

TRABAJO DE FIN DE  
GRADO  
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
INFANTIL

MODALIDAD:

PROYECTO

PROFESIONALIZADOR

TÍTULO “APRENDEMOS  
CON EL AJEDREZ”

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO/ALUMNA

MELANIA FABEIRO PIÑA

NOMBRE DEL TUTOR/A:

JOSEFINA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ

CURSO ACADÉMICO  
2014/2015

CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE

## “APRENDEMOS CON EL AJEDREZ”

### RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado, requisito para la superación del Grado Maestro Educación Infantil, se plantea como un proyecto para implantar el ajedrez como asignatura en las escuelas para el 2º Ciclo de Educación Infantil. A lo largo del mismo, se justifica la importancia de introducir este juego en las escuelas, basándose en diferentes postulados y opiniones de autores y estudios que apoyan esta práctica con argumentos contrastados. En ellos se exponen los beneficios de la práctica regular del ajedrez en el enriquecimiento tanto intelectual como social y afectivo de los alumnos. Además se plantea una planificación anual con actividades para desarrollar a lo largo del curso. La planificación es abierta y flexible a los cambios, dependiendo de las características del grupo y de las circunstancias que surjan.

### ABSTRACT

This Final Degree Work, overcoming the requirement for Master Degree Early Childhood Education, is presented as a project to introduce chess as a subject in schools for the nursery school. Along the same, the importance of introducing this game in schools, based on different assumptions and opinions of authors and studies that support this practice with contrasting arguments are justified. In them the benefits of regular practice of chess in the intellectual as well as social and emotional enrichment of the students are exposed. Besides annual planning activities to develop along the course arises. Planning is open and flexible to change depending on group characteristics and circumstances that arise.

### PALABRAS CLAVE

Ajedrez, inteligencia emocional, razonamiento, educación integral.

### KEY WORDS

Chess, socio-affective education, reasoning, integral education.

## ÍNDICE

<b>Justificación/Marco teórico.....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivo del Proyecto.....</b>	<b>7</b>
<b>Desarrollo del proyecto.....</b>	<b>7</b>
<b>Temporalización.....</b>	<b>8</b>
<b>Fundamentación de las tareas.....</b>	<b>8</b>
<b>Criterios de Evaluación.....</b>	<b>10</b>
<b>Objetivos de Área y Específicos.....</b>	<b>11</b>
<b>Contenidos.....</b>	<b>12</b>
<b>Desarrollo de las Sesiones.....</b>	<b>13</b>
<b>Reflexión Personal.....</b>	<b>31</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>31</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>33</b>

## JUSTIFICACIÓN/ MARCO TEÓRICO

El ajedrez va camino de implantarse en las escuelas, tras haberse aprobado el 11.02.2015 por unanimidad la proposición no de ley (161/002598) que el PSOE ha presentado en la Comisión de Educación y Deporte del Congreso. Se considera de especial interés alcanzar el objetivo final de introducir este juego-deporte-ciencia dentro del currículo escolar, como materia específica o como contenido transversal. Esta necesidad, como describe García en el artículo del País digital (11.02.2015), es en parte debida a que, en la actualidad, hay más de 300 colegios públicos y privados en los que el ajedrez es una asignatura obligatoria, siguiendo la recomendación que hizo en 2012, el Parlamento Europeo con 415 eurodiputados a favor. Se trata de una “Proposición no de Ley”, porque si fuera una proposición de ley, habría obligado a cambiar el artículo de la Ley Wert recientemente aprobada.

En principio, el ajedrez comenzará a implantarse en las escuelas como una asignatura de refuerzo pedagógico, a pesar de que está demostrado que aporta numerosas ventajas al desarrollo intelectual y personal de los/as niños/as, permitiéndoles aprovechar mejor su inteligencia natural. Tiene una gran utilidad para potenciar la inteligencia emocional de los/as niños/as. El ajedrez intensifica los valores positivos, la sociabilidad, la resistencia a las frustraciones, el control de la impulsividad, y el saber perder y aceptar los contratiempos, aprendiendo a superarlos (García, 2015). Todas estas virtudes, favorecen el desarrollo de la inteligencia emocional aportando a los niños y niñas una mayor expectativa de éxito, aumentando la creatividad, la empatía y la autoestima. En el ámbito académico, el ajedrez también fortalece los procesos cognitivos básicos que están presentes en los aprendizajes escolares. Según el informe de García (2015), que recoge los datos de estudios publicados en varios países, los niños ajedrecistas desarrollan más la inteligencia y logran resultados académicos mejores (en un 17% por término medio) que los no ajedrecistas, especialmente en matemáticas y lectura (precisamente los dos campos donde los alumnos españoles fallan más, según el Informe Pisa). Este autor da conferencias bajo el título *El Ajedrez ayuda a pensar*.

El ajedrez es uno de los juegos más importantes del mundo y ha sido también descrito como arte, ciencia y deporte; García (2014). Su enseñanza se ha visto como un medio excelente para desarrollar la mente. Al ser un juego en sí mismo, el niño se siente por naturaleza impulsado a jugar; por una parte es un entretenimiento y con el juego obtiene placer y por otro lado, porque le aporta ansias de superación y seguridad en sí mismo. Según Kaplan (1995), en el juego la retroalimentación es rápida y natural también. El jugador sabe la razón de su éxito o fracaso. La buena estrategia funciona y por lo tanto, los resultados son evidentes. Los juegos no solamente son activos y participativos, sino que acostumbran a tener una meta (en el caso del ajedrez ganar la partida).

Por otra parte, es posible que haya un aspecto negativo en el ajedrez que es la agresividad que se desprende de toda actividad competitiva. No obstante, el juego facilita la eliminación de algunos impulsos que el niño debe descargar necesariamente en beneficio de su salud física y mental, y sin duda, a la vez fomenta otros que le permitirán la adquisición de una adecuada maduración como individuo. A través de las actividades competitivas, el niño aprende a ganar pero también a perder, mejorando su capacidad de tolerar la frustración.

Pogrow (1988), afirma que la adquisición de las habilidades cognitivas de orden superior compensa a los estudiantes con problemas cognitivos que tienen deficiencia en competencias

básicas, porque las habilidades cognitivas de orden superior son consideradas como la base de conocimientos para el aprendizaje.

Tal y como defienden Fernández y Pallarés en su tesis (2008), la enseñanza sistemática del ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo del pensamiento, la enseñanza de valores y el facilitar hábitos virtuosos del carácter. También se ha asociado con aspectos importantes del pensamiento científico (capacidad de observación, organización de datos, técnica y métodos para la toma de decisiones) y se ha demostrado experimentalmente, que su estudio sistemático estimula el desarrollo de habilidades y procesos del pensamiento como la atención, la expresión numérica y verbal, autoestima, análisis, síntesis y creatividad. En el ajedrez se encuentra una disciplina sumamente beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes. En lo que se refiere a actividades intelectuales, es un medio adecuado para adiestrar la mente en el razonamiento analítico y en la capacidad para tomar decisiones, a la vez que es un excelente estímulo en el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la intuición. Asimismo, en el terreno afectivo, promueve la creatividad y la iniciativa. El ajedrez hace que la mente se esparza y desconecte de lo cotidiano para introducirse en un mundo lleno de retos.

Segura (2006), nos explica que el ajedrez presenta una lucha de ideas, una batalla intelectual entre dos bandos, que pueden crear con sus jugadas verdaderas obras de arte. Por su carácter lúdico y formativo, el ajedrez es un juego muy recomendable para niños de edad preescolar, ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos. El ajedrez también desarrolla la memoria, la imaginación y la capacidad de concentración. Además, gracias a su poder pedagógico favorece el razonamiento lógico, fomenta la voluntad y habitúa al análisis y la toma de decisiones.

Siguiendo las aportaciones de Olías (1998), destacamos algunas de las principales capacidades que el ajedrez fomenta:

- **Atención y concentración:** Son las capacidades que se desarrollan más rápido. Los/as niños/as se acostumbran a pensar y poner atención en lo que están haciendo, incluso en casos de hiperactividad. El ajedrez permite trabajar procesos reflexivos muy importantes para saber escoger qué movimiento se va a realizar y qué ficha se va a mover en cada jugada. Este proceso de reflexión requiere atención (aplicación voluntaria del pensamiento a la actividad que se realiza) y la concentración (capacidad de aislarse voluntariamente del mundo exterior y centrarse de manera exclusiva en la acción). Mediante la práctica del ajedrez se potencian estas capacidades y se reconocen las sensaciones asociadas a ellas, de modo que pueden ser utilizadas en tareas diferentes como el estudio, donde resultan muy importantes para un rendimiento académico adecuado.
- **Análisis y síntesis:** Durante una partida de ajedrez los/as niños/as tienen que analizar cada jugada del contrario y sintetizar cuál es la mejor respuesta. Hay niños/as que después de un tiempo pueden efectuar combinaciones de tres jugadas. Cada jugada puede tener más de una respuesta.
- **Razonamiento lógico-matemático:** El tipo de razonamiento que se emplea en el ajedrez es el mismo que se utiliza en las matemáticas. el alumnado cuando se enfrenta al tablero y sus piezas, necesita revisar y analizar qué problema se le presenta y cómo resolverlo. Además, el hecho de conocer el tablero, su presentación y espacio, son aspectos clave para trabajar la orientación y la percepción visual con los más pequeños.
- **Creatividad e imaginación:** El ajedrez se trata de una sucesión de problemas que deben ser resueltos, por lo que es necesario utilizar todos los recursos disponibles. En la

mayoría de los casos, los problemas planteados son nuevos, por lo que la memoria o la experiencia pueden aportar relativamente poco a su solución. Los problemas nuevos, tanto en el ajedrez como en la vida diaria, se resuelven con creatividad, imaginación e inteligencia. Tiene que ser más rápido e imaginativo que su contrario. El ajedrez es una estrategia pedagógica clave para analizar sistemáticamente los problemas, utilizando procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla, organizarla y utilizarla con un fin.

- **Ética:** Como en cualquier deporte, hay reglas a respetar, pero tan determinantes que el jugador se acostumbra a cumplirlas sin la necesidad de un árbitro. Debe aceptar el resultado del encuentro sin excusas. El vencedor no es más alto, más fuerte o más rápido que el vencido, sino que ha jugado mejor. Otra cuestión que justifica el valor pedagógico del ajedrez, es que permite promover la aceptación deportiva de los resultados de las partidas, y a comportarse adecuadamente ante la victoria y la derrota.
- **Control emocional:** Debe controlar sus emociones al máximo, sin dejarse llevar por el enojo o el desprecio hacia el rival. Los/as niños/as desarrollan paciencia y perseverancia. El ajedrez ayuda a minimizar la impulsividad ya que es necesario planificar bien cada movimiento, porque una vez que se realice ya no se puede dar marcha atrás. En estos casos, el jugador no se puede dejar llevar por la ira o el despecho ya que eso obstaculizará el poder realizar las siguientes jugadas; además, cualquier ademán puede servir al rival para darse cuenta del error cometido, con lo que mantenerse impávido es la mejor opción.
- **Responsabilidad:** Un ajedrecista no puede echarle a nadie la culpa de sus errores, pero tampoco puede achacar el resultado a la mala suerte ni a factores externos.
- **Autoestima:** Al ser una batalla mental, el jugador valora el esfuerzo que representa mejorar. El/la niño/a va tomando confianza en su capacidad. El niño que empieza a entender algo de los misterios del ajedrez, va tomando confianza en su capacidad de emprender otro tipo de estudios y acciones.
- **Toma de decisiones:** Frecuentemente, mucho más que en cualquier otro deporte, hay que tomar una decisión que puede ser definitiva, pues no se puede consultar con nadie.

Según García (2014), no debemos ver el trabajo de contenidos socioafectivos como algo sesgado de los contenidos ajedrecísticos e intelectivos: “La adquisición de éstos irán siempre de la mano. Un ejemplo sería cuando el niño realiza ejercicios de matemáticas en varias jugadas. El alumno aplica contenidos ajedrecísticos, pero al mismo tiempo está trabajando la resolución de problemas, la memoria, la concentración...y valores como la responsabilidad de sus actos en cada movimiento, la perseverancia (al no rendirse desde que no lo consigue), la autoestima, el autoconcepto (al ser reconocido el trabajo por el monitor o los compañeros), etc. El ajedrez deja de ser un juego, un deporte, para convertirse en una herramienta educativa capaz de funcionar en distintos escenarios, en distintas edades y a través de distintos canales,(García, 2014).

En el artículo "Pensamiento Crítico y Estrategias de Enseñanza en la Didáctica del Ajedrez" Moretti (2014), explica su intención de reflexionar acerca de si existe una vinculación directa del contenido ajedrecístico- selección de un pensamiento crítico y/o un pensamiento creativo- y la estrategia de enseñanza que será conveniente aportar en la solución de problemas.

Aciego, Betancort y García (pág. 4, 2011) muestran que ya en estudios pioneros como el de Groot (1946-1965) "Se relacionan los procesos mentales que utilizan los ajedrecistas con los procesos mentales que lleva a cabo un investigador para resolver un problema. De ellos se concluye como el método científico se asemeja al esquema que utiliza un jugador para analizar la

posición y ejecución de movimiento de las piezas: análisis e investigación, cálculo, evaluación y selección, y decisión".

En el mismo trabajo, Aciego, Betancort y García (2011), destacan el trabajo de Hernández y Rodríguez (2006), en el que ponen en evidencia que los jugadores de ajedrez con más éxito utilizaban modos de valorar y afrontar la realidad (moldes cognitivos afectivos) más realistas, positivos y ponderados, mientras que, en contraste, los jugadores de peor éxito tienden a utilizar moldes más evasivos, fantasiosos, defensivos e inoperantes, de ahí la importancia de la metodología educativa en la enseñanza y aprendizaje del ajedrez. Para que este juego fomente el desarrollo global de la personalidad infantil se requiere de un aprendizaje más amplio que el simple movimiento de las piezas y estrategias de juego.

