

# **PROYECTO "EL AJEDREZ EN LA ESCUELA, UNA ESTRATEGIA EDUCATIVA"**

## **PROYECTO CURSO 2021/2022**

“El ajedrez en la escuela, una estrategia educativa” es un proyecto que promueve la utilización del ajedrez como herramienta transversal dentro del ámbito educativo en horario lectivo, en estrecha colaboración con maestr@s y familias de alumn@s.

La elaboración de contenidos de este proyecto ha sido realizada por los monitores de “Nuestro Ajedrez en Europa”, contando con las inestimables aportaciones de las direcciones y el profesorado de los colegios públicos de Illescas. En el curso 2019/2020, cuarto periodo de implantación de “El ajedrez en la escuela”, todos los colegios públicos de Illescas desarrollarán este proyecto dentro del horario lectivo, integrando los contenidos y buscando la transversalidad dentro de las distintas asignaturas donde se implementa. *Por las especiales circunstancias vividas a partir del pasado 14 de marzo, con el decreto de suspensión de las clases presenciales, el proyecto se ha adaptado con actividades y contenidos a esta realidad, elaborando actividades temáticas con el objetivo de reforzar las materias curriculares y los contenidos propios de “El ajedrez en la escuela, una estrategia educativa”. A la hora de redactar este proyecto para la PGA, 15 de octubre de 2021, se han hecho más de 100 presentaciones en Power Point con las que se trabajará la transversalidad en las aulas a través del ajedrez.*

Este documento se elabora con el fin de facilitar la comprensión de los objetivos y contenidos del proyecto de cara al curso 2021/2022 a los colegios: CEIP LA CONSTITUCIÓN, CEIP MARTÍN CHICO, CEIP ILARCURIS, CEIP EL GRECO, CEIP CLARA CAMPOAMOR, CEIP LIBERTAD Y CEIP ROSA CHACEL. Dado el carácter específico del desarrollo del proyecto en cada centro educativo, se exponen todos los contenidos distribuidos por materias.

### **OBJETIVOS GENERALES**

- 1.- Aprender jugando y jugar aprendiendo.
- 2.- Aprender los valores, fundamentos y reglas básicas del ajedrez utilizando el método transversal en las distintas asignaturas donde se trabaje.
- 3.- Aprender a respetar a los compañeros de clase y de juegos del niñ@ mediante el conocimiento de las normas y turnos de juego del ajedrez.
  - 4.- Mejorar y trabajar el cálculo mental.
  - 5.- Aprender a aceptar el resultado del juego: ganar/perder.
  - 6.- Mejorar la memoria visual.
  - 7.- Mejorar la atención.
- 8.- Mejorar las relaciones del niñ@ con su entorno: compañeros de colegio, amigos, profesorado y familia.

## **TEMAS Y ACTIVIDADES ELABORADOS PARA SU UTILIZACIÓN EN LAS DISTINTAS MATERIAS EDUCATIVAS**

El proyecto: “El ajedrez en la escuela, una estrategia educativa”, diseñado para su desarrollo presencial en la Educación Primaria de Illescas, tuvo que adaptar sus contenidos a la nueva situación creada como consecuencia de la pandemia del Covid-19. De cara al curso 2021/2022, los monitores del proyecto de ajedrez educativo han preparado actividades de refuerzo en distintos formatos, principalmente en PowerPoint, para facilitar su presentación en los distintos grupos escolares. La distribución por asignaturas de algunos de estos contenidos es la siguiente:

### - Área de matemáticas.

- ✓ 1 presentación para Infantil, 1º y 2º, “COMPLETA LA SERIE”
- ✓ 2 presentaciones para 1º y 2º, “SUMAPIEZAS” Y “AJEMÁTICAS”
- ✓ 1 presentación de 2º a 6º, “RUTA DEL CABALLO POR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR”
- ✓ 1 presentación para 3º y 4º, “RUTA DEL CABALLO POR OPERACIONES”
- ✓ 1 presentación para 5º, “RUTA DEL CABALLO POR FRACCIONES”
- ✓ 1 presentación para 6º, “RUTA DEL CABALLO POR LAS FRACCIONES Y NÚMEROS DECIMALES”
- ✓ 3 presentaciones de 3º a 6º, “LA SIMETRÍA A TRAVÉS DEL TABLERO PARTES 1-2-3”
- ✓ 1 presentación “RUTA POR EL TABLERO”
- ✓ 1 presentación DE 3º A 6º, “MEMORY CHESS GAME”

