de papel previamente realizada de referencia. Mientras un grupo se encuentra realizando la actividad en el tablero gigante, los demás grupos tratarán de supervisar el trabajo del grupo que se encuentra en el tablero.
Cierre	50 minutos	Jugar el juego “caballos invasores” como se indica en el anexo 5.
Final	15 minutos	Retroalimentación

Aprendiendo el movimiento de las piezas: los peones.



Objetivo

Aprender a mover los peones y sus dos jugadas especiales: coronación y captura al paso.

Habilidades a desarrollar

Inteligencia espacial, memoria, planificación.

Materiales

Ajedrez convencional.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	50 minutos	Leer con los estudiantes la historia sobre el peón presente en el anexo 6 y seguir las indicaciones de este.
Central	50 minutos	Formar parejas y jugar batalla de peones como se indica en el anexo 6. Intercambiar parejas cada vez que los estudiantes terminen una o dos partidas
Final	20 minutos	Retroalimentación

Sesión 6

Total de la Sesión 150 minutos

Aprender a jugar “come-come”.



Objetivo

Repasar e integrar el movimiento de todas las piezas aprendidas hasta entonces.

Habilidades a desarrollar

Memoria, responsabilidad de los actos, tolerancia a la frustración.

Materiales

Tablero convencional de ajedrez, lápiz.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	40 minutos	Realizar la actividad sobre regulación emocional disponible en el Anexo 7.
Central	50 minutos	Jugar el juego come-come siguiendo las instrucciones del anexo 8.
Cierre	50 minutos	Realizar la primera evaluación del proceso como se indica en el anexo 9.
Final	10 minutos	Retroalimentación.

Sesión 7

Total de la Sesión 140 minutos

El rey y el jaque.



Objetivo

Aprender a mover, atacar y defender el rey.

Habilidades a desarrollar

Planificación, responsabilidad de los actos, acatar las normas, trabajo en equipo.

Materiales

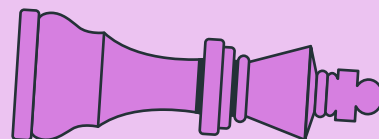
Ajedrez convencional, lápiz o colores.

Etapas	Duración	Actividades
Inicial	40 minutos	Leer el texto “el rey del tablero” y seguir las instrucciones del anexo 10.
Central	50 minutos	Practicar los conocimientos aprendidos sobre el jaque como se indica en el anexo 11.
Cierre	40 minutos	En parejas, practicar lo aprendido por medio del juego 3 jaques, en el cual consiste las piezas se mueven igual que el ajedrez convencional, pero ganará la persona que haga tres veces jaque al rey. Los jaques no tienen que ser consecutivos y no importa si al hacerlo se deben sacrificar piezas. Cada jugador debe ir contando los jaques que lleve.
Final	10 minutos	Retroalimentación

Sesión 8

Total de la Sesión 140 minutos

Jaque mate y rey ahogado.



Objetivo

Aprender a ganar en ajedrez haciendo jaque mate

Habilidades a desarrollar

Inteligencia espacial, planificación, trabajo en equipo.

Materiales

Lápiz, ajedrez mural, ajedrez gigante.

Etapas	Duración	Actividades
Inicial	20 minutos	Realizar un repaso con los estudiantes sobre qué es un jaque y cuáles son las formas de escapar del jaque. Posteriormente repartir a los estudiantes la guía para realizar ejercicios de jaques del anexo 12.
Central	90 minutos	<ol style="list-style-type: none">1. Explicar a los estudiantes qué es el jaque mate y rey ahogado y sus diferencias como se indica en anexo 13.2. Guiar a los estudiantes para que se organicen por grupos y creen en el tablero posiciones de jaque mate como se indica en el anexo 13.
Cierre	20 minutos	Guiar la discusión sobre la importancia del trabajo en equipo presente al finalizar el anexo 13.
Final	10 minutos	Retroalimentación

Sesión 9

Total de la Sesión 130 minutos

Jugar una partida de ajedrez.



Objetivo

1. Aprender a realizar el enroque.
2. Practicar todos los conocimientos adquiridos por medio de una partida grupal de ajedrez en el tablero gigante

Habilidades

Memoria, acatar las normas, responsabilidad de los actos.

Materiales

Ajedrez gigante y ajedrez convencional.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	40 minutos	Realizar con los estudiantes la guía para aprender el enroque de acuerdo con el anexo 14.
Central	40 minutos	Formar a los estudiantes en 2 equipos y jugar entre 1 y 3 partidas (de acuerdo a la duración de cada una) en tablero gigante. Estimular a los estudiantes a que realicen jaque mate y practiquen el enroque.
Cierre	40 minutos	Realizar de manera individual la actividad del anexo 15.
Final	10 minutos	Retroalimentación

Sesión 10

Total de la Sesión 140 minutos

Las tablas.



Objetivo

1. Aprender qué son las tablas en ajedrez.
2. Integrar todos los conocimientos aprendidos hasta el momento.

Habilidades

Memoria, acatar las normas, planeación.

Materiales

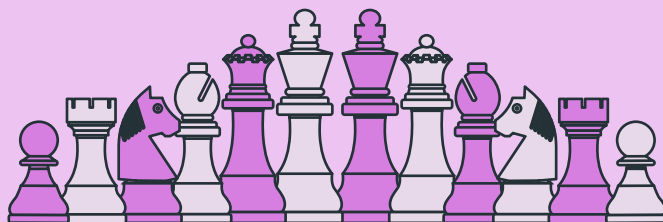
Ajedrez gigante y ajedrez convencional.

Etapas	Duración	Actividades
Inicial	40 minutos	Guiar a los estudiantes para que resuelvan de manera individual los ejercicios de jaque mate en 1 jugada presentes en el anexo 16.
Central	30 minutos	Explicar de forma grupal qué son las tablas en ajedrez tal y como se indica en el anexo 17.
Cierre	60 minutos	Práctica libre por parejas rotando las parejas cuando se haya jugado una o dos partidas. Alternar también los colores de las piezas y supervisar que los estudiantes estén respetando las reglas del juego.
Final	10 minutos	Retroalimentación

Sesión 11

Total de la Sesión 140 minutos

Torneo integrativo de ajedrez.



Objetivo

Integrar los conocimientos sobre el ajedrez y las habilidades adquiridas en las 10 sesiones.

Habilidades a desarrollar

Integración de todas las habilidades aprendidas hasta ahora.

Materiales

Ajedrez convencional, lápiz.

Etapa	Duración	Actividades
Inicial	30 minutos	Realizar la valoración de los aprendizajes del anexo 18.
Central	80 minutos	Realizar práctica por partidas libres o un torneo integrativo que puede ser en la modalidad todos contra todos o un sistema suizo dependiendo de la cantidad de los estudiantes.
Final	10 minutos	<ol style="list-style-type: none">1. Retroalimentación.2. Realizar un cierre de clase. Se sugiere compartir experiencias de los estudiantes sobre lo aprendido sobre el juego de ajedrez y sobre la realización de la guía en general.

Objetivo Valorar la propia experiencia durante la clase de ajedrez

Indicaciones De acuerdo con las actividades que realizaste hoy en clase, lee con atención las siguientes preguntas y responde:

1 ¿Qué aprendiste en la sesión de hoy?

2. ¿Qué fue lo que más te gustó de la clase?

3. ¿Hay algo que no entendiste de la clase? Puedes aprovechar para dejar en este espacio tus dudas o para preguntarle directamente al profesor.

4. ¿Cómo te sentiste en clase? Señala con un color la carita con la que más identifiques tu emoción.



Guía para construir un cuento sobre el ajedrez

Objetivo Guiar a los estudiantes para que entre todos puedan crear un cuento sobre el ajedrez que les permita desarrollar la imaginación y el lenguaje escrito.

Descripción de las actividades:

Elaborar un cuento a través del trabajo en equipo cuyos personajes sean las piezas del ajedrez (Dama, rey, alfiles, caballos, torres, peones). Cada uno de los estudiantes aportará ideas que permitan ir construyendo el cuento. Posteriormente el profesor irá guiando la estructura del cuento y la discusión sobre cuáles ideas van a permanecer en éste.

El cuento puede escribirse en el tablero del aula de clases o sobre el papel, usando de guía la segunda página de este documento, en ese caso, asegurarse de que cada estudiante tenga su propia hoja de papel para que vaya escribiendo cada uno el desarrollo del cuento. También se pueden incluir otras palabras relacionadas al juego. A continuación, se presentan algunas sugerencias de palabras para elaborar el texto, aunque los estudiantes tienen la libertad de escoger las palabras que deseen siempre y cuando incluyan a los personajes mencionados anteriormente.

Palabras clave: blanco, negro, castillo, ataque, defensa, batalla, reino, corona, soldado, obispos, caballeros, muralla.

Nota: recordar que un cuento es una narración o un relato que puede incluir hechos reales o ficticios, que, para tener una mayor claridad en su estructura, tiene un inicio (principio de la acción o acciones), un nudo (desarrollo de la acción o acciones) y un desenlace (final).

Guía para construir un cuento sobre el ajedrez

Título del cuento:

Había una vez

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Reconozco las piezas del ajedrez

Objetivo Conocer y dibujar las piezas del ajedrez

Descripción de las actividades:

En la parte izquierda de la hoja dibuja cómo te imaginas a la dama o cómo la imaginas de acuerdo al cuento que creaste junto con tus compañeros en la sesión. En la parte derecha, dibuja las piezas tal y como se muestran en el tablero de ajedrez. Puedes usar de guía las piezas de ajedrez que tienes disponibles en tu aula de clases.

Soy la Dama, tú me puedes imaginar así:

En un tablero de ajedrez, me veo así:

Soy el rey, tú me puedes imaginar así:

En un tablero de ajedrez, me veo así:

Soy el caballo, tú me puedes imaginar así:

En un tablero de ajedrez, me veo así:

Soy el peón, tú me puedes imaginar así:

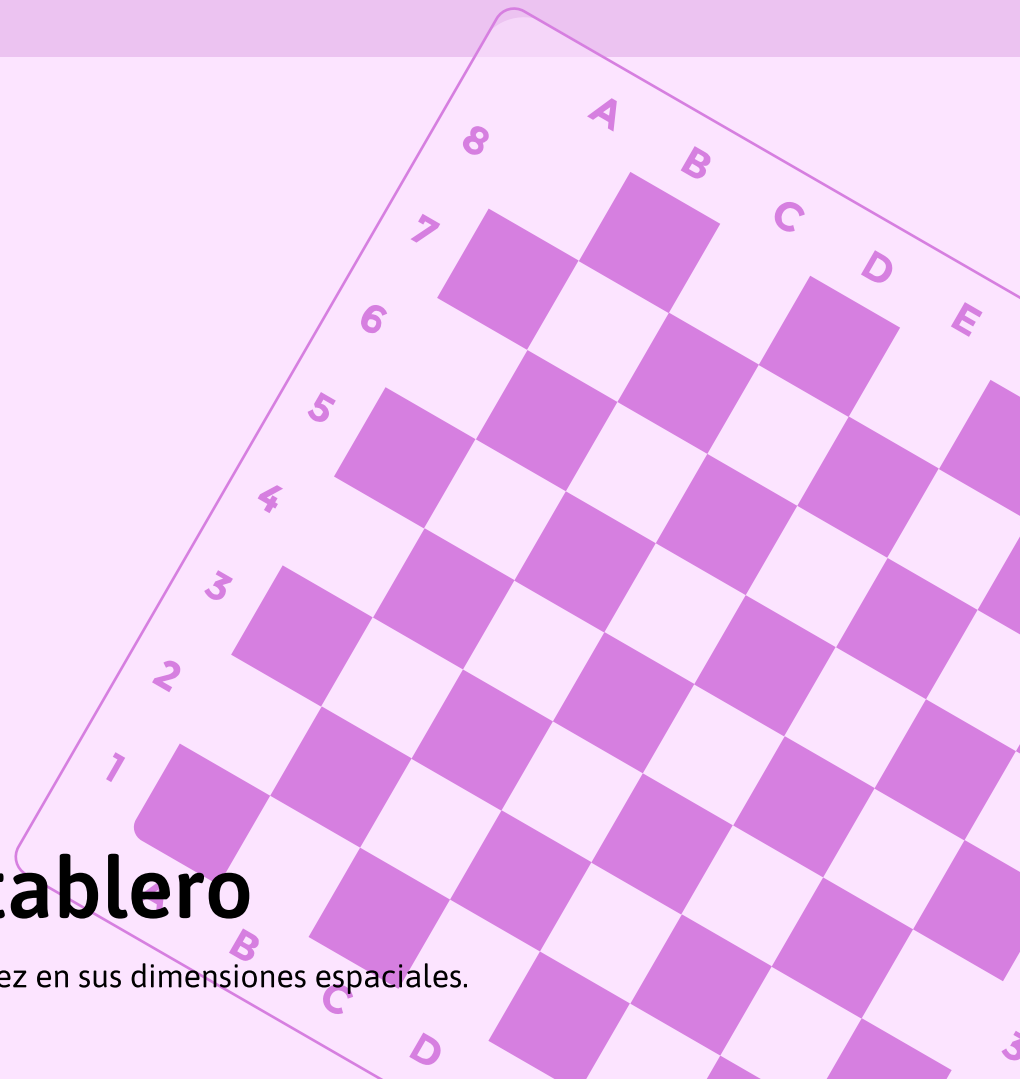
En un tablero de ajedrez, me veo así:

Soy el alfil, tú me puedes imaginar así:

En un tablero de ajedrez, me veo así:

Soy la torre, tú me puedes imaginar así:

En un tablero de ajedrez, me veo así:



Reconocer el tablero

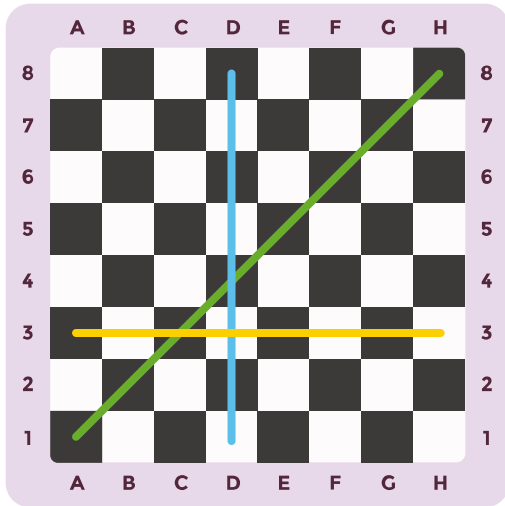
Objetivo Conocer el tablero de ajedrez en sus dimensiones espaciales.

Descripción de las actividades:

Observa los tableros que se presentan a continuación y responde a las preguntas que se hacen según cada las instrucciones en cada caso. Usa la información que recopilaste en la actividad anterior realizada en el tablero gigante.