A grandes rasgos estos autores inciden en que la aportación más novedosa de su trabajo, es que la práctica regular y más o menos sistemática del ajedrez por niños, niñas y adolescentes potencia, además de sus competencias socio afectivas, particularmente las más asociadas al ámbito escolar, y a las de afrontamiento y resolución de problemas.

## **OBJETIVO DEL PROYECTO**

El objetivo general de este proyecto es diseñar una alternativa educativa dirigida a los docentes para hacer posible la incorporación de la enseñanza del ajedrez en el sistema educativo como asignatura obligatoria.

La mayoría de experiencias sobre el aprendizaje del ajedrez están dirigidas a su inclusión en el Curriculum de Educación Primaria. Este trabajo propone la introducción en el mundo del ajedrez de los niños/as de a partir de 4-5 años, mediante la toma de contacto con el tablero, las piezas y los movimientos. Hemos realizado esta propuesta porque consideramos que con esta edad, los niños y niñas ya pueden ir aprendiendo a identificar las piezas y aprender sus movimientos a través de un planteamiento lúdicovivenciado, donde puedan recrear con su cuerpo y su acción los movimientos que después han de traspasar al tablero. Creemos que en la etapa de infantil, este deporte se puede aprovechar como un recurso para el desarrollo de la memoria, la atención y la percepción espacial, ayudando a los niños a ir incorporando las reglas del juego de manera lúdica, como inicio del desarrollo de la competencia social, donde hay que regirse por reglas y normas que dicta la sociedad. Consideramos que los niños del último curso de la Etapa de Infantil pueden desarrollar los diferentes ámbitos de su personalidad a través del aprendizaje del ajedrez, al constituirse éste como un centro de interés a partir del cual pueden globalizarse los aprendizajes.

## **DESARROLLO DEL PROYECTO**

Los niños en edades tempranas tienen predominio del pensamiento intuitivo imaginario, les gusta observar e investigar y se basan en hechos concretos, aún no tienen capacidad de simbolizar, esto quiere decir que no imaginan jugadas de forma abstracta, necesitan verlas concretamente en el tablero.

Cuanto más pequeños son, más se les debe enseñar mediante el uso de su propio cuerpo, por ejemplo, aprendiendo a desplazarse como las piezas, para que vayan explorando las relaciones que se dan entre el número y el espacio, cuestiones que se trabajan en el ajedrez.

En la enseñanza del ajedrez a los más pequeños, Olías (1998), plantea una serie de etapas a seguir:

-Para comenzar es de vital importancia que los niños tengan la posibilidad de tener una toma de contacto con el material mediante el juego libre, que manipulen el tablero, las piezas, que sientan su peso, tacto, forma, se le pueden contar historias o cuentos relacionados con el ajedrez donde se hará hincapié en las características del juego. Dependiendo de la edad, si son muy pequeños, haremos que los niños dibujen y pinten las piezas. Se debe permitir a los niños que jueguen sin indicaciones ni guión, sintiéndose libres para trabajar la fase de acomodación.

-En el siguiente nivel, cuando esto se haya trabajado, se continuará por enseñarles las reglas básicas del juego: juegan dos personas, una frente a la otra, mueven ficha de uno en uno, un jugador tiene las piezas blancas y el otro las negras, las fichas blancas comienzan el juego...

-La tercera etapa sería el movimiento de las piezas, esto debe realizarse de forma progresiva, cuando hayan asimilado las posibilidades de una pieza ya se podrá comenzar con la siguiente, pero siempre repasando los movimientos de la primera pieza y así sucesivamente.

En el artículo de García (2014) *Aprendemos y crecemos jugando* para la revista *Ajedrez social y terapéutico* del club de ajedrez Magic de Extremadura, apunta que los monitores y docentes que imparten el ajedrez tanto en la etapa infantil, juvenil o adulta, deben plantearse como objetivo principal que el alumnado se "enamore" del ajedrez, porque desde que lo consigan, ahí estará "enganchado" para toda la vida. Su labor educativa puede hacer que les encante el ajedrez o que simplemente lo aborrezcan. Sobre esta reflexión también incide Olías (1998), el cual recomienda tener cuidado en cómo introducir al niño en el ajedrez y mantener su interés por él, pues un mal manejo a edades tempranas podría desestimular su interés y su aprendizaje y desaprovechar así todas las bondades de esta excelente herramienta educativa. Esta maestra de primaria y Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad de La Laguna, defiende que el ajedrez deja de ser un juego, un deporte, para convertirse en una herramienta educativa capaz de funcionar en distintos escenarios, en distintas edades y a través de distintos canales. El monitor aquí juega un papel crucial, no sólo debe estar cualificado a nivel de enseñanza ajedrecística sino también, poseer conocimientos pedagógicos para poder interactuar con los alumnos.

## **TEMPORALIZACIÓN**

Este proyecto se desarrollará durante todo el curso escolar, formando parte de la programación anual. Para ello se trabajará una hora a la semana, durante las 36 semanas de duración del mismo, esto haría un total de 36 horas aproximadamente.

## **FUNDAMENTACIÓN DE LAS TAREAS**

Las tareas propuestas se han programado enfocadas a niños y niñas de 5 años. La intención es acercarles de forma motivadora y progresiva al mundo del ajedrez, usándolo como refuerzo para lograr el desarrollo integral del niño/a a partir de sus múltiples beneficios. Para ello utilizaremos el ajedrez como herramienta globalizadora.

Se trabajará sobre las tres áreas (Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, Lenguajes: comunicación y representación), teniendo en cuenta que, tanto éstas, como los objetivos planteados, y los criterios de evaluación han sido extraídos del Currículo de 2º Ciclo de Educación Infantil en La Comunidad Autónoma de Canarias.

Todas las actividades tendrán en cuenta la atención a la diversidad, partiendo de los conocimientos previos y valorando los avances en referencia al punto del que parte cada niño/ a. Para ello se procurará ajustar las actividades a las características del grupo y de cada individuo, por lo que será necesario realizar una detección de ideas y conocimientos previos con la intención de que los niños adquieran nuevos aprendizajes contrastándolos con sus ideas previas. Del mismo modo, hay que tener en cuenta el contexto social y familiar del grupo. Esta programación es flexible, con lo cual está abierta a modificaciones dependiendo de las necesidades detectadas.

Para conseguir los objetivos planteados, en cada sesión se hará una recapitulación de los contenidos para su consolidación y relación con los nuevos aprendizajes.

Las tareas se han planteado para que resulten lo más significativas y agradables posible para el alumnado. Asimismo tendrán un orden y una estructuración para conseguir coherencia, equilibrio y continuidad.

Como recomendación es importante destacar que esta práctica debe estar orientada por profesionales, esto quiere decir que, como toda práctica educativa, los docentes deben tener una formación adecuada y presentar unas actitudes y aptitudes para llevar a cabo el programa, para poder sacar el mayor partido al programa y explotar al máximo el potencial de los niños.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### ÁREA: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

3. Expresar, oral y corporalmente, emociones y sentimientos.
6. Mostrar actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia. De idéntica forma, manifestar curiosidad e interés por conocer juegos propios de la cultura canaria.
5. Orientarse tanto en el espacio y el tiempo como en su relación con los objetos.
4. Mostrar confianza en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas.

### ÁREA: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

1. Anticipar, mediante la actuación y la intervención sobre los objetos, posibles resultados, consecuencias y transformaciones derivadas de su acción.
2. Mostrar curiosidad e interés por el descubrimiento de elementos y objetos del entorno inmediato y, de manera progresiva, identificarlos, discriminarlos, situarlos en el espacio; agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles.
3. Resolver problemas sencillos que impliquen operaciones básicas.
4. Contar objetos relacionando la cantidad y el número que representan.
5. Utilizar los primeros números ordinales en situaciones cotidianas.
6. Identificar las formas geométricas más elementales.
9. Distinguir a los miembros de su familia identificando parentesco, responsabilidades y ocupaciones, así como identificar a los miembros del entorno escolar estableciendo relaciones con las personas con las que conviven en el centro.

### ÁREA LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.
2. Segmentar el lenguaje oral con conciencia léxica, silábica y fonémica, en lengua materna y lengua extranjera, así como discriminar auditivamente las diferencias fonéticas del lenguaje oral.
15. Utilizar la expresión corporal como medio para representar estados de ánimo, situaciones, personajes, cuentos, etc.
10. Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartirlas con los demás.
11. Manifestar interés y respeto por sus elaboraciones plásticas y por las de los demás.

15. Memorizar pequeños relatos, incluyendo los de tradición cultural canaria, expresando oralmente, o mediante dibujos su contenido.

## OBJETIVOS DE ÁREA Y ESPECÍFICOS

### ÁREA: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL (CCY)

3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaz de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de las otras personas.
  - O.E.13: Fortalecer relaciones de respeto tanto con los compañeros como con la familia.
5. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otras personas, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando comportamientos de sumisión o dominio.
  - O.E.5: Facilitar las relaciones del grupo mediante el encuentro de partidas de ajedrez.
  - O.E.6: Introducir a los niños en el aprendizaje de juegos de reglas.
6. Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.
  - O.E.7: Fomentar la regulación emocional y la autoestima aprendiendo a llevar con naturalidad el ganar o perder frente a un compañero/a.

### ÁREA: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO (CEO)

5. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades, y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
  - O.E.2: Desarrollar la percepción espacial a través del juego de ajedrez.
  - O.E.3: Potenciar los procesos cognitivos de atención, memoria y planificación mediante el aprendizaje de los movimientos de las piezas de ajedrez.
  - O.E.4: Reconocer las piezas.
  - O.E.11: Favorecer la adquisición de la estructura perceptivo espacial.
  - O.E.12: Desarrollar el pensamiento lógico.
  - O.E.16: Desarrollar la habilidad de seriar.
  - O.E.17: Desarrollar la habilidad de clasificar.
2. Establecer relaciones con personas adultas y sus iguales en un ámbito cada vez más amplio, interiorizando progresivamente las pautas básicas de convivencia y comportamiento social, ajustando su conducta a ellas.
  - O.E.8: Respetar los turnos de palabra.

### ÁREA LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN (LNO)

2. Comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de los otros niños, niñas y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos, adoptando una actitud favorable hacia la comunicación, tanto en lengua propia como extranjera.
  - O.E.1: Desarrollar un vocabulario propio del juego de ajedrez incluyendo conceptos espacio-temporales.
3. Comprender, reproducir y recrear algunos textos mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
  - O.E.9: Reproducir en orden cronológico los acontecimientos tanto de una historia como de la vida real.
  - O.E.14: Favorecer la grafomotricidad.
6. Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales o danzas, mediante el empleo de técnicas diversas.
  - O.E.10: Desarrollar la creatividad a través de producciones plásticas y de la expresión corporal.
  - O.E.18: Expresar emociones a través de la música.

## CONTENIDOS

### ÁREA: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL (CCY)

- Aceptación y valoración de las características, posibilidades y limitaciones propias y de las de los demás, evitando actitudes discriminatorias.
- Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.
- Confianza en las posibilidades y capacidades propias para realizar determinadas tareas y acciones propias del juego del ajedrez.
- Manifestación y regulación progresiva de sentimientos, emociones, vivencias referidas a los juegos de competición.
- Aceptación de las normas necesarias para el desarrollo del juego del ajedrez.
- Nociones básicas de orientación en el espacio.
- Satisfacción por la realización de tareas y conciencia de la propia competencia.
- Desarrollo inicial de hábitos y actitudes de organización, constancia, atención, iniciativa y capacidad de esfuerzo en la propia actividad.

### ÁREA: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO (CEO)

- Proceso de confección de un tablero de ajedrez.
- Conocimiento de las Fichas y tablero.
- Respeto y cuidado de los objetos de uso individual y colectivo.
- Asociación de ficha con el movimiento.
- Numeración y conteo de las piezas de ajedrez.
- Observación y toma de conciencia de la utilidad de los números y las operaciones (unir, quitar, separar, repartir ...) en el juego del ajedrez.
- Clasificación, seriación, correspondencia término a término.
- Realización de desplazamientos orientados.

- Discriminación de comportamientos adecuados/inadecuados en el desarrollo del juego.
- Defensa de los propios derechos y opiniones con actitud de respeto hacia los de los otros (compartir, escuchar, saber esperar, atender, etc.).

**ÁREA LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN (LNO)**

- Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, vídeos o presentaciones de imágenes. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Comprensión y expresión oral de mensajes e instrucciones referidas al juego del ajedrez
- Exploración y utilización creativa de materiales diversos para la producción plástica.
- Interés y respeto por las elaboraciones plásticas propias y de las otras personas.
- Interpretación de nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.

**DESARROLLO DE LAS SESIONES**

**Sesión 1**

**Cuento “El Ajedrez de colores”**

**Actividad 1:** el/la docente contará un cuento para que los niños vayan familiarizándose con el lenguaje propio del ajedrez. Este momento se usará para observar los/as niños/as que practiquen la escucha activa, ya que partiendo de él se hará una ronda de preguntas relacionadas con el cuento. En primer lugar haremos una recapitulación del cuento; cada niño/a de forma voluntaria reconstruirá un trozo del cuento. Además cada niño/a podrá aportar los conocimientos que tenga del ajedrez para entablar un diálogo. Se preguntará a los/as alumnos/as si saben los colores de las piezas del ajedrez, como es el tablero, cuantos jugadores tienen cabida...(Anexo1)

**Actividad 2:** se trabajará sobre el vocabulario que ha salido en el cuento, se escribirá en la pizarra con ayuda de los niños para trabajar la conciencia fonológica y silábica (ajedrez, pieza, tablero).