### - Área de lengua.

- ✓ 1 presentación para Infantil, 1º y 2º, “ADIVINA, ADIVINANZA”
- ✓ 1 PDF para 1º y 2º, “CUENTO DE AJEDREZ”
- ✓ 1 presentación para 1º y 2º, “POESÍAS DE LOS MATES”
- ✓ 1 presentación de 3º a 6º, “EL ENIGMA DEL PASTOR”
- ✓ 1 presentación de 4º a 6º, “DIPTONGOS E HIATOS”
- ✓ 1 presentación para 5º y 6º, “RUTA DEL CABALLO POR VERBOS”
- ✓ 1 presentación para TODOS LOS NIVELES, “ROSCO DE AJEDREZ”
- ✓ 1 presentación del “POEMA DE AJEDREZ DE JORGE LUIS BORGES”
- ✓ 1 presentación para TODOS LOS NIVELES “HISTORIA DE LA ESCRITURA”
- ✓ 1 presentación TODOS LOS NIVELES, “ROSCO DEL AJEDREZ”

### - Área de sociales.

- ✓ 1 presentación para 1º, 2º y 3º, “PASADO, PRESENTE Y FUTURO CON AJEDREZ”
- ✓ 1 presentación para 4º, 5º y 6º, “MAPAS DE RÍOS”

- ✓ 1 presentación "EL UNIVERSO Y LOS GRANOS DE TRIGO"
  - ✓ 1 presentación "RECORRIENDO CONTINENTES"
  - ✓ 1 presentación GEOGRAFÍA COMUNIDADES AUTÓNOMAS Y PROVINCIAS A TRAVÉS DEL TABLERO DE AJEDREZ
- Área de inglés.
    - ✓ 1 presentación de 4º a 6º, "OPENINGS ENGLISH"
    - ✓ 1 presentación para TODOS LOS NIVELES, "THERE IS – THERE ARE"
    - ✓ 1 presentación de 4ª a 6º, "CHESS QUIZ"
- Área de naturales.
    - ✓ 1 presentación para 5º y 6º, "HUESOS DEL CUERPO HUMANO"
    - ✓ 1 presentación "EL CEREBRO HUMANO"
- Área de música.
    - ✓ 1 presentación TODOS LOS NIVELES, "AJEMÚSICA"
    - ✓ 1 presentación TODOS LOS NIVELES, "EL AJEDREZ DEL ARCO IRIS"
- Todas las áreas.
    - ✓ 1 presentación TODOS LOS NIVELES, "REPASA TUS CONOCIMIENTOS"
    - ✓ 1 presentación de 3º a 6º, "LA RULETA DEL SABER"
    - ✓ 1 presentación de 3º a 6º, "ESCAPE ROOM CHESS"

Otras actividades que se han planteado durante este periodo han sido para recordar conceptos y conocimientos específicos de ajedrez, aunque siempre hemos buscado trabajar con el alumnado facetas como: la atención, la memoria visual y la concentración. Estas presentaciones son las siguientes;

- ✓ 1 presentación para TODOS LOS NIVELES, " CÓMO JUGAR LA APERTURA DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ"
- ✓ 1 presentación para 1º, 2º y 3º, "REPASO DE LAS PIEZAS"
- ✓ 1 presentación para 1º, 2º y 3º, "DE RUTA POR EL TABLERO"
- ✓ 1 presentación de 3º a 6º, "BUSCA LA MISMA POSICIÓN"
- ✓ 1 presentación para 4º, 5º y 6º, "PREGUNTADOS"
- ✓ 1 presentación para 5º y 6º, "PUNTOS FUERTES"

