



**Universidad Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado. Plan de intervención**

**Licenciatura en Educación**

**Título: El ajedrez como herramienta para contribuir al fortalecimiento  
de la convivencia escolar**

**Alumna: Silvia Beatriz David**

**D.N.I.: 23.089.529**

**Legajo: VEDU05812**

**Docente: Teresita del Valle Jalin**

**Lugar, mes y año: Córdoba, 09/2020**

**A mi familia, cimiento de mi vida,  
apoyo incondicional de mis sueños y metas.**

**A mis amigas compañeras de estudio,  
por todos los hermosos momentos de aprendizaje compartidos.**

**A aquellos amigos de la vida  
por sus palabras de ánimo y confianza.**

**Y por supuesto a Dios,  
que me puso en el camino a todas estas bellas personas.**

## ÍNDICE

Resumen.....	5
1. Introducción.....	6
2. Presentación de línea temática.....	7
2.1 Gobiernos educativos y planeamientos .....	7
3. Síntesis de la institución.....	9
3.1 Unidad Educativa Maryland .....	9
3.2 Breve historia: sus comienzos.....	9
3.3 Su Visión y Misión.....	11
3.4 Estructura Académica. Horarios.....	11
3.5 Nivel Primario.....	13
4. Delimitación del problema.....	14
5. Objetivos.....	16
5.1 Objetivo General.....	16
5.2 Objetivos Específicos.....	16
6. Justificación.....	16
7. Marco Teórico.....	19
7.1 El juego y el aprendizaje.....	19
7.2 Sustento de la intencionalidad pedagógica del juego.....	20
8. Actividades.....	25
8.1 Participantes.....	26
8.2 Acciones propuestas.....	26
9. Recursos.....	40
10. Evaluación.....	40
11. Presupuesto.....	41
12. Diagrama de Gantt.....	42

13. Resultados esperados.....	43
14. Conclusiones.....	44
15. Referencias.....	47
16. Anexos.....	50
16.1 Anexo 1.....	50
16.2 Anexo 2.....	53
16.3 Anexo 3.....	59
16.4 Anexo 4.....	61
16.5 Anexo 5.....	62
16.6 Anexo 6.....	63
16.7 Anexo 7.....	63
16.8 Anexo 8.....	65
16.9 Anexo 9.....	68
16.10 Anexo 10.....	69
16.11 Anexo 11.....	71
16.12 Anexo 12.....	72

## **Resumen**

Estudios realizados a lo largo de la historia, han demostrado los beneficios que brinda el ajedrez en los estudiantes que lo practican. A lo largo de toda su vida y desde sus inicios, allá por el siglo VI, el ajedrez, ha convivido en la humanidad. Se lo considera un juego, un arte, una ciencia, por todo lo que logra desarrollar en las distintas áreas del pensamiento, no solo en lo cognitivo, si no también realizando modificaciones en la conducta. El siguiente proyecto tiene la finalidad de proponer al ajedrez como una estrategia para mejorar el fortalecimiento de valores y el desarrollo de la personalidad para una convivencia armoniosa en los estudiantes del segundo ciclo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland. El ajedrez, afianza la personalidad, resta miedo al fracaso, eleva la confianza, ejercita el uso de estrategias de resolución ante las distintas situaciones, entre otras. Por lo anteriormente dicho, se propone el plan de intervención, confiando en las bondades de este juego-ciencia, las que serán valoradas al final del año.

**Palabras clave: ajedrez, convivencia, valores, estrategias.**

## 1. Introducción

El juego es algo serio, difícilmente alguien pueda decir “yo nunca jugué”. En la educación, especialmente antes del nivel primario, el juego es el recurso principal para brindar aprendizajes a los niños. Cuando ingresan a primer grado, los juegos disminuyen y van casi desapareciendo con el avance en la escolaridad. Platón decía, hace miles de años, “Todo el mundo cree que los juegos de niños no son más que juegos, pero se equivocan, el juego infantil es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano” (Patricio de Azcárate, 1872, p. 24).

El presente proyecto se constituye en función de un plan de intervención, para ser instrumentalizado en la Unidad Educativa Maryland, ubicado en la localidad de Villa Allende, Córdoba, con el objetivo de implementar una propuesta que promueva el uso del ajedrez en el segundo ciclo del nivel primario, propiciando el fortalecimiento de valores y el desarrollo de la personalidad para una convivencia armoniosa.

Pretende asimilar las posibilidades que presenta el ajedrez como herramienta para potencializar habilidades de autocontrol, toma de decisiones, autonomía, entre otras, que contribuyen a una buena convivencia, como una herramienta complementaria que se suma a las acciones que vienen realizando los actores de la institución, como los AEC y las distintas gestiones que lleva a cabo junto al Equipo de Orientación Escolar.

La propuesta es realizar un plan de intervención para la socialización aplicando el Ajedrez, contando con la participación de un profesor/a de ajedrez, capacitación de docentes de grado, reunión informativa con la familia para requerir su apoyo, realización de talleres semanales donde se jugarán partidas y uso de estrategias, valoración y control por parte del equipo directivo, jornada de socialización entre estudiantes, y con la familia, reunión con los distintos actores para su evaluación final.

## 2. Presentación de línea temática

### 2.1 Gobiernos educativos y planeamientos

En un pasado, se esperaba que las escuelas siguieran un plan establecido, cumplieran el mismo y acataran las resoluciones que se tomaban. En la actualidad, las escuelas tienen su autonomía, cuestionan su contexto, saben de sus debilidades y fortalezas, de su realidad social, de sus posibilidades, de sus sueños y metas, pudiendo buscar alternativas de solución a sus distintos problemas.

El cambio de una concepción de escuela tradicional a otra, inteligente, ha permitido que esta última piense y planifique sus soluciones basándose en los datos internos, y en la lectura y participación que sus protagonistas, convirtiéndola en una escuela reflexiva.