**Actividad 3:** se repartirán fichas y tableros para todos, para que realicen juego libre sin ninguna indicación previa, para que manipulen el material y se familiaricen con el mismo.

<b>Objetivos</b>	<b>Criterios Evaluación</b>	<b>Agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacio</b>
<b>CCV</b> [3] <b>O.E</b> [13] <b>CEO</b> [2] <b>O.E</b> [8] <b>LNO</b> [2, 3]	<b>CCV</b> [3, 6] <b>CEO</b> [3] <b>LNO</b> [1, 3, 2, 15]	-Gran grupo en la asamblea. -Parejas.	-Cuento “El Ajedrez de colores”. -Cuestionario. -Tableros y fichas de ajedrez	-El aula.

O.E [9]				
---------	--	--	--	--

### Sesión 2

#### “Conocemos el tablero”

**Actividad 1:** Preguntaremos a los niños qué conocen del tablero de ajedrez, cuales son sus características. Cuando hayan terminado se lo presentaremos en la pizarra digital, explicándoles algunas de sus características: es un cuadrado, en el cual hay casillas cuadradas de dos colores que suelen ser blancas y negras y están colocadas de forma alterna formando una serie.

**Actividad 2:** Cuando hayamos observado que los/as niños/as han asimilado la información, les presentaremos, en la propia pizarra, un tablero en el cual sólo aparezcan pintadas las primeras casillas de cada fila, para que de uno en uno salgan a marcar las casillas que faltan y las coloreen. Contamos las casillas que hay en cada fila y cada columna, luego contamos las blancas y las negras por filas y columnas y hacemos una puesta en común de conclusiones, tales como que hay el mismo número de casillas de cada color...

Mientras se lleva a cabo esta actividad vamos haciendo preguntas para recordar el cuento de la sesión anterior. (Anexo 1)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [5] <b>O.E</b> [6] <b>CEO</b> [2, 5] <b>O.E</b> [4, 8, 16, 17] <b>LNO</b> [2] <b>O.E</b> [1]	<b>CCV</b> [4] <b>CEO</b> [1, 2, 3, 4, 6] <b>LNO</b> [3]	-Gran grupo. -Salen de uno en uno a la pizarra.	-Pizarra digital.	-El aula.

### Sesión 3

#### “Encuentra el punto”

**Actividad 1:** Sobre la pizarra digital, aparecerá un tablero en cuyos laterales hay una serie de números y letras, las cuales uniendo sus coordenadas nos dan la posición de una pieza o punto. Le enseñaremos a los/as niños/as, cómo unirlos y a continuación les pediremos de uno en uno que localicen en primer lugar las líneas (a, 8, c) para luego avanzar pidiéndoles que localicen las coordenadas. (Anexo 2)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [5]	<b>CCV</b> [4, 6]	-Gran grupo.	-Pizarra digital.	-El aula.

O.E [6] <b>CEO</b> [2, 5] O.E [3, 8, 11, 12] <b>LNO</b> [3] O.E [14]	<b>CEO</b> [1, 2, 3] <b>LNO</b> [1]	-Salen de uno en uno a la pizarra.		
--	--	------------------------------------	--	--

#### Sesión 4

#### “¡Somos Piezas!”

**Actividad 1:** Tenemos un gran tablero de ajedrez con las coordenadas marcadas (números y letras) en el suelo, los niños bailarán al ritmo de la música por encima de dicho tablero. Cuando se pare la música, deberán quedarse fijos en una casilla, la que tengan más cerca. El /la docente elegirá a un/a niño/a al azar y le preguntará si sabe las coordenadas de su casilla. El adulto le ayudará en todo momento para resolver las dudas y orientarlo.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5] O.E [5,13] <b>CEO</b> [5] O.E [11, 12] <b>LNO</b> [2, 6] O.E [1, 18]	<b>CCV</b> [4, 5] <b>CEO</b> [3] <b>LNO</b> [1, 15]	-Gran grupo.	-Tablero gigante de tela/ plástico.	-El aula/ sala de psicomotricidad/pabellón. -Reproductor de CD.

#### Sesión 5

#### “¡Están vivas!”

Reproducción del Stop Motion “ChessClay” en la pizarra digital (Anexo 3). Esta sesión se dedicará de forma exclusiva a hablar sobre el vídeo reproducido, preguntarles sobre lo que han visto, lo que recuerdan, algunos detalles, etc....recordar aprendizajes de sesiones anteriores y formular dudas y sugerencias.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5]	<b>CCV</b> [3] <b>CEO</b> [2, 3]	-Gran grupo.	-Pizarra digital.	-Aula

O.E [6, 13] CEO[2, 5] O.E [4, 8] LNO[2, 3] O.E [1, 9]	LNO[1, 15]			
---	------------	--	--	--

### Sesión 6

#### “Conocemos a los soldados del reino”

**Actividad 1:** con ayuda de Bits se presentarán las piezas denominadas “peones”. Les explicaremos cuántos hay en un tablero, dónde se colocan en el inicio del juego y cómo se mueven. Hacemos la comparación de que son los “soldados” que protegen el reino. (Anexo 4)

**Actividad 2:** los niños colorearán un dibujo de soldados. (Anexo 5)

**Actividad 3:** se escribirá la palabra “peón” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán las vocales y las consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.

**Actividad 4:** En el tablero gigante preparado para la clase, los niños y niñas se moverán siguiendo las pautas del movimiento del peón que han aprendido, llegando de un extremo a otro del tablero, tomando el lugar de las piezas blancas o negras.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5] O.E [6, 13] CEO[5] O.E [3, 4, 11] LNO[2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	CCV[4, 6] CEO[2] LNO[1, 2, 10, 11]	-Gran Grupo. -Individual.	-Bits de peones. -Dibujos de soldados medievales para colorear. -Lápices de colores. -Tablero gigante.	-El aula.

### Sesión 7

#### “Fabricamos nuestros peones”

**Actividad 1:** los/as niños/as colorearán los peones que se les da en una plantilla y luego los recortarán para poder pegarlos sobre tapones de brik que se ha recopilado previamente. Cada niño tendrá sus 16 peones, ocho serán blancos y ocho serán negros. (Anexo 6)

**Actividad 2:** les daremos unos tableros sin colorear, con las casillas que deben pintar marcadas para que ellos lo completen.

**Actividad 3:** los/as niños/as pegarán los dibujos sobre las tapas y colocarán sus peones en las casillas correctas de salida, moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas. (Anexo 6)  
El producto de esta tarea se guardará ya que se seguirá usando durante todo el curso hasta completar un juego.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3] <b>O.E</b> [13] <b>CEO</b> [5] <b>O.E</b> [3, 4, 11, 17] <b>LNO</b> [6] <b>O.E</b> [10]	<b>CCV</b> [4, 5, 6] <b>CEO</b> [6] <b>LNO</b> [11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con los peones para colorear. -Tijeras. -Tableros sin colorear. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-Aula.

### Sesión 8

“¡Están todos mezclados!”

**Actividad 1:** se pondrán en las mesas una cantidad significativa de piezas de diferentes juegos de mesa, incluyendo las del ajedrez. Serán de diferentes formas, tamaños y colores. Los/as niños/as podrán manipular los elementos que tienen y jugar de forma libre con ellos, contarlos, observarlos, etc.

**Actividad 2:** se les pedirá que seleccionen las piezas de un color concreto, por ejemplo rojo. Esto lo deben hacer entre todos los niños de la mesa. A continuación deberán volver a mezclarlas y separar las que son del ajedrez; luego separar los peones y contarlos; después clasificarlos por colores...

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 6] <b>O.E</b> [7, 13] <b>CEO</b> [2, 5] <b>O.E</b> [4, 8, 16, 17] <b>LNO</b> [2] <b>O.E</b> [1]	<b>CCV</b> [4] <b>CEO</b> [2, 3, 4] <b>LNO</b> [1]	-Pequeños grupos 5/6 Alumnos.	-Fichas de diferentes juegos de mesa.	-El aula.

### Sesión 9

“Peones van peones vienen”

Se hará un repaso sobre todo lo que se ha aprendido hasta esta sesión, los/as niños/as harán aportaciones y darán su opinión.

**Actividad 1:** en la pizarra digital se les mostrará un tablero de ajedrez con la colocación de salida de los peones. A continuación se quitará la imagen y se pondrá la misma pero con peones mal colocados para que los coloquen, otra imagen del tablero algunas casillas vacías para que rellenen con los peones, e incluso casillas con dos peones juntos que deben separar y colocar en el sitio correcto.

**Actividad 2:** en fichas los/as niños/as deberán marcar de los conjuntos que hay en las dos columnas, en qué conjunto hay más peones o menos, cuántos hay en cada conjunto, escribir la palabra del número y el símbolo numérico que lo representa. Si algún niño termina antes se le puede pedir que escriba palabras que también comiencen por la letra “P”. (Anexo 7)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [5] <b>O.E</b> [5] <b>CEO</b> [5] <b>O.E</b> [3, 4, 11, 12] <b>LNO</b> [3, 6] <b>O.E</b> [10, 14]	<b>CCV</b> [4, 5] <b>CEO</b> [1, 3, 4] <b>LNO</b> [1]	-Gran grupo. -Saldrán a la pizarra de uno en uno. -Individual para las fichas.	-Pizarra digital. -Fichas. -Lápices.	-El aula.

### Sesión 10

#### “Abuelito”

**Actividad 1:** reproducción del corto de Pixar “Abuelito y Ajedrez”.

**Actividad 2:** diálogo sobre el corto, relato por parte de los/as niños/as de lo que ha sucedido en la historia. Se hará hincapié en el respeto a los mayores, y a los familiares y amigos. Además se les realizará preguntas acerca del corto relacionándolo con el aprendizaje adquirido hasta esta sesión. (Anexo 8)

**Actividad 3:** se reparte trozos de papel del tamaño de los/as niños/as y se pone en el suelo. Por parejas un niño/a se acostará sobre el papel y el/la compañero/a dibujará su silueta. Cuando acaben este proceso pintarán una base en los pies como si fuera una figura “peón” la recortarán y colorearán como les guste. Al final se hará una ronda para que todos los/as niños/as vean las producciones de sus compañeros/as.

**Actividad 3:** Aprovecharemos la expresión de emociones que se observa en el vídeo y cómo se siente el abuelo cuando va ganando o perdiendo la partida; aprovecharemos para crear un pequeño diálogo sobre cómo nos sentimos cuando ganamos o perdemos y si es importante aprender a perder.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 6] <b>O.E</b> [7, 13]	<b>CCV</b> [3, 4, 5] <b>CEO</b> [9]	-Gran grupo en la visualización del corto y posterior debate.	-Pizarra digital. -Corto “Abuelo y Ajedrez”	-Aula. -Gimnasio.

CEO[5] O.E [4, 11] LNO[3, 6] O.E [10, 14]	LNO [1, 11]	-Parejas para el dibujo.	-Rollo de papel Craft. -Rotuladores -Tijeras.	
--	-------------	--------------------------	---	--

### Sesión 11

<b>“La Torre”</b>				
<p><b>Actividad 1:</b> con ayuda de Bits se presentarán las piezas denominadas “Torres”. Les explicaremos cuántas hay en un tablero, dónde se colocan en el inicio del juego y cómo se mueven. Se les plantea desde el punto de vista de que son las fortalezas desde las cuales los soldados ven a los enemigos. (Anexo 9)</p> <p><b>Actividad 2:</b> los niños realizarán un dibujo de una torre a su gusto, sin indicaciones previas.</p> <p><b>Actividad 3:</b> se escribirá la palabra “torre” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán las vocales y las consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.</p> <p><b>Actividad 4:</b> los niños se colocarán en el tablero gigante e irán reproduciendo los movimientos de estas piezas.</p>				
Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5] O.E [6, 13] CEO[5] O.E [3, 4, 11] LNO[2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	CCV[4, 6] CEO[2] LNO[1, 2, 10, 11, ]	-Gran grupo. -Individual	-Bits de la torre. -Lápices de colores. -Tablero gigante.	-El aula.

### Sesión 12

<b>“Fabricamos nuestras torres”</b>				
<p><b>Actividad 1:</b> los/as niños/as colorearán las torres que se les da en una plantilla y luego los recortarán para poder pegarlas sobre tapones de brik que se ha recopilado previamente. Cada niño tendrá sus 4 torres, dos serán blancas y dos serán negras. (Anexo 10)</p> <p><b>Actividad 2:</b> los/as niños/as colocarán los peones realizados en la sesión 7 y sus torres en las casillas correctas de salida e irán moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas. En este momento empiezan a interactuar dos tipos de fichas con diferentes movimientos en el tablero, los niños tendrán que razonar qué movimientos deben hacer para seguir trasladando las piezas por el tablero.</p>				

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3] O.E [13] CEO[5] O.E [3, 4, 11, 17] LNO[6] O.E [10]	CCV [4, 5] CEO[6] LNO[11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con las torres para colorear. -Tijeras. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-El aula.

### Sesión 13

#### “Somos arquitectos”

**Actividad 1:** repartimos entre los/as niños/as botes de tetra brik vacíos que hemos solicitado a las familias desde el comienzo del curso. Para ello contaremos todos los briks y entre todos se intentará averiguar cuantos briks son para cada grupo.

**Actividad 2:** en pequeños grupos construirán una torre como máximo de 6 pisos pegando los briks con cola de blanca. Cada grupo podrá construirla como quiera.

