

# LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ

Didáctica del grado completo

El presente material se pone a disposición de toda persona que considere útil su uso.  
Registrada en la Dirección Nacional del Derecho de Autor con el expediente 858806, la obra puede ser reproducida total o parcialmente siempre que se acredite el origen de la misma.

## INDICE

### PRIMERA PARTE. IMPLEMENTACION

- Siguiendo el camino.
- ¿A quién va dirigido este libro?
- La adaptación: lo más importante.
- ¿Por qué un libro sobre didáctica trabajando con grado completo?
- Características del modelo presentado.
- ¿Qué encontrará en este libro?
- Justificación del ajedrez en la escuela.
- El grado completo.
- De lo ideal a lo real.
- La institución.
- El docente de ajedrez.
- Maestra si, maestra no.
- El manejo de la clase.
- La evaluación.
- La relación con otras materias.
- La interacción del grado completo con otras modalidades.
- El trabajo en el tiempo.
- Reflexiones sobre los alumnos.
- Técnicas y recursos.
  - La práctica dirigida.
  - La práctica libre.
  - La práctica individual o grupal.
  - La exposición dialogada.
  - El trabajo con problemas en el mural.
  - La partida en el mural.
  - El alumno monitor.
  - Los juegos.
  - El mural.
  - El reloj.
  - Los problemas.
  - Los torneos.
  - La cartelera en el aula.
  - El afiche en el aula.
  - La cartelera institucional.
  - Las fotocopias.
  - Las computadoras e Internet.
  - Los cuentos y relatos.
  - Los dibujos.
  - Las canciones.
  - Los juegos con el cuerpo.
  - El material de entretenimiento.
  - El material de ejercitación.
  - El trabajo extra clase.
  - Los videos.
  - Los libros y revistas de ajedrez.
  - Las partidas modelo.
  - Los chistes gráficos.
  - El juego entre grados.
  - El cuaderno o la carpeta.

## **SEGUNDA PARTE. EL PROGRAMA**

- Diseño curricular.
- Los bloques.
- Objetivos y contenidos por año.
- Mapa conceptual

## **TERCERA PARTE. CARPETA DIDACTICA**

- Reflexiones sobre la didáctica.
- Sobre la teoría y la práctica (bloque 4 del programa).
- El trabajo con las actitudes (bloque 5 del programa).
- La carpeta didáctica.
  - El formato de las clases.
  - Planilla de temario.
  - 1º año de la educación primaria.
  - 2º año de la educación primaria.
  - 3º año de la educación primaria.
  - 4º año de la educación primaria.
  - 5º año de la educación primaria.
  - 6º año de la educación primaria.
  - 1º año de la educación secundaria.
- El fin del camino.

Conclusiones

Bibliografía

## **Siguiendo el camino**

Este libro completa el camino iniciado por “El ajedrez en la escuela” (Novedades Educativas, 2000) y seguido por “El aprendizaje del ajedrez” (Publicaciones y Ediciones Ajedrez Martelli, 2010).

En el primero se aborda el tema de la implementación del juego en el ámbito escolar, se enuncia una teoría del aprendizaje (completada luego), se dan conocimientos básicos del juego, y se comentan muchos aspectos relacionados con el funcionamiento del taller de ajedrez. Es un libro útil para iniciar el camino y entender cómo puede organizarse y desarrollarse la actividad en una escuela.

En el segundo libro se propone una teoría del aprendizaje más completa y madura (más allá de que es un tema como siempre debatible y que, seguramente, presenta errores) imprescindible para que el docente comprenda el proceso interno del aprendizaje del juego. ¿Cómo hacer una didáctica adecuada sin saber cómo aprenden los alumnos? No tendría coherencia presentar un libro de didáctica que no se apoye en una teoría del aprendizaje. Sería empezar la casa por el techo, ¿cómo podría sostenerse? Todos los contenidos a enseñar, así como la forma de trabajarlos, deben estar basados en una teoría, y cuanto más se conozca esta, mejor. Si bien se lo puede considerar como un material “teórico” está realizado con el fin de colaborar directamente con la “práctica”. Gracias a él el docente podrá justificar las actividades que desarrolle en su aula dándoles a las mismas un objetivo definido.

Es conveniente tener en claro (luego de la correspondiente lectura) lo que se expone en los dos primeros para iniciar la lectura del presente, ya que las referencias a los anteriores son recurrentes y sería muy engorroso citar todo el tiempo las obras mencionadas. Daremos por sentado que se manejan las ideas, por lo menos en forma general, de los libros anteriores.

Finalmente pedimos al lector que vea estos libros como una trilogía que mantiene una correlación: aprendizaje del ajedrez-implementación-didáctica. Así, aquel docente de ajedrez que quiera empezar su camino tendrá a su disposición el conocimiento suficiente como para iniciar su tarea con algunas certezas que lo guiarán y le darán tranquilidad al momento de pararse frente a su clase de alumnos.

Obviamente existen en el mercado muchos otros libros (que recomendamos para tener una mirada más completa del tema, aunque no necesariamente concordante) que podrán orientarlo en esta tarea. El aporte aquí realizado se basa en más de veinte años ininterrumpidos de trabajo en escuelas, con la ayuda del título de profesor de enseñanza primaria y cursos docentes realizados.

Mucha suerte en la tarea y espero que el material le sea de gran utilidad.

## **¿A quién va dirigido este libro?**

A toda aquella persona que valore los beneficios que produce el ajedrez en los niños y que tenga que desarrollar su enseñanza bajo la modalidad de grado completo en un establecimiento educativo.

En el caso de ser un ajedrecista, y no un docente, encontrará el material organizado para trabajar con niños. De ser un docente, y no un ajedrecista, dispondrá de cómo y cuáles conocimientos del juego enseñar (pudiendo aprender muchos en el mismo).

Existe mucha información circulando en diferentes medios (libros, Internet, etc.) sobre la enseñanza del ajedrez, pero la misma suele estar fragmentada o separada del contexto educativo. Por ello, en el presente libro, se ofrece en forma organizada y explicada la forma de trabajar en una escuela en la modalidad grado completo (la cual se extiende cada vez más en la actualidad) para que sea utilizada teniendo en cuenta el siguiente ítem del libro que debe leer con atención.

## **La adaptación: lo más importante.**

Todo lo que presenta en este libro es el fruto de años de experiencia en la docencia del ajedrez. Experiencia frente al aula, frente a miles de alumnos de diferentes edades. Sin embargo, como toda experiencia, es personal. También el formato con el que se trabaja en la escuela donde se desarrolla este proyecto tiene sus características particulares. Por ello, lo primero que tiene que hacer el docente cuando quiere implementarlo en una escuela es **adaptarlo** a su realidad. Sin esa adaptación puede que no obtenga los resultados esperados. Tanto la cantidad de alumnos por aula, como el nivel socioeconómico, como el apoyo de la escuela, como otros factores, seguramente darán un marco único a su experiencia, por lo cual debe adecuar el proyecto en la forma que sea necesario (por ejemplo adelantando clases en el caso de grupos que aprenden más rápido, modificando ejercicios, utilizando más fotocopias, incluyendo nuevos temas, etc.). Por ello quiero remarcar que si bien encontrará en las próximas páginas mucho material útil y probado en la práctica insisto en que la adaptación será fundamental para el éxito de esta actividad en **su** escuela. Aclarado este punto continuamos.

**Sr. Docente: adapte este material a su realidad, “meta mano”. Saque clases e invente otras, cambie el orden y pruebe nuevas ideas. Sólo así logrará elaborar las clases adecuadas para la escuela y los niños con los que trabaje.  
¡Anímese!**

## **¿Por qué un libro sobre didáctica trabajando con grado completo?**

Es prácticamente imposible ofrecer un currículum con actividades por clases para la modalidad de taller optativo. En esos casos el grupo suele ser muy variado tanto en edades como en nivel de juego. ¿Cómo organizar los contenidos sin saber a qué alumnos va dirigido? ¿Cómo proponer un currículum para alumnos de 1° a 6° año de la escuela primaria que trabajan en un mismo salón y tiempo? En esos casos el docente debe adecuar lo que enseña a las características del grupo. Podrá seleccionar los contenidos así como las actividades de un abanico de opciones según lo crea más conveniente. No se lo puede ayudar mucho más que comentando diferentes formas de abordar lo que debe enseñar, pero no una planificación detallada. En esa modalidad suelen producirse deserciones espontáneas y agregados de nuevos alumnos en cualquier momento del año. Y al siguiente año el grupo puede continuar y/o renovarse total o parcialmente. Digamos que en esta modalidad el docente deberá confiar más en su “instinto” docente que en una planificación detallada.

En cambio el trabajo con grado completo (que se aplica ya en muchas escuelas) permite la organización de contenidos y actividades para grupos homogéneos (por lo menos en edad) y con asistencia estable. Así y todo existen muchas variaciones (por ejemplo en algunas escuelas lo implementan para primer ciclo y en otras para el segundo) por lo cual el docente deberá analizar lo que aquí se presenta y adecuarlo a su realidad. Así y todo creo que el diseño propuesto dará muchas ideas y servirá como fuente para una correcta organización de su propio diseño curricular.

Esta es una idea sobre la que insistiremos más adelante. Seguramente enriquecerá el modelo propuesto la adecuación que el docente haga del mismo (teniendo en cuenta factores como el tipo de escuela, la cantidad de alumnos por clase, la posibilidad de utilizar recursos como la tecnología, etc.). Una simple copia es una salida fácil y poco comprometida con la enseñanza. ¡Anímese y mejore la propuesta con sus propias ideas!

## **Características del modelo presentado**

Presentaremos un plan modelo que luego puede adaptar el profesor según sea el requerimiento del lugar en que va a desarrollar su tarea. Este modelo es aplicado en el colegio San José de Calasanz de Hurlingham, Provincia de Buenos Aires desde hace más de 10 años. El programa ha sido reformado a lo largo de ese tiempo (y todavía lo sigue siendo) para que cumpla su objetivo, y aún tiene aspectos en los cuales a veces es necesario modificarlo para adecuarse a la realidad de los grupos.

### **Las características son las siguientes:**

**Modalidad de trabajo:** grado completo

#### **Educación primaria** (clases de 40 minutos)

1° Año	Actividad anual (40 clases)
2° Año	Actividad anual (40 clases)
3° Año	Actividad anual (40 clases)
4° Año	Actividad semestral (20 clases)
5° Año	Actividad semestral (20 clases)
6° Año	Actividad semestral (20 clases)

#### **Educación secundaria** (clase de 50 minutos)

1° Año	Actividad semestral (20 clases)
--------	---------------------------------

**Materia “paralela”** (con la que se rota en el segundo ciclo): folklore.

**Evaluación:** conceptual.

**Alumnos por grupo:** entre 25 y 32

**Otras características:** 2 secciones por año. Turno mañana y turno tarde.

#### **Observaciones:**

- La modalidad del segundo ciclo (rotación con folklore) permite evitar la saturación del juego. En el primer ciclo las dos actividades son anuales. Esto es favorecido por la actitud abierta de los más pequeños a aprender casi cualquier cosa con buena predisposición (por lo menos de la mayoría). En cambio en el segundo ciclo el alumno poco interesado en la materia puede ser un problema en un periodo tan largo. Consideremos que están entrando en una etapa (pre-adolescencia) en la que cambian mucho sus actitudes y son muy influenciables por amigos o el medio en general. Acá suele aparecer la idea de que “el ajedrez es aburrido” aún en niños que demostraban mucho interés en el juego (recomendamos al docente entender este punto y no sentirse defraudado o decepcionado y, en cambio, seguir trabajando la motivación en cada clase). Así el trabajo en un semestre del año permite trabajar los objetivos propuestos sin saturar.
- Es bueno tener en cuenta los feriados, actos, excursiones u otras actividades que nos obliguen a “eliminar” ciertas clases programadas. Es necesario tener en claro cuáles son los objetivos más importantes para el grupo en cuestión.