Reconocer el tablero

1. Observa atentamente el tablero y responde las preguntas que están debajo de éste:



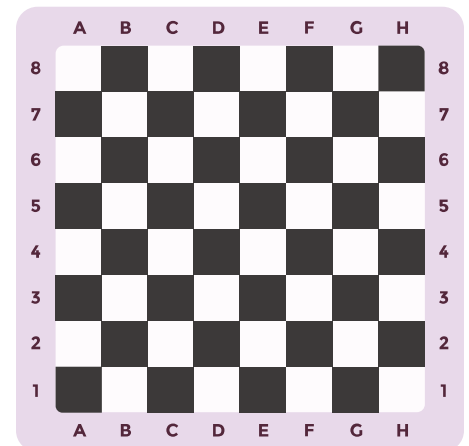
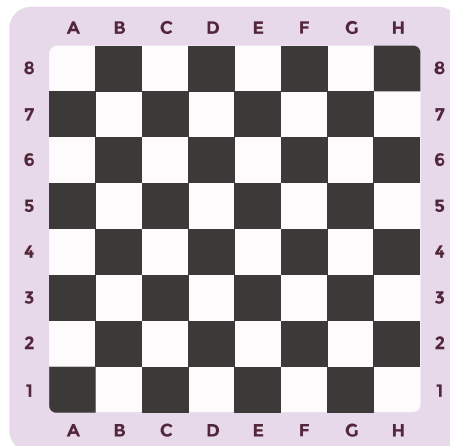
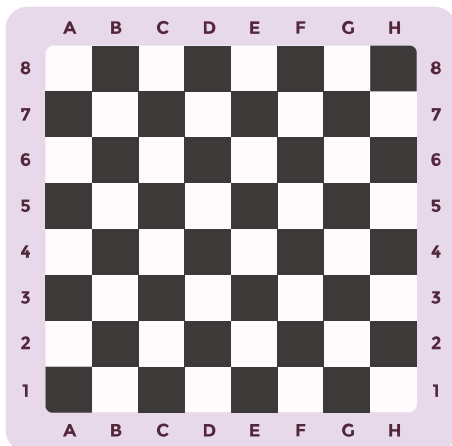
a. ¿Cómo se llaman los cuadrados que componen el tablero?

b. ¿Cómo se llama la línea vertical que está de color azul?

c. ¿Cómo se llama la línea horizontal que está de color amarillo?

d. ¿Cómo se llama la línea de color verde que atraviesa el tablero?

2. Observa con atención los siguientes tableros. Escoge el primer tablero y señala con un mismo color todas las diagonales. Escoge un color diferente y señala en el segundo tablero todas las filas. Por último, en el tablero restante señala con otro color todas las columnas.



Reconocer el tablero

3. Después de señalar todas las líneas en los anteriores tableros, observa con atención cada uno de estos y responde a las siguientes preguntas:

¿Cuántas casillas tiene un tablero de ajedrez?

¿Cuántas son negras?

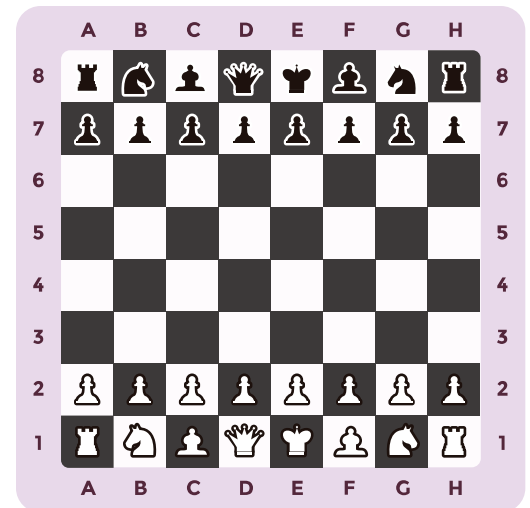
¿Cuántas son blancas?

¿Cuántas diagonales tiene un tablero de ajedrez?

¿Cuántas filas tiene un tablero de ajedrez? Observa que en el tablero las filas están marcadas por números

¿Cuántas columnas tiene un tablero de ajedrez? Observa que en el tablero las columnas están marcadas por letras minúsculas.

4. Observa el tablero de ajedrez con las siguientes con sus respectivos nombres de filas y columnas. Así puedes ver que de izquierda a derecha las columnas tienen nombres de letras (de la “a” a la “h”) y de abajo hacia arriba las filas tienen nombres de números (del “1” al “8”). Las piezas blancas siempre se ubicarán en las filas 1 y 2 y las piezas negras en las filas 7 y 8. Inicia marcando con un lápiz cada columna de izquierda a derecha y cada fila de abajo hacia arriba. Después de realizar el ejercicio de observación, nombra cada casilla como lo ves en los dos ejemplos que tienes marcados en el tablero, primero nombras la letra de la columna y posteriormente nombras la fila a la que pertenece como es el caso de las casillas h8 y e4.



Aprender las coordenadas y la ubicación de las piezas en el tablero te será útil para aprender el movimiento de las piezas más adelante, por eso, ten presente esta información.

Reconocer el tablero

5. Observa el tablero de ajedrez y con base en lo que ves responde las preguntas:

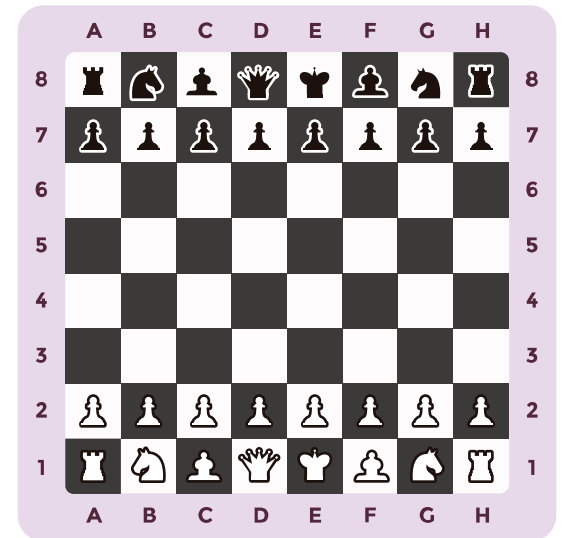
¿Cuántas piezas hay en total?

¿Cuántas son negras?

¿Cuántas son blancas?

¿Cuántos peones tiene cada bando en total?

¿Cuántos peones, alfiles, torres, caballos, damas y reyes tiene cada bando?



¿Qué otra característica puedes observar en el tablero y sus piezas?



Los movimientos de las piezas: dama, alfil y torre

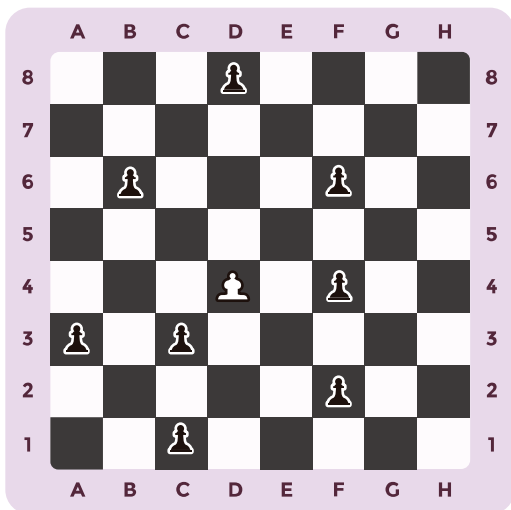
Objetivo Practicar los movimientos de las piezas a través de ejercicios en el tablero de ajedrez.

Descripción de las actividades:

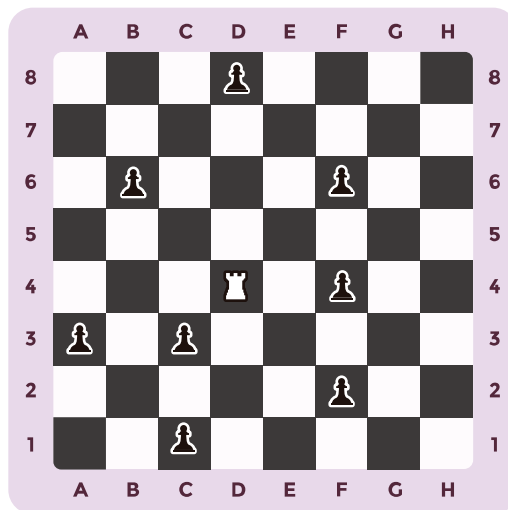
Organizar a los estudiantes por parejas y reproducir en un tablero convencional de ajedrez el juego come-peones. En este juego el estudiante deberá realizar capturas de peones hasta que el tablero quede vacío, la actividad se puede hacer con alfiles, torres, damas y peones, cuando se domine el movimiento repetir el ejercicio tratando de que se realicen cada vez menos movimientos del alfil, de dama o de torre según corresponda. A continuación, se presentan algunos de posiciones de guía, sin embargo, se pueden usar otros ejemplos, solo se requiere una pieza de un color que capture a los peones y disponer en el tablero 8 peones (o 16 en el caso de la dama) del color diferente de la pieza que ataca. Mientras un jugador realiza el juego, el otro servirá de juez vigilando que se muevan las piezas según lo aprendido en clase.

Los movimientos de las piezas: dama, alfil y torre

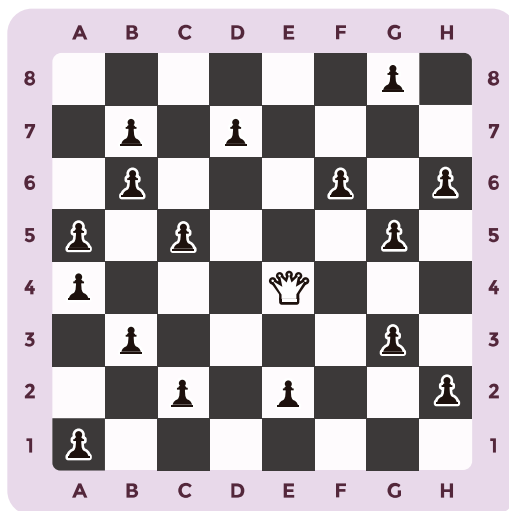
Come-peones con alfil

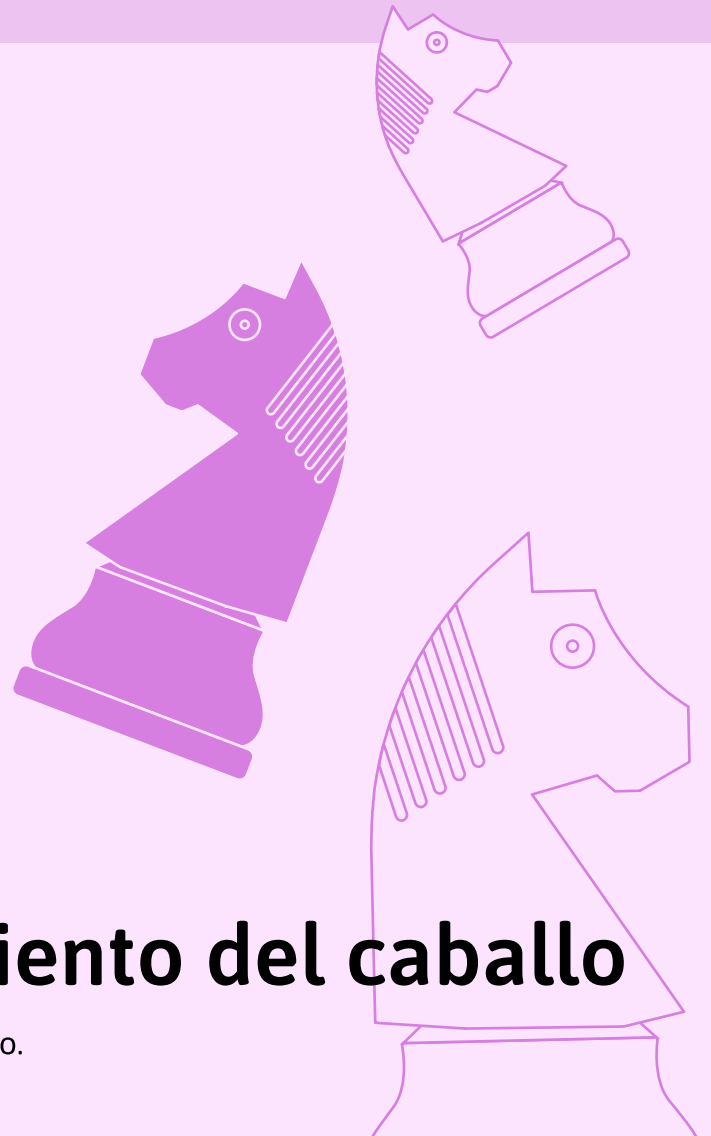


Come-peones con torre



Come-peones con dama





Reconocer el movimiento del caballo

Objetivo Aprender el patrón de movimiento del caballo.

Descripción de las actividades:

En esta guía se presentarán las indicaciones para la actividad inicial y la actividad central de la sesión 4. A continuación se explican una por una:

Reconocer el movimiento del caballo

Actividad inicial: 10 minutos

Indicaciones:

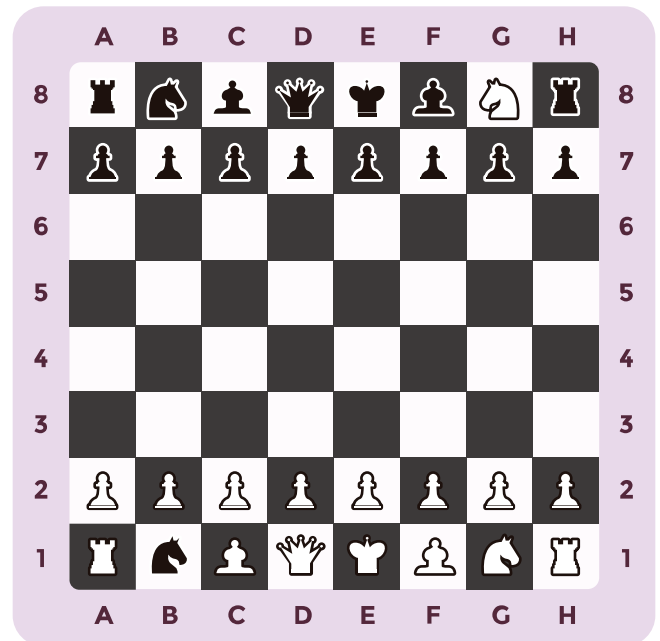
Distribuir la figura en forma de letra L que aparece en la página 2 de este anexo a cada uno de los estudiantes. Posteriormente indicar a los estudiantes que recorten y pinten la figura del color que ellos deseen. Esta figura la tendrán presente en el resto de la clase para realizar las otras actividades.