**Actividad 3:** Cuando estén construidas podrán decorarla con recortes de papel que se tengan en clase, de los que se han ido reciclando durante el curso. El/ la docente ayudará en las labores ya que es complicado pegar los briks entre sí, pero en ningún caso dará indicaciones de cómo realizar la torre. Para finalizar la sesión, se irán colocando las torres en algún espacio que se tenga por fuera del aula para que todo el colegio pueda verlas.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 6] O.E [7, 13] CEO[2] O.E [8, 11, 12] LNO[6] O.E [10]	CCV[4, 5, 6] CEO[1, 2, 3, 4, 6] LNO[10, 11]	-Pequeños grupos.	-Botes de Tetra Brikvacios. -Cola blanca. -Recortes de papel de reciclaje.	-El aula. -Pasillo o sala del colegio para exponer.

### Sesión 14

#### “Alfil ¡Qué señor tan estirado!”

**Actividad 1:** con ayuda de Bits se presentarán las piezas denominadas “alfiles”. Les explicaremos cuántos hay en un tablero, dónde se colocan en el inicio del juego y cómo se mueven. Se les plantea desde el punto de vista de que son los caballeros protectores del Rey. Se les enseña los movimientos de los alfiles en el tablero. (Anexo 11)

**Actividad 2:** los/as niños/as pintarán la ficha del caballero.

**Actividad 3:** se escribirá la palabra “alfil” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán las vocales y las consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.

**Actividad 4:** los/as niños/as se colocarán en el tablero gigante e irán reproduciendo los movimientos de estas piezas.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5] O.E [6, 13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11] <b>LNO</b> [2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	<b>CCV</b> [4, 6] <b>CEO</b> [2] <b>LNO</b> [1, 2, 10, 11]	-Gran grupo. -Individual.	-Bits del alfil. -Ficha de un caballero para colorear. -Lápices de colores. -Tablero gigante.	-El aula.

### Sesión 15

#### “Fabricamos nuestros alfiles”

**Actividad 1:** los/as niños/as colorearán los alfiles que se les da en una plantilla y luego los recortarán para poder pegarlas sobre tapones de brik que se ha recopilado previamente. Cada niño tendrá sus 4 alfiles, dos serán blancos y dos serán negros. (Anexo 12)

**Actividad 2:** los niños colocarán los peones, las torres realizadas en sesiones anteriores y los alfiles de esta sesión en las casillas correctas de salida e irán moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas. En este momento aumenta el nivel de dificultad, ya que empiezan a interactuar tres tipos de fichas con diferentes movimientos en el tablero. Los niños tendrán que razonar qué movimientos deben hacer para seguir trasladando las piezas por el tablero.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3] O.E [13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11, 17] <b>LNO</b> [6]	<b>CCV</b> [4, 5, 6] <b>CEO</b> [6] <b>LNO</b> [11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con los alfiles para colorear. -Tijeras. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-El aula.

O.E [10]				
----------	--	--	--	--

### Sesión 16

#### “Creamos con elásticos”

**Actividad 1:** se recordarán conocimientos adquiridos, piezas que se han aprendido, movimientos, etc. Los niños pueden hacer aportaciones y sugerencias.

**Actividad 2:** cada niño/a tendrá un geoplano en el que podrán reproducir las piezas que conocen hasta el momento, y sus movimientos. Se permitirá que se realicen piezas o movimientos que aún no se hayan visto en clase si algún niño los conoce.

**Actividad 3:** cada alumno/a enseñará y explicará lo que ha plasmado en su geoplano. (Anexo 13)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [6] O.E [7] CEO[5] O.E [11, 12] LNO[6] O.E [10]	CCV [4, 5] CEO [1, 2, 6] LNO[1, 11]	-Individual.	-Geoplano. -Elásticos.	-El aula.

### Sesión 17

#### “¡Arre caballito!”

**Actividad 1:** con ayuda de Bits se presentarán las piezas denominadas “caballos”. Les explicaremos cuántos hay en un tablero, dónde se colocan en el inicio del juego y cómo se mueven. Es la única pieza que puede “saltar”. Se les plantea desde el punto de vista de que son los más rápidos y que con ellos se desplazan los caballeros del rey. (Anexo 14)

**Actividad 2:** los/as niños/as realizarán una figura de un caballo con plastilina.

**Actividad 3:** se escribirá la palabra “caballo” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán las vocales y las consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.

**Actividad 4:** los niños se colocarán en el tablero gigante e irán reproduciendo los movimientos de estas piezas.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5]	CCV[4, 6]	-Gran grupo.	-Bits del caballo.	-El aula.

O.E [6, 13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11] <b>LNO</b> [2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	<b>CEO</b> [2] <b>LNO</b> [1, 2, 10, 11]	-Individual.	-Plastilina. -Lápices de colores. -Tablero gigante.	
--	---	--------------	---	--

### Sesión 18

#### “Fabricamos nuestros caballos”

**Actividad 1:** los/as niños/as colorearán los caballos que se les da en una plantilla y luego los recortarán para poder pegarlas sobre tapones de brik que se ha recopilado previamente. Cada niño tendrá sus 4 caballos, dos serán blancos y dos serán negros. (Anexo 15)

**Actividad 2:** los niños colocarán los peones, las torres, los alfiles, los caballos recién realizados en las casillas correctas de salida e irán moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas. El nivel de complejidad cada vez es mayor, en primer lugar porque el movimiento del caballo es compuesto y luego porque empiezan a interactuar cuatro tipos de fichas con diferentes movimientos en el tablero, además hay que recordar los movimientos de las piezas anteriores. Los niños tendrán que razonar qué movimientos deben hacer para seguir trasladando las piezas por el tablero.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3] O.E [13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11, 17] <b>LNO</b> [6] O.E [10]	<b>CCV</b> [4, 5, 6] <b>CEO</b> [6] <b>LNO</b> [11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con los caballos para colorear. -Tijeras. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-El aula.

### Sesión 19

#### “Mi caballo es un tragón”

**Actividad 1:** Cada niño/a posee un caballo de un color determinado (azul, amarillo, rojo, verde y blanco). Tendrá que ir, cuando le toque su turno, a las casillas señaladas con el color de su caballo. Cuando llegue a una casilla de su color respectivo colocará una ficha circular pequeña para ir controlando las casillas que ya ha conseguido. Ganará quien primero consiga llegar a todas sus casillas. (Anexo 16)

**Actividad 2:** Puesta en común de las diferentes partidas. Los/as niños/as contarán al resto de sus compañeros la experiencia, sus dudas, dificultades o facilidades.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5, 6] O.E [5, 6, 7, 13] <b>CEO</b> [5] O.E [2, 3, 11] <b>LNO</b> [2, 6] O.E [1]	<b>CCV</b> [3, 4, 6] <b>CEO</b> [1, 3] <b>LNO</b> [15]	-Pequeños grupos (5 niños).	-Tablero de 5 colores. -Piezas de caballo de los mismos 5 colores que el tablero. -Fichas circulares pequeñas para marcar.	-El aula.

### Sesión 20

#### “¿Viva la Reina!”

**Actividad 1:** con ayuda de Bits se presentará la pieza denominada “Reina” o “Dama”. Les explicaremos cuántas hay en un tablero, dónde se coloca en el inicio del juego y cómo se mueve. Es la más ágil de todas las piezas. Se les plantea desde el punto de vista de que es la máxima jefa del reino, es la esposa del rey con lo cual tiene casi el mismo poder que este y gobierna a su lado. (Anexo 17)

**Actividad 2:** los/as niños/as rellenarán un dibujo de una reina con las borras de las ceras afiladas y con lápices de colores.

**Actividad 3:** se escribirá la palabra “reina” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán las vocales y las consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5] O.E [6, 13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11] <b>LNO</b> [2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	<b>CCV</b> [4] <b>CEO</b> [2] <b>LNO</b> [1, 2, 10, 11]	-Gran grupo. -Individual.	-Bit de la reina. -Lápices de colores. -Borras de cera de colorear.	-El aula.

### Sesión 21

#### “Fabricamos nuestra Reina”

**Actividad 1:** los/as niños/as colorearán las reinas que se les da en una plantilla y luego las recortarán para poder pegarlas sobre tapones de brik que se ha recopilado

previamente. Cada niño tendrá sus 2 reinas, una será blanca y otra será negra. (Anexo18)

**Actividad 2:** los niños colocarán los peones, las torres, los alfiles, los caballos y las reinas realizadas en esta sesión en las casillas correctas de salida e irán moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3] O.E [13] CEO[5] O.E [3, 4, 11, 17] LNO[6] O.E [10]	CCV [4, 5, 6] CEO[6] LNO[11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con los caballos para colorear. -Tijeras. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-El aula.

### Sesión 22

#### “Vaya cabeza tiene la reina”

**Actividad 1:** los/as niños/as tendrán que ayudar a la reina a buscar el camino para llegar a palacio. Se encuentra ante muchos caminos y no sabe cuál es el correcto. (Anexo 19)

**Actividad 3:** la reina ha perdido la mitad de su cuerpo. Los/as niños/as deberán dibujar la otra parte. Finalmente colorearán todo el dibujo.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3] O.E [13] CEO[5] O.E [11, 12] LNO[3] O.E [14]	CCV [4] CEO [2, 3] LNO[10]	-Individual.	-Fichas laberinto, “fiesta”, simetría. -Lápices de colores.	-El aula.

### Sesión 23

#### “¡Larga vida al Rey!”

**Actividad 1:** con ayuda de Bits se presentará la pieza del “Rey”. Se explicará cuántas hay en un tablero, dónde se coloca en el inicio del juego y cómo se mueve. Se les plantea desde el punto de vista de que es el jefe del reino y tiene el poder absoluto. (Anexo 20)

**Actividad 2:** los/as niños/as realizarán una corona de cartulina adornándola con sus huellas de témpera y gomets de colores.

**Actividad 3:** se escribirá “Rey” en la pizarra y los niños/as la separarán por sílabas, discriminarán vocales y consonantes, contando cuantas hay de cada una y cuantas letras en total forman la palabra.

**Actividad 4:** los niños se colocarán en el tablero gigante e irán reproduciendo los movimientos de estas piezas

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3, 5] O.E [6, 13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11] <b>LNO</b> [2, 3, 6] O.E [1, 10, 14]	<b>CCV</b> [4, 6] <b>CEO</b> [2] <b>LNO</b> [1, 2, 10, 11]	-Gran grupo. -Individual.	-Bit del Rey. -Tiras de cartulina de colores. -Témperas. -Gomets. -Grapadora.	-El aula.

### Sesión 24

#### “Fabricamos nuestro Rey”

**Actividad 1:** los/as niños/as colorearán y recortarán los reyes que se les da en una plantilla para pegarlos sobre tapones de brik que se han recopilado previamente. Cada niño tendrá sus 2 reyes, uno será blanco y otro será negro. (Anexo 21)

**Actividad 2:** los niños/as colocarán todas las piezas anteriormente realizadas en las casillas de salida e irán moviéndolas por todo el tablero de una en una, respetando los movimientos que pueden hacer esas fichas. Por fin tenemos completo nuestro tablero de ajedrez.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
<b>CCV</b> [3] O.E [13] <b>CEO</b> [5] O.E [3, 4, 11, 17] <b>LNO</b> [6] O.E [10]	<b>CCV</b> [4, 5, 6] <b>CEO</b> [6] <b>LNO</b> [11]	-Gran grupo. -Individual.	-Plantillas con los caballos para colorear. -Tijeras. -Lápices de colores. -Pegamento. -Tapones de briks.	-El aula.

### Sesión 25

#### “¿Cuántos reyes!”

**Actividad 1:** El Rey se ha perdido. Los/as niños/as tendrán que buscar entre todas las piezas dibujadas en una ficha, cuando las hayan localizado deben rodearlas con un círculo, colorearlas y escribir el número. (Anexo 22)

**Actividad 2:** Cuando los/as niños/as hayan coloreado se les pedirá que ordenen las piezas sobre la mesa de mayor a menor, luego viceversa. Esta actividad se irá haciendo mientras el/la docente la va comentando y preguntando si está bien, mal, qué consideran que hay que cambiar, y usando desequilibrios cognitivos.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [6] O.E [7] CEO[5] O.E [3, 17]	CCV [4] CEO[3]	-Gran grupo. -Individual.	-Ficha de piezas de ajedrez. -Lápices de colores. -Tijeras.	-El aula.

### Sesión 26

#### “Pasatiempos”

**Actividad 1:** en parejas jugarán a los “emparejados” en la pizarra digital. En la pantalla aparecen muchos recuadros oscuros, los/as niños/as tendrán que ir tocando de uno en uno y buscando la pareja. Si no encuentran la pareja deben dar vuelta a las casillas de nuevo y pasa turno.

**Actividad 2:** harán un crucigrama donde deben completar los nombres del vocabulario aprendido de ajedrez y las colorearán. (Anexo 23)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3] O.E [13] CEO[2,5] O.E [3, 4, 8] LNO[2, 3] O.E [1, 14] -Reconocer las piezas. -Favorecer la grafomotricidad.	CCV [4] CEO[1, 3] LNO[1, 2]	-Parejas. -Gran grupo.	-Pizarra digital. -Ficha crucigrama. -Ficha sopa de letras. -Lápices, lápices colores	-El aula.

-Desarrollar el pensamiento lógico.

### Sesión 27

#### “¿Recordamos?”

**Actividad 1:** el/la docente irá indicando a los niños que vayan a la pizarra y dibujen una pieza. Para ello el criterio será que el primer niño debe dibujar la primera pieza del ajedrez con la que trabajaron (el peón), el siguiente niño que salga a la pizarra escribirá el nombre de dicha pieza, el siguiente las segmentará y contará las sílabas, vocales y consonantes escribiendo la cantidad en la pizarra, y entre todos recordarán sus movimientos, etc.; así de forma ordenada lo mismo con todas las piezas hasta llegar al Rey.

**Actividad 2:** esta actividad consistirá en que, con los ojos tapados con un pañuelo lo niños adivinen sólo con el tacto todas las piezas del ajedrez.