Como dijo Carlos Matus en una entrevista, “La planificación no es otra cosa que el intento del hombre por gobernar su futuro, por imponer la razón humana sobre las circunstancias” (Huertas, 2016 , p. 16). Planificar es tener un punto de partida, visualizar un lugar de llegada e imaginar un recorrido para poder arribar a él. Puede suceder que siguiendo un sendero nos alejemos de la meta, deberíamos allí modificar su vía, o volver sobre nuestros pasos. A veces los senderos son sinuosos, o el camino escarpado, otras veces encontraremos una llanura y llegar a la meta será sencillo. Planificar es ser metódico, sistemático, pensar antes de actuar, imaginar escenarios, evaluar ventajas y desventajas, estimar imprevistos, ponerse puntos de referencia, objetivos, tener un camino alternativo, recordar el pasado, mirar el presente y anhelar un futuro,

Dentro de una institución existen muchos actores, directivos, docentes, personal de maestranza, padres, estudiantes, vecinos, los que de una u otra forma “pintan” la escuela de distintos colores. Según Matus (2008), cada actor (jugador) tiene una cuota

de poder y realiza su juego que influye en los demás actores (jugadores) y que se rigen por los siguientes principios:

- Todos juegan e influyen mutuamente, ponderados.
- Cada actor tiene un espacio y poder para influir sobre algunas variables.
- Los jugadores tienen un plan, pero las circunstancias son impuestas.
- La mejor jugada de un actor depende de la jugada del otro.

El planificador debe procurar algunos objetivos, y para ello realiza una apuesta a futuro, donde ninguno de los actores, ni el planificador son externos a dicha planificación. El objetivo puede ser resolver un problema existente, o prevenir la posibilidad de que este aparezca. Sin planificación no se puede tomar consciencia de los resultados posibles de gobierno. Se avanza sin referencia y no sabemos si estamos lejos o cerca porque no se planteó un punto de llegada. La medición también es sumamente importante, el monitoreo debe ser evaluado con responsabilidad, y los parámetros a medir no deben ser excesivos. Se debe medir poco, pero que diga mucho.

Todos los proyectos poseen un punto de salida, uno de llegada y acciones para su concreción, siendo la evaluación parte de este proceso como soporte de la política educativa de la institución. El control y monitoreo de las acciones y el acercamiento a la meta propuesta, indicarán si el camino es el correcto o si se deberá corregir. La realimentación del avance de la planificación es fundamental para el logro del éxito, no existe un sistema lineal de proceso, sino un sistema de medición y corrección.

Para lograr todos estos objetivos es fundamental el trabajo en grupo, el compromiso, y el sentimiento de pertenencia, ya que los logros se concretarán si cada uno de los actores se siente protagonista del rumbo y no un simple pasajero.

### 3. Síntesis de la institución

#### 3.1 Unidad Educativa Maryland

La Unidad Educativa Maryland, de gestión privada laica, se encuentra ubicada en la calle Güemes 702 Barrio Centro de la localidad de Villa Allende, Departamento Colón de la Provincia de Córdoba a unos 18 km de Córdoba Capital.

Sus medios de contacto son:

Telefónicos: (03543) 432239 / 433629 / 435656

Página: [www.maryland.edu.ar](http://www.maryland.edu.ar)

Mail de referencia: [administración@maryland.edu.ar](mailto:administración@maryland.edu.ar)

Villa Allende, se encuentra enclavada en las sierras chicas, con un paisaje, flora y fauna característica de la región. Posee una vasta historia, principalmente en el arte y en el deporte, es muy conocida por su cancha de golf, el convento de San Alfonso, la iglesia de Nuestra Señora del Carmen, el anfiteatro, el polideportivo Municipal.

Se accede a la Institución, a través de diversos medios de transportes urbanos e interurbanos, transportes escolares de carácter privado y automóviles particulares.

El 80% de sus estudiantes pertenecen a Villa Allende, de los cuales un gran porcentaje viven en barrio cerrados cercanos al establecimiento, y son de clase media alta. El 20% restante pertenece a las ciudades aledañas, Unquillo, Mendiolaza, y en menor medida a La Calera, debido al incremento de los barrios privados en dichas localidades.

#### 3.2 Breve historia: sus comienzos

El nombre de la Unidad Educativa Maryland, deriva de la fuerte vinculación que poseía una de sus fundadoras con el estado de Maryland, Estado Unidos, con el que tenía la intención de realizar intercambios culturales y de estudiantes, objetivo que no se logró, pero quedó fuertemente arraigado en la institución el estudio de la lengua inglesa.

Comienza a funcionar en 1995, en una casona que les otorgó la municipalidad de Villa Allende, con nivel inicial sala de cuatro y cinco, y en el nivel primario primero segundo y tercer grado, con una totalidad de cincuenta estudiantes.

Luego de tres años se completó el nivel primario, por lo que en el año 1998 la institución contaba con dos secciones por cada división, y una matrícula de 245 estudiantes entre ambos niveles. Tras un fracaso de instalar el nivel medio en aulas alquiladas y luego de reformas edilicias, en el año 2008 vuelve a ofrecer el nivel secundario básico en sus instalaciones.

El nivel medio fue creciendo hasta completar el ciclo de especialización, eligiendo para ello Ciencias Sociales y Humanidades.

Actualmente entre los tres niveles cuenta con una matrícula de 620 estudiantes y un cuerpo docente y administrativo cercano a las 110 personas.

El edificio en sus comienzos era una casona, que fue cedida en comodato, junto con el terreno, poseía 540 m<sup>2</sup> de superficie cubierta, luego de tres ampliaciones, cuenta en la actualidad con 1278 m<sup>2</sup> cubiertos.

El instituto cuenta con un servicio de cantina y kiosco para nivel medio. También cuenta con un comedor para todos los niveles, pudiendo llevar su vianda o contratar el servicio de comida, teniendo cada uno de ellos un horario diferenciado para el almuerzo. Los niveles inicial y primario cuentan con un kiosco. El mismo, además de prestar un servicio, también es una instancia más de aprendizaje social, desde la dirección se propone que los alimentos que se ofrezcan sean promotores de una buena alimentación. Se toma como principal fuente de hidratación el agua, y no jugos o gaseosas.

### 3.3 Su Visión y Misión

**Visión:** Ser una institución educativa referente en valores de convivencia democrática, promoviendo estrategias a los estudiantes para convertirse en ciudadanos responsables con un desarrollo autónomo en lo social y frente al conocimiento.

**Misión:** Establecer en sus procesos de enseñanza y aprendizaje un alto nivel de calidad orientados a que sus estudiantes desplieguen competencias para resolver situaciones cotidianas, selección y uso de la información, formando seres respetuosos, autónomos, con flexibilidad de pensamiento y disponibilidad personal a conquistar nuevos desafíos con otros y por otro.

### 3.4 Estructura Académica. Horarios

Sus tres niveles educativos, inicial, primario y medio, tienen una jornada simple cursándose por la mañana con la opción de doble escolaridad, para la Formación Opcional en Lengua Inglesa (F.O.L.I.).