## ¿Qué encontrará en este libro?

En todos lados es reconocida la utilidad del ajedrez en la educación de los niños. Sin embargo no siempre es fácil su implementación en las escuelas. Esto es así debido a que no existe una “versión” oficial sobre lo que debe enseñarse y cómo. Esto no le ocurre a los docentes de las diferentes materias escolares: existe un currículum organizado y contenidos por ciclos (además en las escuelas cuentan con la experiencia de directivos y pares para armar el programa y las formas de enseñar los contenidos seleccionados). En cambio el docente de ajedrez se encuentra que si la actividad debe desarrollarla fuera del horario de clases como algo optativo el grupo suele ser muy heterogéneo, teniendo que seleccionar contenidos de acuerdo a los diferentes niveles y edades con que trabaje. Nadie lo asesora (lo cual es un problema) ni le exige (lo que posiblemente sea una ventaja) la enseñanza de determinados contenidos. Sin embargo en este caso, si el docente sabe manejarse con los diferentes niveles no tendrá problemas para desarrollar el taller en forma exitosa.

Pero ¿qué ocurre cuando la escuela lo propone como una actividad obligatoria? En este caso no existe un programa oficial, ni contenidos seleccionados y poca ayuda podrán darle seguramente los directivos y docentes de la escuela que desconocen la actividad. Lamentablemente el ajedrez, a pesar de llevar muchos años incluido en muchas formas en la escuelas, sigue mirando desde el banco de suplentes como todos entran a la cancha menos él. En el Diseño curricular para la Educación Primaria de la Provincia de Buenos Aires podemos encontrar contenidos no sólo para materias como lengua, matemática y otras oficiales (incluyendo plástica, música y educación física) sino también para teatro y danza. Esperemos que con el tiempo el ajedrez logre su reconocimiento luego de tantos años colaborando en la formación de los alumnos en las escuelas.

Con la intención de brindar una ayuda en este sentido el presente libro organizará los contenidos a enseñar según los años de la educación primaria (1º/6º) y secundaria (1º) y propondrá las actividades y su desarrollo concreto en la clase.

Es necesario aclarar que la planificación propuesta ha sido aplicada y verificada en la práctica. No son ideas lindas pensadas en un salón con 5 alumnos entusiastas del juego. Todo lo contrario: ha sido elaborada con grupos de 20 a 30 (o más) alumnos y con alumnos motivados y otros con poco interés en la materia. Se ha buscado abarcar todos los aspectos posibles del juego teniendo en cuenta la edad de los destinatarios.

También se le da importancia al desarrollo de estrategias para desarrollar la metacognición de los alumnos (dentro de los límites que ellos tienen ya que no es fácil la reflexión sobre el propio pensamiento ¿o usted amigo ajedrecista podría explicar precisamente cómo o por qué elige tal o cual jugada?), que conozcan los procesos mentales que utilizan al jugar y los puedan mejorar y así poder transferirlos a otras áreas del saber con mayor facilidad.

### **En resumen, el docente encontrará en este libro:**

- Una selección de contenidos pensados para cada año de la Educación Primaria (1º/6º) y 1º de secundaria.
- Una planificación organizada y coherente
- Una didáctica por clase con las actividades del docente y de los alumnos
- Una propuesta para sacar provecho del aspecto intelectual del juego, no quedándose sólo en el ajedrez.

### **Lo que no encontrará:**

- Una propuesta para utilizar en todos los contextos (modo del taller, edades de los alumnos, nivel del grupo, etc.) sin realizar ninguna adaptación. Cuando el ajedrez se implementa de forma obligatoria cada institución pone pautas diferentes, por ejemplo; enseñarlo desde 1º o desde 4º. Ese cambio hace que no puedan utilizarse las mismas estrategias ya que son grupos muy distintos. El docente podrá usar los objetivos pero tendrá que adecuarlos a la tarea que enfrenta, cambiando actividades, modificando los tiempos, etc. El docente debe ser capaz de adecuar el programa presentado a su realidad, así y todo creemos que podrá sacar muchas actividades y aplicarlo inclusive en grupos pequeños y en modalidades distintas. Este programa permite tener en claro cuales pueden ser los objetivos a enseñar, cómo organizarlos y cómo enseñarlos.

## Justificación del ajedrez en la escuela

El ajedrez entra a la escuela como una herramienta pedagógica. A veces se vuelve una actividad elitista cuando sólo un pequeño grupo de alumnos pueden acceder a ella, y se benefician de sus cualidades. En cambio cuando llega a todos los alumnos cambia esta característica volviéndose una herramienta más para el desarrollo de los alumnos.

En la búsqueda actual del “enseñar a pensar” o del “aprender a aprender” la escuela trata que las materias tradicionales ayuden a este propósito. Sin embargo, atados a una serie de contenidos extensos a enseñar, con poco tiempo para desarrollarlos, y sin demasiadas posibilidades de realizar aquellas actividades que todos los docentes quieren hacer pero que no siempre pueden (excursiones, trabajo en el laboratorio, etc.), el objetivo propuesto va quedando sólo como un enunciado cumplido a medias.

Es aquí donde el ajedrez puede realizar su aporte basándose en 2 aspectos:

- **Es una actividad lúdica:** como juego es más sencilla su aceptación por parte de los alumnos. Demás está decir la diferencia en los resultados cuando uno hace algo que lo entretiene a cuando no. Si diésemos a los alumnos, con la intención de “hacerlos pensar”, hojas y hojas de problemas, probablemente no los recibirían con mucho entusiasmo. El ajedrez plantea problemas que se resuelven jugando. Por ello es tan importante rescatar el aspecto lúdico del ajedrez al momento de enseñarlo.
- **Es una actividad netamente intelectual.** Más allá del hecho de físico de mover una pieza, todo lo que dirige el juego se desarrolla en la mente. Una compleja red de conceptos son tenidos en cuenta al momento de jugar, red que se desarrolla a medida que se mejora el nivel. La similitud de jugar una partida con el proceso de resolver un problema que varía paso a paso y que le presenta al jugador continuas dificultades es notoria. La recolección de datos (proveniente del tablero), la elaboración de hipótesis (desde un plan a posibles jugadas), su análisis lógico dejando la menor cantidad posible de errores afuera, la selección por diferentes criterios (por ejemplo de acuerdo al rival de turno) del plan o jugada, la abstracción que se realiza debido a la imposibilidad de tocar las piezas, la mirada retrospectiva en la cual se revisa lo analizado, la ejecución del plan realizando las adecuaciones necesarias a las nuevas situaciones presentadas, etc. Muchas veces nos preguntamos ¿cómo podemos saber cuáles son los beneficios de su práctica si la misma se realiza desde pequeños (cuando se están formando las estructuras de pensamiento) y durante varios años? Más allá que esto es difícil de saber sin la realización de un seguimiento que puede demorar años es evidente que la práctica sistemática (como la de cualquier otra actividad intelectual o deportiva) lleva consigo mejoras en el aspecto que desarrolla. En este caso el razonamiento. Afortunadamente aquí no existen programas con demasiados contenidos (a menos que el docente de ajedrez se equivoque y oriente la enseñanza a obtener jugadores de ajedrez) ni plazos estrictos para lograrlos (lo cual nos permite respetar más los tiempos de los alumnos).

Considerando estos dos aspectos creemos que el ajedrez puede cumplir el objetivo del “enseñar a pensar” en buena medida. Solo es importante que el docente no olvide esto y plantee su enseñanza orientada en ese sentido.

Nuestros objetivos principales son:

**“Fomentar en el alumno hábitos intelectuales que le permitan tener un razonamiento efectivo para resolver los problemas que se le planteen en cualquier área sea esta escolar o de la vida cotidiana.”**

Justificamos el termino fomentar en el hecho de que el ajedrez entrenará su forma de razonar, pero no será la única disciplina de la que se nutra esta capacidad en su desarrollo. Creemos que el razonamiento lógico es efectivo (ya que es objetivo en la búsqueda analizando todas las

posibilidades) y que la capacidad para resolver problemas es utilizable en todos los aspectos de la vida humana. Incluimos en este objetivo las capacidades intelectuales que se desarrollan con el juego: la atención, la memoria, el análisis, la creatividad, etc.

**“Lograr a través de la práctica del juego el desarrollo de la confianza, del control y el carácter del alumno”**

Por ser un juego individual el ajedrez desarrollará en el alumno diferentes características que se relacionan con la personalidad. El control de la voluntad, la perseverancia en la búsqueda de soluciones, etc. La confianza en las decisiones que se toman, y el carácter para luchar en las partidas y aceptar en forma correcta tanto la derrota como la victoria.

**“Comprender que el desarrollo de juegos implica una relación con otro (el rival) a quien se puede conocer, se debe respetar y que comparten un momento en el cual los dos se pueden beneficiar con nuevos aprendizajes.”**

A pesar de ser un juego individual el ajedrez se juega con otro, que se transforma en muchos a medida que uno practica (transformándose muchos de esos muchos en amigos). Buscamos que el alumno aprenda a enfrentar las partidas con un espíritu de sana competencia, sabiendo que el juego es un momento para compartir y que, si bien los dos jugadores buscan la victoria, uno de los logros importantes es la interacción con otra persona.

**“Lograr que el alumno juegue al ajedrez siendo capaz de elaborar estrategias y domine la táctica de forma tal de poder llevarlas adelante.”**

**“Lograr que el alumno valore el ajedrez como un bien cultural con historia, material bibliográfico y actividad mundial.”**

En los dos últimos objetivos apuntamos al aprendizaje de conceptos del juego así como al mundo que lo rodea.

A partir de estos objetivos principales delinearemos más adelante los contenidos a enseñar, año por año, organizados en un programa de enseñanza.

## El grado completo

El trabajo con grado completo tiene algunos beneficios que no tienen las otras modalidades, veamos cuales son:

- **Homogeneidad del grupo:** más allá que encontramos diferentes niveles de juego el hecho de tener los alumnos la misma edad (o poca diferencia) permite que las actividades propuestas puedan ser comprendidas por todos. Obviamente el profesor deberá seleccionar actividades de nivel medio cuando trabaja con todo el grupo: que no sean imposibles para los que tienen más dificultades, realizables con dificultad por el grupo intermedio y con algún interés para el grupo avanzado. Recomendamos que las tareas generales tengan esa característica, pudiéndose trabajar los diferentes niveles en actividades con pequeños grupos. Así, si el docente trabaja y explica la clavada en el mural con todo el grupo, podrá en clases sucesivas llamar a grupos pequeños de alumnos de un mismo nivel para continuar el tema con ejercicios más acordes a sus posibilidades. Sugerimos pues abarcar la enseñanza valiéndose de los dos métodos: el trabajo con todo el grupo y el trabajo en pequeños grupos. Esta segunda parte suele ser la más difícil ya que como dijimos este libro apunta a grupos con a veces más de 30 alumnos y con salas que no siempre tienen una disposición cómoda de bancos. Por ejemplo: no es fácil trabajar con un grupo de 7 alumnos en un escritorio “teniendo menor control” sobre los otros (más de 20) alumnos que suelen demandar atención por problemas en las partidas, y además tener que trasladarse al final de la fila de bancos con mochilas en el medio, etc. Es por ello que sabemos que el trabajo en pequeños grupos se va a realizar tal vez con menor asiduidad que el trabajo general en el mural. Así y todo el docente debe tratar de acostumbrar al grupo a que se maneje “solo” cuando él trabaja con un pequeño grupo en su escritorio. Remarcamos pues que la homogeneidad de edades no quiere decir homogeneidad de niveles. Sin embargo es más probable que haya menos diferencia entre un alumno de 5º grado que juega bien y otro del mismo curso más flojo que entre el primer alumno y otro de 1º año que juega bien (sacando excepciones, obviamente). No solo hay más posibilidades de que los dos de 5º entiendan el mismo concepto explicado sino que la homogeneidad permite proponer una actividad igual para los dos, algo que tal vez no sería posible con alumnos de 1º. Es por ello que en esta modalidad se facilita la selección de contenidos y la organización de las actividades a realizar.
- **El presentismo:** uno de los principales problemas de trabajar fuera del horario de clases es el de la asistencia. El grupo que empieza rara vez es el que termina el ciclo: algunos dejan, otros se agregan, algunos faltan muy seguido (atrasándose), otros no faltan (y mejoran rápidamente). Es muy difícil organizar actividades cuando el profesor no sabe quienes vendrán a la clase. O preparar algo y que aparezcan dos alumnos nuevos que no sabe jugar y que obliga a cambiar lo planeado. Este serio problema no suele ocurrir en el grado completo: salvo raras excepciones los que empiezan el año son los que terminan. Eso permite planificar actividades y contenidos sabiendo que no habrá modificaciones importantes en el grupo durante el periodo escolar. Por ello se puede presentar un programa como el de este libro, sería imposible proponer un programa estricto con periodos y actividades para un taller optativo. En ese caso solo se pueden sugerir actividades y el docente las aplicará según lo que encuentre el día de la clase.
- **El conocimiento del grupo:** en el caso de un taller optativo el docente encuentra alumnos de diferentes edades que forman un grupo. Grupo que nadie sabe cómo se acoplará. ¿Qué lugares tomará cada uno? ¿Cuáles serán las dificultades para integrarse? etc. Todo esto se sabrá sobre la marcha y requerirá del docente un ojo muy atento. Sin embargo en el grado completo el docente encuentra un grupo armado, con relaciones establecidas, con “historia” y con estereotipos frecuentes (el líder, el gracioso, el tímido, etc.). El docente podrá charlar con las maestras para conocer mejor el funcionamiento del grupo (actual o pasado). Con el correr de los años el profesor podrá conocer más profundamente a los alumnos que tiene y cómo se relacionan, sabiendo cómo actuar ante diferentes situaciones: qué alumnos son más sensibles, quienes necesitan mas apoyo, con quienes hay que trabajar más en el aspecto

humano que el ajedrecístico, etc. El conocimiento de un grupo estable permite al docente seleccionar mejor las actividades propuestas (tal vez la que funcionó con un grupo no lo haga el otro), o qué resultados esperar. Este es otro factor ventajoso al momento de plantear la actividad.

- Como último punto podemos remarcar el efecto “cascada” que se produce con el correr de los años. Esto es: los hermanitos de los alumnos anteriores ya tienen usualmente incorporados conocimientos del juego lo que hace todavía más sencilla la enseñanza. El tener hermanos permite la práctica en casa y un aprendizaje más rápido por parte de algunos alumnos.

#### **Ahora veamos las desventajas que puede tener:**

- **Los alumnos que no tienen interés en el juego:** en todo grupo se encuentran alumnos con poca motivación (esto no ocurre solo con el ajedrez sino en todas las materias!). Sin embargo la experiencia demuestra que suelen ser menos de los esperados. En este caso podemos mencionar los siguientes aspectos a tener en cuenta:
  - Es importante que el docente trabaje sobre la incorporación por parte de los alumnos de los objetivos de la enseñanza del ajedrez en la escuela: Al comenzar cada ciclo o cada vez que el docente crea conveniente (por ejemplo cuando algún alumno comente que gracias al juego se concentra mejor) se debe tratar este tema. Que los chicos sepan los beneficios que trae y que ellos pueden aparecer solo si pone énfasis en el juego, más allá de los resultados y que la práctica hará que desarrollen aspectos intelectuales que los favorecerán en otras áreas del saber.
  - La victoria y la derrota: la experiencia demuestra que aquellos que tienen pocas ganas son muchas veces los que pierden casi siempre. A veces, si ganan, empiezan a mejorar su actitud hacia el juego. Es por ello que el docente debe identificar a los más flojos y trabajar con ellos más regularmente para lograr que su juego mejore. Esto ayudará a mejorar la actitud y las ganas de jugar.
  - Insistir con el concepto de “juego”. Descomprimir la actividad en cuanto al ganar y en cuanto a la nota (luego veremos que la actividad puede ser evaluada en forma conceptual), que los alumnos sientan que no reprobarán o que no serán retados por el profesor si pierden. Que traten de jugar y disfrutar lo que hacen. Es responsabilidad del docente que el clima de la clase sea adecuado para ello, si es muy estricto y no permite la charla, el movimiento, el descanso de los alumnos, y si no le pone un poco de humor a la clase, es poco probable que los alumnos lo tomen como un juego. Para que un niño juegue debe estar en un clima adecuado y sentirlo como tal.

En este punto concluimos que si bien hay alumnos poco interesados (insistimos, al igual que en otras materias), si el docente se preocupa por ellos y los integra, de ningún modo esto será un problema para desarrollar con normalidad la actividad.

Remarcamos que la falta de interés suele ir creciendo con la edad de los niños. Se comenta que los varones pierden en buena medida el interés por el juego alrededor de los 13 años y las niñas en cambio más temprano (a los 11). Este es un dato verificable en la realidad y que no podemos obviar. Es raro que los alumnos del primer ciclo se “quejen” de la actividad, usualmente son entusiastas y la festejan tanto (o a veces más) que otras materias. Sin embargo hacia fin del segundo ciclo (11 años aproximadamente) se nota a algunos alumnos que, si bien juegan y cumplen, tienen una baja en el interés y en su desempeño. Es por ello que recomendamos, y el programa presentado respeta esto, que la actividad sea obligatoria en forma anual en el primer ciclo de la Educación Primaria y semestral en el segundo ciclo. Con esta decisión se evitan problemas ya que los alumnos que no estén muy motivados solo tienen un semestre de clases, lo cual facilita la tarea.

- **Los padres:** a veces (aunque es muy raro) los padres pueden objetar la enseñanza del ajedrez como actividad obligatoria. Este punto no depende del docente sino del colegio. Si se ha decidido implementar el ajedrez es porque se lo valora como herramienta pedagógica. Por ello el colegio debe justificarla ante los padres que ingresan a sus hijos al colegio. Los padres deben entender que tiene un porque claro y que su hijo/a deberá cumplir como con las demás materias, aunque esta no sea promocional. Es importante destacar que todos los padres suelen entender esto y valorarlo y que en años de trabajar en colegios nunca he recibido quejas formales en este aspecto. Sin embargo es bueno que el colegio explicito claramente que no es una hora libre, ni de “esparcimiento” ni nada por el estilo: tiene objetivos, contenido y actividades que los alumnos deben cumplir. Advertimos que esto se rompe cuando el colegio le pide al docente que aquellos alumnos a los que no les gusta hagan otras cosas en su hora para evitar quejas. En este caso la actividad está condenada al fracaso.

Desde ya que la implementación del grado completo genera polémicas. Personalmente, como a quien le gusta el juego puede generarme un poco de malestar obligar a alguien a jugar al ajedrez. Sin embargo cuando el trabajo es bien realizado y los grupos están motivados y trabajan comprometidos con la actividad, concientes de sus beneficios, apoyados por la escuela y por los padres es muy grande la satisfacción de ver las actitudes de los niños al jugar (altamente concentrados), los razonamientos que realizan, cómo descubren y elaboran planes, el gusto por jugar, el ver a los alumnos “perdiendo” los recreo jugando al ajedrez, todo esto demuestra que su inclusión en la escuela en forma obligatoria está justificada y avalada y que mas allá de una transmisión de un bien cultural de siglos, y de capacidades intelectuales valiosas y productivas, también se toca una fibra íntima del ser humano que es el juego, el disfrute, el placer y el deseo de superarse.

## De lo ideal a lo real

Aquí mencionaremos diferentes aspectos a tener en cuenta en los cuales se puede desarrollar la clase de ajedrez. Primero comentaremos lo ideal de cada punto y luego lo real, o sea las condiciones de trabajo en las que se basa el presente programa. Como verá el lector la realidad es la que seguramente puede encontrar en cualquier escuela.

Cada profesor verá en qué situación se encuentra (o a cual puede aspirar) dependiendo de la escuela en la que trabaje.

- **El grupo de alumnos:** probablemente el número ideal de alumnos para una clase se ubique entre 15 y 20 niños. Una menor cantidad provee menos posibilidades al momento de jugar siendo probable que los chicos se cansen de jugar siempre “con los mismos”. En cambio con unos 17 alumnos no solo tenemos variedad sino mayores posibilidades de trabajar en pequeños grupos (por ejemplo de 6 alumnos) mientras los otros juegan. La cantidad de alumnos es un factor casi determinante para poder realizar una enseñanza más personalizada y productiva. En el caso de una mayor cantidad de alumnos la organización del grupo comienza a dificultarse un poco y puede que se tenga que recurrir a una enseñanza con más trabajo con el total de los alumnos que con grupos pequeños.
  - En el caso del presente libro el programa se implementa con grupos usualmente de entre 25 y 32 alumnos. Por ello las actividades en pequeños grupos no serán tan utilizadas como sería recomendable. Sin embargo el docente no debe descartarlas sino buscar la forma de realizarlas en los momentos que considere oportunos (y que más adelante, en la didáctica, detallaremos).
- **El aula** (espacio y equipamiento): seguramente lo mejor será tener un aula específica para desarrollar la clase. Lo suficientemente espaciosa (e iluminada) para que el grupo pueda trabajar sin estar limitado en su movimiento. Las sillas y los bancos pueden ser individuales (obviamente sin desnivel donde se apoya el tablero) para permitir su desplazamiento según se trabaje en forma individual, en parejas, grupal (por ejemplo con 4 chicos) o total (por ejemplo al realizar una simultánea). En el aula podemos disponer del equipamiento para una clase de ajedrez. Entre las muchas cosas que se nos ocurren para un aula ideal podemos mencionar: un mural de características apropiadas, tableros (por lo menos uno cada dos alumnos, aunque lo ideal sería uno para cada uno para, por ejemplo, realizar un día una simultánea) de tamaño normal (no es necesario de competencia sino los simples de plástico), relojes de ajedrez (suponemos que con uno cada dos alumnos está bien), una pequeña biblioteca con libros adecuados para los niños, estantes donde los alumnos puedan dejar su cuaderno de ajedrez en el cual pueden realizar diferentes tareas y, finalmente, una computadora con acceso a Internet (aparte de la posibilidad de utilizar, si existe, alguna vez la sala de computación con máquinas con programas para aprendizaje de los chicos, programas para jugar partidas y conexión para jugar por Internet).
  - El programa presentado se realiza en una escuela “normal”. Se utiliza el salón de clases (que no permite una gran movilidad de bancos) que usan los chicos siempre. Se dispone de un mural (es imprescindible), los alumnos traen el juego (lo cual a veces trae inconvenientes por el olvido del mismo o por los tamaños inadecuados), usan un cuaderno para trabajar en clase, y se prescinde de las actividades con la computadora. Se dispone de varios relojes (10) aunque se usan sólo ocasionalmente (ya que la idea es que conozcan cómo funciona pero no su uso rutinario como en competencias).

Como se mencionó, cada docente deberá sacar el máximo provecho posible al establecimiento en el cual trabaja. Ver cada uno de los puntos mencionados y en algunos casos simplemente sacarles provecho (por ejemplo una escuela que trabaje con grupos reducidos) y en otros tratar de llevarlos a lo ideal (por ejemplo que la escuela disponga de juegos para evitar que los chicos tengan que llevar).