**Actividad 3:** el docente dirá una frase para que los niños la continúen y entre todos ir haciendo una historia relacionada con el ajedrez. Los niños pueden levantarse y expresarse de manera espontánea pero siempre siguiendo el hilo de la historia.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5] O.E [13, 5] CEO[2, 5] O.E [3, 4, 8, 16] LNO[2, 3] O.E [1, 9, 10, 14]	CCV [3, 4] CEO[3, 4,5] LNO[1, 2, 15]		-Pañuelo. -Piezas del ajedrez.	-El aula.

### Sesión 28

#### “¿Probamos a jugar?”

**Actividad 1:** los/as niños/as ya tienen conocimientos adquiridos del juego del ajedrez y de todas sus piezas y movimientos. La sesión se dedicará a jugar por parejas. El docente estará como mero espectador y para resolver las dudas que puedan surgir. Se explicará a los niños las normas del juego, un movimiento por jugador y una vez puesta la pieza no se puede cambiar.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5, 6] O.E [13, 6, 7]	CCV [4, 6] CEO[1, 3] LNO[11]	-Parejas.	-Tablero y piezas de ajedrez.	-El aula.

CEO[2, 5] O.E [2, 3, 4] LNO[2] O.E [1]				
---	--	--	--	--

**Sesión 29**

**“Hacemos una invitación para nuestro torneo”**

**Actividad 1:** los/as niños/as realizarán una tarjeta/invitación para entregar en casa para las personas que estén interesadas en participar en el torneo de ajedrez que se llevará a cabo a finales de curso. También se realizará una para cada clase para que el resto del alumnado pueda asistir y participar. Terminada la actividad se reproducirá el corto “El oso Berni y el ajedrez” y comentaremos lo visto en el vídeo realizando una asamblea. (Anexo 24)

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
LNO[3, 6] O.E [14, 10]	LNO[10, 11]	-Individual.	-Cartulinas pequeñas. -Gomets. -Purpurina. -Pegamento. -Tijeras.	-El aula.

**Sesión 30 y posteriores.**

**Continúan las partidas**

**Actividad 1:** los/as niños/as ya tienen conocimientos adquiridos del ajedrez, de sus piezas y movimientos. En adelante, las actividades estarán enfocadas a que jueguen por parejas. El/la tutor/a irá orientando en la resolución de conflictos que puedan surgir. Se pondrá un tiempo de juego, al finalizar se valorará que los niños se hayan mantenido jugando tanto si pierden como si ganan. Se ayudará a la expresión de sentimientos.

Objetivos	Criterios Evaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3, 5, 6] O.E [13, 6, 7] CEO[2, 5]	CCV [4, 6] CEO[1, 3] LNO[11]	-Parejas.	-Tablero y piezas de ajedrez.	-El aula.

O.E [2, 3, 4] LNO[2] O.E [1]				
------------------------------------	--	--	--	--

### Sesión 35

#### “¡Buen trabajo!”

Se recoge el producto final. En esta sesión se recordará entre todo lo que han aprendido. Los niños recapitularán todas las actividades que han realizado y guardado en sus casilleros. La colocarán por orden y realizarán una portada para poder llevar el dossier a casa.

Objetivos	CriteriosEvaluación	Agrupamiento	Recursos	Espacio
CCV [3] O.E [13] CEO[2, 5] O.E [8, 12] LNO[2, 3, 6] O.E [1, 9, 10]	CCV [4, 6] CEO[2] LNO[10, 11]	-Individual.	-Cartulinas pequeñas. -Colores. -Gomets. -Purpurina. -Pegamento. -Tijeras.	-El aula.

### Sesión 36

#### Gran torneo

Acudirán al centro los familiares y amigos y se realizará una jornada de partidas entre niños de diferentes edades, por parejas con sus padres, etc. En caso de tener presupuesto, se dará algún recordatorio del torneo a todos los participantes.

## REFLEXIÓN PERSONAL

A lo largo de este proyecto he podido profundizar en competencias propias del grado para la búsqueda y organización de la información así como el diseño y desarrollo curricular tratando de llevar a cabo los principios metodológicos del aprendizaje globalizado y lúdico que debe caracterizar la educación infantil, teniendo en cuenta las capacidades evolutivas de esta etapa. Este proyecto me ha permitido poner en práctica los conocimientos docentes adquiridos a lo largo del grado, desarrollando mi creatividad a la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje que conllevan el aprendizaje del ajedrez. Faltaría por desarrollar la puesta en práctica de este proyecto, valorando las competencias adquiridas por el alumnado y ajustando esta propuesta y enriqueciéndola en función de los procesos de aprendizaje que se vayan produciendo en el aula.

## REFERENCIAS

### Bibliografía

- Aciego, R. Betancort, M. García, L. (2011) *Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares*. Recuperado en Junio <http://es.chessbase.com/portals/0/files/images/2012/Leontxo/TBAH/El%20trastorno%20por%20d%C3%A9ficit%20de%20atenci%C3%B3n%20con%20hiperactividad.pdf>
- Capablanca, J. R. (1972) *Fundamentos del ajedrez*. Madrid: Ibarra.
- Decreto 183/ 2008, de 19 de Julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de 2º ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC nº 163 de 14 de Agosto de 2008).
- Cortés, G. (2014) Ajedrez y Psicología. Consultado en Junio 2015, <http://www.monografias.com/trabajos19/ajedrez-y-psicologia/ajedrez-y-psicologia.shtml>
- Cruz, L. (2002). Propuesta de juegos para la enseñanza del juego de ajedrez en los niños de 5-6 años. *Revista Digital - Buenos Aires - Año 11 - Nº 98*. Consultado en Julio 2015, <http://www.efdeportes.com/>.
- Ferguson, R. (1995). *Chess in education research summary*. Traducción castellana de Jorge Barón (2009): *Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación*.
- Fernández, J, Pallarés. M.R. (2008). Proyecto *Cómo sensibilizar la escuela hacia el ajedrez*. Consultado en Mayo 2015, <http://dim.pangea.org/revistaDIM15/docs/sensibilizarlaescuelahaciaelajedrez.pdf>
- Ferguson, R. (1995). *Chess in education research summary*. Traducción castellana de Jorge Barón (2009). *Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación*. Consultado en Mayo 2015 de, <http://ajedrezescolar.es>
- Fernández, J. (2008) Tesis Doctoral, *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2º de primaria*. Consultado en Mayo 2015, <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5053/jfa1de1.pdf?sequence=1>
- García, L. (2014) *Conferencia Ajedrez como gimnasio de la mente* (Caja Canarias La Palma). Recuperado en Junio 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=E5rjaa0Axqw>.
- García, L. (2015) *El Parlamento impulsa el ajedrez como asignatura en España*. Consultado en Junio 2015, [http://deportes.elpais.com/deportes/2015/02/11/actualidad/1423678750\\_203037.html](http://deportes.elpais.com/deportes/2015/02/11/actualidad/1423678750_203037.html)
- Garcia, L. (2015b). Aprendemos y crecemos jugando. Revista del club de ajedrez de Extremadura "*Ajedrez social y terapéutico*" 10-11. Consultado en Junio de 2015, [http://www.chessmagic.net/ajedrez\\_st/doc/Nro\\_4\\_Ajedrez\\_Social\\_y\\_Terapeutico\\_2014\\_abril.pdf](http://www.chessmagic.net/ajedrez_st/doc/Nro_4_Ajedrez_Social_y_Terapeutico_2014_abril.pdf)

- Groot, A.D. (1965). *Thought and Choice in Chess*. The Hague, TheNederlands: Mouton & Co Publishers.
- Hernández, P. y Rodríguez, H. (2006). Success in chess mediated by mental molds. *Psicothema* 18 (4), 704-710.
- Horgan y Morgan (1990). Ajedrez experiencia en niños. *AppliedCognitivePsychology*, 4, 109-128.
- Kaplan, A. (1995). *Juegos para el progreso, juegos educativos para la clase*. Madrid: Anaya.
- Kasparov Chess Foundation Europe. *The Benefits of Chess in Education Examples of Research and Papers on Chess and Education*. Consultado en Mayo 2015, <http://kcf.eu/en/content/benefits-chess-education>
- Moretti, R.J. (2015). Pensamiento Crítico y Estrategias de Enseñanza en la Didáctica del Ajedrez. *Revista del club de ajedrez de Extremadura "Ajedrez social y terapéutico"* 12. Consultado en Junio de 2015, [http://www.chessmagic.net/ajedrez\\_st/doc/Nro\\_4\\_Ajedrez\\_Social\\_y\\_Terapeutico\\_2014\\_abril](http://www.chessmagic.net/ajedrez_st/doc/Nro_4_Ajedrez_Social_y_Terapeutico_2014_abril)
- Olías, J. M.(1998). *Desarrollar la inteligencia a través del ajedrez*. Madrid: Palabra.
- Pogliano, A. (1979) *Ajedrez en la escuela*. Colombia: Kapelusz.
- Pogrow, S. (1988). Enseñar a pensar los estudiantes de primaria con problemas cognitivos. *Liderazgo para la educación*, 45, 7, 79-85.
- Proposición no de ley (161/002598) de Febrero 2012. Consultado en Junio 2015, [http://www.congreso.es/public\\_oficiales/L10/CONG/DS/CO/DSCD-10-CO-745.PDF](http://www.congreso.es/public_oficiales/L10/CONG/DS/CO/DSCD-10-CO-745.PDF)
- Segura, J. (2006). *Iniciación Ajedrez*. España: Paiditrobo.

### Recursos WEB

- Escuela Infantil Bambinos (2015) *El ajedrez aterriza en las escuelas como refuerzo pedagógico*. Consultado en Junio 2015, <http://www.escuelainfantilbambinos.com/el-ajedrez-ateriza-en-las-escuelas-como-refuerzo-pedagogico/>.
- *El ajedrez en las aulas*, recuperado de <http://vamoscreciendo.com/2015/03/08/el-ajedrez-en-las-aulas/>
- Cortez, G (2015) Estrategias de actividades y nociones de ajedrez en los niños de 5-6 años. Consultado en Junio 2015, <http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-actividades-ajedrez/estrategias-actividades-ajedrez2.shtml#ixzz3gXQWdBow>
- Proyecto de Escuela de Ajedrez Colegio Platero *El ajedrez como herramienta educativa*. (Málaga) 2014. Consultado en Junio 2015, <http://ajedrezsocial.org/proyecto-de-escuela-de-ajedrez-colegio-platero-malaga-el-ajedrez-como-herramienta-educativa/>
- Blog La tutoría en educación infantil *Proyecto aprender con el ajedrez*. Recuperado de: <http://logiva5.blogspot.com.es/>
- Sacristán, P. P. (2014). *El ajedrez de los mil colores*. Consultado en Junio 2015, <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-ajedrez-de-los-mil-colores>
- Schlage, W.(2008) *Stop Motion Chess Clay*, Consultado en Junio 2015, <http://www.actividadeseducainfantil.com/2014/04/especial-ajedrez-en-educacion-infantil.html>
- Pixar (1997). *Abuelito y el ajedrez*. Título original: *Gery'sgame*. Consultado en Junio 2015, <https://www.youtube.com/embed/KTafyJ9T8yc>.
- Esnaj (2013) *Rap de los personajes de la Esnaj*. Consultado en Junio 2015, [https://www.youtube.com/watch?v=h9dl\\_BAtMp0](https://www.youtube.com/watch?v=h9dl_BAtMp0)

## Anexo 1

Cuento: “El ajedrez de los mil colores”.

**P**anchito Pinceles era un niño artista. Todo lo veía como si mirara un hermoso cuadro, y en un abrir y cerrar de ojos era capaz de pintar cualquier cosa y llenarla de magia y color. Un día fue con su abuelo a pasar un fin de semana al palacio del Marqués de Enroque Largo, viejo amigo del abuelo y famosísimo jugador de ajedrez. Allí descubrió en el centro de un gran salón un precioso conjunto de ajedrez totalmente tallado a mano, con su propia mesa de mármol haciendo de tablero. A Panchito le llamó muchísimo la atención, aunque por dentro pensó que aquellas piezas estaban demasiado ordenadas, lo que unido al blanco y negro de todas ellas resultaba en un conjunto bastante soso. Así que aquella noche salió sigilosamente de su habitación con su caja de pinturas, se fue a la sala del ajedrez, y se dedicó a darle colorido a todo aquello, pintando cada figura de mil colores y dibujando un precioso cuadro sobre el tablero, esperando con su arte darles una sorpresa mayúscula al marqués y al abuelo. Pero a la mañana siguiente, cuando el marqués descubrió los miles de colores de las figuras, en lugar de alegrarse se disgustó muchísimo: aquella misma tarde tenía una importante partida, y por muy bonitos que fueran todos aquellos colores, era imposible jugar al ajedrez sin poder diferenciar unas piezas de otras, y menos aún sin ver las casillas del tablero. Entonces el abuelo explicó a Panchito que incluso las cosas más bonitas y coloridas, necesitan un poco de orden. Panchito se quedó muy apenado pensando en la cantidad de veces en que con sus alocados dibujos habría molestado a otros volviendo las cosas del revés... Pero Panchito Pinceles era un artista y no se rendía fácilmente, así que un rato después se presentó ante el abuelo y el marqués, y les pidió permiso para arreglar el ajedrez.

Sabiendo lo artista e ingenioso que era, decidieron darle una oportunidad y Panchito se encerró durante horas con sus pinturas. Cuando acabó, poco antes de la gran partida, llamó a ambos y les enseñó su trabajo ¡Era un ajedrez precioso! Ahora sí había dos bandos perfectamente reconocibles, el de la noche y el del día, decorando tablero y figuras con decenas de estrellitas y lunas de todos los tamaños y colores, por un lado; y de soles, nubes y Arcoiris por el otro, de forma que todo el conjunto tenía una armonía y orden insuperables. Panchito había comprendido que hacía falta un mínimo de orden, ¡y supo hacerlo sin renunciar a los colores! Los dos mayores se miraron con una sonrisa: estaba claro que Panchito Pinceles se convertiría en un gran artista.