**Tabla 1**

#### **Horarios Jornada Simple y F.O.L.I**

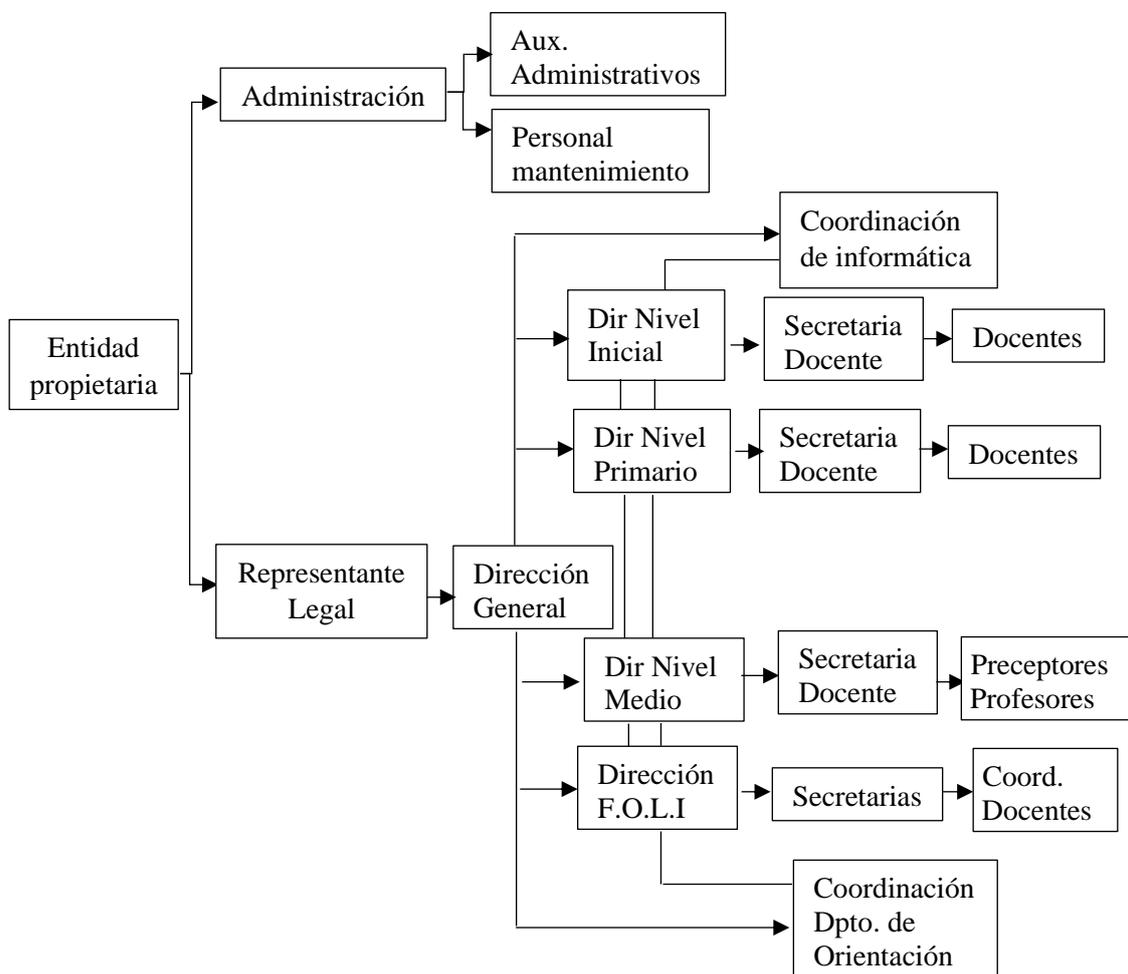
	<b>Jornada Simple</b>	<b>F.O.L.I (opcional)</b>
<b>Nivel Inicial</b>	8:30 a 12:30 hs.	13:30 a 16:00 hs.
<b>Nivel Primario</b>	8:00 a 13:00 hs.	13:45 a 16:15 hs.
<b>Nivel Medio</b>	8:00 a 13:50 hs.	8:00 a 13:50 hs.

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

La institución cuenta con una dirección general, que abarca a los tres niveles, y al F.O.L.I. Cada uno de los niveles posee una dirección, a los que se les suma una vice dirección en los niveles primario y medio. Todos los niveles, cuentan con una secretaría cada uno, existe una coordinación del departamento de Orientación que atraviesa a todos los niveles, al igual que la coordinación de informática.

Atendiendo a todo el contenido de las TICs, la institución cuenta con un departamento que prepara al estudiantado para el mundo de la informática. En el nivel inicial y primario se los familiariza con las computadoras, de una manera meramente práctica, al finalizar sexto grado se rinde un examen brindado por el Concejo de Ciencias Informáticas de la Provincia de Córdoba, otorgándole al estudiante un certificado de Operador de PC.

Posee un departamento de Orientación, formado por tres psicopedagogas una fonoaudióloga y una psicóloga. Su objetivo principal es realizar una tarea preventiva en el ámbito educativo junto a directivos, docentes, estudiantes y padres, atendiendo a las necesidades de cada niño, y o adolescente. Otro objetivo importante del departamento es favorecer la construcción de la palabra, como medio de resolución de conflictos. Se brindan espacios para favorecer el diálogo y solucionar diferencias.



**Figura 1** Organigrama  
**Nota.** Fuente: Elaboración propia

### 3.5 Nivel Primario

Tomando foco en la Escuela Primaria, el perfil de estudiante egresado es:

- Lograr convivir en el ámbito escolar y social ejercitando los valores democráticos y manifestando a través de ellos su sentido de pertenencia.
- Saber procesar información, explorar, e investigar en el ámbito social y natural, enfrentándose al conocimiento con una actitud creativa y crítica.
- Poder identificar distintos códigos en la expresión personal, oral y escrita a favor de un aprendizaje conceptual de construcción y producción de significados.
- Valorar hechos, personas, sucesos de la historia propia, de la historia de su comunidad y de entornos cada vez más alejados en una mirada superadora del presente y anticipadora del futuro que lo tendrá como agente de cambio.
- Manifestar actitudes de solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación y responsabilidad en el trabajo compartido, logrando apertura para ver lo diferente y valorarlo ante la diversidad socio-cultural.

Según los Acuerdos Escolares de Convivencia, los valores que prioriza la institución son:

**Respeto:** Eje central de las relaciones interpersonales. Se valoran acciones que afecten el bienestar integral del “otro”. El respeto por la institución es fundamental, dentro y fuera de la misma. El respeto por los símbolos patrios se estima propiciando la asistencia a todos los actos donde se encuentren presente, repudiándose la indiferencia hacia los mismos.