## **El docente de ajedrez**

Este es un punto que se ha prestado mucho a debate. ¿Quién debe enseñar ajedrez: un docente o un ajedrecista? En realidad no existiría este debate si existiese un profesorado de ajedrez. Sin embargo, al no ser el ajedrez una materia “oficial”, no existe tal profesorado. Por lo cual debemos buscar algunas alternativas.

El primer punto es que la persona que enseñe sepa los conocimientos propios del juego. Sería tonto que alguien que apenas sabe jugar intente enseñarlo. Los conocimientos se logran con estudios y la práctica, usualmente, en torneos. Por supuesto que no necesitamos un gran maestro para enseñar en una escuela, así como no hace falta un Mozart para enseñar música en un 4º grado. Parece suficiente con un nivel intermedio de juego que permita el manejo de los contenidos a enseñar en la escuela (y un poco más).

Por otro lado esto no alcanza, conocer los contenidos no garantiza saber enseñarlos. Por ello es necesario que el docente de ajedrez se capacite realizando (sino el magisterio, lo que sería ideal) cursos docentes que le den la preparación para saber trabajar con los niños.

El último aspecto a tener en cuenta es (y por el cual tal vez no vea con buenos ojos que sea un docente normal, capacitado con conocimientos sobre el juego, el que dé las clases) el gusto por el juego. Para enseñar algo hace falta interés o gusto por ello. Si bien tal vez esto no sea fundamental cuando un maestro enseña matemáticas, es imprescindible cuando se quiere transmitir una actividad de juego como esta. Los niños perciben perfectamente cuando hay pasión en la enseñanza del docente (¡y esa pasión es contagiosa!). Es muy difícil que “se enganchen” en un juego, si quien lo enseña no tiene gusto por el mismo. Si el o la maestra no solo se capacita sino que verdaderamente se interesa por jugar (y le gusta como al resto de los jugadores de ajedrez) entonces podrá realizar la actividad perfectamente.

La realidad es que suelen ser ajedrecistas quienes se vuelcan a la enseñanza del juego en las escuelas. Por ello les pedimos que (ya que cumplen seguramente con los dos requisitos de conocimientos y gusto por la actividad) se esfuercen en su capacitación pedagógica antes de enfrentar un curso de niños en esta modalidad. Ya que los errores se pueden pagar caro y son fáciles de cometer para quien no está preparado. Sino puede cursar el magisterio, haga cursos, lea libros y consulte a docentes (tanto de ajedrez como “normales”) para desarrollar su tarea con perspectivas de éxito.

Finalmente es probable que en lugares alejados sea una maestra o un maestro, que sabe jugar al ajedrez (tal vez sin un gran nivel), el que quiera enseñarlo en su escuela. En ese caso este libro le será de gran ayuda ya que lo que se explica le servirá para aprenderlo primero antes de impartirlo a sus alumnos.

## **La institución**

Volvemos a marcar aquí la diferencia con el taller de ajedrez optativo y fuera del horario de clases. En el mismo el docente prácticamente no tiene contactos con docentes y directivos. La integración suele ser difícil o pobre. En cambio el trato con los padres suele ser fluido al terminar la clase. En el grado completo esto es al revés. El profesor de ajedrez debe integrarse en un esquema que ya está organizado. Y no solo debe integrarse sino que también debe aprender a “sacar provecho del mismo”. Si logra hacerlo contará con el apoyo y respaldo de docentes y directivos. Para ello es importante cumplir con lo que la escuela le pida en tiempo y forma. Consultar con los docentes cualquier tema concerniente a sus grupos a cargo (alumnos con problemas de disciplina o cuestiones personales que necesite saber). Cualquier situación que se produzca en su clase que crea conveniente comentar con las autoridades respectivas, debe hacerlo. El hecho de compartir momentos y espacios comunes (recreos, sala de maestros, etc.) es siempre útil para ayudar a una integración provechosa. Es necesario evitar que el profesor de ajedrez sea visto como un “bicho raro” en la escuela (tal vez por su falta de formación docente) y se convierta en uno más del engranaje educativo de la misma. Ello lo ayudará mucho en su tarea.

Por otro lado la relación con los padres no suele ser tan fluida. Sin embargo se deben utilizar los mecanismos que provee la escuela para resolver cualquier situación que los involucre (cuaderno de comunicados, entrevistas personales, etc.). Es útil dirigir en los primeros días una nota en las cuales se comenten el objetivo de la clase de ajedrez así como los contenidos que se van a trabajar durante el año, así como lo que se espera de ellos (que jueguen con sus hijos, que los motiven, etc.).

En este breve punto intentamos que el docente se de cuenta de que al trabajar en esta modalidad pasa a formar parte de una estructura organizada y que debe ocupar un papel dentro de la misma (el cual no siempre está del todo claro) para sacar el mejor provecho de su tarea. Hay que tener en cuenta que muchas veces es su responsabilidad buscar y crear su espacio para ser reconocido como un docente más de la escuela.

### **Maestra si, maestra no.**

Este es un tema que puede presentarse en caso de trabajar en esta modalidad. Al no ser, muchas veces, el profesor de ajedrez un docente titulado, o simplemente como política de la escuela, la maestra de grado debe estar presente en la clase de ajedrez.

Esto trae sus pros y sus contras que es bueno mencionar:

- El principal punto a favor es que ante cualquier problema el profesor tiene el respaldo o la ayuda de la maestra que está presente. En caso de ocurrir algún accidente o situación que el profesor no sepa encauzar, la experiencia de las maestras será de gran utilidad para resolverlo.
- El manejo de la clase. Más allá de la presencia de la maestra en el aula es el profesor de ajedrez quien organiza y maneja la clase. Esto es fundamental. Lo debe tener en claro el profesor, la maestra y los alumnos. El profesor pone las pautas de conducta (que no siempre coinciden con la de la maestra), organiza el grupo, da los permisos para pararse, salir del aula, etc. Es muy importante que la maestra en cuestión le de su lugar al profesor de ajedrez, tanto físico (escritorio) como profesional (manejo total de la clase). La maestra solo debe participar en caso de que el profesor se lo requiera. Puede ayudar que ocupe algún lugar del aula donde no interfiera con la clase (ya que los chicos suelen distraerse con la presencia cercana de SU maestra). Todo esto no es un punto menor ya que si los chicos siguen teniendo como referente de la clase a su maestra la actividad del profesor se dificultará. Recomiendo que sea el profesor quien hable y pida a las docentes su colaboración en este punto ya que muchas veces las maestras intervienen con el fin de “ayudar” al profesor sin darse cuenta que así le restan autoridad frente a la clase.

Es importante que el profesor de ajedrez maneje y ponga las pautas de funcionamiento de su clase más allá de las que maneje la docente, y que sepa pedir su ayuda en aquellas situaciones en las cuales la maestra pueda serle útil.

## **El manejo de la clase**

Si al taller optativo concurren los niños interesados en el juego, en el grado completo se trabaja con todos. Por ello un buen clima en la clase es fundamental. Difícilmente un alumno aprenda con ganas un juego (especialmente si mucho no le atrae) si el docente no hace del aula un ambiente agradable. El buen humor del profesor, cierto clima relajado, el que todos se sientan incluidos y actividades de aprendizaje interesantes, volverán el trabajo más fructífero para todos.

Obviamente esto no quiere decir “hagan lo que quieran”. El primer día el docente hablará con los alumnos sobre cuales son las pautas generales de trabajo (incluyendo la conducta) que pueden ser fijadas de común acuerdo entre todos. No se puede exigir que los alumnos cumplan con algo que no conocen. Las normas no cambian mucho que las del resto de las clases (pedir permiso para hablar cuando se trabaja en el mural, ser respetuoso con los compañeros y el docente, traer el material, etc.). Sin embargo el docente puede dar algunos “permisos extras” considerando que es una clase de “juego”. Aquí recurriré al lector ajedrecista para que recuerde ¿cuántas veces ha entrado a un club de ajedrez en un momento cualquiera (no de torneo) y ha escuchado el piar de los pájaros? Todos sabemos que nunca. Por el contrario (y a diferencia de lo que cree el resto del mundo, incluyendo a las maestras) cuando se juegan “ping-pones” o partidas amistosas la charla (cuando no, los gritos) está a la orden del día. Muchas veces una clase se parece más a eso que a un ambiente de torneo. Y es bueno que eso ocurra, ese es el ambiente relajado con el que se juega al ajedrez y uno más se divierte. Por ello el profesor no debe ser un obsesivo del silencio y de la quietud de sus alumnos. Puede permitir que se paren, que charlen y aún que discutan (obviamente dentro de ciertos límites) porque están jugando, y rara vez los chicos juegan en silencio. Personalmente muchas veces me “preocupa” más la parejita que está sentada sin moverse y sin hablar que aquellos que charlan sobre el partido, ¿quién estará más concentrado en el juego? La verdad es que con el tiempo las partidas van volviéndose más silenciosas, pero no debe ser un objetivo del profesor que el grupo esté todo el tiempo en absoluto silencio. Solo logrará que los alumnos se sientan presionados e incómodos al momento de jugar. Verá que durante la clase se producen momentos de cierto ruido y momentos de silencio absoluto. Eso es lo normal.

Por ello recurrimos al buen juicio del docente para entender qué es portarse bien y qué portarse mal. Por supuesto después (post charla con el niño para aclarar el problema) tendrá los recursos que cada escuela brinde (cuadernos de comunicados, libro de disciplina, etc.) para que aquellos alumnos que transgreden las normas de convivencia pautadas tenga la sanción correspondiente.

## La evaluación

Es necesario plantear un tema que puede generar alguna polémica: la evaluación. Si bien el ajedrez es presentado como una materia más, por tratarse de un juego no es del todo conveniente que los alumnos lo asocien más a una materia a aprobar que a una clase que trata de aportar más que nada un beneficio intelectual (cosa que muchas materias buscan pero que a veces por motivos de un currículum muy cargado no le pueden dar la importancia que querrían). Por ello no desarrollaremos evaluaciones de los temas aprendidos sino más bien una evaluación basada en otros aspectos: la observación del profesor del juego de sus alumnos, sus mejorías, su participación en clase, su aporte al grupo y su rendimiento en la actividad anual (como puede ser un torneo). Lo que buscamos es sacar la preocupación de la mala nota del alumno que tal vez no logró comprender bien un tema y le cuesta utilizarlo en las partidas. A algunos chicos eso les toma más tiempo que a otros y nosotros (a diferencia tal vez de una maestra) tenemos la posibilidad de esperarlo. La maestra debe tomar a veces determinaciones más drásticas porque no puede permitir pasar a un alumno que no ha aprendido a leer. Nosotros no tenemos ese problema y podemos ser más tolerantes con los “errores”. No es que no se evalúa sino que no se hará por tema en forma escrita (esto también suele traer en escuelas grandes problemas para realizar tantas fotocopias). En el caso que el docente pueda hacerlo desde ya que no presenta problemas y puede plantearlo como evaluación diagnóstica y que le permitirá saber a él el nivel real del conocimiento de tal o cual tema. Lo que planteamos acá es que esas clases (por ejemplo 2 o 3) pueden ser utilizadas en otros aspectos (especialmente en los grupos con un cuatrimestre de clases) y que la evaluación es más general y continua, y que lo importante es que los alumnos usen lo que aprenden en las partidas más que saber la definición de tal o cual término y evitar así el stress que suele causar estudiar para una prueba cuando en realidad buscamos que disfruten del juego. Por lo tanto no presentaremos pruebas estándar para evaluar lo enseñado.