Autor: Pedro Pablo Sacristán

**Cuestionario** (elaboración propia)

¿Qué le gustaba hacer a Panchito Pinceles?

¿Con quién fue al palacio del Marqués?

¿Por qué a Panchito le pareció aburrido el tablero y las fichas de ajedrez?

¿Qué hizo Panchito para que el tablero fuera más divertido y alegre?

¿De qué colores son las fichas de ajedrez?, ¿Cuántos colores son?

¿Cuántos bandos había en el tablero que pintó Panchito?

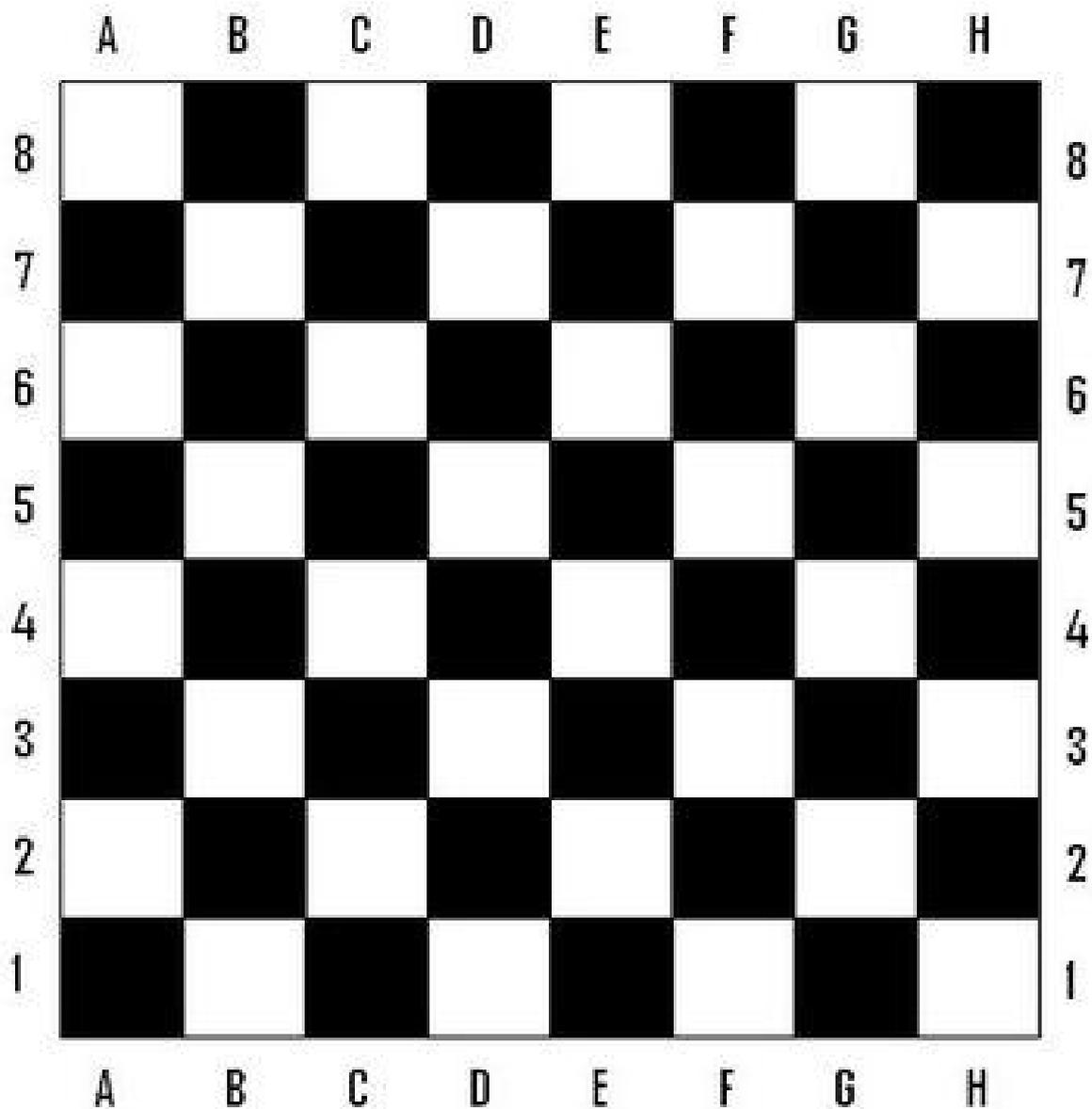
¿Cómo estaba decorado el tablero? ¿Qué elementos había?

## Anexo 2

-localiza la coordenada a-3, b-6, c-8, h-2

-localiza la fila 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

-localiza la columna a, b, c, d, e, f, g, h.



### Anexo 3

Reproducción de la Stop Motion *Chess Clay*.

<http://www.actividadeseducainfantil.com/2014/04/especial-ajedrez-en-educacion-infantil.html>



-Bit  
el nombre y  
el que se dan  
jugador:

eón. Figuran  
el número en  
para cada

# PEÓN



8

## Anexo 5

-Explicación del movimiento de los peones.

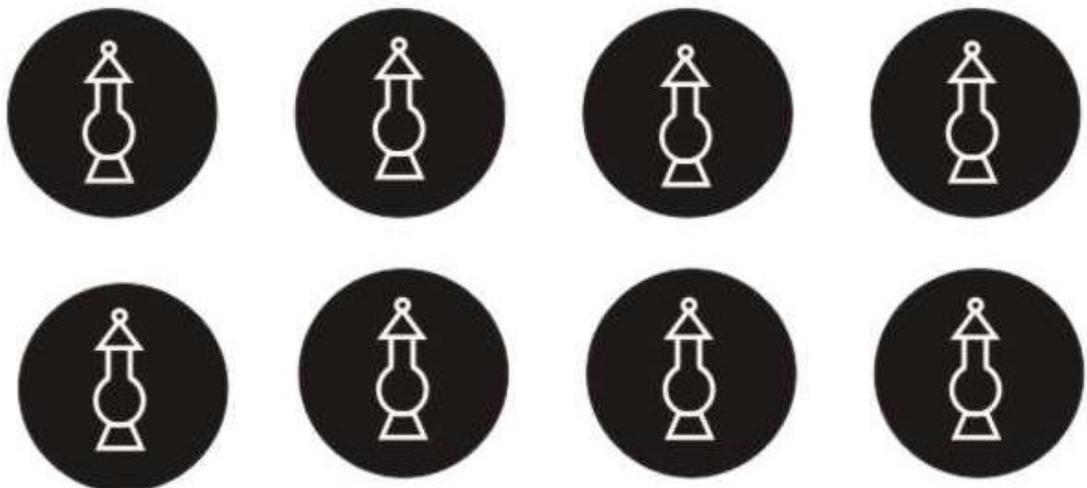
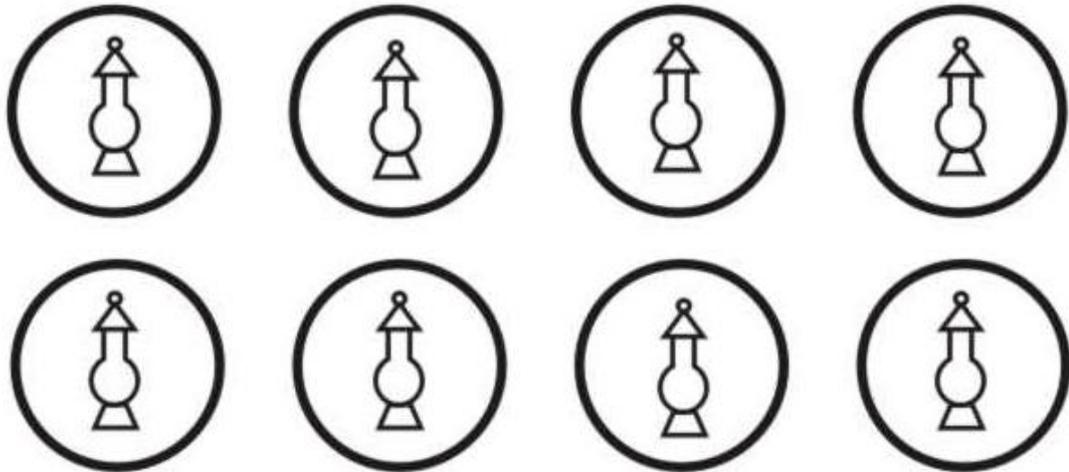




-Ficha soldado peón para colorear:

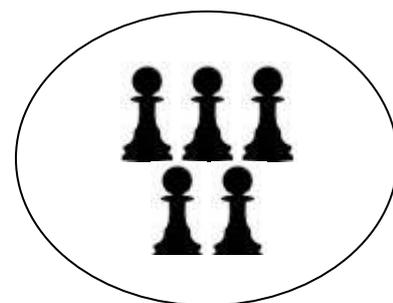
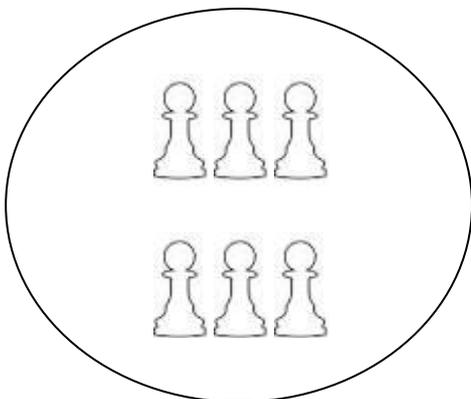
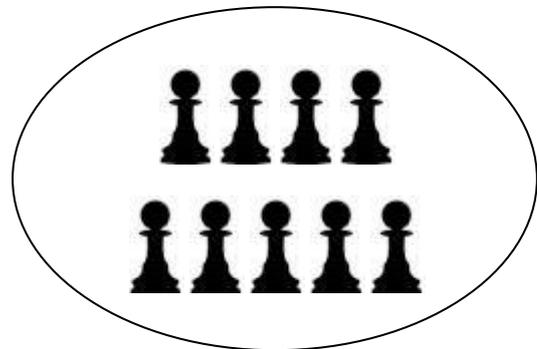
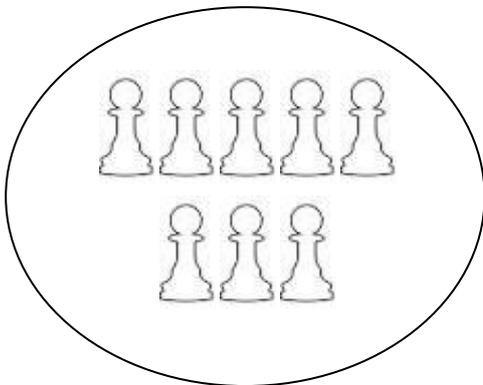
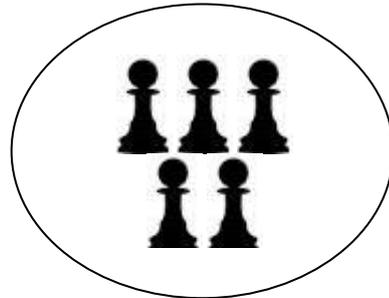
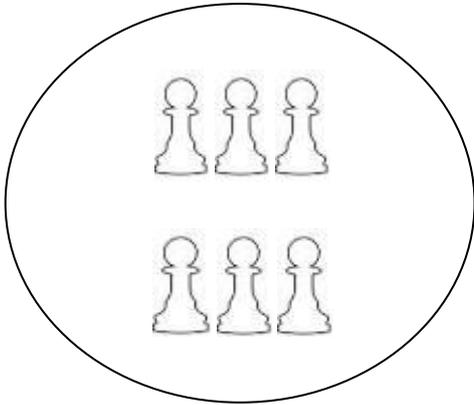
## Anexo 6

-Peones para recortar y pegar en los tapones de brik.



### Anexo 7

-Ficha para contar los peones, rodear el conjunto en que hay más y escribir la cantidad en número y letra.