Actividad central: 30 minutos

Indicaciones:

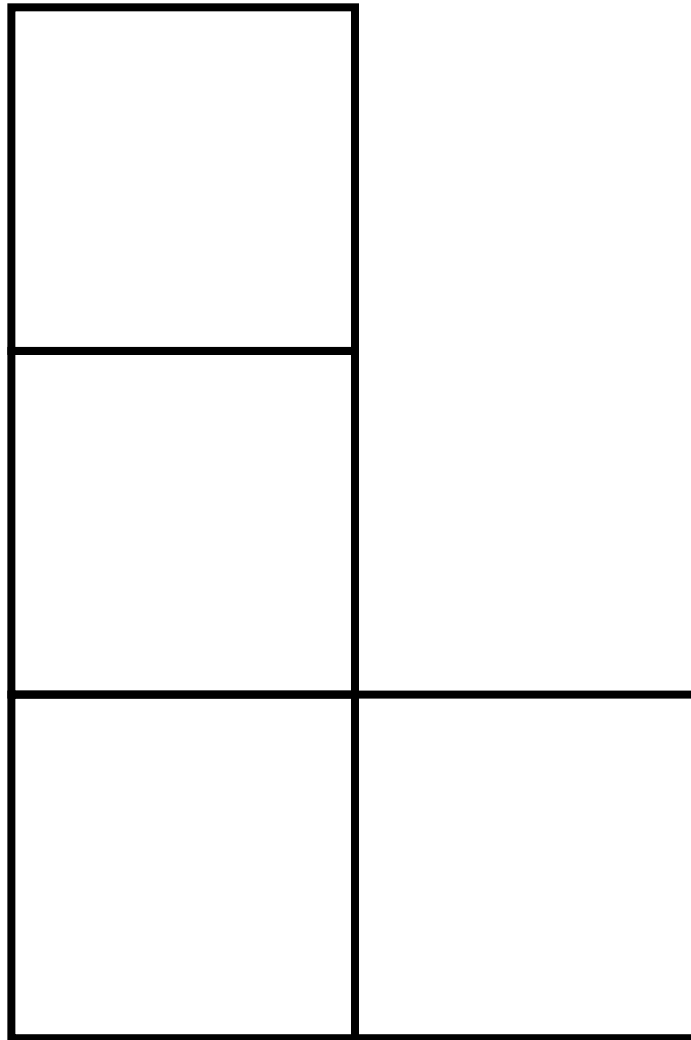
Formar a los estudiantes por parejas para que puedan jugar “caballos invasores”. En este juego cada jugador solo puede mover su caballo invasor, el cual estará ubicado en el territorio del otro equipo. Si se trata de los caballos negros deberán ir en g1 o b1, si se trata de un caballo blanco deberá ir en b8 o g8. El caballo puede moverse por todo el tablero si así lo desea, pero sólo gana quien capture todas las piezas del equipo contrario. Como en una partida de ajedrez, inician las piezas blancas. Una vez terminada una o dos partidas, se pueden rotar las parejas.

Ejemplo de posicionamiento.



Reconocer el movimiento del caballo

Movimiento del caballo





Los peones y sus jugadas especiales

Objetivo Comprender las características de los peones relacionadas con sus movimientos y jugadas especiales.

Descripción de las actividades:

Actividad 1: 50 minutos

Leer a los estudiantes por partes la historia que se relaciona a continuación sobre el peón, cada parte de la historia requiere una retroalimentación para que los niños vayan asimilando los conceptos poco a poco, por eso, al finalizar cada segmento, prestar atención a las preguntas guías para que con base en estas se puedan efectuar los conceptos que de la historia en la historia en un tablero de ajedrez. Así, se necesitará un tablero de ajedrez en simultáneo. Después de eso repasar por medio de una participación activa de los estudiantes los conceptos aprendidos sobre el peón como se indica en la segunda parte de esta guía.

Los peones y sus jugadas especiales

El peon.

Soy el peón en ajedrez, y como yo, somos 8 en cada equipo y 16 en total si sumamos a los peones del otro equipo. Soy la única pieza que no puede regresar una vez se haya movido, por eso debes tener mucho cuidado cada vez que me muevas porque después no puedes devolverme a donde estaba. Tengo metas que alcanzar y por eso siempre voy hacia delante, pero después te cuento más sobre la razón por la cual no me gusta devolverme.

También soy especial porque soy la única pieza del ajedrez que captura diferente a como se mueve, verás: cuando estoy en mi posición inicial yo puedo mover una o dos casillas, pero después de que me haya movido, sólo puedo continuar un paso a la vez, es decir, solo puedo mover a una sola casilla, siempre en línea recta, porque como te conté, soy determinado y me gusta avanzar. Si en las columnas que hay a mi lado hay una pieza del otro equipo y además está en una casilla en diagonal a mí, significa que las estoy amenazando, y si es posible, las podré capturar, pero si una pieza se pone al frente no voy a poder continuar mi camino, estaré bloqueado, porque, aunque me muevo en línea recta, no es así como puedo capturar a otras piezas.

Segmento 1:

A continuación, plantear estas preguntas a los estudiantes para que ellos las respondan a partir del fragmento del texto leído. Las respuestas están incluidas para la guía, pero son los estudiantes quienes deben aportarlas. Los estudiantes pueden participar activamente cuando tengan las respuestas, pero el profesor será el encargado de supervisar que todos los estudiantes estén apropiándose de los conceptos aprendidos a través de la historia. Seguir esta misma indicación para los demás segmentos de la historia del peón.

Los peones y sus jugadas especiales

1. ¿Cuál es la característica principal del peón?

R/ Que no puede regresar

2. ¿Qué pasa con el movimiento del peón cuando está en su posición inicial?

R/ Puede mover 2 casillas si así lo desea

3. ¿Cuál es la diferencia entre cómo mueve el peón y cómo captura? ¿Podrías demostrarlo en un tablero?

R/ El peón mueve una casilla hacia adelante o dos si está en su posición inicial, pero captura una casilla en diagonal hacia adelante.

Continúa...

Soy el más pequeño de todas las piezas, pero eso no significa que sea el más débil, de hecho, soy tan poderoso que puedo hacer jugadas especiales. La primera es que me puedo convertir en otra pieza, puede ser un caballo, un alfil, una torre o una dama, pero esto no sucede en cualquier momento; para convertirme en otra pieza tengo que llegar a la última fila del tablero, solo así puedo coronar. Sí, así es como se llama ese truco de magia: coronación. Cuando coronó, en esa misma casilla donde terminé mi camino, me convierto en otra pieza, la que yo escoja. Todos mis compañeros, es decir, los otros peones, también pueden coronar, eso significa que, si todos nos ponemos de acuerdo y todos logramos coronar, podríamos convertirnos todos, por ejemplo, en damas, o sea que seríamos 8 damas y si nuestra dama del tablero está todavía en el juego, ¡seríamos 9 damas en total! Mágico, ¿no crees?

Los peones y sus jugadas especiales

Segmento 2:

1. ¿Qué pasa cuando un peón llega a la última fila? ¿Cómo se llama esa jugada?

R/ El peón “corona”, es decir, se convierte en otra pieza. La jugada se llama “coronación”.

2. ¿Cuáles piezas se pueden coronar?

R/ Se pueden coronar damas, alfiles, torres y caballos.

3. ¿Dónde se pone la pieza que voy a coronar una vez que el peón haya terminado su recorrido?

R/ En la casilla donde se ubicó el peón por última vez. Es decir, si el peón blanco coronó en la casilla d8, ahí mismo se debe cambiar la dama por el peón y habrá terminado la jugada.

4. ¿Cuántas damas sería posible tener en una partida si se lograra coronar todos los peones?

R/ Si se coronan 8 peones y la dama del tablero aún continúa en el juego, se podrían tener un total de 9 damas.

Continúa...

Mi otra jugada especial es la más loca de todas, y como es tan loca, sólo se me permite hacerla en una casilla especial. Cuando soy un peón negro la puedo hacer en la cuarta fila, pero si soy un peón blanco en la realizo en toda la quinta fila. Si yo estoy ubicado en la casilla donde puedo hacer magia, y si un peón del otro equipo sale de su posición inicial, es decir, se mueve dos casillas y termina en una casilla que esté al lado mío, yo lo puedo capturar tal y como capturo normalmente, o sea, en diagonal.

¡Te dije que era la jugada más loca! porque solo en esta ocasión puedo capturar a un peón que esté a mi lado, la única condición es que si quiero capturarlo debo hacerlo de inmediato, de lo contrario, si otra pieza de mi equipo hace otra jugada, entonces ya no podré capturarlo en el futuro. Ese truco de magia sólo funciona si lo realizo de inmediato, si no, habré perdido mi oportunidad.

Los peones y sus jugadas especiales

Segmento 3:

En este punto es necesario realizar una explicación detallada en el tablero para demostración de los estudiantes ya que la jugada es muy compleja. Posterior a este ejercicio se pueden responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es la captura al paso y cuáles son sus características?

R/ Es una jugada especial que realiza el peón. Cuando el peón del otro equipo avanza dos casillas desde su posición inicial, el peón que esté en la quinta o cuarta fila, es decir, si es blanco o negro respectivamente, podrá capturarlo moviéndose a la casilla en la que hubiera estado el peón del otro equipo si solo hubiera avanzado una casilla. Esta jugada solo se puede hacer de inmediato, pues si se pasa un turno, ya no es posible realizarla.

2. ¿En qué fila debe estar ubicado el peón que puede realizar la captura al paso?

R/ Si es un peón blanco, en la quinta fila, si se trata de un peón negro, la captura puede realizar en la cuarta fila.

Continúa...

Espero que después de contarte todas mis cualidades entiendas que soy una pieza muy especial, que hace trucos mágicos, que puede no sólo atacar sino también ayudar a proteger a las otras piezas, que puede traer más compañeros al juego si decide coronar, por eso no me regales, cuídame y aprovecha todo lo que yo puedo hacer en el tablero.

Los peones y sus jugadas especiales

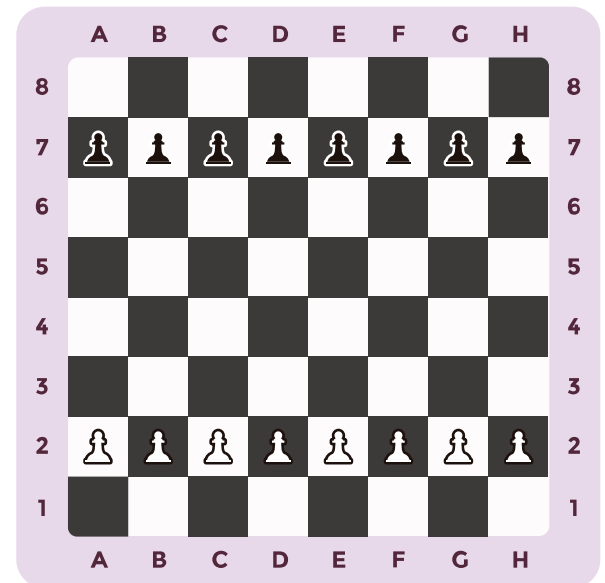
Segmento 3:

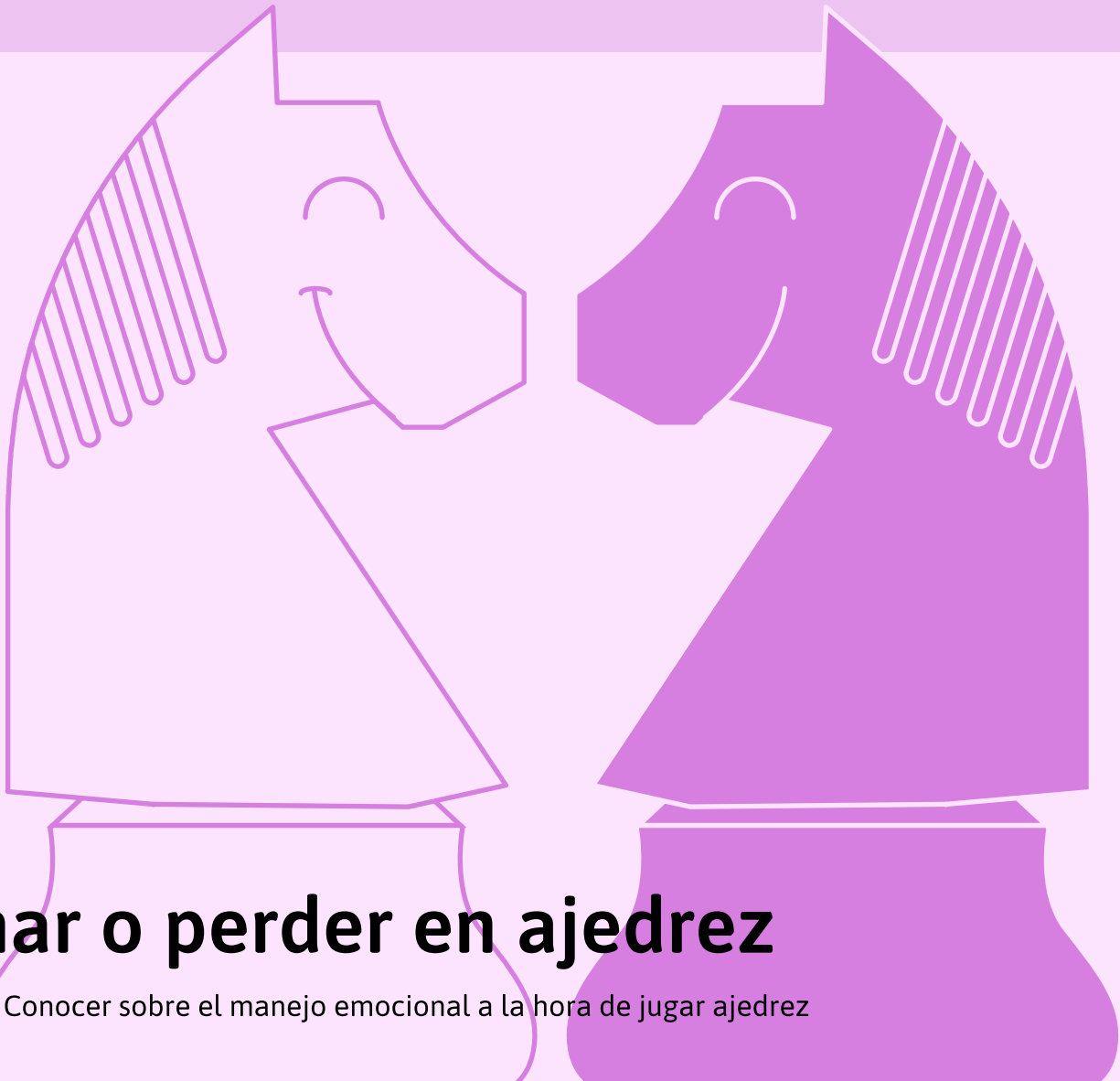
En este segmento los estudiantes pueden tener respuestas libres. Preguntar a cada uno las dos siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es tu parte favorita de los peones?
2. ¿Por qué crees que son importantes?

Actividad 2: 50 minutos

Jugar el juego “batalla de peones” en tableros convencionales. Para este fin los estudiantes deben agruparse por parejas y deben ubicar sus peones en la segunda y séptima fila tal y como se indica en el ejemplo. El primer jugador que logre coronar uno de sus peones ganará el juego, si la partida avanza hasta el momento que no hayan jugadas disponibles porque todos los peones están bloqueados, entonces se declarará tablas, es decir, empate. En cada partida, al igual que en ajedrez, inician las piezas blancas. Finalmente, rotar las parejas para que todos jueguen con distintas personas.