En el caso de las notas se recomiendan que sean conceptuales, como por ejemplo:

**ANS** aun no satisfactorio

**PS** poco satisfactorio

**S** satisfactorio

**MS** muy satisfactorio

**AS** altamente satisfactorio

De todos modos al no ser una materia oficial, y que por lo tanto no evitaría una promoción del alumno (cosas que los chicos muchas veces saben), no tiene sentido que la nota sea un motor fundamental del aprendizaje sino más bien, que lo sea, el deseo de superación.

Finalmente la nota puede ser notificada a los padres según la disponibilidad de cada establecimiento:

- En algún lugar del boletín oficial donde se coloquen las materias especiales.
- En un boletín especial dedicado a materias especiales y/o extraprogramáticas.
- En el cuaderno de comunicados.

### **La relación con otras materias**

La verdad es que el plan presentado no contempla este punto. No es sencillo relacionar al ajedrez con todas las otras materias de la escuela. Posiblemente la materia que más puntos pueda tener en común sea la matemática, para lo cual habría que dominar conceptos matemáticos que tal vez el profesor no domine o conceptos ajedrecísticos que la maestra de matemática tal vez no domine. Desde ya cualquier trabajo que el profesor quiera hacer en este sentido será interesante aunque siempre debe preguntarse si realmente aportará algo a su trabajo (o al de la maestra). Los aportes que haga en este punto serán bien recibidos.

## **La interacción del grado completo con otras modalidades.**

Es posible que en ocasiones se implemente en la escuela, aparte del trabajo con el grado completo, una modalidad que permita trabajar en profundidad y con mayor exigencia los contenidos del juego. Usualmente aquellos alumnos más entusiastas se anotarán en un taller o escuelita fuera del horario de clases que permita mejorar su nivel por ejemplo, para competencias.

Ante esta situación el docente debe tratar de coordinar el trabajo en el aula con el trabajo en el taller (si está a su cargo es más sencillo, de otro modo deberá ponerse en contacto con el docente a cargo del mismo) para que exista aunque sea una cierta articulación. Sin embargo esto no es tan sencillo y entonces deberá enfrentar el pequeño “problema” de lograr que los alumnos que avanzan más rápidamente en su juego “opaquen” el trabajo del resto en la clase. Estos alumnos tenderán a responder y a resolver los problemas más rápido que el resto, y eso puede ser un problema. Por ello el docente debe trabajar para lograr que ello no ocurra y que los avanzados permitan la participación de los demás. Asimismo tiene que aprovechar ese mejor nivel de algunos para que el resto también mejore. El empuje de los alumnos más adelantados puede ser favorable a la clase si el docente sabe cómo manejarlo. También suelen motivar al resto sus logros en competencias o actividades fuera de la escuela. Por lo tanto no son incompatibles el trabajo en clase (elaborado para un alumno promedio) con el trabajo extra-clase de los alumnos adelantados. Dependerá del docente evitar los puntos problemáticos de esta situación y aprovechar las ventajas que la misma provee.

Es importante dejar en claro que el presente libro apunta al ajedrez como herramienta pedagógica. No busca detectar talentos o formar jugadores de competencia. Como se aclaró, ante alumnos talentosos, el docente puede sugerir a los padres la derivación a lugares de formación específica, pero de ningún modo presionarlo para que lo haga. La elección del ajedrez como actividad importante en su vida es una decisión exclusiva del alumno y sus padres. Nadie puede garantizar que será feliz con el juego (ni que ganará más dinero que siendo doctor o arquitecto, por ejemplo) ni que su éxito borrarán las frustraciones que podrá tener su profesor como jugador. Sólo infórmele a los padres sobre la situación y déjelo a su elección.

## **El trabajo en el tiempo.**

En el modelo presentado la actividad se desarrollará a lo largo de siete años de clases, y eso es mucho tiempo. Este es un punto a tener en cuenta al enfrentar un proyecto similar en cada escuela. Así, en una escuela donde se implemente en dos años (por ejemplo 2º y 3º) requerirá no sólo adecuar los contenidos a trabajar sino también será otra la relación que se manejará con el alumno. Como se comprenderá, después de siete años de trabajo la relación docente alumno puede pasar de ser buena, a ser excelente, a desgastarse. Ver cómo un alumno termina su tarea de siete años de ajedrez luego de haberlo conocido siendo un pequeñín de primer grado siempre es extraño. Por ello recomendamos al docente tener en cuenta el periodo de tiempo que trabajará con el alumno teniendo en cuenta no sólo los contenidos del juego sino también al alumno “persona”, conociéndolo en sus gustos, su forma de ser, sus actitudes, sus falencias, etc. Sentarse a jugar una partida con un alumno y charlar durante la misma le permitirá saber muchas cosas interesantes de él que de otro modo no conocería. Considerando el tiempo a pasar juntos bien vale la pena tomarse el trabajo de preguntarle a sus alumnos sobre sus vacaciones, su familia, sus actividades, etc.

## Reflexiones sobre los alumnos

Haremos algunos comentarios sobre los diferentes “tipos” de alumnos que podemos encontrar en las aulas. Desde ya es algo general como para dar una idea al docente de lo que puede hallar en su clase y debe siempre reconsiderarlo con lo que encuentre frente a sí.

### El alumno con bajo nivel

Siempre encontraremos alumnos a quienes les cuesta más progresar. Esto puede deberse básicamente a dos motivos:

- **No le atrae el juego:** en este caso es necesario trabajar la motivación. Buscar que le encuentre “sentido” al juego. Tratar de lograr en el aula un ambiente relajado ayuda a que estos alumnos jueguen “olvidándose” de que no les gusta. A veces ocurre que repentinamente le toman el gusto, sin que se conviertan en fanáticos. En otros casos sigue sin gustarles, obviamente no a todos tiene que fascinarles el ajedrez y el profesor debe saber entender esto evitando hacerle sentir al alumno que está molesto o decepcionado por ello. Simplemente debe pedirle que en la hora de clase trabaje como el resto y se comprometa con el aprendizaje.
- **Dificultades de aprendizaje.** Hay alumnos que tienen un pobre nivel de juego que los lleva sistemáticamente a la derrota. Esto puede deberse a que intelectualmente le cueste (seguramente lo mismo se repite en otras materias, que sea un alumno con dificultades generales de aprendizaje). Obviamente las bajas expectativas hacen que el alumno entre en un círculo vicioso de derrota-menos ganas-nueva derrota. La única forma de romper ese círculo es ganando. Para ello el docente debe trabajar con él (y seguramente con otros ya que siempre tenemos varios alumnos en esta situación) en pequeños grupos reforzando conceptos, practicando y repasando cosas enseñadas, motivándolos, resaltando sus logros en clase frente a todos, etc. Posiblemente este caso sea más trabajable que el anterior.

### El alumno “promedio”

El alumno promedio suele ser el que gana y pierde regularmente. En general tiene buena predisposición aunque no llega a ser un fanático. Buena parte del grupo se encuentra en esta situación. Suele ser fácil trabajar con ellos y el docente debe motivarlos para que su nivel mejore pudiendo con el tiempo entrar en el grupo más avanzado. Pueden mostrar cierta ciclotimia: un año que juegan en un nivel medio-bajo y otro en que se destapan superando a los compañeros aventajados, para luego volver a caer. No son tan participativos en torneos pero ocasionalmente lo hacen. Probablemente el principal reto del docente sea lograr que este grupo se “enganche” con los más avanzados (ya que esto hará que su concepto del juego sea bueno y no pierdan las ganas) y no con aquellos alumnos que no les gusta la actividad y puedan funcionar como una influencia “negativa”.

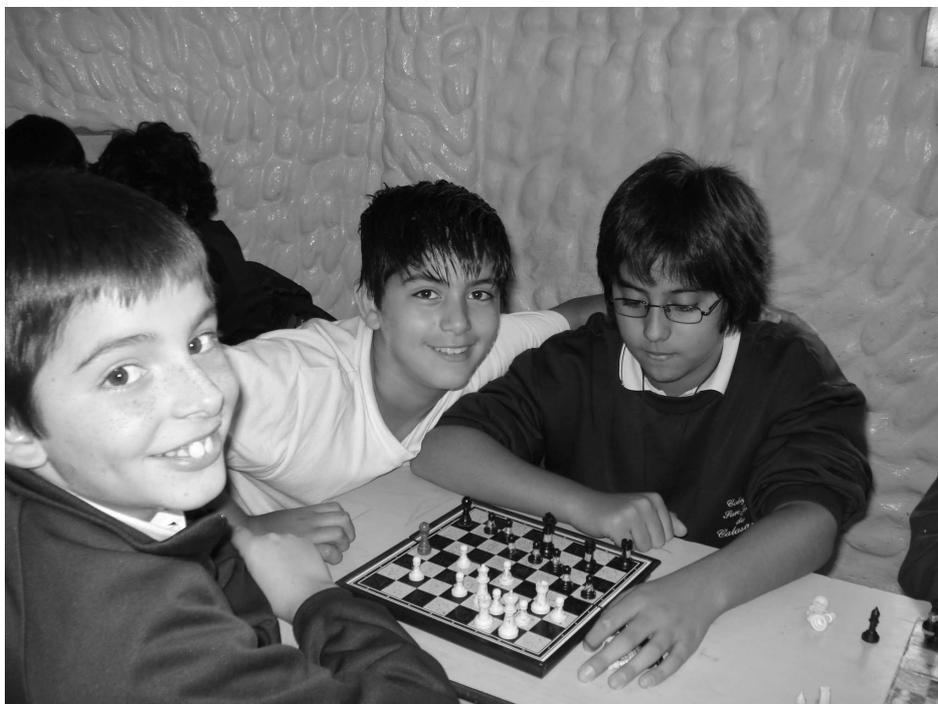
### El alumno avanzado

Aquí tenemos al típico alumno entusiasta y trabajador. Quiere jugar por sobre todas las cosas. Le gustan los torneos y actividades competitivas. Evidentemente su círculo virtuoso es ganar-más motivación-ganar. Estos alumnos son la locomotora del aula, empujan al grupo hacia delante. Cuanto mayor sea este grupo, mejor. Por ello es bueno que cada año algunos alumnos promedio se incorporen a él. En este caso el docente debe cuidar que no se “coman al resto”: nunca dejen participar en clase a los más flojos, les ganen demasiado rápido o cada vez peor, etc. El profesor debe lograr que hagan su aporte a la clase en nivel y entusiasmo pero haciéndoles entender que lo mejor es que todos los compañeros mejoren, y que ellos pueden ayudar en eso.

## El alumno talentoso

Finalmente tenemos al alumno con un talento especial para el juego. Mientras que el avanzado tiene un nivel razonable para la edad, el talentoso demuestra dotes y facilidades para el juego impresionantes. El docente debe recomendar su derivación a un centro de ajedrez. Querer enseñarle principalmente al alumno talentoso probablemente redundará en dificultades para el resto. El segundo problema será que este niño avanzará (por participar en clases en un club especializado) rápidamente, siendo lo que se enseña en la clase, básico para él. Probablemente lo mejor para el docente será:

- hablar con él para que entienda la situación (menor nivel del resto) y que puede ayudar mucho a sus compañeros y al profesor teniendo una buena actitud en clase. Ya mencionamos en “El ajedrez en la escuela” el rol del alumno monitor, el cual puede colaborar con el docente cuando, por ejemplo, los compañeros tienen dudas o trabajan en grupo en un problema.
- Resaltar sus logros extra-clase. Esto motivará a otros alumnos (probablemente del grupo avanzado) a también concurrir a clases fuera de la escuela, redundando esto en un mayor nivel del grupo en general.
- Aprovechar su motivación. Evidentemente un alumno talentoso está motivado, y eso es contagioso (así como el desgano de los “desmotivados”).
- Evitar que el grupo se “centre en él”. Esto es: los alumnos no se esfuerzan porque ya saben quién es el mejor y quién es imbatible. En este caso el docente debe lograr que los alumnos entiendan que el jugar con el alumno talentoso los hará mejorar, buscando dar un día la “sorpresa” de ganarle.
- No permitir que el alumno, por saber lo que se enseñan en clase, tome actitudes soberbias o de mala conducta. El profesor debe siempre hablar con él y hacerle entender la situación. Que el alumno comprenda que él puede ayudar mucho al grupo y que el docente valora su cooperación en la clase.