**Responsabilidad:** se insta a dicho valor desde el compromiso a la participación activa de manera constructiva y al cumplimiento de todas las actividades propuestas. Además se exhorta el cuidado del entorno como responsabilidad de cada actor

institucional.

Verdad: valor que guía el accionar de la institución. Son ejes del trabajo el encuentro con el otro y las relaciones interpersonales, siendo este valor la clave para la resolución de conflictos. Desde este valor se promueve el accionar y la resolución de conflictos.

#### **4. Delimitación del problema**

¿Cómo propiciar el auto control y la toma de decisiones en los estudiantes del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, tendiente a generar soluciones de conflictos escolares en la convivencia cotidiana?

Desde el punto de vista humanista, la tarea del educador no es puramente pedagógica con respecto a los contenidos. El docente debe también orientar al estudiante en la toma de decisiones frente a conflictos de convivencia tanto dentro como fuera de la institución. Más allá del trabajo con una participación activa y de reflexión con los estudiantes, de los AEC (Acuerdos Escolares de Convivencia), en donde se pacta la forma de relacionarse, se puede visualizar que en muchas ocasiones esto no garantiza el éxito de una convivencia armoniosa.

Es deseable realizar proyectos y acciones que se desarrollan en las escuelas con el fin de que tanto las personas adultas como los estudiantes puedan hacer de la escuela un lugar de encuentro. Es por ello que resulta esencial revisar las prácticas pedagógicas para intervenir en los casos conflictivos, brindando posibles estrategias para la resolución de los mismos a través del propio logro o autoconocimiento y control.

Visualizar de manera integral la realidad escolar involucra la participación de diversos actores de la institución con responsabilidades compartidas, que impliquen la

elaboración de estrategias que respondan a las problemáticas. Esta forma de observar las dificultades desde lo educativo, insta a modos de actuar también desde lo educativo.

Las acciones propuestas deben ser articuladas y concertadas entre todos los actores, y mantenidas en el tiempo, con el propósito de modificar la problemática establecida, teniendo en cuenta el contexto.

Se puede pensar entonces que entre los objetivos principales de la educación está el del desarrollo de la relación humana, la escuela es un lugar significativo donde se logra el concepto de persona responsable y libre, basado en la promoción de la convivencia.

Dentro de la Unidad Educativa Maryland, en el Departamento de Orientación se hace bastante hincapié en la “construcción de la palabra”, como medio de resolución de conflictos, y lo remarca al decir “devolverle la entidad a la palabra”.

Más adelante escriben “En la institución se desarrollan hoy *escenas de la vida cotidiana* por lo tanto el hecho de brindar espacios de reflexión tanto en el hogar como en la escuela, nos permite crecer en la humanización, posibilitando un desarrollo subjetivo que valore *la paz* en el encuentro y el *respeto por el otro*”.

Si bien este escrito tiene la intención de adelantarse a posibles conflictos, también existe la posibilidad de intentar solucionarlos.

En los A.E.C. (Acuerdos Escolares de Convivencia) resalta la Verdad como uno de los valores en los que se fundamenta el cuerpo normativo, como eje del trabajo y la convivencia escolar en el “encuentro con el otro”, siendo “la palabra” nuevamente el instrumento para la resolución de los conflictos.

De estos escritos se puede visualizar que el establecimiento valora y utiliza a la palabra para generar la solución ante los conflictos, mediante el diálogo. Existen otras herramientas pedagógicas predictivas a manera de refuerzo, que aportaría cambios en la

personalidad de los estudiantes, de tal manera de que no sea necesario solucionar problemas o al menos que los mismos sean inferiores.

## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo General**

- Implementar una propuesta que promueva el uso del ajedrez en el segundo ciclo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, propiciando el fortalecimiento de valores y el desarrollo de la personalidad para una convivencia armoniosa.

### **5.2 Objetivos Específicos**

- Proporcionar capacitaciones a docentes para el conocimiento de los beneficios que proporciona el ajedrez en el desarrollo de la personalidad.
- Generar encuentros con los estudiantes que fomenten progresivamente la sociabilización de estrategias implicadas en el juego del ajedrez.
- Generar encuentros con las familias de los estudiantes a fin de proporcionar información sobre los beneficios que otorga el juego del ajedrez en el proceso de aprendizaje y socialización.
- Organizar encuentros escolares en la modalidad zonal, regional y provincial priorizando la participación masiva e inclusiva.

## **6. Justificación**

El estudio de la convivencia, desde hace muchos años, es un eje importante de estudio científico. Las instituciones, ministerios y gobiernos prestan especial atención a ella, el aula es un lugar privilegiado para el respeto mutuo, escuchar aceptar y discernir con el otro. Es el lugar donde pugna el mundo de las ideas, de las diferencias, de la

autovaloración y del descubrimiento del propio ser. Cada uno de los estudiantes viene con su bagaje, con su mochila propia de la familia, y es en el aula donde la vuelcan y comparten y respetan.

En caso de existir algún inconveniente en dicha convivencia (lo normal es que sucedan tarde o temprano conflictos), serán los adultos, el docente, los padres los que deberán tomar el mando y guiar hacia la solución. Los conflictos o dificultades pueden suceder dentro o fuera de la escuela, lo importante es que de alguna manera afecta el desarrollo de la vida escolar. La mirada temprana por parte de los adultos, puede hacer que los inconvenientes se minimicen y desaparezcan cuando sean pequeños, la negación del conflicto es igual de perjudicial que su no resolución. Sería necesario, según lo dicho, que la institución, mediante sus actores, docentes, directivos, estudiantes, familias, plantee acciones colectivas para el tratamiento de los conflictos, estrategias para una pronta respuesta y para la morigeración de los mismos.

Los factores que contribuyen a una mejor convivencia, son la implicación de todos los actores en la vida de la escuela y sus procesos educativos. El accionar cotidiano y la constante presencia hace que el desenvolvimiento sea armónico y el bienestar colectivo sea más simple de alcanzar. La escuela tiene la responsabilidad de velar por el compromiso social, trasciende lo institucional, haciendo que la comunidad sea parte de las decisiones de la escuela, promoviendo el clima y el ambiente propicio para cada ser, atendiendo a la diversidad. (Muñoz, Muñoz, Espitia y Escobar, 2012).

La Unidad Educativa Maryland, según sus proyectos, su información de gabinete, está trabajando en las soluciones de conflictos y tiene una visión de importancia sobre el tema de la convivencia escolar. Le da mucha importancia a la palabra, poniéndola como el eje de resolución de los problemas.