Ganar o perder en ajedrez

Objetivo Conocer sobre el manejo emocional a la hora de jugar ajedrez

Descripción de las actividades:

Lee de forma individual el texto presentado a continuación

Ganar o perder en ajedrez

Juan y Valentina

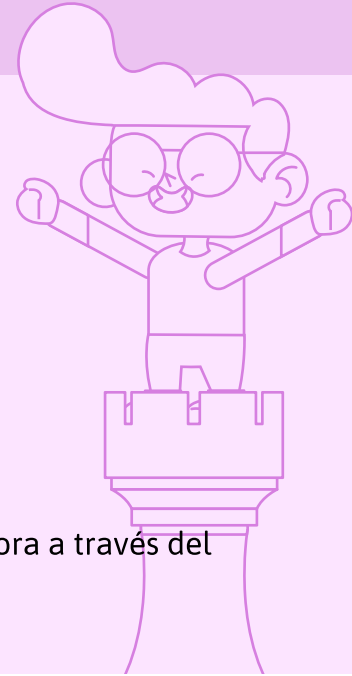
Juan y su amiga Valentina aprendieron a jugar ajedrez en el colegio durante una clase de matemáticas. Les gustó tanto el juego que, con el ajedrez que había en casa de Juan, jugaban todas las tardes después del colegio. En un principio, Juan siempre le ganaba a Valentina, pero llegó un momento en que ella empezó a estudiar más y más el juego hasta que una tarde logró ganarle a Juan. Cuando eso pasó Juan se enojó muchísimo pues no estaba acostumbrado a perder. Se sentía tan frustrado que empezó a tirar las piezas del tablero por todos lados, le dijo a Valentina que ella tan solo había tenido suerte o que seguro había hecho trampa en la partida para poderle ganar. Valentina se sentía confundida y trató de calmar a su amigo Juan. Le dijo que ella no tenía intenciones de hacerlo sentir enojado, que sólo quería divertirse jugando ajedrez. Cuando Juan se calmó, decidió que no quería volver a jugar nunca más ajedrez por miedo a volver a perder.

Posteriormente, reúnete con tus compañeros en grupos de 3 personas y discutan las preguntas que vienen a continuación:

1. ¿Qué emociones logras identificar en los dos personajes? tanto en Juan como en Valentina?

Recuerda que una emoción es una reacción natural que experimentamos los seres humanos ante diferentes situaciones, estas influyen la manera en cómo pensamos y cómo actuamos. Algunos ejemplos de emociones son la sorpresa, la ira, el miedo, la alegría, el asco y la tristeza.

2. ¿Qué te parece la actitud que tuvo Juan?, ¿Cambiarías algo de esta actitud?
3. ¿Consideras que ganar o perder es lo más importante a la hora de jugar una partida de ajedrez?
4. ¿Qué actitudes te gustaría tener cuando ganes o pierdas una partida?



Jugar come-come

Objetivo Recordar e integrar el movimiento de todas las piezas aprendidas hasta ahora a través del juego come-come.

Descripción de las actividades:

Actividad 1: 30 minutos

Enseñar a los estudiantes el juego come-come, el cual consiste en “regalar” o hacer que el oponente capture todas las piezas hasta que ya no quede ninguna pieza en el tablero, o hasta que no haya más jugadas posibles. Es decir que el jugador que quede sin piezas o que quede con menos piezas (en caso de que ya no haya más movimientos) ganará la partida. Capturar las piezas es obligatorio cada vez que sea posible. Todas las piezas se mueven al igual que en ajedrez, con la diferencia de que esta vez se jugará sin reyes porque el movimiento del rey aún no se ha aprendido. Por lo tanto, ubicar a todas las piezas en la posición inicial a excepción del rey. Recordar que al iniciar una partida siempre se debe saludar al rival (darse la mano) y que inician las blancas.

Realizar esta actividad por 30 minutos rotando las parejas para que los niños jueguen varias partidas con varios rivales.

Jugar come-come

Actividad 2: 20 minutos

Realizar un balance del ejercicio con los estudiantes. Enfocarlo en las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se sintieron jugando una partida de come-come?
2. ¿Cómo se sintieron al ganar?
3. ¿Cómo se sintieron al perder?

La finalidad de estas preguntas es considerar la asimilación que tuvieron los estudiantes de la actividad inicial de clase respecto al manejo de emociones y su aplicación a la hora de jugar partidas de ajedrez y sus variantes.

Objetivo Valorar las habilidades aprendidas hasta el momento sobre el juego de ajedrez.

Descripción de las actividades:

Responder a cada una de las preguntas realizadas de forma individual.

1. Imagina que tu ciudad es un tablero gigante de ajedrez, ¿dónde reconocerías las columnas, las filas y las diagonales? ¿puedes citar algunos ejemplos?

2. Si observamos las piezas de ajedrez, encontramos que tanto el equipo de las blancas como el de las negras está conformado por varios integrantes y cada uno de ellos tiene una función para ayudar al resto del equipo. ¿Dónde has visto una situación parecida donde todos se ayuden para lograr un objetivo o para complementarse entre sí? piensa en tu escuela, en tu barrio, en tu casa: ¿en qué situaciones has podido evidenciar el trabajo en equipo?

3. Como has podido observar en ajedrez, es importante pensar bien tus movimientos, anticipar jugadas y crear estrategias para jugar tu partida, es decir, planear. Por ejemplo, en el juego batalla de peones era importante tener un plan para poder conseguir el objetivo de que uno de los peones coronara. ¿Podrías dar un ejemplo de tu vida cotidiana en el que hayas tenido que usar la habilidad de la planificación?

4. ¿Podrías dibujar un ajedrez con todos los elementos que hayas aprendido en las clases? (tablero, casillas blancas y negras, piezas). Usa solo tu memoria, no veas un tablero para basarte en él.

5. ¿Consideras que ha sido importante la presencia e interacción con tus compañeros durante las sesiones que llevas aprendiendo ajedrez? ¿Por qué? Nombra algunos ejemplos para justificar tu respuesta.



El rey y el jaque

Objetivo Aprender el movimiento del rey, el jaque y las formas de escapar del jaque.

Descripción de las actividades:

Distribuir a cada estudiante el texto “el rey del tablero” y realizar una lectura grupal, es decir, el profesor lee y los estudiantes siguen la lectura en la mente con sus respectivos textos. Después de una primera lectura, guiar la discusión para que los estudiantes respondan las preguntas posteriores al texto, pueden valerse del texto a lo largo de toda la actividad ya que las preguntas requieren información que se puede comprender con ayuda del tablero.

El rey y el jaque

El rey del tablero

Yo soy el rey, me gusta ir con calma por la vida, tomarme mi tiempo en mis movimientos, por eso solo me muevo una casilla a la vez. Eso sí, me gusta tener las opciones abiertas, por eso puedo ir hacia cualquier dirección, pero tan solo una casilla a la vez. Soy la pieza más importante del tablero, de hecho, soy tan especial que hay varias reglas que solo funcionan conmigo: la primera es que no tengo permitido estar cerca del rey del otro equipo, siempre debemos estar por lo menos a una casilla de distancia, la segunda es que soy la única pieza que no se puede capturar, es decir, puedes amenazarme pero nunca capturarme, cuando me amenazas significa que estoy en jaque, si me descuidas o no me proteges me pueden hacer jaque y eso puede llevarnos a perder la partida si no podemos escapar del jaque.

Cuando me hacen jaque tengo tres formas de salvarme, una es moviéndome para quitarme de la amenaza, también otra pieza del mismo equipo puede ayudarme a cubrir el jaque, es decir, bloquear la amenaza, o si nuestro equipo tiene suerte, o es posible, podemos capturar la pieza que nos da jaque. Cuando ninguna de estas tres formas para escapar del jaque funciona, significa que estamos en jaque mate y perderemos la partida de Ajedrez, pero de eso te cuento más adelante, en una próxima lección.

El rey y el jaque

Después de leer el texto a los estudiantes, ubicarse en un tablero mural o tablero gigante y explicar los conceptos aprendidos en un tablero de ajedrez paso a paso. Guiar la discusión primero preguntando a los estudiantes para indagar la comprensión del texto leído y después mostrando la respuesta correcta en el tablero

a. ¿Cómo se mueve el rey? Ubicar un rey en el centro del tablero (e4, d4, e5 o d5) y pedir a los estudiantes que digan todas las casillas posibles a las cuales podría moverse el rey (en total son 8 casillas).

b. ¿Cuáles son las dos reglas que aplican para el rey, pero no para las otras piezas del tablero?

R/ Estar por lo menos a una casilla de distancia del rey del otro equipo y dar jaque al rey en lugar de capturarlo.

c. Ubicar un rey en una casilla cualquiera del tablero (por ejemplo, g4). Preguntar a los estudiantes dónde podría ponerse cada una de las piezas para darle jaque al rey, por ejemplo, teniendo en cuenta que el rey está en g4, la dama podría ponerse en d1, el caballo en e5, el alfil en d7, el peón en h3 y la torre en b4. Realizar por lo menos tres ejemplos de este tipo para la comprensión de los estudiantes, es decir, ubicar el rey en al menos 3 casillas diferentes para ver jaques con cada una de las piezas.

d. Finalmente, guiar la discusión de los estudiantes para evaluar que todos tengan clara la definición de jaque. Para tal fin, responder a nivel grupal las siguientes preguntas

a. ¿Qué es un jaque?

R/ Es una amenaza que se le hace al rey con cualquiera de las piezas a excepción del rey.

b. ¿Cuáles son las 3 formas de escapar del jaque?

R/Cuando el rey está en jaque es obligatorio escapar de él. Las tres formas para hacerlo son moviendo el rey, cubriendo el jaque con otras piezas o, si es posible, capturando la pieza que da jaque.



Práctica de Jaque mate

Objetivo Practicar el jaque y las tres formas de escapar de un jaque

Descripción de las actividades:

Observa los diagramas presentados a continuación y en cada uno señala con un color cada una de las formas de escapar del jaque: mover el rey, cubrir el jaque o capturar la pieza que da jaque. Ten en cuenta que en una partida de ajedrez podrás realizar solo una de estas opciones, pero para que puedas practicar lo que has aprendido, tendrás que señalar en los diagramas la mayor cantidad de opciones que tengas disponibles, por lo tanto, responde a las preguntas que encontrarás al lado de cada diagrama. Si tienes dudas sobre alguna posición, puedes preguntarle a tu profesor.

Práctica de Jaque mate

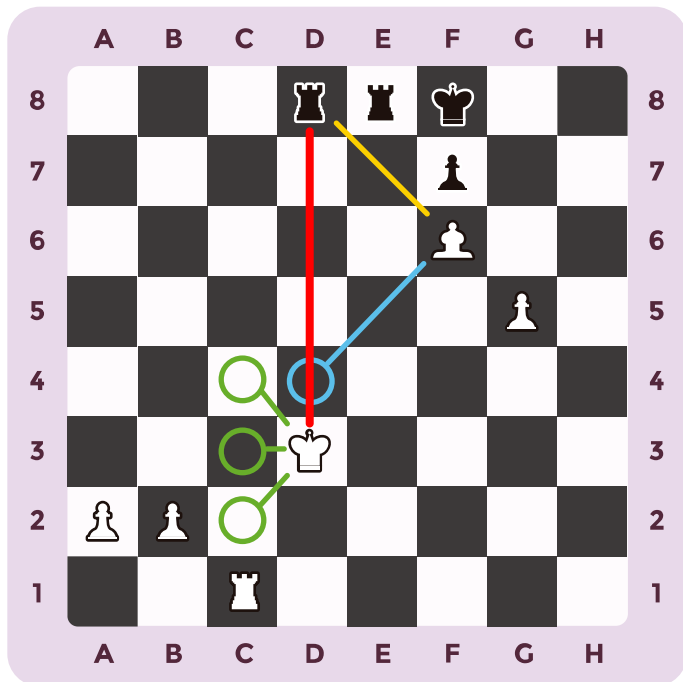
En todos los diagramas es turno de las piezas blancas.

Preguntas para poner al lado de cada diagrama

1. Señala con rojo el jaque que ves en el tablero
2. Señala con verde los lugares a los que podría moverse el rey
3. Si es posible capturar la pieza que da jaque, señala esa jugada con amarillo esta opción
4. Si es posible bloquear el jaque, señala con azul esta opción.

t

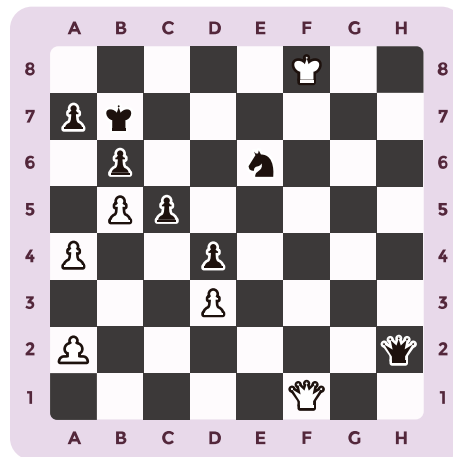
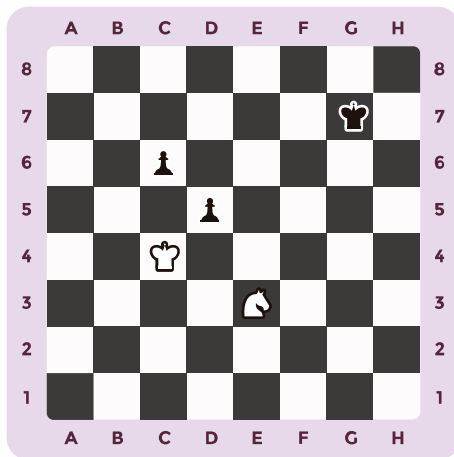
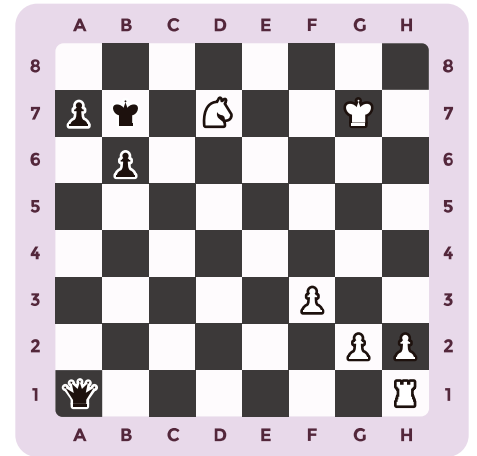
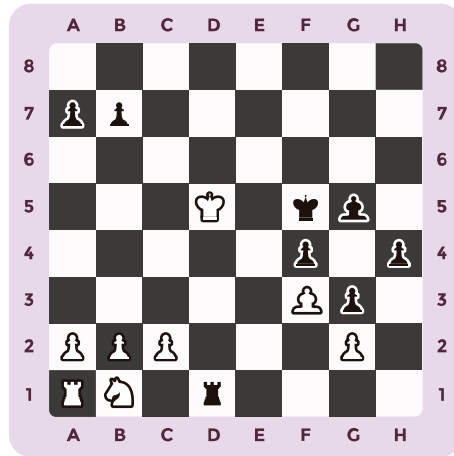
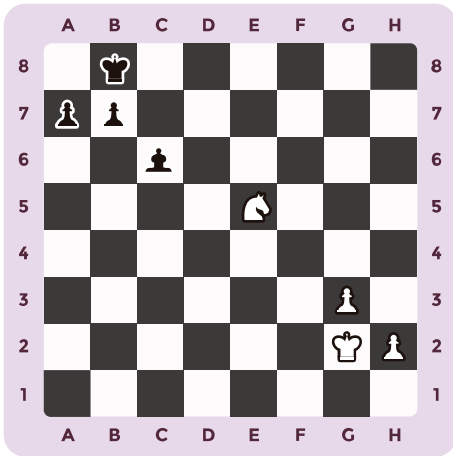
A continuación, tienes un ejemplo para guiarte:

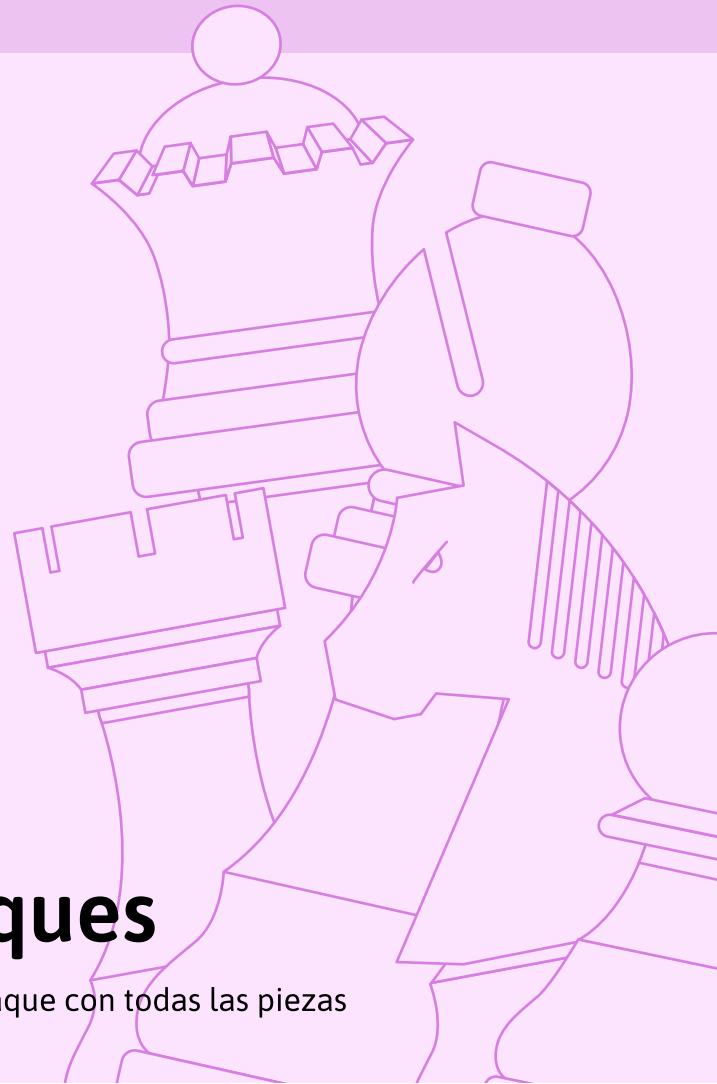
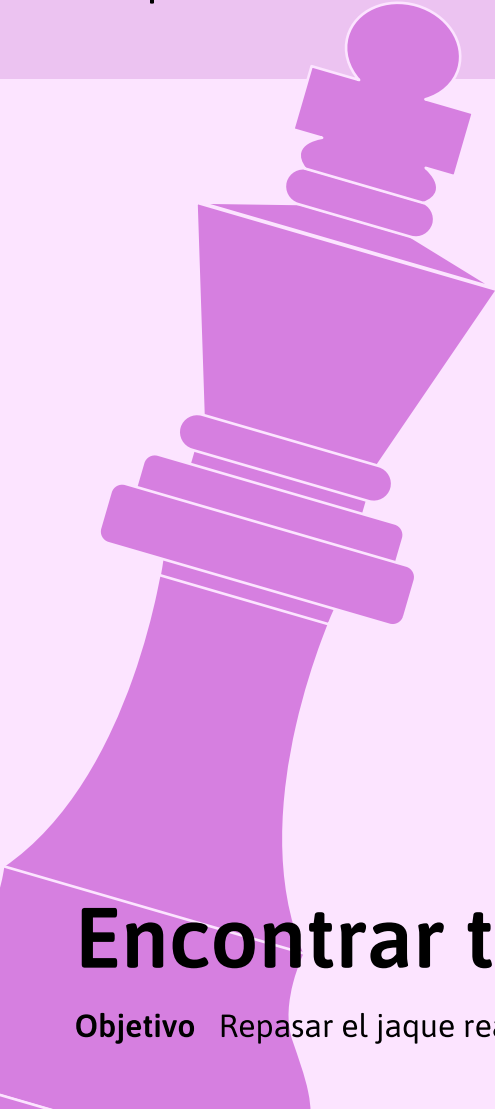


Como la torre que está en la casilla d8 le da jaque al rey, entonces ponemos una flecha roja, como el rey sólo puede moverse a las casillas c4, c3 y c2, las señalamos con verde, ya que si se mueve a otras casillas quedaría en jaque con alguna de las dos torres negras. Como el alfil puede capturar a la torre de la casilla d8 que está dando jaque, la señalamos con una flecha amarilla, y finalmente, como el alfil puede cubrir el jaque si se ubica en la casilla d4, entonces señalamos esa flecha con azul.

Práctica de Jaque mate

De acuerdo a las instrucciones y siguiendo el procedimiento del ejemplo, realiza el mismo ejercicio en los siguientes diagramas.





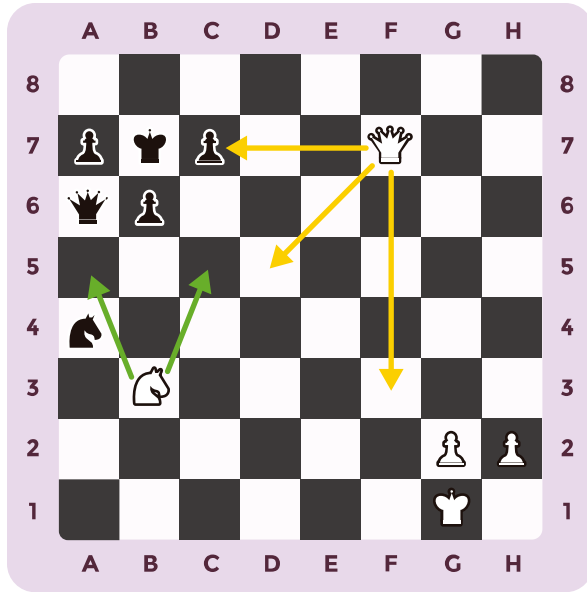
Encontrar todos los jaques

Objetivo Repasar el jaque realizando ejercicios para dar jaque con todas las piezas

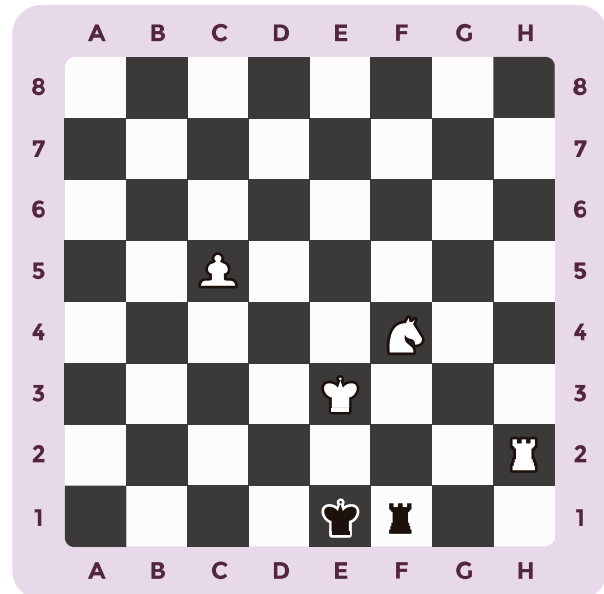
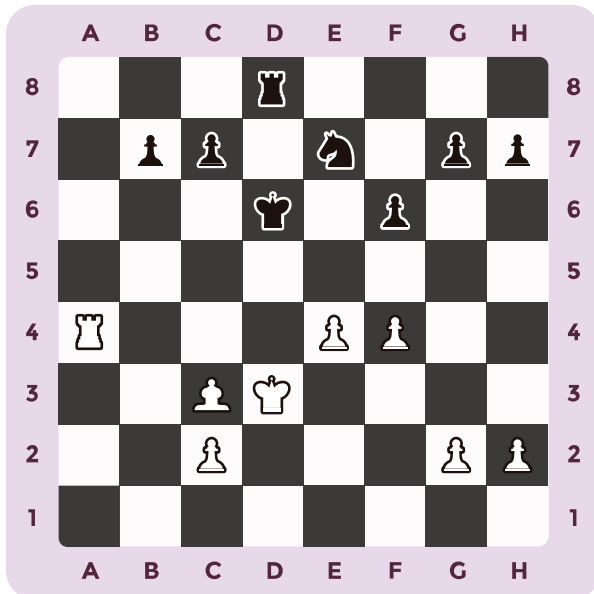
Descripción de las actividades:

En cada uno de los diagramas, señala con una flecha todos los jaques posibles que puedas dar. Recuerda que en todos los ejercicios es turno de las blancas. A continuación, tendrás un ejemplo de guía.

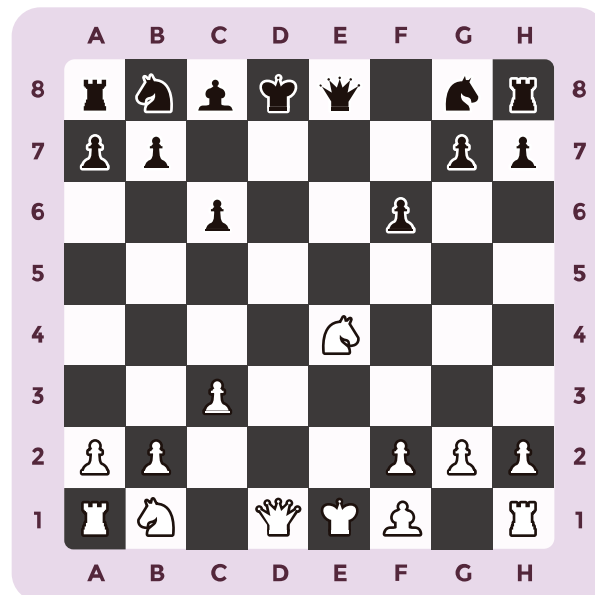
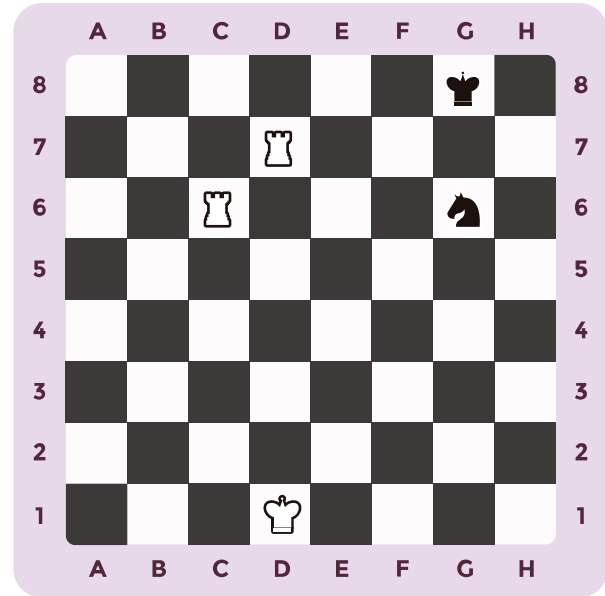
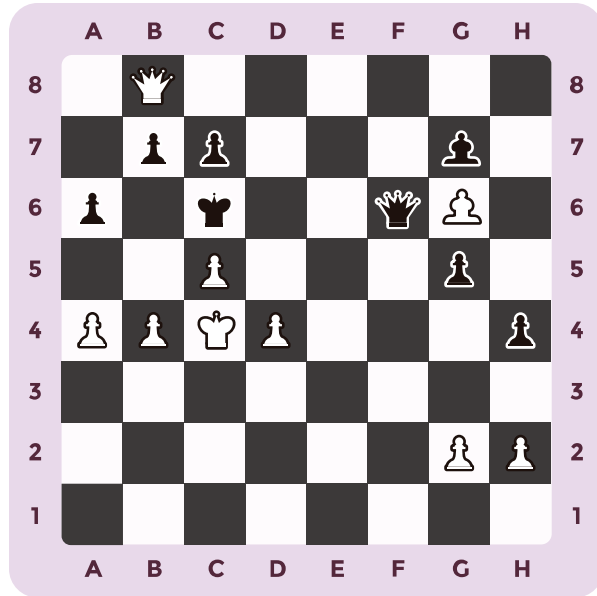
Encontrar todos los jaques

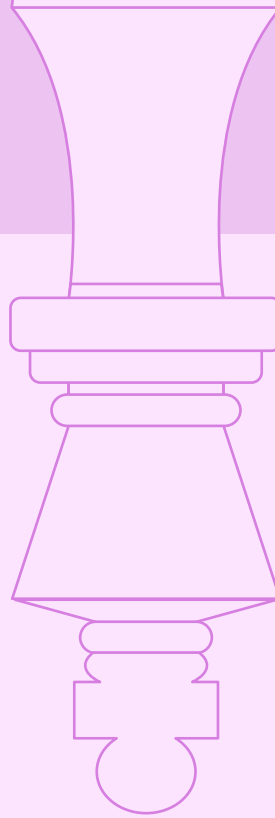


En esta posición podemos dar 3 jaques con la dama en las casillas f3, e5 y c7, también podemos dar 2 jaques con el caballo en las casillas c5 y a5. De acuerdo con este ejemplo, realiza por tu cuenta los siguientes ejercicios:



Encontrar todos los jaques





El jaque mate y el Rey ahogado

Objetivo Enseñar a los estudiantes qué es el jaque mate y el rey ahogado para aprender sus diferencias.

Descripción de las actividades:

Actividad 1: 40 minutos

Inicialmente enseñar a los estudiantes qué es el jaque mate, para esta labor se van a presentar algunos ejemplos que se pueden presentar a los estudiantes para que ellos entiendan el tema. Recordar que jaque mate es cuando el rey se encuentra en jaque y no puede escapar del jaque ni moviéndose, ni bloqueando la amenaza, ni capturando la pieza que da el jaque, por lo tanto, es el fin de la partida y el ganador es quien realiza el jaque mate.