Tomás Sosa, campeón argentino sub 12 (2009). Alumno de sexto grado.

### **El alumno integrado**

Puede ocurrir que tengamos en el aula alumnos con algún tipo de discapacidad. Algunas no presentan un reto para nuestra tarea (por ejemplo si es sólo motora) pero otras requieren un esfuerzo extra. La verdad es que es un tema complejo en el cual la escuela debe facilitar un apoyo a los docentes que no siempre estamos preparados para atender estas dificultades solos. Cuando las discapacidades involucran aspectos intelectuales o de conducta suele ser más complejo lograr el aprendizaje de un juego como el ajedrez que exige cierto manejo de conceptos lógicos y cierta capacidad para concentrarse en el tablero. Así y todo el docente deberá evaluar cada caso según se presente. Obviamente un menor número de alumnos por aula, así como el apoyo de la maestra integradora correspondiente (o del gabinete del colegio) facilitarán la tarea enormemente.

### **El alumno nuevo**

En el caso de un programa como este, donde el ajedrez se trabaja a lo largo de varios años, el alumno que ingresa (por ejemplo) en 4º año, y sin conocimientos, puede sentirse desorientado. Es recomendable hacer una cartilla que abarque los conocimientos impartidos durante cada año de clases. Esta cartilla puede ser entregada a los alumnos nuevos para que estén al tanto de lo aprendido. Obviamente no es lo mismo leer una cartilla que haber vivido el proceso de aprendizaje normal, pero puede ayudar. Así y todo la experiencia demuestra que no suelen haber problemas con los alumnos nuevos:

- La mayoría de los niños en algún momento aprendió las reglas básicas del juego. Si el alumno ya sabe mover las piezas podrá jugar partidas aunque no tenga todos los conocimientos impartidos. En las primeras clases el docente deberá sentarse con él y revisar lo que sabe y darle los conocimientos mínimos como para que pueda jugar. De a poco irá poniéndose al día con el resto del grupo.
- El aprendizaje de las reglas básicas toma poco y nada de tiempo y esfuerzo. Al ser este un programa que no se basa en un exceso de contenidos ajedrecísticos, el alumno nuevo podrá alcanzar al resto si pone el empeño suficiente.
- Como se vio en el apartado sobre los tipos de alumnos, en todo grupo hay niños que avanzan muy lentamente. Por ello no es que el alumno nuevo se encontrará con un grupo de un nivel alto y parejo. Probablemente en pocas clases su nivel será como el de los alumnos “viejos” más flojos.

### **Los estereotipos clásicos.**

Recomiendo al lector buscar material (en libros de pedagogía) donde se hablen de los estereotipos clásicos de la clase para completar lo que aquí se expuso que es específico de la clase de ajedrez: el alumno gracioso, el líder, el callado, etc.

## **Técnicas y recursos.**

Ya en “El ajedrez en la escuela” planteamos algunos requisitos para el buen manejo de la clase y diferentes formas de organizarla, que sería bueno, el docente tenga en cuenta para leer este apartado. Nos limitaremos a ampliar lo que tenga que ver con el grado completo.

También detallaremos diferentes recursos que serán utilizados en las clases presentadas en este proyecto.

### **La practica dirigida**

Muchas veces el docente elije los rivales que juegan una partida amistosa. Es importante que el docente haga buen uso de esta actividad eligiendo según su conocimiento del grupo y de los alumnos que lo componen. En algunos casos hará jugar a niños de nivel dispar para que el más flojo pueda mejorar su juego, en otros a alumnos de nivel parejo pero que pocas veces juegan entre ellos, en otros niñas con varones, etc. Lo que tiene que quedar en claro, sería bueno que el docente se los diga a los alumnos, que los rivales seleccionados obedecen a algo que el profesor quiere ver y que por eso es necesario que los chicos hagan su mejor esfuerzo (por ejemplo el alumno flojo con el de mayor nivel no debe darse por vencido antes de jugar). El docente pasará por los bancos y estará observando lo que los chicos realizan. Estará atento a los resultados aunque no sea un torneo. Luego de las partidas elegidas puede optar por que la repitan cambiando de colores, cambiar por otro rival o dejarlos elegir el siguiente. Podemos considerar esta clase como evaluativa del nivel de los alumnos aunque algunas cosas se pueden explicar en las partidas.

### **La práctica libre.**

En este caso los alumnos eligen los rivales. Esto permite distender un poco el juego si se viene realizando un torneo interno y algunos chicos quieren jugar con aquellos que son más amigos. De todos modos el docente, al igual que en el caso anterior, podrá pasar por los bancos ayudando o corrigiendo errores ya que el resultado de la partida no trae conflictos (en una partida de torneo el profesor no debe meterse hasta que la partida está terminada o ya el error sea irremediable y se lo quiere marcar para que no quede en el olvido).



**La práctica individual o grupal.**

En los dos casos anteriores el docente podrá incluir prácticas individuales o trabajo grupal mientras el resto juega. Si algún alumno queda solo, el docente puede jugar con él y explicarle o repasar conceptos enseñados anteriormente: puede ser un alumno cualquiera sin importar el nivel. Sería conveniente para el docente resistir la “tentación” de trabajar con el mejor para explicarle algo y más bien elegir alumnos flojos para ayudarlos a mejorar su juego. En el caso de un grupo, el docente puede dejar a 4 o 5 jugadores de un nivel similar (por ejemplo los más flojos) y trabajar con ellos un contenido que les puede ser útil (por ejemplo los mates básicos).

### **La exposición dialogada del docente (trabajo con el mural)**

A veces el docente tendrá que explicar cosas en el mural, esto no está reñido con la enseñanza que pretendemos. Especialmente al comienzo los alumnos necesitan explicaciones, ya que hay muchos conceptos que no se construyen (por ejemplo el movimiento de las piezas, el enroque, etc.). Sin embargo, mayoritariamente las explicaciones incluirán la activa participación de los alumnos para que planteen sus dudas y lo que no han entendido.

## **El trabajo con problemas en el mural.**

Muchos conceptos nuevos se presentarán no con una explicación sino con un problema a resolver por el grupo en el mural. Planteada una posición determinada los alumnos deberán encontrar la solución a la consigna propuesta (mate en 1 jugada, ganancia de material, etc.). Lo mejor es empezar con poca ayuda que se puede ir aumentando a medida que no encuentran la solución. Es importante que el docente dé participación a todos los alumnos y que no deje que los más capaces respondan primero sin dar tiempo a los demás a comprender el problema. El docente debe remarcar que esa actitud no ayudara a los compañeros y que no es, la actividad, una carrera contra el tiempo. Continuamente debe motivar a los más flojos a participar y a dar su respuesta. Esto es fundamental: la respuesta del alumnos nos dice qué pasa por su cabeza, cual es su objetivo (recordar las etapas) del juego, como ve las piezas (la relación), las posibilidades del oponente, y el tablero (si descuida las piezas alejadas). A partir de una respuesta “errónea” pueden tratarse diferentes aspectos de la posición para conocerla mejor, darse cuenta dónde esta el error y ver cómo se puede aprovechar (por ejemplo con una clavada). De todos modos tampoco es bueno demorarse demasiado con un mismo problema así que el docente debe “manejar” los tiempo para que la respuesta aparezca en el momento adecuado, que sea explicado el porque de la solución y así poder pasar a otro problema. A medida que el tema comienza a ser dominado por los chicos se trabaja con más rapidez. Esto hay que tenerlo en cuenta ya que no es bueno estar toda la hora haciendo los problemas (especialmente en grados más chicos). Luego de 20 minutos puede dejarse un rato para la práctica libre. El docente puede sugerir que si ven aparecer el tema explicado lo pueden llamar para ver si está bien utilizado haciendo notar al grupo que lo explicado no debe quedar en la cabeza sino pasar al tablero ya que son cosas útiles al momento de jugar.

Considerando que se trabajará mucho con problemas en el mural le recomendamos al docente buscar variaciones en la forma de trabajo, por ejemplo:

- Planteado el problema cada alumno buscará una solución. Levantando la mano el docente da el turno analizando cada propuesta hasta llegar a la correcta. Recomendamos seleccionar primero a alumnos que pueden tener errores en la respuesta para poder analizarlos. Ya que si se responde bien en seguida no se le saca el suficiente provecho a la situación de aprendizaje.
- Planteado el problema los alumnos podrán conversar con su compañero de banco para encontrar una solución (esto permite un intercambio y que por lo menos los alumnos que no se animan a dar su opinión frente al grupo la puedan compartir con su compañero, quien tal vez si se anime).
- Planteado el problema se puede buscar la solución en grupos (si el aula tiene una disposición de alumnos en grupos, por ejemplo, de cuatro chicos).
- Planteado el problema el docente pregunta alumnos por alumno su jugada y la anota en el pizarrón. Cuando un alumno elige una jugada ya mencionada se le suma una cruz al lado. Al finalizar, se analiza cada jugada sus pro y sus contras hasta llegar (el docente puede dejarla para lo último) a la correcta.

## La partida en el mural

Una actividad utilizada en el programa de manera regular es el juego en el mural varones vs. Nenas. Desde ya que puede cambiarse este método por filas o 2 grupos formados adrede. Sin embargo los chicos suelen entusiasmarse con el partido así planteado y suelen ser las niñas quienes muchas veces sacan un interés que no siempre demuestran en las partidas individuales. En este caso también es bueno para el docente tener una participación activa en la clase: cada 4 o 5 jugadas puede explicar lo que ve en el partido, qué posibilidades tiene cada equipo y como están jugando (errores y aciertos cometidos). En el caso que vea algún grupo con mucha desventaja tratara de “colaborar” (no en forma directo sino con mas ideas a los alumnos que pasan) para que el partido sea mas peleado y duradero, pudiendo así sacar conclusiones al final de la clase. Recomendamos al docente estar muy atento con aquellos alumnos muy tímidos o con muchas dificultades para jugar, que cuando pasen, el docente brinde más apoyo e ideas para que pueda elegir su jugada. Si al terminar la hora el partido no termina pueden tener ya definido si se recurrirá a la victoria “por puntos capturados” (recomendado aunque con una diferencia amplia de puntos, por Ej.: 10) o si queda en un salomónico empate.

Por último suele ocurrir que en este tipo de partidas los alumnos se “enfervoricen” y hagan sus aportes de manera desmesurada desde el banco, festejen en exceso y tengan actitudes que no son las mejores. Aquí recurrimos al buen manejo del docente para utilizar estas cosas a favor de la clase. El ruido **no** debe asustarnos. Insistimos en todo el libro que el ajedrez es un juego y no hay nada mejor que los niños lo tomen de esa manera. Así, si hablan desde el banco debemos pedir que no lo hagan a los gritos, pero podemos escuchar sus aportes y “ver” quienes son los más entusiastas, quienes dicen las mejores jugadas, quienes no se enganchan, etc. Si tienen actitudes indebidas debemos aprovechar para charlarlas y destacar cuáles serían las correctas. El entusiasmo es contagioso y es bueno que aparezca en la clase, si lo “apagamos” la actividad perderá encanto. Por ello es mejor enmarcarlo y que rinda todo a favor de la clase en vez de caer en la idea del ajedrez silencioso.