## CONTENIDOS QUE SE TRABAJAN EN 1º y 2º PRIMARIA ÁREA DE MATEMÁTICAS

1. Cálculo mental de sumas.
2. Operaciones con números del 1 al 20
3. Sumas
4. Comparar grupos de objetos para distinguir cual es mayor o menor  
Conceptos como:

Muchos	Pocos	Ninguno
Doble	Mitad	
Grande	Mediano	Pequeño

Línea recta		
Líneas paralelas		
Líneas verticales	Líneas horizontales	Diagonales
Figuras geométricas	Filas	Columnas

Cuadrado Círculo Triángulo etc...
---

## ÁREA DE MANUALIDADES

### 5. Trabajo con colores:

Colorear tableros utilizando diferentes gamas de colores claros y colores oscuros

Colorear piezas

6. Picado y recortado de piezas, tableros etc...

Construcción de tableros y piezas utilizando diferentes materiales:

Cartulina	Cartón	Plastilina	Fieltro
-----------	--------	------------	---------

## ÁREA DE LENGUA

### Vocabulario general y específico:

Celada	Jaque
Enroque	Apertura

7. Expresión oral.
8. Nombres comunes y propios.
9. Expresión escrita, palabras, frases y textos del temario de ajedrez
10. Creación y resolución de sopas de letras.
11. Crear y descifrar frases con el salto del caballo, movimiento de la torre, dama etc... .
12. Audición de cuentos.
13. Audición y visualización de cuentos.

## ÁREA DE VALORES

### 14. Trabajo de valores:

Respeto de las normas  
Aceptación del resultado  
Compañerismo  
Cooperación. Diálogo.  
Aprendizaje del turno mediante el ajedrez.

15. Análisis y resolución de problemas/retos.

16. Ejercicios de atención.

17. Memoria visual, auditiva y espacial.

## CREATIVIDAD

Creación de cuentos relacionados con el ajedrez y juego “Cambia el final del cuento”

Relación de figuras con valores y trayectorias,

Creación de rimas con las piezas del ajedrez ejemplo; el valiente es un peón y a mí me gusta un.....

Dibujar utilizando el tablero figuras geométricas.

## ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

### Conceptos de:

Dentro de	Fuera de
Delante de	Detrás de
Derecha de	Izquierda de

### Desplazamientos diversos sobre los tableros del patio para afianzar conceptos explicados anteriormente o en el mismo momento:

Por las casillas de color claro	Por las casillas de color oscuro
Por las filas	Por las columnas
Por las diagonales	Como una torre
Como una dama	Como un caballo

18. Situarse en una casilla y saber decir su nombre y apellido  
(ejemplo e4; h8; a3, etc)

19. Dado el nombre y el apellido de una casilla correr a situarse en ella.

20. Con el movimiento del alfil construir un rectángulo en cuatro movimientos.

21. Con el movimiento de la torre construir un cuadrado en cuatro movimientos.

22. Dada una trayectoria en un papel, reproducirla sobre el tablero del patio o a la inversa.

23. Juego de las tres en raya sobre tablero individual con los peones, sobre el tablero magnético o sobre los tableros del patio con conos o alumnos.

24. Juego de las cuatro esquinas (se forman cinco equipos uno se coloca en el centro y los otros en las casillas de las esquinas: a1; a8; h1; h8) a una señal todos tienen que cambiar de casa buscando las esquinas, el equipo que se queda sin casa se coloca en el centro del tablero, etc.

25. Juego de adivinar las piezas mediante la mímica en parejas y reproducir el movimiento en el tablero del patio

**26. En los desplazamientos se puede ir variando la forma de desplazarse:**

Pies juntos	Pata coja	cuclillas
Hacia delante	Hacia atrás	
Hacia la derecha	Hacia la izquierda	En diagonal

27. Recorrer las columnas o las filas por relevos.
28. Situarse en la posición inicial de una pieza determinada  
(Ejemplo: las torres, la dama negra, los peones blancos)
29. Expresión oral.
30. Nombres comunes y propios.
31. Expresión escrita, palabras, frases y textos del temario de ajedrez
32. Creación y resolución de sopas de letras.
33. Crear y descifrar frases con el salto del caballo, movimiento de la torre, dama etc... .
34. Audición de cuentos.
35. Audición y visualización de cuentos.