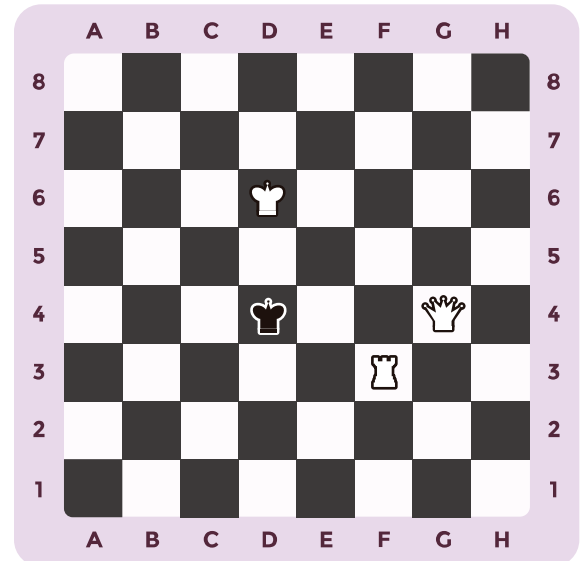
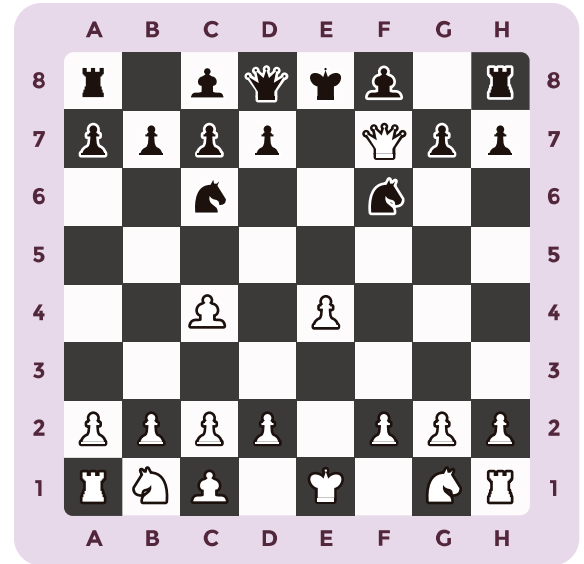
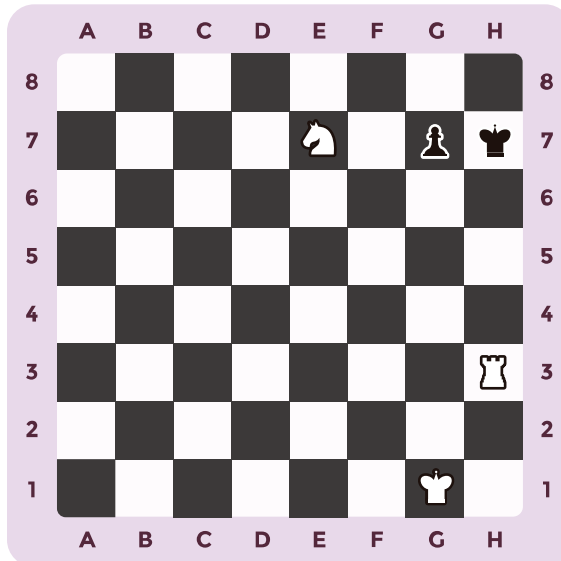
El jaque mate y el Rey ahogado

A continuación, se puede guiar la discusión de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué pieza le da jaque al rey?
2. ¿Puede moverse el rey? ¿Por qué?
3. ¿Se puede bloquear el jaque?
4. ¿Hay alguna pieza que pueda capturar a la pieza que da jaque? ¿Por qué?

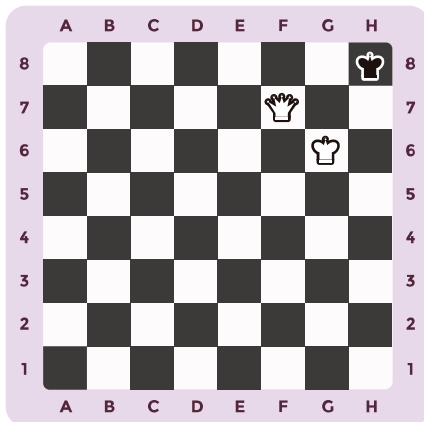
Si no hay ninguna forma de que el rey escape del jaque, quiere decir que el rey está en jaque mate y se pierde la partida.

Repetir el mismo ejercicio con los siguientes tableros



El jaque mate y el Rey ahogado

A continuación, explicar el rey ahogado. Este consiste en una posición donde no hay movimientos posibles ni con el rey ni con otras piezas, pero a diferencia del jaque mate, en el rey ahogado el rey no está siendo amenazado, es decir, no está en jaque, por lo tanto, la partida no se pierde, sino que se declara tablas. A continuación, se presentan tres ejemplos para guiar la discusión en clase. Tener en cuenta los siguientes tableros

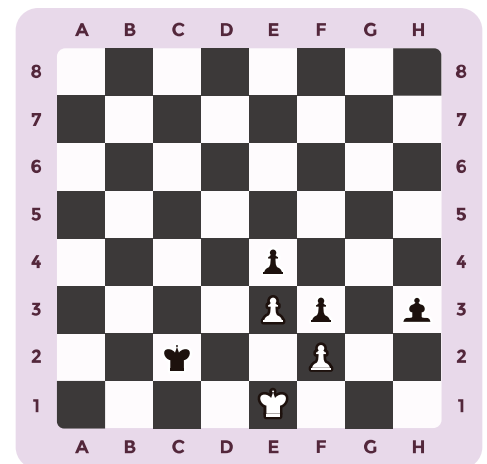
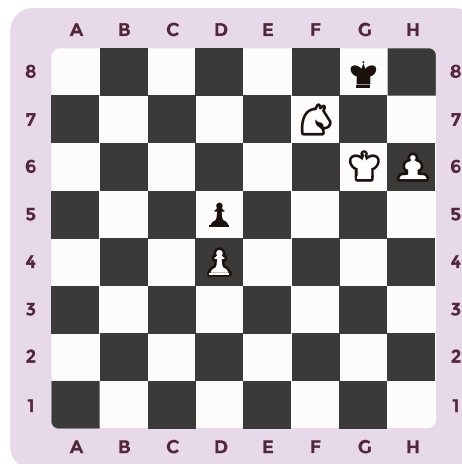


Realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:

1. ¿El rey está en jaque? ¿Por qué?
2. ¿Las piezas negras tienen jugadas disponibles con otras piezas o con el rey? ¿Por qué?
3. ¿Es jaque mate?

Hacer énfasis a los estudiantes que el rey ahogado es diferente del jaque mate porque en una posición de ahogado no hay jaques presentes. Por lo tanto, no puede haber jaque mate.

Repetir el ejercicio con dos posiciones más



Para concluir la actividad 1 preguntar a los estudiantes: ¿Cuál es la diferencia entre rey ahogado y jaque mate? permitir que lo expresen con sus propias palabras.

El jaque mate y el Rey ahogado

Actividad 2: 20 minutos.

Descripción de la actividad: organizar a los estudiantes por grupos de 3 o 4 estudiantes y pedirles que creen en un tablero de ajedrez posiciones de jaque mate, para ello se pueden usar todas las piezas del tablero, supervisar que haya un jaque mate en todas las posiciones. Cuando todos terminen, pedir a los estudiantes que roten por cada tablero para que vean las posiciones creadas por sus compañeros.

Actividad 3: 30 minutos

Guiar la discusión con los estudiantes para que respondan las siguientes preguntas

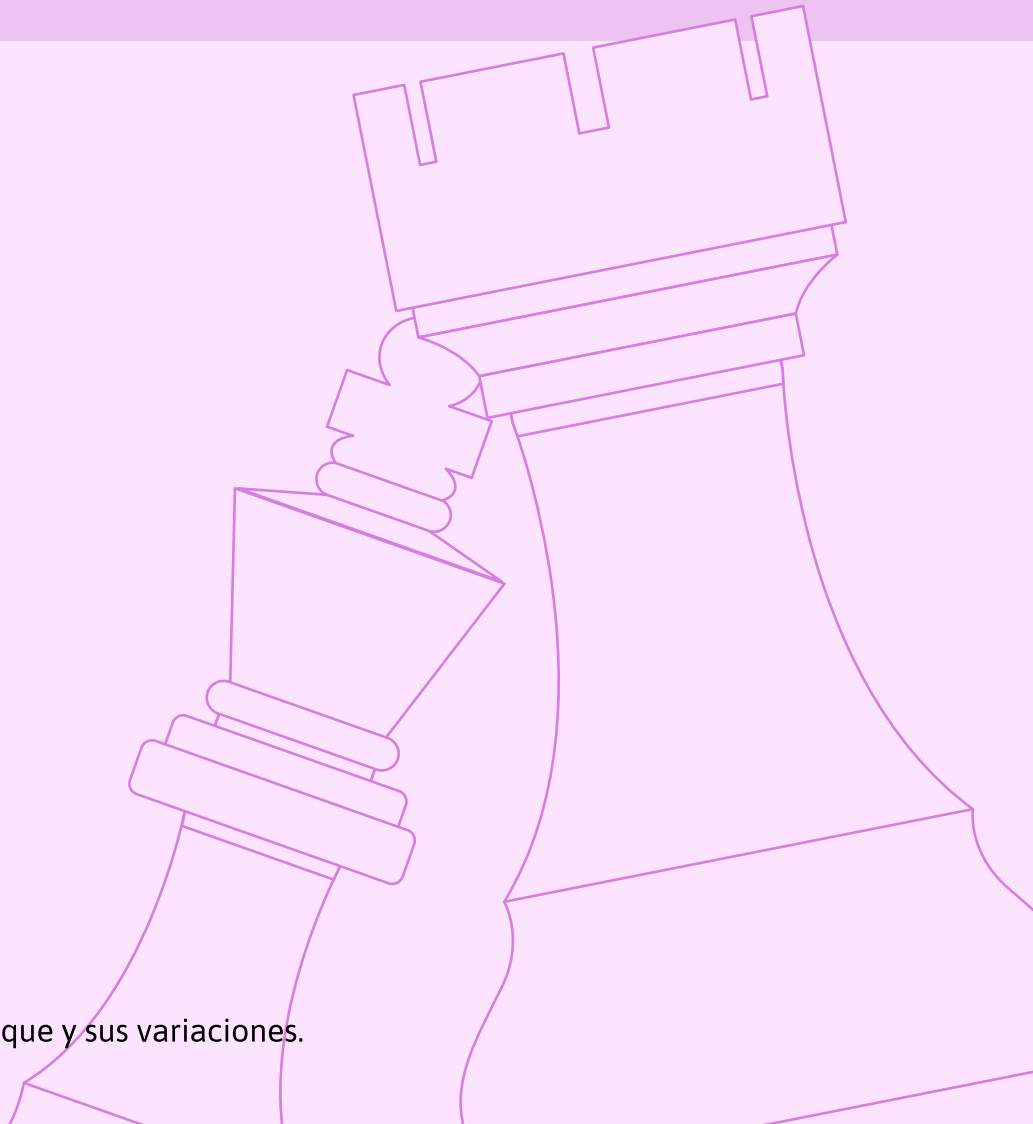
1. ¿Por qué es importante proteger al rey?
2. Si el rey, en ocasiones es una pieza indefensa que puede ser atacada fácilmente, ¿qué podrías hacer con tus otras piezas para que tu rey no sea atacado tan fácilmente?
3. Si tenemos en cuenta que todas las piezas en ajedrez forman un equipo, ¿por qué crees que es importante que tus piezas trabajen juntas durante una partida de ajedrez?
4. ¿Puedes nombrar alguna situación en tu vida donde, al igual que en ajedrez, sea importante el trabajo de varias personas para poder llevar a cabo un objetivo?

El enroque

Objetivo Aprender a realizar el enroque y sus variaciones.

Descripción de las actividades:

Realizar en voz alta la lectura “mi muralla” para posteriormente representar los conocimientos adquiridos en ajedrez.



El enroque

Mi muralla

¡Hola! Soy nuevamente el rey. Yo, al igual que los peones, tengo el don de realizar una jugada especial en el ajedrez, es la única jugada donde se mueven dos piezas al tiempo y para eso necesito hacerla junto con mi compañera la torre. Cuando me siento desprotegido me gusta entrar a mi muralla que está formada por los peones, quienes trabajan junto con la torre para protegerme de que las piezas del otro equipo no me den jaque mate.

Como hay dos torres en mi equipo, yo puedo hacer dos tipos de enroque: el enroque corto, que lo hago con la torre más cercana a mí, y el enroque largo, que lo hago con la torre que está más lejos. Te explicaré cómo hacer cada uno de ellos. Para hacer el enroque corto siempre debes moverme primero a mí, es decir al rey, dos casillas hacia donde está la torre más cercana, después la torre pasará sobre mí, justo al lado. El enroque largo se hace igual, solo que como hay más espacio, el rey queda ubicado un poco más hacia las columnas centrales del tablero (en la columna c). ¡Es hora de que practiques ambos enroques! después te contaré cuáles son las reglas.

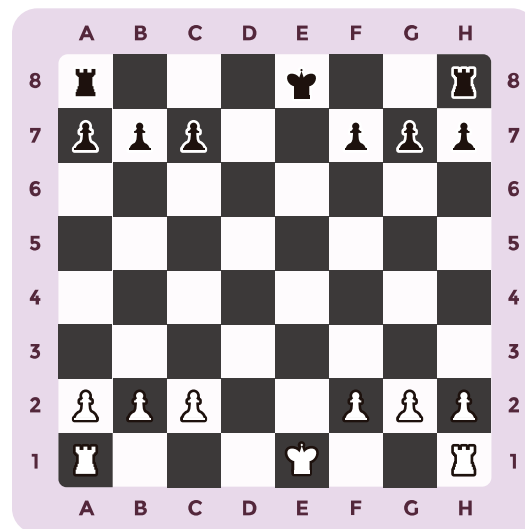
Hacer una pausa y responder a las siguientes preguntas de acuerdo a la información aportada por el texto de manera grupal.

1. ¿Por qué es importante realizar el enroque?
2. ¿Con qué piezas se hace el enroque?
3. ¿Cuántos tipos de enroques hay?

El enroque

Después de leer este fragmento y responder estas preguntas, recopilar la información con los estudiantes en un tablero mural o en un tablero convencional y ubicar a los estudiantes por parejas, para ello, ubicar en el tablero la posición del ejemplo y pedir a los estudiantes que realicen cada uno de los enroques. Por ejemplo, si se realizara el enroque corto con blancas el rey debería quedar en g1 y la torre en f1, si se realizara el enroque largo con blancas, el rey debería quedar en c1 y la torre en d1.

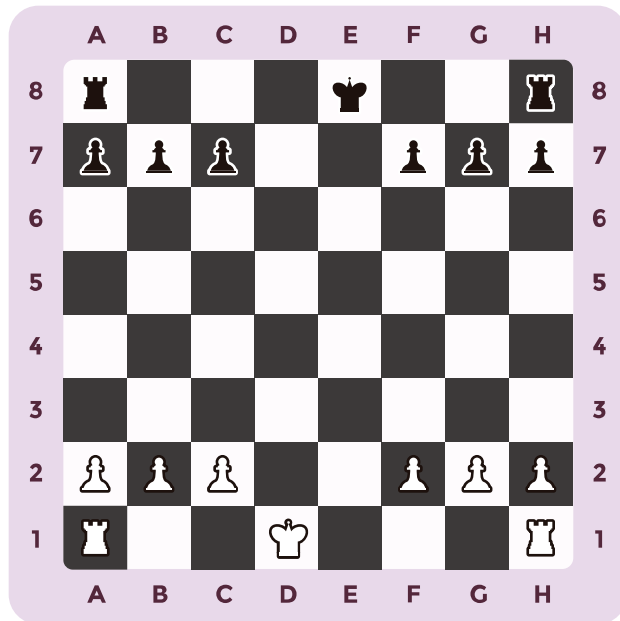
Después de la explicación en el tablero, continuar con el último fragmento del texto para aclarar las reglas del enroque:



Como te estaba contando, como puedo realizar una jugada especial, también tengo que respetar unas reglas para poder hacer el enroque. La primera es que no puede haber ninguna pieza en medio de nosotros, es decir, no pueden estar ni los caballos ni los alfiles obstaculizando el espacio por donde nos vamos a enrocar. La segunda es que si yo, el rey, o la torre, nos hemos movido en algún momento de la partida, ya no podremos enrocar. Si sólo es una torre la que se mueve, entonces siempre puedo realizar el enroque con la otra torre. La tercera regla es que, si estoy en jaque, si en el camino del enroque paso por jaque o si cuando me enroco quedo en una posición de jaque, entonces no podré enrocarme, primero deberé cubrirme del jaque en el que estoy o de los jaques que haya en el camino según sea el caso. Dicho esto, el enroque no es una jugada obligatoria en la partida, pero te recomiendo que la hagas, no solo para protegerme a mí, que soy la pieza más importante del tablero, sino para que la torre pueda salir a jugar más fácil y esté más cerca de las columnas centrales, donde sin duda podrás aprovechar toda su fuerza.