**El alumno monitor**

Como ya fue explicado en “El ajedrez en la escuela” con más detalle es aquel alumno que por ser aventajado puede colaborar en algún momento de la clase con el docente: chequeando los jaque mate, colaborando con el trabajo de un grupo de principiantes, explicando algo en el mural, etc.

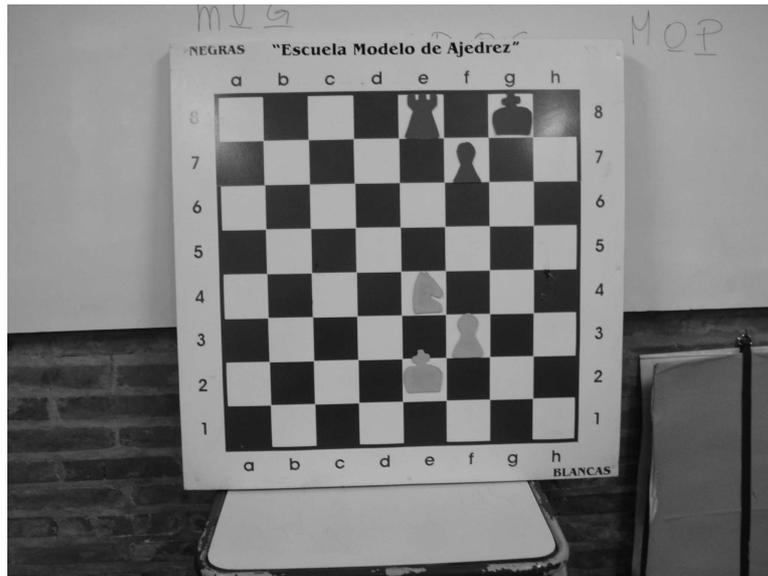
## **Los juegos**

No son necesarios juegos profesionales para trabajar en una escuela. Sin embargo es conveniente que los juegos tengan un tamaño y una calidad como para que los chicos puedan trabajar. Los juegos muy pequeños, o con piezas poco distinguibles (por ejemplo el alfil de la dama) no son recomendables. Como se dijo antes, si la escuela tiene la cantidad de juegos suficientes (todos iguales) mejor, sino serán los alumnos los que deberán traerlos.

## El mural

Imprescindible para trabajar en esta modalidad. Recomendamos que sea de un tamaño que lo haga visible a todo el grupo (por ejemplo: 90 cm. x 90 cm.) y con buen contraste de colores entre piezas y casilleros.

Es importante que el docente tenga siempre en cuenta que la visión que ofrece el mural no es la misma que la de un tablero normal y que probablemente esto dificulte a los alumnos con más problemas de aprendizaje. Sería bueno que con ellos pueda realizar en algún momento una explicación sobre un tablero común.



## El reloj

No es muy común disponer de relojes en las escuelas. Sería bueno aunque sea contar con uno para que los niños lo conozcan y de vez en cuando lo puedan usar. Aquí lo introduciremos a partir de 3 grado, siendo luego su uso esporádico.



**Los problemas**

Ya han sido explicados en “El ajedrez en la escuela”. Simplemente insistir en que sean interesantes y atractivos para los chicos y acordes a sus posibilidades. Esto es muy importante ya que los problemas son la base para el aprendizaje del ajedrez.

## Los torneos

Tratado el tema con bastante detalle en “El ajedrez en la escuela”, explicaremos aquí su uso con el grado completo. Hablaremos pues del torneo que realizamos en el aula de clase.

Probablemente como docente estaría más feliz si pudiese evitar los torneos, sin embargo esto es casi imposible. Una vez que los chicos compiten, es la forma en que más les gusta jugar (perdiendo interés en partidas amistosas). Por ello en vez de luchar contra esto lo mejor es saber “administrarlo”. Siempre se debe buscar que los alumnos entiendan que el torneo es una instancia más para aprender:

- Que su ubicación en los mismos no definirá la nota que el docente pondrá como calificación.
- Que cada año hay que ponerse como meta mejorar un poco lo hecho el año anterior.
- Que hay que saber ganar y saber perder, etc.

La experiencia demuestra que esto es posible con lo cual podemos sacarle provecho a la expectativa que provoca en los chicos el jugar un torneo y no verlo en forma negativa.

Las diferentes variantes de torneos que se utilizan en este programa son:

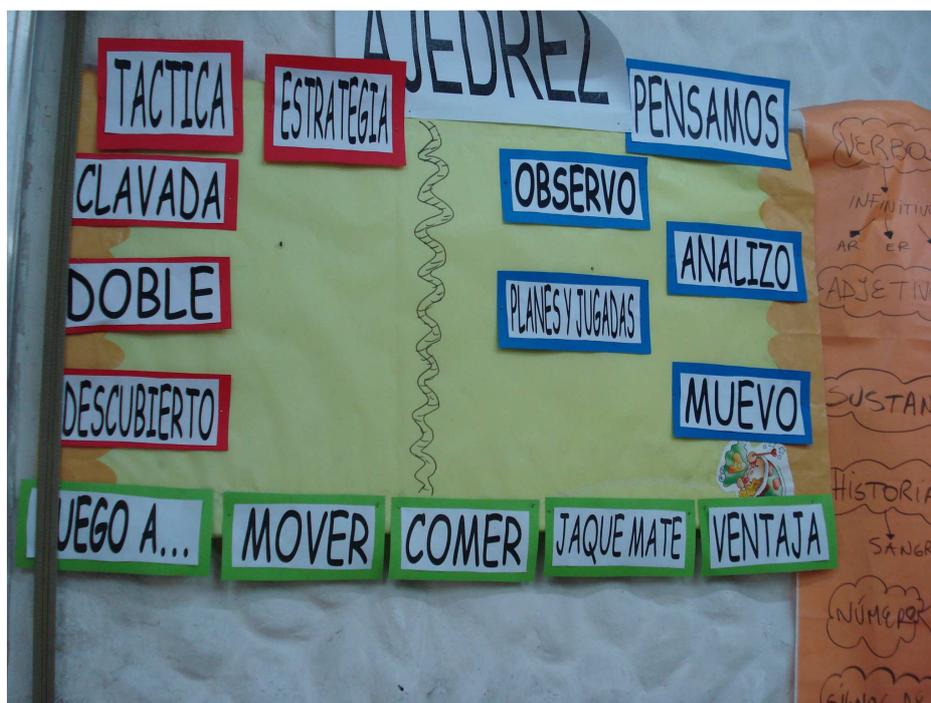
- Torneos americanos todos contra todos (2° y 3° año).
- Torneos americanos por zonas en segundo ciclo. En este caso podemos variar para hacerlo más interesante:
  - Dividir (por ejemplo en 4°) en dos grupos equilibrados (con todos los niveles). Esto permite que los alumnos puedan tener rivales mejores o peores pudiendo los más flojos (aunque perder) mejorar su juego.
  - Dividir por ejemplo en 5° por categorías. Armar dos grupos: en la A los alumnos con mejor puntaje (del año anterior) y en la B los más flojos. Esto permite que aquellos alumnos de la B que antes no ganaban ahora puedan hacerlo más regularmente, llegando tal vez a salir campeones en su categoría. Esto realmente los motiva y hace renovar su entusiasmo por el juego.

El torneo se presenta pues como útil para organizar la clase (ya que todos participan de esa actividad) y como motivador. Por otro lado nos brinda a los docentes información real sobre el nivel de juego de cada alumno. Por ello lo debemos aprovechar como recurso estando principalmente atentos a aquellos alumnos que presentan fracaso reiterado en el mismo. Trabajando con ellos en forma grupal repasando conceptos y técnicas podemos lograr que mejoren su nivel y participen de la misma con más entusiasmo.

## La cartelera de ajedrez.

En cada aula (de 1º a 6º) se colocará en la pared una cartelera para ajedrez (puede ser un telgopor recubierto con un papel afiche). La cartelera estará dividida en dos partes con los siguientes títulos:

- “USAMOS” y/o “SABEMOS”. Los dos términos se refieren a cosas que se han aprendido y que en algunos casos se saben (por ejemplo en 1º se puede poner un cartel que diga “PIEZAS” refiriéndose al movimiento de las mismas) y en otros a conceptos que ellos usan (ejemplo: “CLAVADA”). Se pueden colocar los dos términos ya que a veces se complementan. Recomendamos seleccionar para no sobrecargar el afiche con carteles.
- “PENSAMOS”: aquí se colgarán carteles referidos a los procesos que realizan los alumnos al jugar y que se relacionan también con lo que saben. Los conceptos presentados deben ser trabajados con los alumnos. En el siguiente ejemplo el término OBSERVO (que podría presentárselos como mirar con atención) se puede trabajar armando una posición en el tablero y pidiéndoles a los alumnos que indiquen qué amenazas hay, defensas, etc.



Ejemplo de cartelera.

Recomendamos que los colores de los carteles así como sus formas sean distintos en uno y otro caso. Por ejemplo:

- Carteles “USAMOS” rectángulos rojos
- Carteles “PENSAMOS”: nubes celestes.

Si es posible mantener el mismo esquema a lo largo de todos los grados para que los alumnos ya los tengan internalizados.

Ahora bien, el objetivo de estos carteles será recordar en forma rápida y concreta (ya que lo escrito en una carpeta no es de fácil acceso y lo que dice el profesor a veces sigue de largo) lo que se ha aprendido y cómo usarlo. El docente debe aprovechar los trabajos en el mural para remitir siempre a los carteles. La aparición de elementos tácticos que se han enseñado o de conceptos más estratégicos. En el caso de los carteles celestes también deben ser trabajados cada vez que el docente lo considere útil: por ejemplo en la resolución de un problema en el mural le recomienda al alumno que pasa que observe todo el tablero, que vea que amenazas hay, que piense varias jugadas, y por último que la haga. Se trata de acostumbrar a los alumnos a que antes de hacer algo hay que observar y pensar. Luego este proceso se va complejizando con el correr de los años trabajando así la metacognición, que como puede verse en este caso no es exclusiva del ajedrez sino que es fácilmente transferible a otros problemas que encuentren los alumnos. Este es un proceso largo y con resultados que no se ven fácilmente pero creemos que es una forma de encarar la enseñanza teniendo en cuenta lo que se postula siempre: que el ajedrez sirva para pensar mejor. En vez de dejar esto como algo implícito lo podemos explicitar para que los alumnos vayan tomando conciencia de la forma de realizar un pensamiento efectivo al jugar. Desde ya que es necesario que el docente trate de que los alumnos dirijan su mirada al afiche cada vez que juegan para que sepan si están desarrollando lo que ahí aparece. Es una costumbre que los alumnos no suelen tener y por eso el docente debe ser el principal promotor del afiche hasta lograr que la internalización de lo explicado haga innecesaria la mirada continua. Cada año se completa el afiche con nuevos conceptos e ideas para estimular el desarrollo del pensamiento de los chicos. Luego se presentarán los afiches recomendados para cada año.

Exceptuando 1º año en los otros se incluirán las etapas del juego en la parte inferior (pueden ser verdes con puntas). Recordamos que las etapas responden al objetivo del juego que tienen los alumnos: Mover, comer, jaque mate, ventaja de material. Se les explicará a los alumnos en qué consisten y se buscará que traten de comprender en qué etapa están y que la idea es que vayan superando cada una. Esto no implica una presión para que lo hagan sino más bien una meta para mejorar su juego y orientarlos.

Este puede ser uno de los casos en los que la realidad nos complica la tarea. No siempre es fácil conseguir en todas las aulas (especialmente en escuelas grandes) el lugar para colocar la cartelera, así como tener la constancia de tener todos los papeles preparados para colgarlos. Suele ser un poco cansador, pero creo que es un punto interesante para abordar la metacognición y lograr que los alumnos comprendan mejor cómo piensan cuando juegan al ajedrez.