### ÁREA DE VALORES

#### 36. Trabajo de valores:

Respeto de las normas  
 Aceptación del resultado  
 Compañerismo  
 Cooperación. Diálogo.  
 Aprendizaje del turno mediante  
 el ajedrez

37. Análisis y resolución de problemas/retos.
38. Ejercicios de atención.
39. Memoria visual, auditiva y espacial.

### CREATIVIDAD

Creación de cuentos relacionados con el ajedrez y juego “Cambia el final del cuento”  
 Relación de figuras con valores y trayectorias,  
 Creación de rimas con las piezas del ajedrez ejemplo; el valiente es un peón y a mí me gusta  
 un.....  
 Dibujar utilizando el tablero figuras geométricas

### ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

#### Conceptos de:

Dentro de	Fuera de
Delante de	Detrás de
Derecha de	Izquierda de

#### Desplazamientos diversos sobre los tableros del patio para afianzar conceptos explicados anteriormente o en el mismo momento:

Por las casillas de color claro	Por las casillas de color oscuro
Por las filas	Por las columnas
Por las diagonales	Como una torre
Como una dama	Como un caballo

40. Situar en una casilla y saber decir su nombre y apellido  
(ejemplo e4; h8; a3, etc)
41. Dado el nombre y el apellido de una casilla correr a situarse en ella.
42. Con el movimiento del alfil construir un rectángulo en cuatro movimientos.
43. Con el movimiento de la torre construir un cuadrado en cuatro movimientos.
44. Dada una trayectoria en un papel, reproducirla sobre el tablero del patio o a la inversa.
45. Juego de las tres en raya sobre tablero individual con los peones, sobre el tablero magnético o sobre los tableros del patio con conos o alumnos.
46. Juego de las cuatro esquinas (se forman cinco equipos uno se coloca en el centro y los otros en las casillas de las esquinas: a1; a8; h1; h8) a una señal todos tienen que cambiar de casa buscando las esquinas, el equipo que se queda sin casa se coloca en el centro del tablero, etc.
47. Juego de adivinar las piezas mediante la mímica en parejas y reproducir el movimiento en el tablero del patio
- 48. En los desplazamientos se puede ir variando la forma de desplazarse:**

Pies juntos	Pata coja	cuclillas
Hacia delante	Hacia atrás	
Hacia la derecha	Hacia la izquierda	En diagonal

49. Recorrer las columnas o las filas por relevos.
50. Situar en la posición inicial de una pieza determinada  
(Ejemplo: las torres, la dama negra, los peones blancos)

<b>CONTENIDOS QUE SE TRABAJAN EN 3º y 4º PRIMARIA</b> <b>ÁREA DE MATEMÁTICAS</b>
---

1. Sumas.
2. Restas.
3. Multiplicación.
4. División.
5. Cálculo mental de sumas.
6. Equivalencias/igualdades.
7. Conceptos como:

Mayor que	Menor que	
Doble	Mitad	
Grande	Mediano	Pequeño

Línea recta	Línea quebrada	
Líneas paralelas	Perpendiculares	
Líneas verticales	Líneas horizontales	Diagonales
Figuras geométricas	Filas	Columnas

Cuadrado Rectángulo Triángulo etc...
--

### ÁREA DE MANUALIDADES

**8. Trabajo con colores:**

Colorear tableros utilizando diferentes gamas de colores claros y oscuros  
Colorear piezas.

9. Picado y recortado de piezas, tableros etc...
10. Construcción de tableros y piezas utilizando diferentes materiales:

Cartulina	Cartón	Plastilina	Fieltro
-----------	--------	------------	---------

### ÁREA DE LENGUA

**11. Vocabulario general y específico:**

Celada	Jaque
Enroque	Apertura

12. Expresión oral.
13. Nombres comunes y propios.
14. Expresión escrita.
15. Creación y resolución de sopas de letras.
16. Crear y descifrar frases con el salto del caballo, movimiento de la torre, dama etc... .
17. Audición de cuentos.
18. Audición y visualización de cuentos.