El presente proyecto consiste específicamente en generar en los estudiantes del segundo ciclo del nivel primario de la Unidad Educativa Maryland, espacios de trabajo conjunto para potenciar el autocontrol, la toma de decisiones, la sociabilización, como una forma de aportar a la armonía de la convivencia.

Se propone el ingresar el ajedrez en las aulas como herramienta que fomentan la capacidad de atención y concentración, clasificación, generación de ideas, autocontrol, pensamiento crítico, manejo de variables. En la bibliografía ajedrecística se citan muchas referencias a lo beneficioso del juego, no solo a lo intelectual sino también al dominio propio, a la toma de decisiones, al planeamiento personal, al desarrollo de la personalidad del individuo.

El jugador se encuentra en la partida con distintas situaciones problemáticas, plantear alternativas de juego, evaluar los beneficios y los posibles contraataques o pérdidas de pieza, todo contribuye a formar un carácter resuelto, modelar y equilibrar emociones. El ajedrez es un juego individual, el jugador de ajedrez es totalmente responsable del resultado de la partida, no hay engaños ni excusas, esto fortalece la responsabilidad por sus actos, aprende sin intención de hacerlo, a que sus decisiones son propias y tienen consecuencias, sabe de sus tropiezos y aprende a aceptarlos, por eso su fuerte beneficio en la aplicación como método preventivo de conflictos.

Por lo ante dicho, que la institución se preocupa fuertemente en la resolución de conflicto y que el ajedrez es una herramienta comprobada para el desarrollo de la personalidad, modelándola y formándola en forma positiva, es que lo presentamos como una herramienta para la aplicación en dicha institución.

## 7. Marco Teórico

### 7.1 El juego y el aprendizaje

El juego, es la primera experiencia del ser humano en relación a su entorno, juegan por jugar desde niños, transformando cualquier cosa en algo fantástico, una escoba en un corcel, un paraguas en un paracaídas. La imaginación no tiene límites y pueden estar horas jugando sin cansarse, hasta terminar agotados. Toda esta energía debe tener un porqué, y lo más importante debe poder aprovecharse; como dice Vigotsky “el niño satisface ciertas necesidades a través del juego” (Vigotsky, 2009, p.142), luego de solventar necesidades esenciales, como el alimento y la vestimenta.

Según Vigotsky (2009) el jugar con cosas imaginarias es imposible para un niño inferior a tres años, porque no puede separar el significado del objeto en sí mismo. En la primera infancia el pequeño posee una fusión entre los primeros impulsos y la percepción, integrado a la reacción motora. Actúa según lo que ve, sin poder separar la imaginación de la realidad. En la edad preescolar puede realizarlo, dejando actuar a la imaginación y convirtiendo un objeto en algo imaginario, una caja de remedios puede convertirlo en un autito. En este momento, como sostiene Vigotsky, “el juego proporciona un estadio transicional” (Vigotsky, 2009, p. 149), realizando la separación del significado de la palabra con lo imaginado. El juego plantea dos cosas opuestas, por un lado el niño hace lo más fácil, lo que le gusta, convirtiendo las cosas en otras, y a la vez se somete a reglas, que van apareciendo, renunciando a su acción impulsiva. Jugando logra su mayor autocontrol. En el ajedrez, donde existen piezas que no se corresponden con objetos o personas de la vida real, de igual manera el niño se somete a una situación imaginaria, donde acata las reglas y normas de los movimientos de cada pieza.

El juego favorece pautas de sociabilización, normas de trabajo, entre pares es el método privilegiado para adquirir conductas, la cooperación, la fraternidad, la ayuda. Durante el juego el niño obtiene hábitos necesarios para una buena convivencia en grupo mediante la adquisición de normas (Litwin, 2015).

Se establece la relación entre estos dos conceptos a nivel educativo, juego y aprendizaje, enmarcando desde lo que la Ley de Educación Nacional vigente, N° 26.206, en su capítulo III, Nivel primario, artículo 27°, inciso k, que expresa lo siguiente: “Promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”; demostrando una vinculación pedagógica de alta relevancia para la situación de enseñanza aprendizaje.

En el nivel primario los docentes sienten la presión de la acumulación de contenidos, y caen en la tensión de cumplir con el currículum, pasando de uno a otro, dejando de lado poco a poco el juego que podría llegar a ser un vehículo o medio para que los estudiantes sociabilicen e internalicen lo aprendido. Es muy difícil romper con la idea de que jugar no es aprender, es perder el tiempo. Llega a ser una herramienta auténtica para el docente cuando lo contempla como una estructura que favorece la enseñanza y el aprendizaje, con distintos grados de “organicidad, sistematicidad y explicitación” (Sarlé, 2016, p.63). Pudiendo así el juego llegar a transformarse en un punto de conexión que ayude a desempeñar hábitos, desarrollar técnicas intelectuales, predisposición positiva frente al trabajo escolar, enriqueciendo lo cognitivo, lingüístico, emocional y social en el niño.

## **7.2 Sustento de la intencionalidad pedagógica del juego**

Para contextualizar el juego en un marco educativo, no puede dejar de sustentarse este en el campo de la psicología educativa. Los resultados de investigaciones del campo

de la psicología educativa enmarcados en el proceso denominado enseñanza aprendizaje, conllevan a teorías y hallazgos, entre ellos la concepción constructivista del aprendizaje.

En la situación de enseñanza aprendizaje, el lugar del estudiante pasa a ser central, convirtiéndose en conductor de sus aprendizajes y en una actitud proactiva del mismo, mientras el docente es el acompañante o guía orientador de este, quien marcará el rumbo de la intencionalidad pedagógica mediado por el juego. Es el estudiante quien se autorregula en este proceso de aprendizaje mediante el uso de variadas estrategias y análisis de procedimientos y errores. Para que este aprendizaje llegue a ser pleno es el docente quien debe delegar progresivamente la responsabilidad sobre el aprendizaje a los estudiantes, generando que éstos salgan de una actividad pasiva, la cual genera aprendizajes superficiales, hacia otros más profundos y estratégicos, donde cabe lugar a la libertad en la toma de decisiones y análisis de procedimientos (Perkins, 2016).

En las instituciones el aprendizaje puede encuadrarse en dos teorías:

- Los procesos psicológicos del estudiante, entendido como proceso mental en el cual se presentan diferentes niveles o estadios de desarrollo.
- Los procesos sociales del estudiante, su entorno, significan contextualizar los procesos mentales con otros.

El primero refiere a las teorías de Piaget, y el desarrollo psicológico del individuo en un permanente equilibrio y desequilibrio interno, el segundo a las ideas de Vigotsky, donde se pone en preponderancia la interacción social. Ambas teorías se interrelacionan y brindan un lugar de primacía en la teoría del aprendizaje, para que los docentes puedan sustentar sus prácticas diarias.