---

## Anexo 8

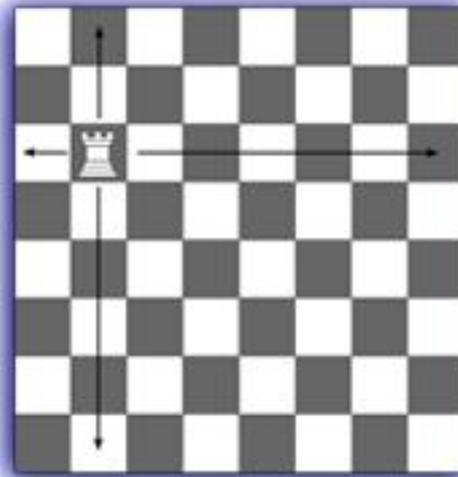
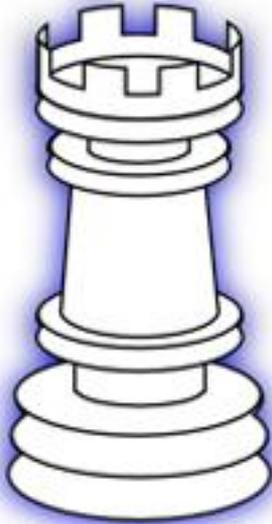
Corto de Pixar “Abuelito y el ajedrez”: <https://www.youtube.com/embed/KTafyJ9T8yc>



## Anexo 9

-Explicación del movimiento de la torre:

# TORRE



La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



-Bit Torre. Figuran el nombre y el número en el que se dan en el tablero:

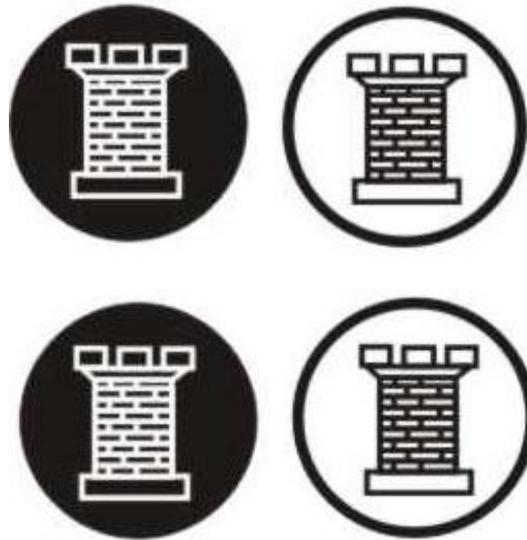
TORRE



2

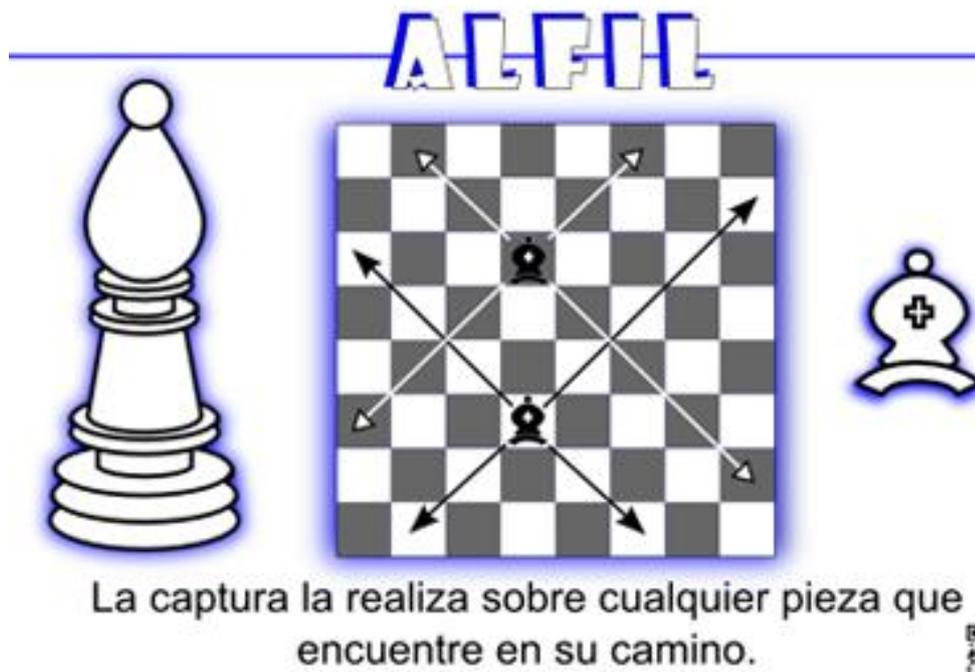
### Anexo 10

-Torres para recortar y pegar en los tapones de brik.



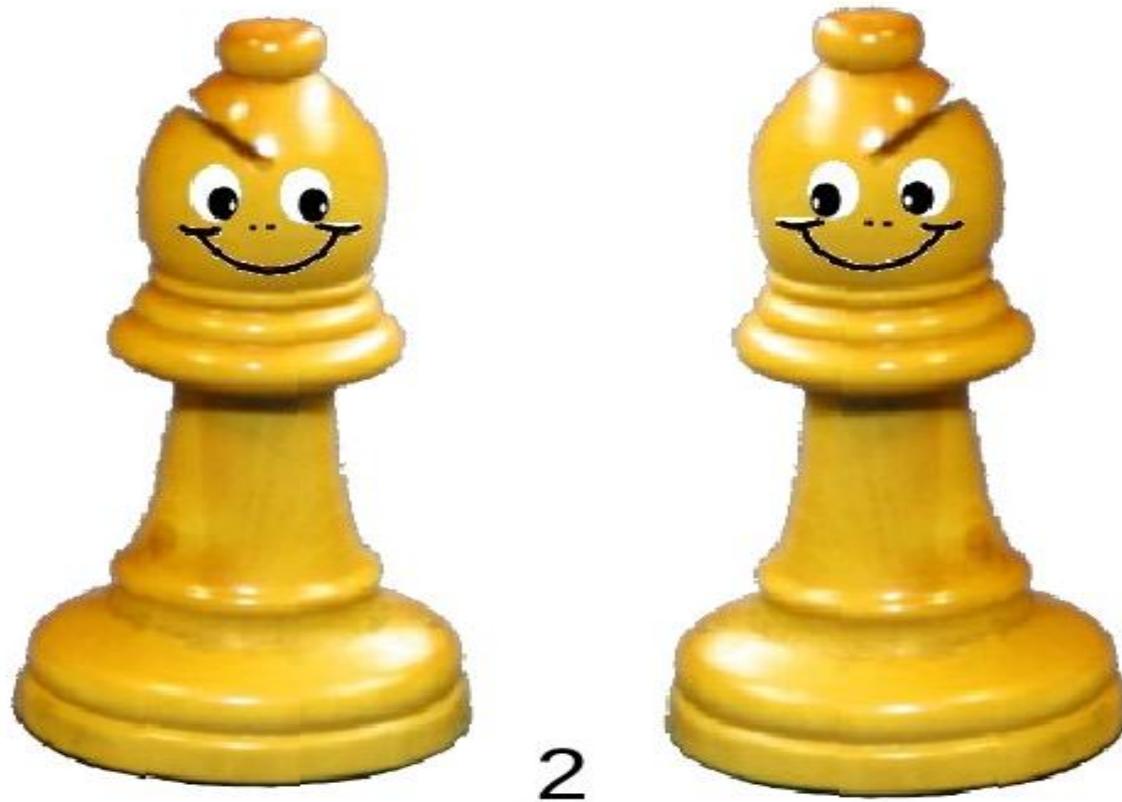
### Anexo 11

-Explicación del movimiento de los alfiles.

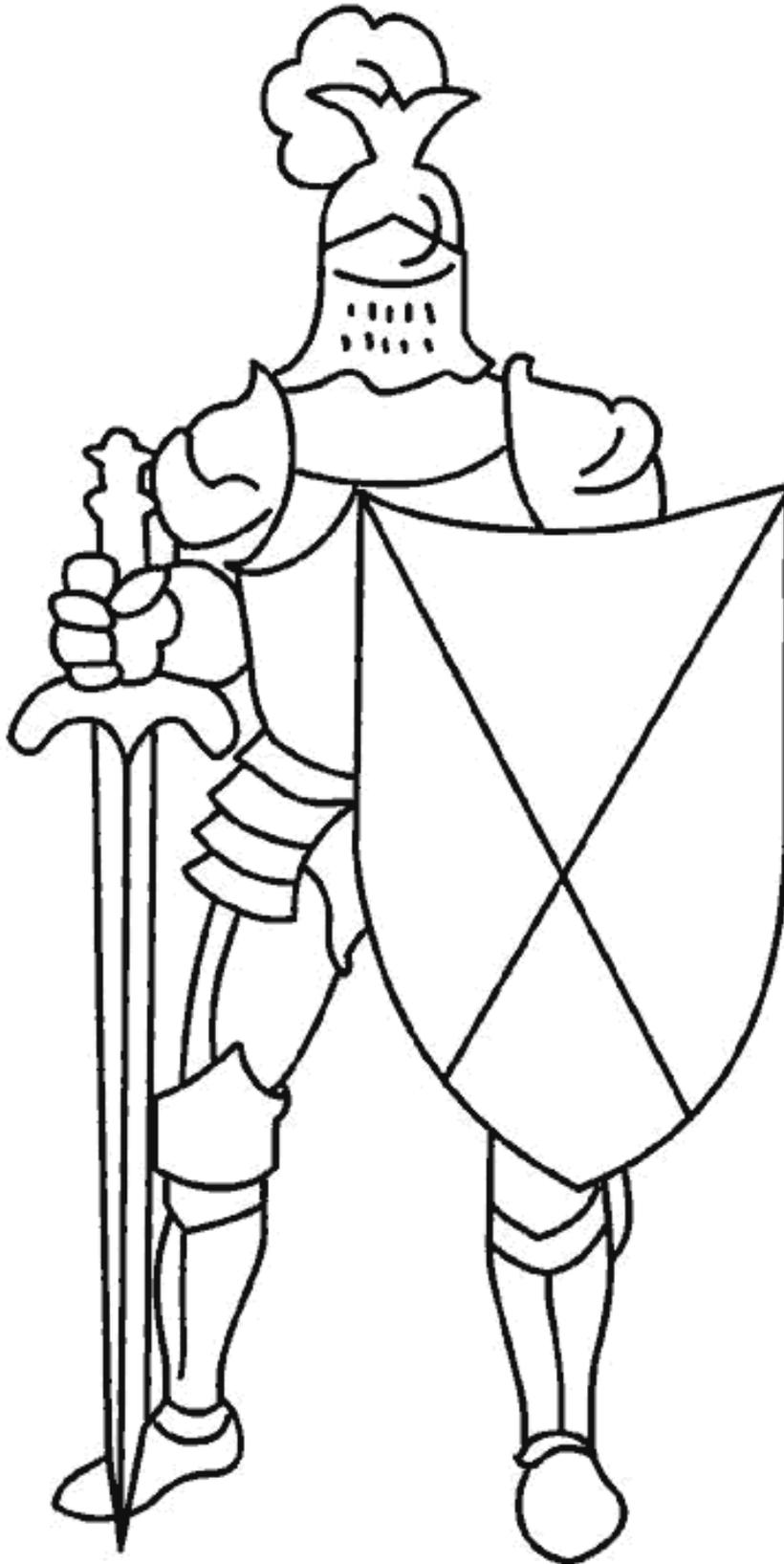


-Bit Alfíl. Figuran el nombre y el número en el que se dan en el tablero:

ALFIL



-Ficha para colorear el alfil/ caballero:



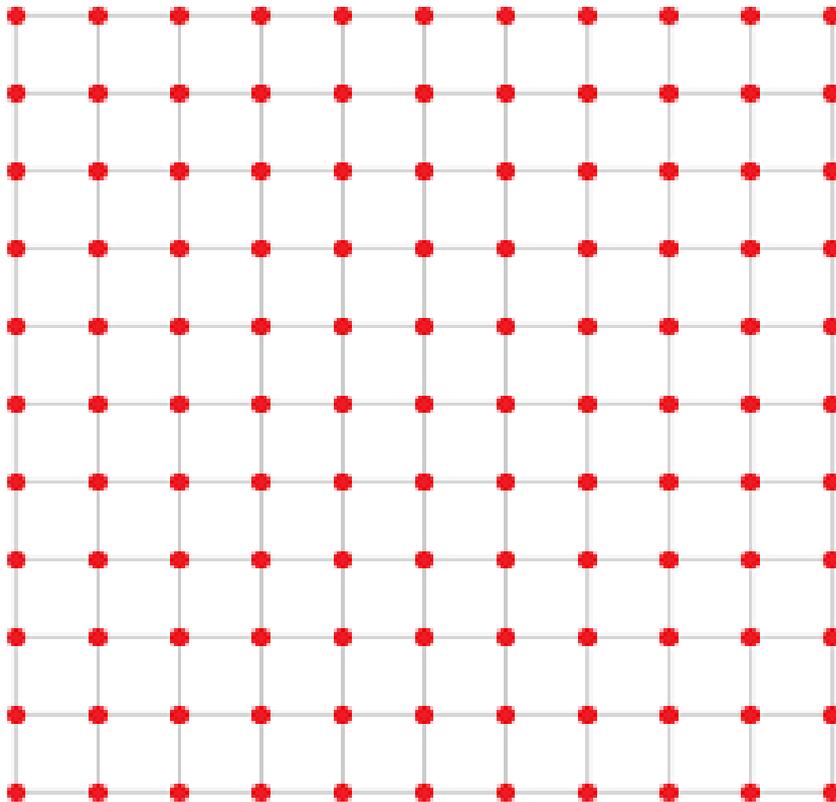
## Anexo 12

-Alfiles para recortar y pegar en los tapones de brik.



## Anexo 13

-Geoplano:



## Anexo 14

-Explicación del movimiento de los caballos.



-Bit de los caballos. Figuran el nombre y el número en el que se dan en el tablero:

CABALLO



## Anexo 15

-Caballos para recortar y pegar en los tapones de brik:



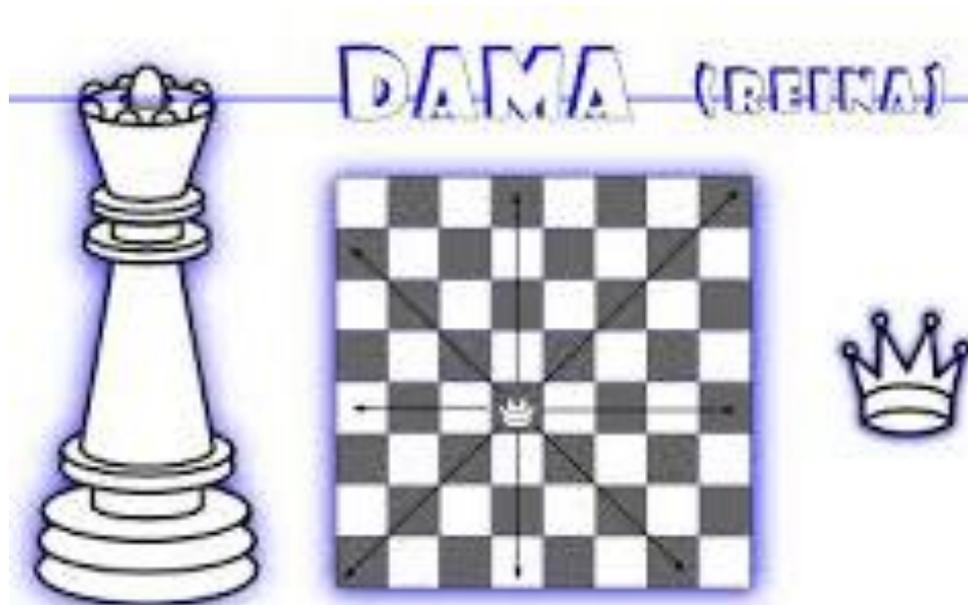
## Anexo 16

-Juego “Mi caballo es un tragón”.