En el caso de dificultarse el uso de la cartelera completa podemos simplificarla. Por ejemplo podemos eliminar la parte de los contenidos ajedrecísticos, o también la de las etapas. Creemos que la principal es la de la meta cognición, sin ella SI no tendría sentido hacer la cartelera.

## El afiche en el aula.

En casos especiales se puede colocar un afiche o lámina para ayudar en algún aspecto a los alumnos. Por ejemplo, en primer grado, es útil tener una lámina con el movimiento de las piezas como recordatorio.



### **La cartelera institucional.**

Puede existir en la escuela un espacio para el ajedrez en forma de cartelera. En ella se podrá colocar información que el docente considere útil o interesante a la población escolar.

Por ejemplo (entre otros):

- Notas sobre torneos importantes (por ejemplo, campeonatos mundiales).
- Información sobre el ajedrez nacional.
- Resultados de los alumnos de la escuela en torneos escolares.
- Resultados de los torneos internos de la escuela.
- Fotos de alumnos jugando.
- Problemas de jaque mate para realizar por los alumnos. Pueden entregar sus respuestas en secretaría y los que acierten ser nombrados o recibir alguna mención.
- Notas o chistes varios sobre el juego.

## **Las fotocopias**

Si bien en este caso no se recurrirá de forma continua a la fotocopia, dejamos a la consideración y a las posibilidades de cada docente, en cada escuela, su uso. Obviamente existen muchas actividades y ejercicios (tanto de fijación como recreativos) que pueden realizarse si se tiene acceso a este material en una escuela con una cantidad pequeña de alumnos.

Aquí en 1° año los alumnos tendrán dibujos de las piezas para pintar a modo de actividad recreativa.

## **Las computadoras e Internet**

En este programa no se presentan actividades que utilicen este recurso (probablemente no esté disponible en la mayoría de la escuelas ya que si bien hay máquinas suelen ser utilizadas por el profesor de la materia o no tienen el software necesario).

Algunos usos podrían ser:

- programas didácticos que ofrezcan ejercicios temáticos a los alumnos.
- Práctica en partidas adecuando el nivel del software.
- Partidas por Internet.
- Búsqueda de información sobre torneos, histórica o partidas.
- Uso de una base de datos.

Como en otros puntos este depende de las posibilidades con las que cuente el docente en su escuela.

**Los cuentos y relatos**

Se incluirán según el criterio del docente. Así en 1º año habrá cuentos para introducir a las piezas, en 3º otros recreativos, en 4º la leyenda del ajedrez, etc.

Siempre es bueno que el docente esté al día con el material que circula por Internet o en publicaciones especializadas para extraer nuevos relatos e historias. Luego será cuestión de probarlas en las clases hasta encontrar qué alumnos (de que edad o grado) pueden sacarle el mayor provecho o disfrutarlas más.

## **Los dibujos**

Básicamente su uso se circunscribe, en este trabajo, al primer año. Se presentan como una actividad recreativa luego de conocida cada pieza.

Por ejemplo:

- Dibujos que los alumnos realizarán libremente, sea para graficar algo o simplemente por acercarse el fin de la clase.
- Dibujos dados por el docente para pintar.

## **Las Canciones**

En el presente programa dedicamos una clase en 1º a canciones de ajedrez. Es una clase que los chicos disfrutaban mucho ya que se elige una canción ganadora. En este caso recomendamos que las canciones sean:

- Con mucho ritmo.
- Cortas.
- Simples en sus letras.

En el caso de música más elaborada relacionada con el ajedrez se puede utilizar la misma como “fondo” cuando los alumnos juegan, para que la conozcan.

En este proyecto recurriremos en el primer caso a las canciones del CD “Para jugar al ajedrez”. En el segundo al CD del conjunto “Tocada movida”.

## **Juegos con el cuerpo**

Este es un recurso que el docente puede utilizar especialmente con niños pequeños. Sin embargo no es imprescindible y puede realizarse más como un juego recreativo.

En este caso lo utilizaremos en 1º año de la siguiente forma:

- Como carreras en las que los niños deben moverse (con sus limitaciones y muy a su forma) como la pieza de ajedrez que el profesor diga.
- Para graficar los movimientos de las piezas en el aula. Hacer que los alumnos se muevan como las piezas (teniendo como guías las baldosas del piso) ayuda a comprender mejor el movimiento.
- Formando con los alumnos un ajedrez viviente (sencillo, sin disfraces ni nada) e intentar realizar algunas movidas.

### **Material de entretenimiento**

Existe una interesante variedad de recursos que pueden ser utilizados en clases si el docente lo considera útil o necesario. Pueden ser con un objetivo ajedrecístico o simplemente recreativas.

Por ejemplo:

- Sopas de letras
- Rompecabezas
- Búsqueda de piezas
- Juego de las diferencias
- Pieza escondida
- Adivinanzas
- Acróstico
- Etc.

Como en otros casos dependen muchas veces de las posibilidades de un acceso generoso a las fotocopias en el caso de escuelas de mucho alumnado.

## **Material de ejercitación**

En este caso hablamos de material específico para ejercitar temas de ajedrez. También dependen del acceso a fotocopias y como aclaramos en el presente trabajo no se considera imprescindible. Sin embargo el docente lo puede utilizar buscando material en libros o revistas especializadas o, lo que es mejor, seleccionado él mismo el material según el nivel de sus alumnos. Los ejercicios pueden ser de todo tipo:

- Problemas de jaque mate en diferentes jugadas.
- Problemas de ganancia de material.
- Problemas para hacer tablas.
- Problemas específicos de un tema (clavada, dobles, etc.)
- Etc.

### **Trabajo extra clase**

En el presente trabajo no se trabajará con ejercitación fuera de la clase. En un colegio de mucho alumnado esto representaría un exceso en material fotocopiado. Así y todo la razón de fondo es que los alumnos tengan tiempo libre y energías para hacer las tareas de las materias “oficiales”, que suelen ser bastante, y no dar mas trabajo para la casa. También “rompería” un poco la idea del ajedrez como un juego si los cargamos de tareas específicas. Probablemente sería muy bien aceptada por los alumnos avanzados, pero puede causar desanimo en los más flojos. Sin embargo el docente tiene la libertad de decidir si implementa ejercicios sobre lo aprendido en clase para repasar en casa.

## Los videos

Se han seleccionado para utilizar diferentes videos de películas relacionadas con el ajedrez. En general suelen entretener a los alumnos y por ser relacionadas con el tema tienen muchos elementos que deben ser rescatados por el profesor para que los alumnos aprovechen la actividad.

Vamos a nombrar los videos que componen el stock disponible para utilizar. Es importante aclarar que son ediciones “caseras” ya que las versiones que podemos ver en la tele no se ajustan ni en tiempo ni en interés al nivel de los niños.

Los aquí utilizados son:

- **2º AÑO**

- **Edición película “Que viva la reina”.**

- Excelente film holandés de Esmé Lammers. Lamentablemente es muy difícil de conseguir especialmente en español. Edición con selección de escenas para los chicos. Se repasa el movimiento de las piezas y se aprende el jaque mate del loco.

- **3º AÑO**

- **Edición película “Que viva la reina”**

- Segunda parte del film. Permite reproducir una partida clásica. Los chicos nunca olvidan este film.

- **4º AÑO**

- **Edición película “Harry Potter y la piedra filosofal”.**

- Edición de escenas. Centrada en la posición de la partida con el ajedrez gigante. La posición se arma en el mural. Se pueden trabajar los conceptos de sacrificio, celada y combinación.

- **5º AÑO**

- **Edición película “En busca de Bobby Fischer”**

- Edición reducida a 45 minutos. Tiene escenas reales de Fischer. Muestra la diferencia de estilos entre el jugador de torneos y el jugador de “café” (en este caso de plaza). También la presión sobre los niños que juegan bien.

- **6º AÑO**

- **Edición “Video artesanía y ajedrez”**

- Edición con escenas de diferentes programas donde se muestran juegos artesanales.

- **1º AÑO SECUNDARIA**

- **Edición película “Game Over”**

- Edición de la película que trata sobre el match entre Kasparov y la super computadora Deep Blue. Sirve para tratar el tema de las computadoras y el ajedrez.

- **Edición documental “Cerebros brillantes” (Susan Polgar)**

- Interesante documental que trata sobre el funcionamiento cerebral poniendo como ejemplo a la gran jugadora húngara.

Otros videos

**Edición película “Los caballeros del sur del Bronx”**

Video que muestra los logros (reales) obtenidos por niños del Bronx en torneo de ajedrez.

**Edición “El cine y el ajedrez” (fragmentos de películas).**

Edición de escenas de diferentes películas que incluyen al ajedrez. Se incluye el cortometraje “La fiebre del ajedrez” de 1927. Se busca que los alumnos vean la relevancia social que tiene el juego así como su significado cuando es incluido en una película.

Las clases no estarán incluidas en el programa de forma “oficial” (serán colocadas como clases BIS, o sea como una alternativa de clase) ya que el docente no debe contar con los videos correspondientes. Sin embargo recomendamos elaborar material como este ya que los chicos suelen recibirlos con mucho entusiasmo.

## **Libros y revistas**

Este material será utilizado para mostrar a los alumnos los libros a los que recurrimos los ajedrecistas para mejorar nuestro juego. Es un material que usualmente no se encuentra en su medio y por ello es útil que lo vean.

Así, en las diferentes clases se pueden mostrar (obviamente permitir que los alumnos los puedan ojear y tocar) libros de:

- Aperturas.
- Finales.
- Problemas.
- Etc.

También es motivador mostrarles revistas, las cuales están más vinculadas a la actualidad del juego, incluyendo partidas, entrevistas, problemas, etc.

### **Las partidas modelo**

El docente debe seleccionar partidas según el nivel de sus alumnos. Las partidas deben ser interesantes y breves. Claras en las ideas a enseñar y con un final atractivo.

## **Chistes**

En el programa recurriremos a ellos en algunas clases. Diferentes autores han realizado chistes que tienen al ajedrez como eje así que lo utilizaremos como material de entretenimiento pero también de reflexión.

Podemos recomendar:

- Chistes de Mafaldas: permiten la reflexión, en algunos casos muy apropiada para los niños, aunque tal vez no sean tan “graciosos”.
- Chistes varios que circulan por internet de diferentes autores.
- Chistes del libro “Humor” de Alberto Bordigoni editado por la Universis de la Punta. Tiene chistes simples pero efectivos para provocar la risa (no tanto para aleccionar como los de Mafalda).

En general al presentar una fotocopia con chistes para leer el primer día en el segundo ciclo, la misma suele contener una variedad de estilos: chistes de mafalda para analizar (por ejemplo 3) y chistes simples para divertir (2 o 3). La fotocopia se entrega y se devuelve para ser utilizada en otras clases.

**El cuaderno o la carpeta**

Es conveniente que los alumnos tengan un cuaderno para anotar las cosas que se aprenden. En general su uso no será intensivo sino que se buscará plasmar en él las definiciones que los ayuden a repasar cada vez que tengan dudas. En el programa presentado se utilizará un mismo cuadernos de 1° a 3° año y un apartado en la carpeta en los siguientes.

**Juego entre grados**

Es útil incluir actividades entre grados. Dedicar una clase para que jueguen alumnos de un segundo contra otro segundo, o de un primero contra un segundo suelen ser motivadoras para los alumnos. No necesariamente (aunque se puede) tienen que ser como competencia entre grados sino simplemente puede realizarse como momento para compartir y conocer mejor el nivel de los jugadores. No se incluyen en el programa ya que muchas veces están sujetos a las posibilidades de cada escuela (acomodar horario con otras materias, espacio físico, etc.)