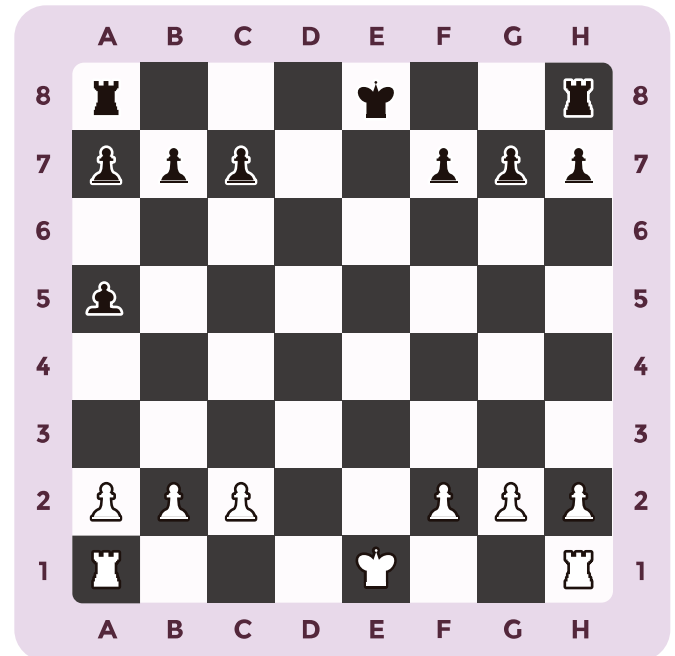
El enroque

Para ilustrar este punto, se sugieren unos ejemplos de cada una de las reglas en los siguientes diagramas para explicarlos en el tablero mural a los estudiantes:



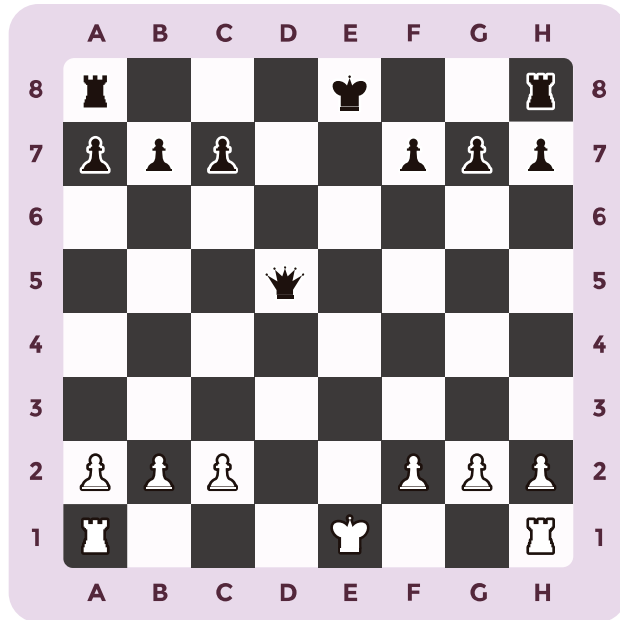
El rey blanco no se puede enrocar porque ya se movió, igualmente, si alguna de las torres se mueve, tampoco es posible hacer el enroque hacia esa dirección.

Aquí no es posible hacer ninguno de los dos enroques porque el rey se encuentra en jaque por el alfil, por lo tanto, en primer lugar, se debe quitar del jaque (cubriéndolo o capturando la pieza que da jaque) para poder enrocarse en un siguiente turno



El enroque

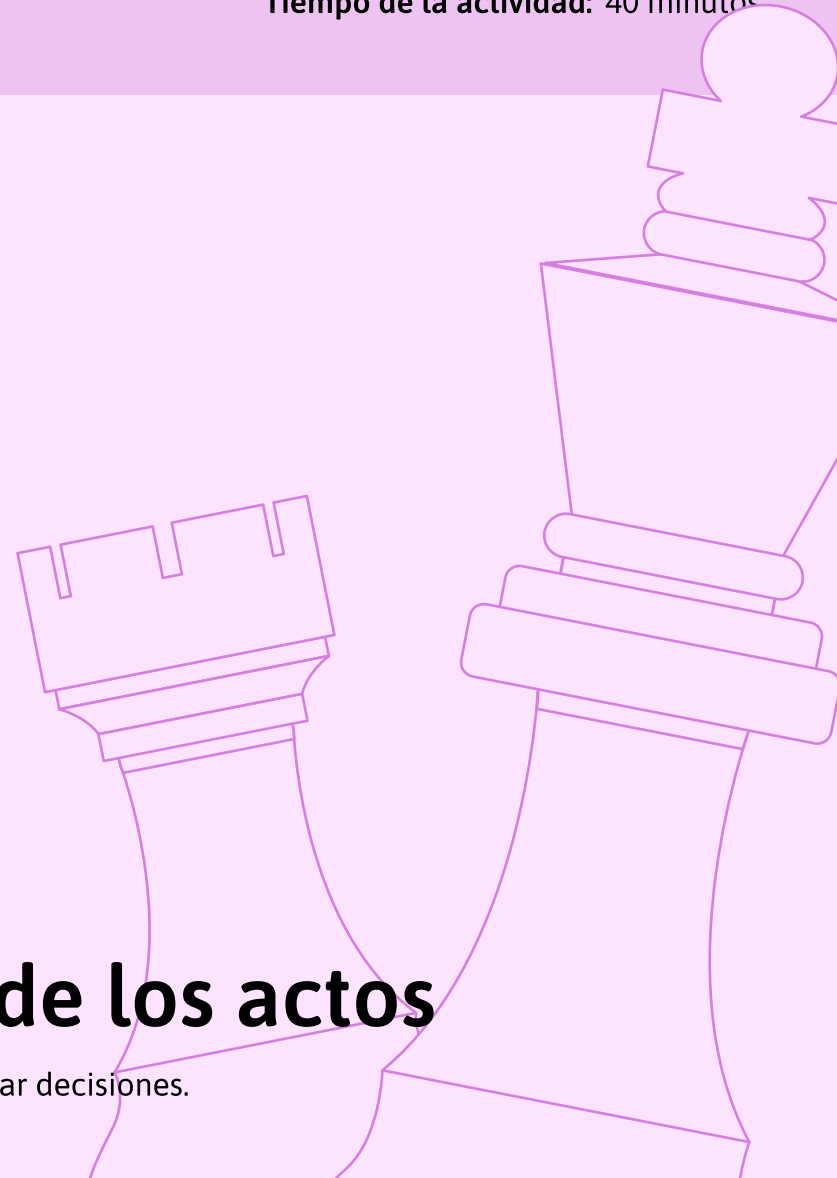
Para ilustrar este punto, se sugieren unos ejemplos de cada una de las reglas en los siguientes diagramas para explicarlos en el tablero mural a los estudiantes:



El rey blanco no se puede enrocar largo porque pasaría por un jaque, es decir, por una casilla que está amenazada por la dama (d1). Sin embargo, puede enrocarse corto a pesar de que la dama también amenaza la torre de h1, pero esto no es problema porque el enroque es una jugada del rey, por lo tanto, aunque esté amenazada la torre es posible enrocarse.

Finalmente, a modo de recopilación de lo aprendido, interrogar a los estudiantes con la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las reglas que deben respetarse para poder realizar el enroque? Explicar cada una de ellas.



Las consecuencias de los actos

Objetivo Comprender qué sucede después de tomar decisiones.

Descripción de las actividades:

Piensa en la experiencia de jugar una partida de ajedrez por primera vez con tus compañeros de clase y con base en lo que piensas y sientes responde las siguientes preguntas.

Las consecuencias de los actos

Preguntas

1. En ajedrez, es importante saber que cada vez que mueves una pieza o tomas una decisión cambia el rumbo de la partida, por ejemplo, si tienes una pieza que protegía a otra y la mueves de su casilla, es posible que pierdas material, es decir, la pieza que dejaste de proteger. También si descuidas a tu rey puedes recibir jaque mate. ¿Qué recuerdas de la partida o partidas que acabas de jugar en grupo que puedas relacionar con esta toma de decisiones? ¿moviste alguna pieza y eso desencadenó un ataque? empleaste una defensa y por eso pudiste detener un ataque? ¿podrías describir esas situaciones?
2. ¿Cuál fue tu experiencia jugando una partida grupal? ¿Sentiste la diferencia de jugar en grupo o jugar individualmente? Y si es así, ¿podrías decir por qué es diferente?
3. Si nos olvidáramos del resultado de la partida, es decir, de ganar o perder, ¿qué es lo que más te gustó de jugar una primera o primeras partidas de ajedrez?
4. ¿Crees que tu actitud al ganar o perder la partida fue respetuosa con tus compañeros? ¿Por qué?



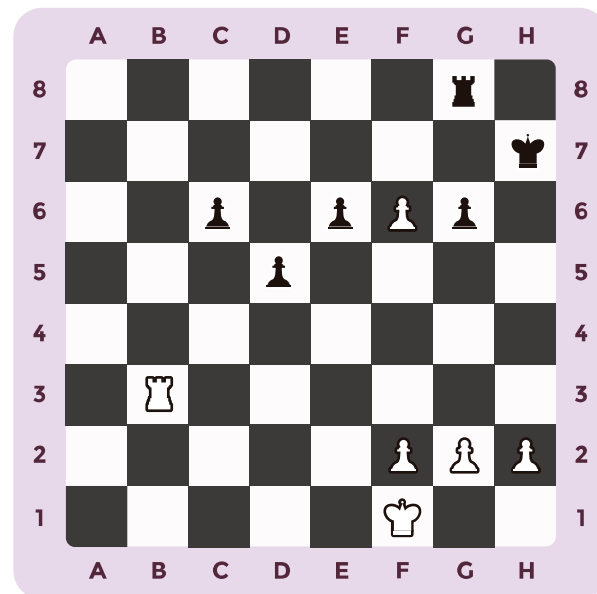
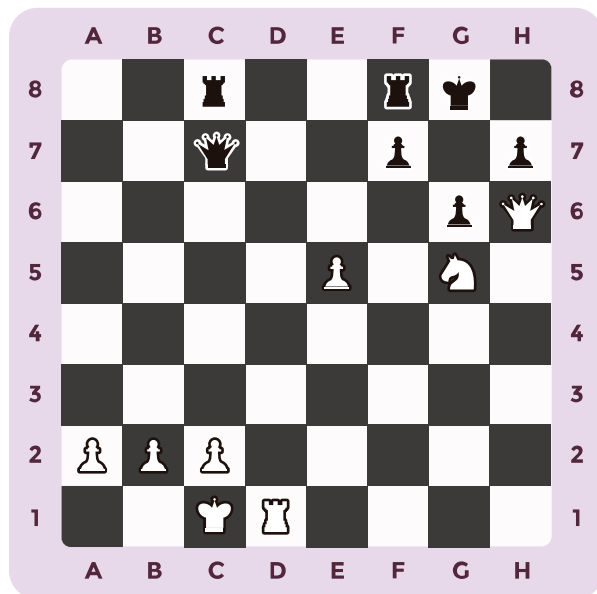
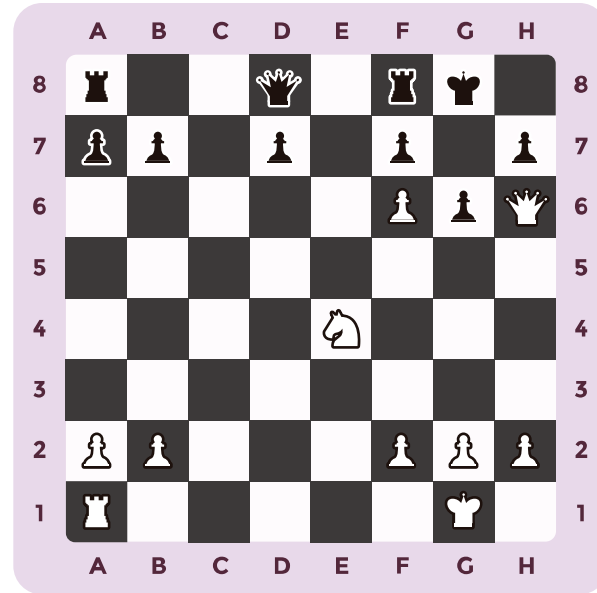
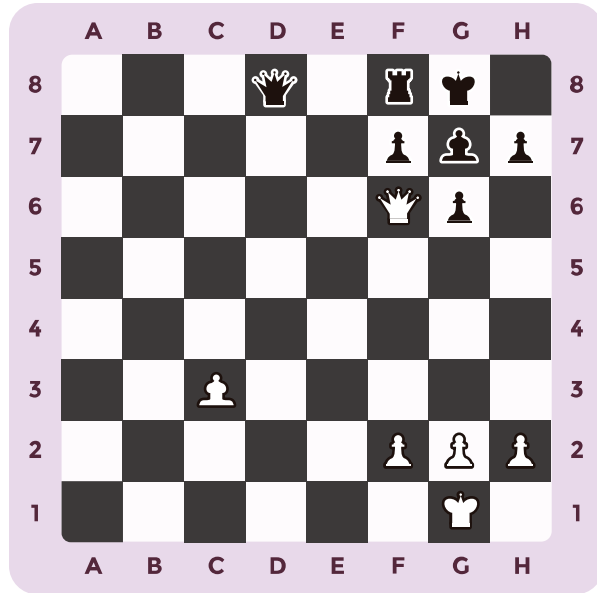
Práctica de Jaque mate

Objetivo Practicar posiciones distintas de jaque mate.