Piaget explica la evolución del juego infantil en tres grandes estructuras con las fases evolutivas del pensamiento humano. El juego del ejercicio parecido al de un

animal, el juego simbólico implica la representación ficticia y el juego reglado donde intervienen relaciones sociales o interindividuales, considerada la actividad lúdica del ser socializado como el caso del ajedrez. Así como el símbolo reemplaza al ejercicio apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen (Piaget, 1991).

Vigostky manifiesta que “los Procesos Psicológicos Superiores se originan en la vida social, es decir en la participación del sujeto en actividades compartidas con otro” (Baquero, 2004, p. 32). No se puede entender al aprendizaje, independiente del medio social. Lo considera importante existiendo una confrontación, una reflexión, por lo que debe darse en comunidad. Dejando de ser un proceso individual para considerarlo como un proceso de participación social. El desarrollo humano se da con la interiorización de instrumentos culturales que al momento de nacer no nos pertenecen, pero sí al grupo humano en donde nacemos, quienes luego serán los que transmiten dichos productos culturales a través de la interacción social; siendo el otro el que tiene un papel importante en la teoría de Vigotsky.

El juego, como parte importante del aprendizaje, amplía y facilita la zona de desarrollo próximo, logrando que vínculos e interacciones sean más amenas, cercanas, sinceras, influyendo directamente en la sociabilización del individuo. “Del modelo sociocultural sobre los juegos, la teoría de Vigotsky considera lo lúdico impregnado de elementos socioculturales de los que se toman los símbolos personales” (Redondo, 2008).

Se han realizado en distintas partes del mundo para verificar y medir los beneficios del ajedrez en las escuelas, tanto en el desarrollo académico como en las relaciones interpersonales.

Ramón Aciego, Lorena García y Moises Betancort (2015), realizaron un estudio titulado “Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y sociopersonales de los escolares” realizado en España, Tenerife.

En el primer grupo, se realiza un entrenamiento en ajedrez guiado por profesores que introducen pedagogía y utilización de los recursos del ajedrez. Otro grupo de ajedrez está dirigido por practicantes activos de este deporte que enseñan tácticas y estrategias de esta disciplina. Por último, existe un tercer grupo que realiza prácticas de deporte de baloncesto y fútbol. Las muestras fueron tomadas de ocho centros educativos de Tenerife, las edades están comprendidas entre los 6 y los 16 años.

Las conclusiones dieron cuenta sobre las diferencias estadísticamente significativas en los escolares que recibieron entrenamiento de ajedrez, en contrastes con los que practicaban otras actividades, en las competencias cognitivas, y en el desarrollo de competencias sociopersonales. Cuando el entrenamiento está focalizado en lo táctico, mejora en los aspectos relacionados con el comportamiento, la relación con los otros y la somatización.

Se corrobora que el ajedrez puede ser utilizado como recurso educativo, ofrece un estimulante escenario de entrenamiento cognitivo, el estudiante al jugar se entrena en razonamiento cognitivo y toma de decisiones. Para lograr los máximos beneficios formativos es importante contar con educadores capaces de motivar al alumnado en este juego estrategia, y capaces de generar un clima de apoyo y colaboración que ayude a favorecer la autoestima.

Por otro lado, existen libros que dan sustento teórico sobre el empleo del ajedrez en la educación, por ejemplo Ajedrez en la escuela Un recurso pedagógico para

desarrollar el pensamiento creador (Jaureguiberry, 2012), Ajedrez en la escuela (Soutullo, 2004), Educando desde el ajedrez (Garrido, 2001), La enseñanza del ajedrez en la primaria (Segura, 2001), contando las bondades del ajedrez en el desarrollo intelectual, personal y holístico de sus jugadores. Beneficios en el desarrollo personal y grupal como la integración, la autoestima, el vencimiento de la timidez y el propiciar un lugar donde puedan jugar estudiantes con distintas personalidades y rendimiento académico y deportivo, son algunos de los que brinda este juego milenario. En el desarrollo intelectual podemos citar que la lógica del ajedrez le brinda un camino propicio al uso de técnicas y estrategias, el aprendizaje del error, el desarrollo de diferentes caminos para solucionar distintas problemáticas, y al decir de Piaget el conocimiento es una construcción personal y según Vigotsky el aprendizaje social.

En nuestra provincia, se desarrolla desde hace ocho años el Programa de Provincial de Ajedrez Educativo, que se apoya en la ley Provincial de Educación N° 9870, artículo 4 incisos a y c, y en el artículo 39. Desde este marco legal, ha llegado a más de doscientos establecimientos educativos provinciales de nivel primario y secundario respetando las identidades institucionales y aportando a los proyectos culturales de cada escuela. Bajo esta experiencia cada centro educativo ha podido experimentar y visualizar que jugar al ajedrez proporciona elementos para la estimulación del pensamiento crítico, toma de decisiones, aceptación de resultados adversos y el aprendizaje de estos, reforzamiento de la confianza en sus posibilidades, el razonamiento propio, desarrollar la responsabilidad, la tolerancia y el respeto por las opiniones y elecciones de los demás (Quiroga, 2010).

Cuando hablamos de ajedrez pensamos en el desarrollo intelectual del jugador, en lo destacado de su inteligencia, pero en realidad los efectos que el juego produce no solo

son en lo intelectual, sino también en lo psicológico y emocional. La formación de la actividad tiene una importancia superior, si el entrenador une a todo su arsenal técnico una serie de conocimientos psicológicos y pedagógicos, puede convertir el ajedrez en un valioso instrumento para influir en el desarrollo de la personalidad del estudiante.

Puede decirse que el ajedrez en la escuela es un movimiento bidireccional. El ajedrez está allí, haciendo su trabajo con los estudiantes, desafiándolos y formándoles, el camino de vuelta estará dado por el acercamiento que puede hacer cada educador para considerarlo en su trabajo en el aula. Será el docente quien deberá cerrar el círculo al utilizarlo, enlazar prácticas, reformular su práctica escolar (Caramia, 2013).

## **8. Actividades**

El presente plan se desarrolla apoyándose en datos obtenidos de la Unidad Educativa Maryland, de la localidad de Villa Allende, Provincia de Córdoba. En ella, se realiza un trabajo en conjunto entre los actores de la institución para propiciar una convivencia armoniosa, bajo una práctica de carácter humanista que atiende al desarrollo de la sensibilidad, el trabajo con otros, la apertura hacia los otros, basada en los valores del respeto, responsabilidad, verdad, como así también el valor de los vínculos como un camino al aprendizaje. Resulta beneficioso, a manera de complemento, la inserción del ajedrez como una herramienta más para la socialización, el cultivo personal, construcción de vínculos, valores, saberes individuales y colectivos.