8	Green	White	Green	Red	Blue	Yellow	White	Red
7	Red	Blue	Yellow	White	White	Green	Yellow	Green
6	White	Red	White	Red	Green	White	Blue	White
5	Yellow	Blue	Yellow	Blue	Red	Blue	Yellow	Green
4	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Red	Blue	Red
3	White	Blue	White	Blue	Yellow	White	Yellow	White
2	Green	Red	Green	White	White	Red	Blue	Red
1	Yellow	White	Yellow	Green	Red	Blue	White	Blue
	a	b	c	d	e	f	g	h

### Anexo 17

-Explicación de los movimientos y funciones de la Dama o Reina:

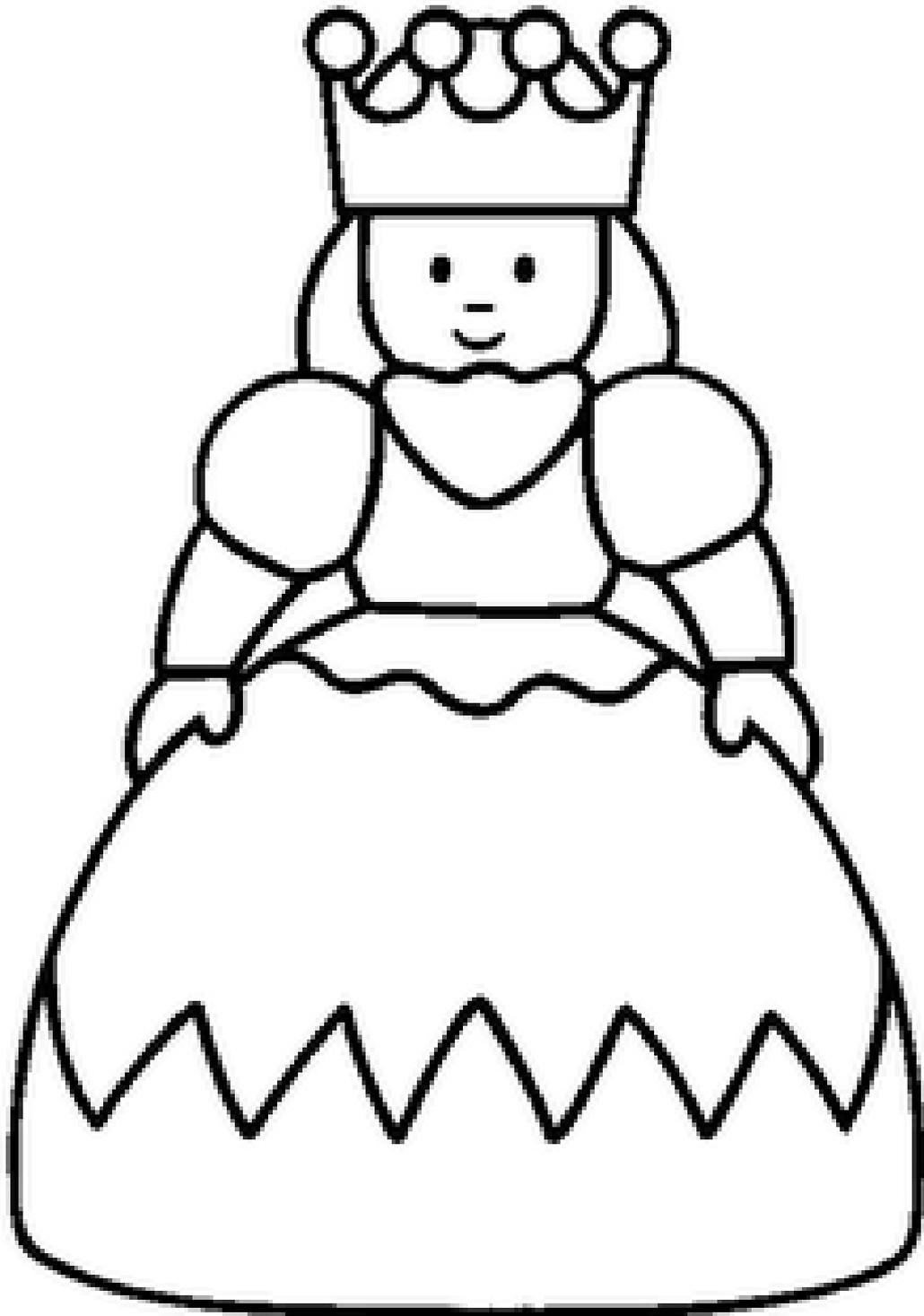


La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

-Bit de la dama/reina. Figuran el nombre y el número en el que se dan en el tablero:

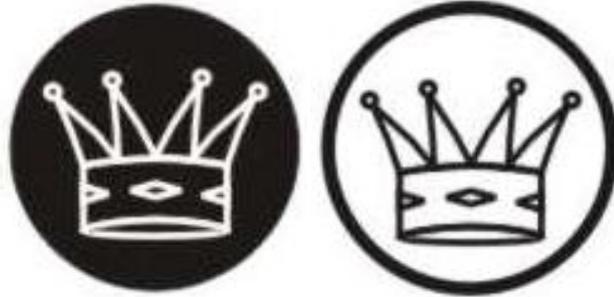


-Dibujo de la Dama/ Reina para rellenar con colores y borras de cera.



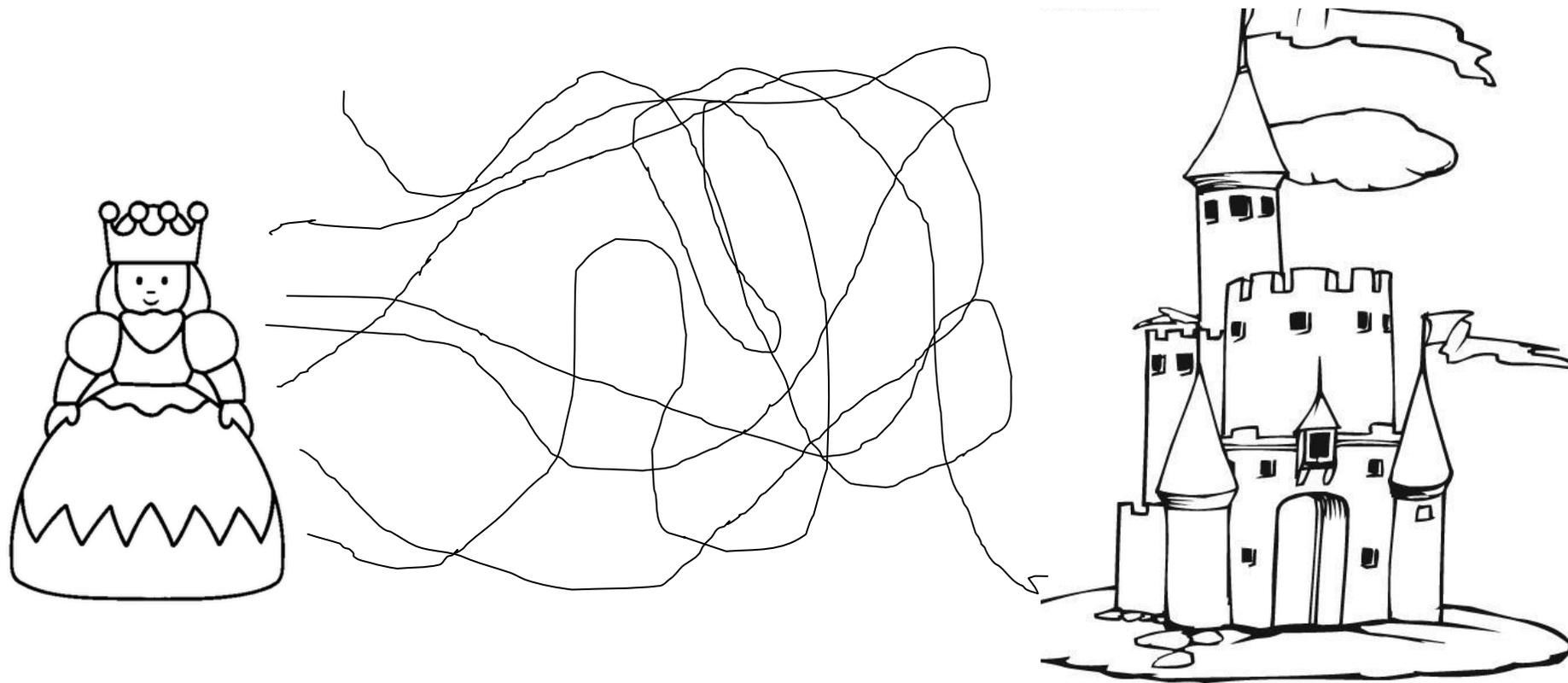
## Anexo 18

-Reinas para recortar y pegar en los tapones de brik.



Anexo 19

-Laberinto



-Por un hechizo la reina ha perdido la mitad de su cuerpo. Dibújala y píntala.



-Explicación del movimiento del Rey.



# REY



- Avanza **en línea recta** en todas las direcciones.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- **NO** puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



-Bit de Rey.  
el número en el que

Figuran el nombre y  
se dan en el tablero:



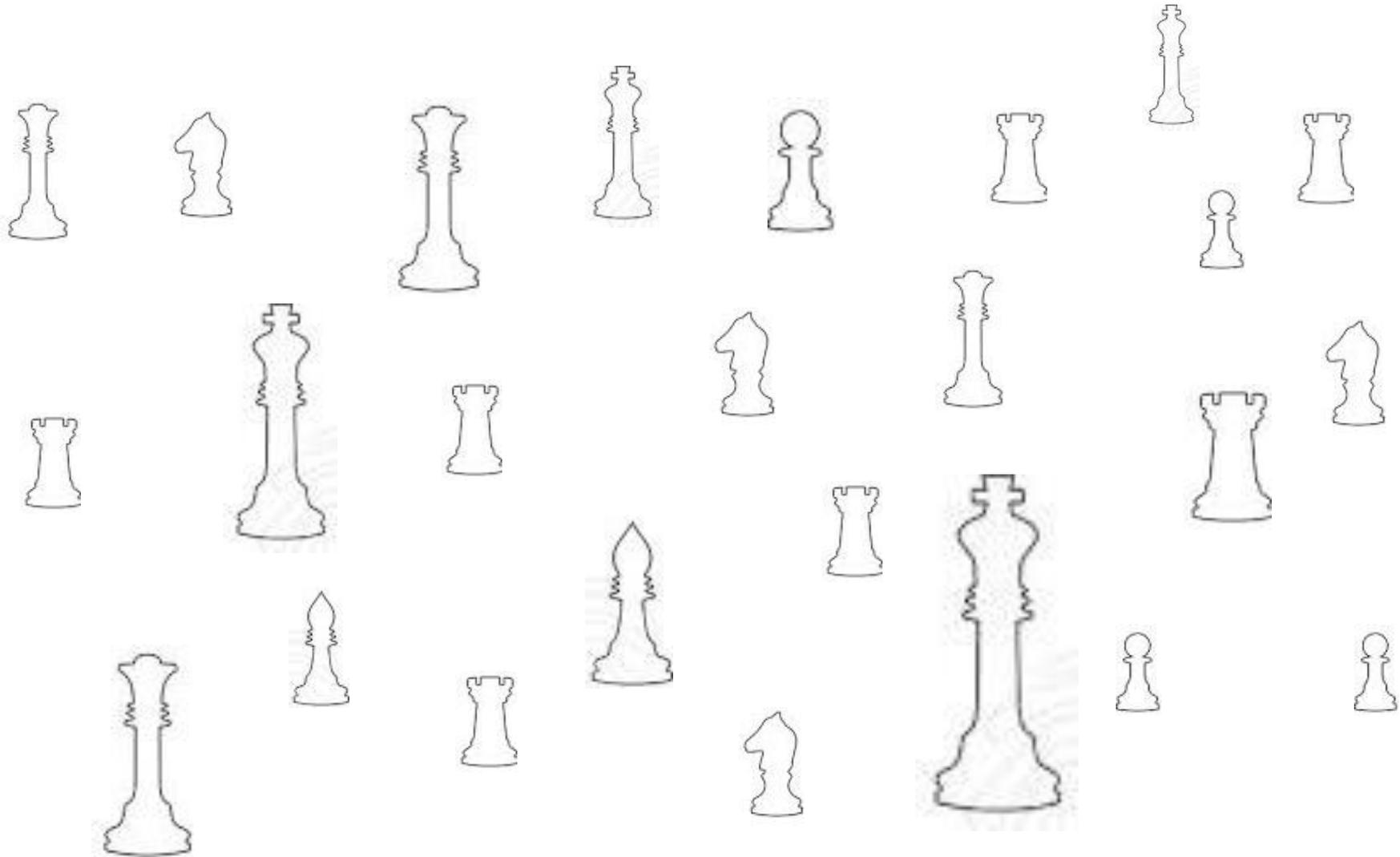
## Anexo 21

-Reyes para recortar y pegar en los tapones de brik.



## Anexo 22

-Busca los Reyes, coloréalas y escribe el número que hay





## Anexo 24

-Película “El oso Berni y el ajedrez”

<https://www.youtube.com/watch?v=cHfzZ1o5yG8>