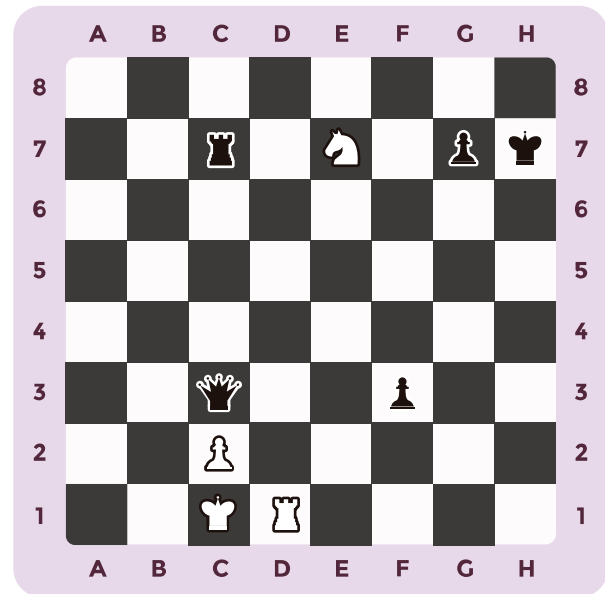
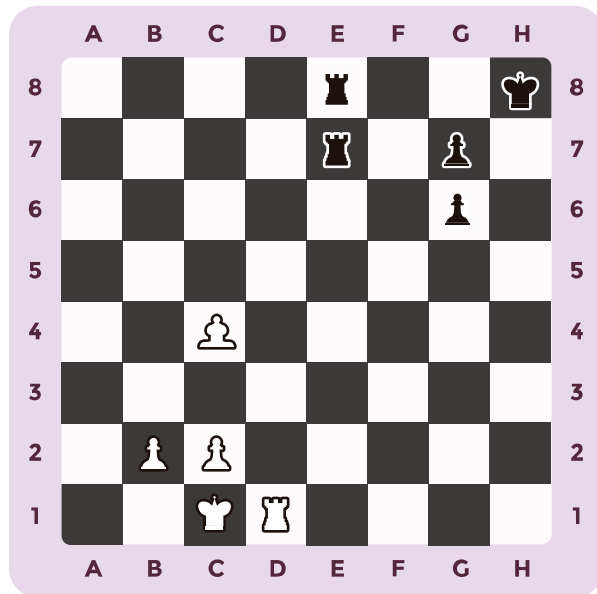
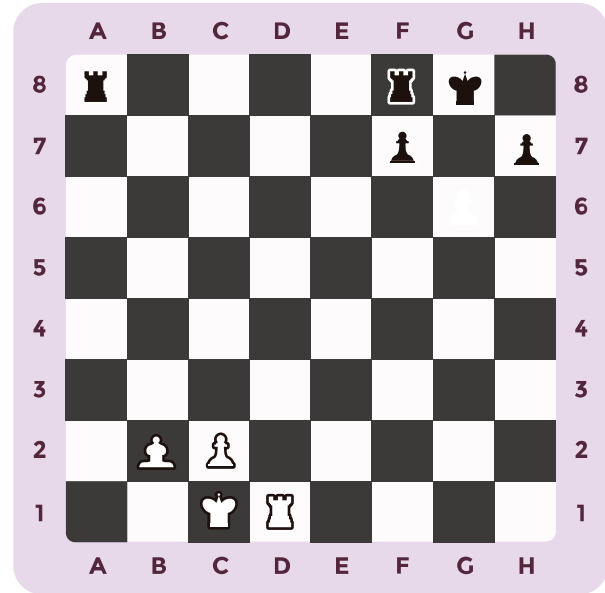
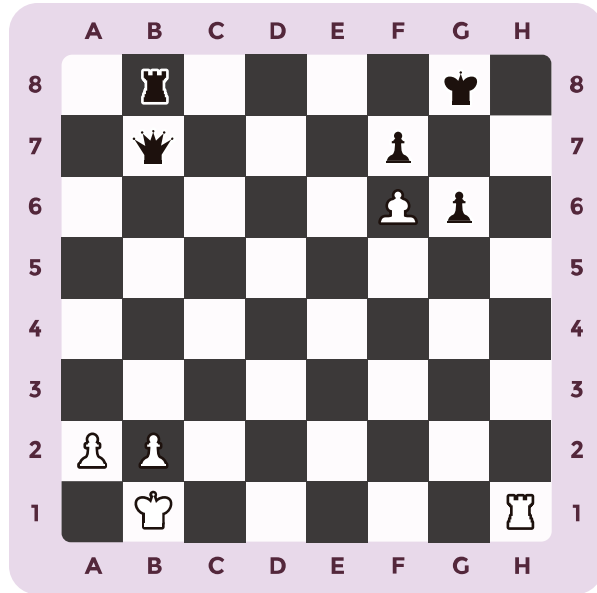
Descripción de las actividades:

En las posiciones que se te van a presentar a continuación, indica con una flecha cuál sería la jugada que da jaque mate, recuerda que tienes solo un movimiento disponible y en todas las posiciones juegan blancas. Si tienes dudas o necesitas alguna guía, puedes preguntarle a tu profesor.

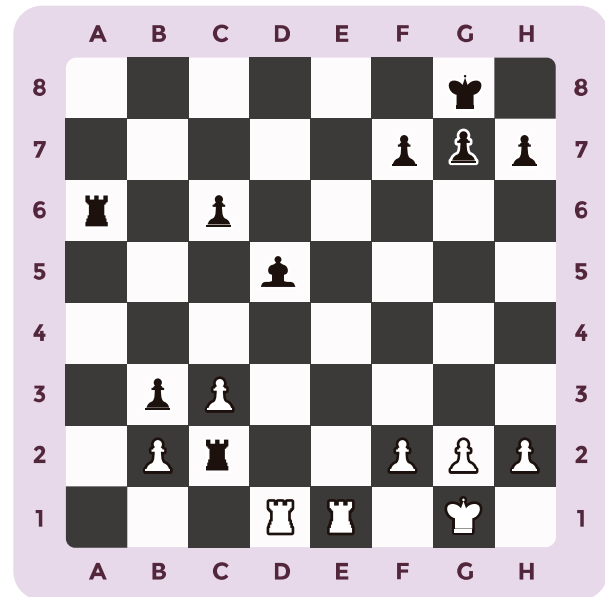
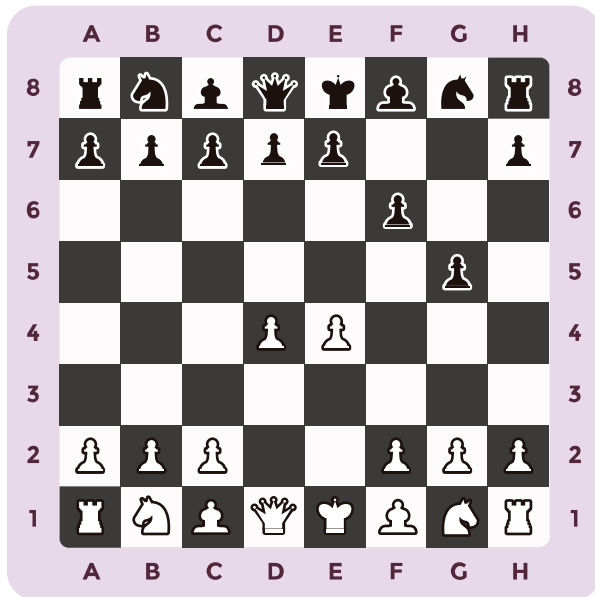
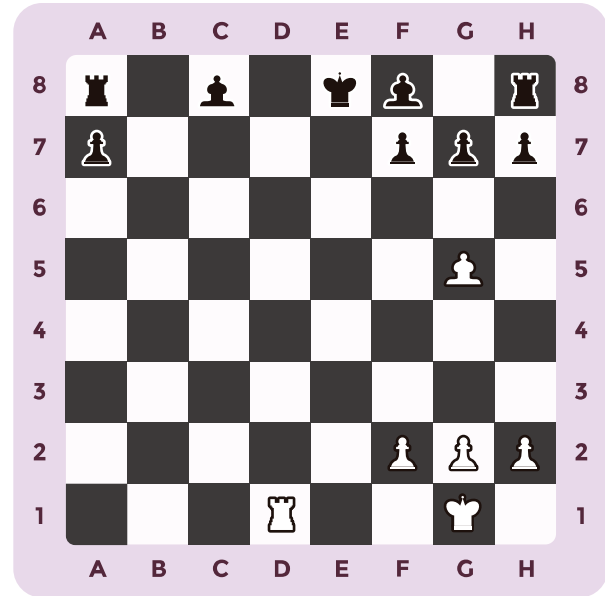
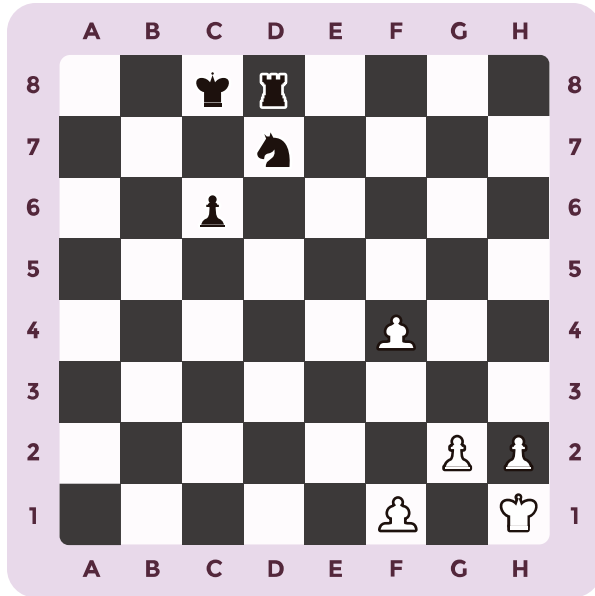
Práctica de Jaque mate



Práctica de Jaque mate



Práctica de Jaque mate





Las tablas en ajedrez

Objetivo Enseñar las 4 formas de hacer tablas en ajedrez.

Descripción de las actividades:

enseñar de manera grupal a los estudiantes todos los casos de tablas. Tablas en ajedrez son todas las formas de empatar la partida. Para ello puede usar los ejemplos presentados para cada caso.

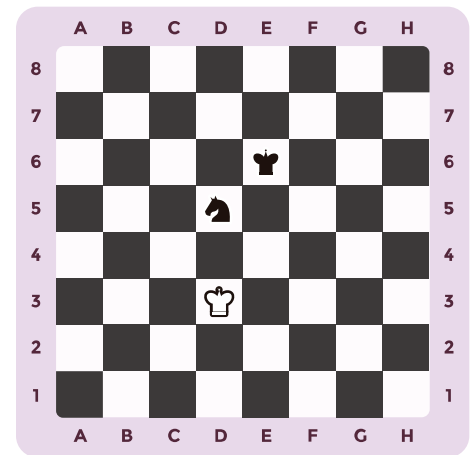
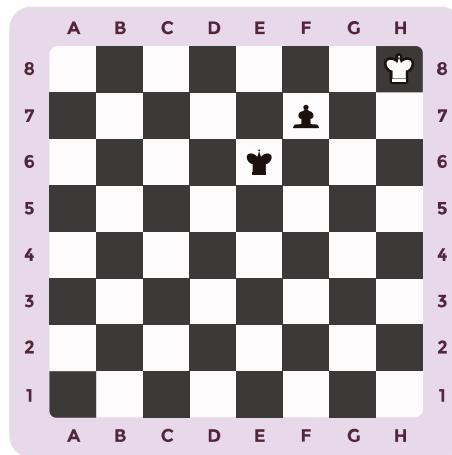
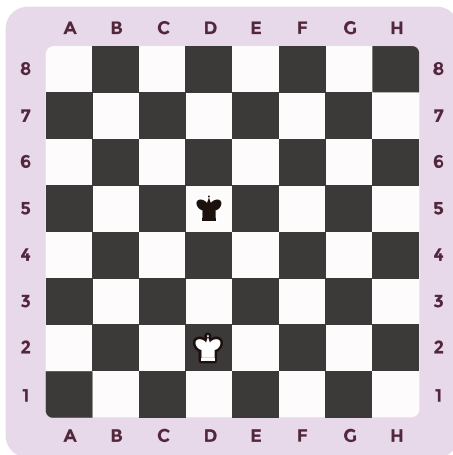
Las tablas en ajedrez

Tablas por mutuo acuerdo.

Sucede cuando ambos jugadores quieren acordar el empate en la partida

Tablas por material insuficiente.

Es cuando no hay piezas suficientes para poder dar jaque mate, los ejemplos más comunes son: cuando el rey está solo frente a otro rey y cuando el rey está en compañía únicamente de un caballo, o de un alfil, o de dos caballos. En el resto de los casos es posible dar jaque mate con la técnica adecuada. A continuación, se presentan 3 ejemplos para que los presente a sus estudiantes con la ayuda de un tablero mural:



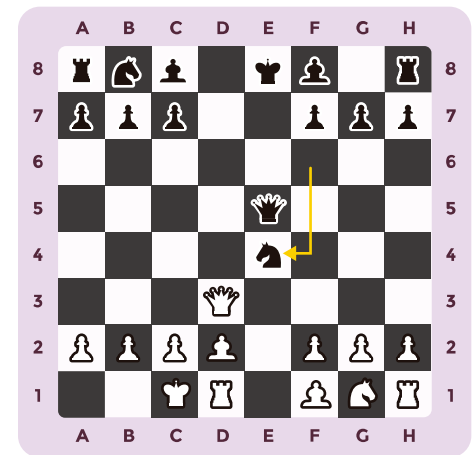
Las tablas en ajedrez

Tablas por triple repetición de la posición:

Si se produce 3 veces una posición idéntica, no importa que no sea de forma consecutiva. Por ejemplo, si la posición del diagrama 4 se repite en la jugada 30, luego en la jugada 45 y en la jugada 50, la partida será tablas.

Se sugiere mostrar a los estudiantes la siguiente posición, a continuación, se puede mover las piezas de forma diferente, pero llegar a la misma posición del diagrama eventualmente hasta que se repita la posición 2 veces más, es decir, que en total se repita 3 veces la posición como lo dice la regla. Por ejemplo, se puede hacer la siguiente secuencia de jugadas para ilustrar el punto:

1. Dc4, Ae7 2 Dd3, Af8, así se ha repetido la posición una segunda vez
3. Cf3 Cd7 4. Cg1 Cd7 Se repitió la posición exacta una tercera vez, por lo que la partida se declara tablas.



Tablas por 50 movimientos

Si se juegan 50 movimientos consecutivos sin que haya un movimiento de peón o captura de alguna pieza.

Tablas por rey ahogado

Cuando el jugador al que le corresponde el turno no tiene jugadas reglamentarias disponibles y no se encuentra en jaque. Recordar que este tipo de empate se enseñó en sesiones anteriores.

Objetivo valorar la experiencia y las habilidades aprendidas en la duración la guía “jugar ajedrez: aprender para la vida”

Descripción de las actividades:

responde a cada una de las preguntas realizadas de forma individual. No te preocupes por la extensión de las respuestas, escribe todo lo que quieras expresar.

1. ¿Qué ves de forma en tu vida diferente antes y después de tomar este curso? ¿reconoces algunas habilidades que hayas aprendido y que puedas emplear por fuera de estas clases? Si es así, ¿cuáles son y cómo haces uso de esas habilidades en tu vida?

2. ¿Cuál es para ti la importancia de jugar?

3. ¿Qué emociones sientes cada vez que juegas ajedrez? Nombra todas las que hayas sentido mientras jugabas partidas de ajedrez o de juegos derivados del ajedrez, recuerda que una emoción es una reacción natural que experimentamos los seres humanos ante diferentes situaciones, estas influyen la manera en cómo pensamos y cómo actuamos.

4. ¿Cómo te ayudaron tus otros compañeros en tu proceso para aprender ajedrez? ¿Encuentras alguna diferencia si hubieras aprendido por tu cuenta o en este espacio donde pudiste socializar con otros amigos? ¿Por qué?

5. ¿Por qué crees que es importante que el juego de ajedrez tenga reglas? ¿Qué pasaría si no existieran las reglas en el ajedrez?

6. ¿En qué otra situación de tu vida encuentras importante que haya reglas? Por ejemplo, en tu escuela, en tu casa, en los juegos con tus amigos, etc.