El presente plan será presentado al equipo directivo de la institución, con el fin de comentarles los puntos nodales de la intervención, el objetivo general del proyecto, cada una de sus fases, tiempos, destinatarios, actores involucrados, costos y resultados finales esperados.

## **8.1 Participantes**

Los participantes principales del presente proyecto son los estudiantes del segundo ciclo del nivel primario de ambas secciones (A y B), haciéndose posible la ampliación de la propuesta a todos los grados de la institución posteriormente.

Los docentes titulares de cada grado, acompañando durante el trayecto del proyecto a sus estudiantes junto al docente de ajedrez, serán otros integrantes del presente.

Será el equipo directivo de la institución quien llevará el monitoreo de los avances.

También serán solidarias al plan las familias de los estudiantes, quienes acompañarán a los mismos en el proceso del proyecto mediante su apoyo y estimulación.

## **8.2 Acciones propuestas**

Se impartirán clases por parte del/la profesor/a de ajedrez, acompañado/a por la docente titular de grado. Dichas clases serán impartidas una vez a la semana durante cincuenta minutos, dentro del horario escolar. El proyecto será llevado a cabo durante todo el ciclo lectivo.

Independientemente si saben o no jugar los estudiantes al ajedrez, el dictado de clase comenzará desde lo más básico.

El desarrollo de la clase variará entre explicaciones teóricas, ejemplos prácticos y la práctica lúdica. A fin de evitar que el momento teórico se convierta en una clase unidireccional, es conveniente que no dure más de quince minutos, ya que se busca que los estudiantes sean los protagonistas. Seguido a este momento se ejemplificará lo dialogado. Luego los estudiantes comenzarán con las actividades lúdicas, las que serán graduadas en dificultad en la medida que ellos manifiesten avances en el uso de estrategias, siendo las actividades sencillas un primer paso, para que adquieran cada vez mayor confianza en el juego.

Los encuentros serán en la biblioteca de la Institución, lugar propicio debido a que cuenta con los recursos tecnológicos y mobiliarios necesarios, computadora, proyector, pantalla, mesas grandes (para dos partidas en la misma mesa), sillas, entre otros. A la hora de preparar el lugar es importante tener en cuenta que tanto al inicio como al final de la clase se requiere del acondicionamiento del espacio (encendido de la computadora, proyector, colocar tableros, entre otros). Estos tiempos deben tenerse en cuenta para que los estudiantes realicen esta actividad de manera responsable, generando así el hábito del orden, la prolijidad, respeto al prójimo y al lugar.

El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando. Con este fin se harán uso también de herramientas didácticas que resalten el aspecto lúdico del mismo. Por ello se utilizarán:

- Distintas dinámicas de grupo.
- Video y tutoriales.
- Juegos y acertijos relacionados.
- Cuentos y leyendas del ajedrez.
- Tablero gigante en el piso. Ajedrez humano.

Es importante rescatar que al comenzar el presente proyecto se llevará a cabo un taller de capacitación a docentes, dirigido por el/la profesor/a de ajedrez, en el cual se explicarán los objetivos del proyecto, el alcance, la duración, las reglas básicas del juego, provincias en Argentina y países donde se encuentra dentro de la currícula, el apoyo dado por el ministerio de la Provincia de Córdoba y los beneficios que éste presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje, el dominio emocional, toma de decisiones, tolerancia, orden y dominio corporal, por nombrar algunos.

El proyecto necesita del involucramiento familiar, por ese motivo se llevará a cabo una reunión, antes de comenzar, para informar los propósitos del mismo. De esta manera los familiares conocerán los beneficios y resultados que se desea obtener en relación al ajedrez y poder contar con su apoyo mediante la motivación y el acompañamiento del estudiante.

La organización y promoción de talleres y jornadas entre estudiantes de la misma institución, tendrá el objetivo de llevar a cabo un encuentro de convivencia donde la amistad, el diálogo y compañerismo serán el común denominador, aceptando el error no como un fracaso, sino como un motor de motivación para corregirlo y continuar hacia adelante en la formación personal.

**Tabla 2**

**Plan de acción del Proyecto**

Objetivo general		Favorecer el desarrollo de una convivencia armoniosa basada en valores a través del juego del ajedrez.
Estrategias Metodológicas		Taller de capacitación docente – Reunión informativa con padres de los estudiantes – Talleres de ajedrez con los estudiantes – Jornadas de ajedrez intra escolar.
Recursos	Humano	Profesor/a de ajedrez - Docentes titulares de grado – Directivos
	Tecnológico audiovisuales	Computadora, proyector, pantalla, pizarrón digital, equipo de sonido, sitio web de la institución.
	Materiales	Mural de ajedrez magnético, 18 juegos de ajedrez de mesa, sillas, mesas, cronómetros, cuaderno de ajedrez, certificados, afiches.
	Espaciales	Aula - Biblioteca - Gimnasio

Destinatarios	Estudiantes del segundo ciclo de la Unidad Educativa Maryland – Familia de los estudiantes del segundo ciclo.
Temporalidad	Marzo a Noviembre
Propósitos	Lograr que los estudiantes desarrollen mayores actitudes que estimulen a una buena convivencia.

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Taller de capacitación docente

**Tema:** Historia del ajedrez - Beneficios que otorga el juego del Ajedrez - Presentación del proyecto.

**Objetivo:** Interiorizar al equipo directivo y equipo docente sobre los beneficios que otorga el ajedrez en las prácticas áulicas y sus reglas básicas.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Presentación del profesor/a. Historia del ajedrez. Beneficios que otorga el ajedrez. Presentación del proyecto de ajedrez (Anexo 1 diapositivas Power Point)	Profesor/a de ajedrez Mural de ajedrez magnético Pizarra digital Videos Lugar de encuentro Biblioteca Tiempo: 2 hs.	Profesor/a de ajedrez Equipo directivo	Fotocopias a cargo de la institución.	Asistencia del total de los docentes convocados. Cuestionario (Anexo 4)
Reglas básicas del ajedrez. (Anexo 2)	Profesor/a de ajedrez Mural de ajedrez magnético	Profesor/a de ajedrez Equipo directivo	Fotocopias a cargo de la institución.	Asistencia del total de los docentes convocados. Cuestionario (Anexo 4)

Planteo de situaciones básicas (Anexo 3)  Juego libre	Juegos de ajedrez de mesa  Pizarra digital  Material de lectura  Videos  Lugar de encuentro  Biblioteca  Tiempo: 2 hs.			
---	--	--	--	--

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Reunión Informativa a padres de los estudiantes.