## ÁREA DE VALORES

### 19. Trabajo de valores:

Respeto de las normas  
Aceptación del resultado  
Compañerismo  
Cooperación. Diálogo.

20. Análisis y resolución de problemas/retos.

21. Ejercicios diversos de atención.

22. Memoria visual, auditiva y espacial.

## CREATIVIDAD

Creación de cuentos relacionados con el ajedrez y juego “Cambia el final del cuento”  
Relación de figuras con valores y trayectorias. Puzzles.

## ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

### Conceptos de:

Dentro de	Fuera de
Delante de	Detrás de
Derecha de	Izquierda de , encima de

### Desplazamientos diversos sobre los tableros del patio para afianzar conceptos explicados anteriormente o en el mismo momento:

Por las casillas de color claro	Por las casillas de color oscuro
Por las filas	Por las columnas
Por las diagonales	Como una torre
Como una dama	Como un caballo

23. Situarse en una casilla y saber decir su nombre y apellido  
(ejemplo e4; h8; a3, etc)

24. Dado el nombre y el apellido de una casilla correr a situarse en ella.

25. Con el movimiento del alfil construir un rectángulo en cuatro movimientos.

26. Con el movimiento de la torre construir un cuadrado en cuatro movimientos.

27. Dada una trayectoria en un papel, reproducirla sobre el tablero del patio o a la inversa.

28. Juego de las tres en raya sobre tablero individual con los peones, sobre el tablero magnético o sobre los tableros del patio con conos o alumnos.

29. Juego de las cuatro esquinas (se forman cinco equipos uno se coloca en el centro y los otros en las casillas de las esquinas: a1; a8; h1; h8) a una señal todos tienen que cambiar de casa buscando las esquinas, el equipo que se queda sin casa se coloca en el centro del tablero, etc.

### 30. En los desplazamientos se puede ir variando la forma de desplazarse:

Pies juntos	Pata coja	cuclillas
Hacia delante	Hacia atrás	
Hacia la derecha	Hacia la izquierda	En diagonal

31. Recorrer las columnas o las filas por relevos.

32. Situarse en la posición inicial de una pieza determinada  
(Ejemplo: las torres, la dama negra, los peones blancos.)

ÁREAS 5º Y 6º		CURSOS	
		5º	6º
<b>MATEMÁTICAS</b>	cálculo	x	x
	problemas	x	x
	números decimales	x	x
	fracciones	x	x
	figuras geométricas	x	x
	superficies	x	x
	volúmenes	x	x
	potencias	x	x
<b>LENGUA</b>	vocabulario	x	x
	diálogos	x	x
	descripciones	x	x
	cuentos	x	x
	crucigramas	x	x
	autodefinidos	x	x
	salto del caballo	x	x
<b>INGLÉS</b>	vocabulario	x	x
	saludos	x	x
	comentar jugadas	x	x
<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	diagramas de barras	x	x
	historia	x	x
<b>E. FÍSICA</b>	todo tipo de desplazamientos sobre las columnas, las filas, las diagonales	x	x
	en los tableros del ajedrez: forma de desplazamientos de cada figura: torre, alfil, etc.	x	x
	trayectorias: rectangulares, triangulares, cuadradas, etc	x	x
	descubrir el camino más corto.	x	x
	descubrir el tesoro.	x	x
	Juegos varios sobre el tablero del patio: tres en raya, cuatro esquinas, etc.	x	x
<b>PLÁSTICA</b>	dibujar y colorear tableros de ajedrez	x	x
	dibujar y colorear las piezas de ajedrez	x	x
	construir tableros y piezas utilizando diversos materiales	x	x
<b>MÚSICA</b>	relacionar el valor del tiempo en música y ajedrez	x	x
	relacionar el valor de las notas de música con el valor de las piezas de ajedrez	x	x
	realizar ritmos teniendo en cuenta el valor de las piezas de ajedrez	x	x
<b>EDUCACIÓN EN VALORES</b>	respeto a uno mismo y a los demás.	x	x
	aceptación de las diferencias y limitaciones propias y de los demás.	x	x
	aceptar el resultado del juego.	x	x
	aprender a trabajar en pareja con cualquier compañero y compañera.		