**Tema:** Beneficios que otorga el juego del Ajedrez.

Presentación del proyecto.

**Objetivos:** Comunicar a las familias sobre los objetivos del proyecto, su duración y actividades.

Expresar los beneficios que se obtienen con el juego de ajedrez y la necesidad de su apoyo como familia.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Se llevará a cabo la reunión la última semana de marzo.</p> <p>Presentación del Profesor/a de ajedrez.</p> <p>Presentación del proyecto.</p> <p>Comunicación sobre el propósito del proyecto, informando sobre las características del juego y los beneficios que éste aporta al aprendizaje y a la personalidad.</p> <p>(Anexo 6 y 7)</p>	<p>Profesor/a de ajedrez</p> <p>Directivos – Docentes de grado</p> <p>Pizarra digital – Mural de ajedrez magnético – Videos</p> <p>Lugar de encuentro</p> <p>Gimnasio</p> <p>Tiempo 1 hora</p>	<p>Profesor/a de ajedrez</p>	<p>Fotocopias nota de convocatoria a familias.</p> <p>(Anexo 5)</p>	<p>Total de asistencia de padres y/o tutores.</p> <p>Participación.</p>

Invitación a la familia a involucrarse en el proyecto, con el fin de que puedan apropiarse del mismo y colaborar con la motivación del niño/a. Siendo este un embajador del juego en la casa, donde se compartirá el gusto por dicho juego.				
---	--	--	--	--

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Talleres de ajedrez con los estudiantes

**Tema:** Talleres de ajedrez, dependiendo la complejidad según el grado en curso.

**Objetivos:** Desarrollar en el estudiante una actitud favorable hacia el ajedrez que permita apreciarlo como elemento generador de cultura.

Desarrollar en el niño/a su potencial intelectual a partir del estímulo de la esfera cognitiva y social.

Garantizar al niño/a la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas necesarias para la incorporación a la vida activa.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Inicio: Cuentos, leyendas, videos, exposición docente.</p> <p>Desarrollo: situaciones planteadas por el docente</p> <p>Cierre: práctica libre (asimilación de lo trabajado con anterioridad).</p> <p>Un total de treinta (30) encuentros semanales de 50 minutos cada uno durante el ciclo lectivo.</p>	<p>Profesor de ajedrez</p> <p>Docente titular de grado</p> <p>Mural de ajedrez magnético – Juegos de mesa de ajedrez –</p> <p>Pizarra digital –</p> <p>Cronómetros – Videos –</p> <p>Computadoras – Mesas y sillas – Cuaderno</p>	<p>Profesor/a de ajedrez.</p> <p>Docente titular de grado.</p>	<p>Materiales para la clase a cargo de la institución.</p>	<p>Evidencias:</p> <p>Rúbricas (Anexo 9)</p> <p>Registro abierto de observaciones.</p> <p>Fotos</p>

<p>En los mismos se desarrollarán siete (7) unidades y en los últimos cuatro (4) encuentros se realizarán prácticas libres durante el mes de Noviembre. (Ver Anexo 8)</p>	<p>Ajedrez – Bolígrafos – Pizarrón – Videos Lugar de encuentro Biblioteca. Temporalidad: desde Abril a Noviembre</p>			
---	--	--	--	--

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Jornadas de ajedrez intraescolares

**Tema:** Práctica, socialización.

**Objetivos:** Socializar con pares de otros grados y secciones.

Disfrutar una jornada de juegos socializando lo aprendido en los talleres.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Invitación por la página de la institución y comunicado a familias. Organización del espacio y tiempos. Determinación metodología, simple eliminación, doble eliminación.	Profesor/a de ajedrez – Equipo directivo - Docentes de grado Juegos de mesa de ajedrez – Cronómetros - Mesas y sillas – Equipo de sonido - Afiches Certificados Lugar de encuentro Gimnasio Temporalidad, 2 encuentros (semana del estudiante, última semana de noviembre)	Profesor/a de ajedrez – Equipo directivo	Materiales para la clase a cargo de la institución.	Asistencia a la jornada. Evidencias: Fotos, filmación. Afiches con mensajes. Comentarios en el sitio web de la institución.

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Taller de ajedrez con familias.

**Tema:** Práctica, socialización con familia.

**Objetivos:** Integrar a las familias en proyectos escolares, fortaleciendo los lazos familia – escuela.

Interiorizar a la familia en el proyecto de ajedrez a través de visualización de los avances de los estudiantes.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
Invitación por la página de la institución y comunicado a familias. Organización del espacio, tiempos y grupos. Juego libre.	Profesor/a de ajedrez – Equipo directivo - Docentes de grado Juegos de mesa de ajedrez – Cronómetros - Mesas y sillas – Equipo de sonido - Afiches Lugar de encuentro Gimnasio Temporalidad, un encuentro en la última semana de junio, 2 horas.	Profesor/a de ajedrez – Docentes de grado - Equipo directivo	Materiales para la clase a cargo de la institución.	Asistencia al taller. Evidencias: Fotos, filmación. Afiches con mensajes. Entrevista a 15 familiares que asistieron al encuentro. (Anexo 10) Comentarios en el sitio web de la institución.

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

**Actividad:** Reunión docentes, profesor/a de ajedrez y equipo directivo.

**Tema:** Evaluación del proyecto

**Objetivos:** Analizar el alcance del objetivo general del proyecto.

Valorar la calidad y los logros del proyecto.

Desarrollo de la actividad	Recursos y tiempos	Responsables	Presupuesto	Evaluación
<p>Se llevará a cabo la reunión la última semana de noviembre.</p> <p>Se realizará la revisión de los instrumentos de evaluación recopilados durante la implementación, por parte del/la profesor/a de ajedrez y docente de grado (rúbricas, observaciones de los docentes, cuestionarios a familias y estudiantes). Asimismo se conversará sobre los cambios que</p>	<p>Profesor/a de ajedrez – Equipo directivo - Docentes de grado</p> <p>Computadora</p> <p>Lugar de encuentro biblioteca</p> <p>Temporalidad: 1 hora.</p>	<p>Profesor/a de ajedrez – Docentes de grado - Equipo directivo</p>	<p>-----</p>	<p>Asistencia a la reunión.</p> <p>Se trabajará con evidencias recopiladas a través de :</p> <p>Fotos, videos.</p> <p>Afiches con mensajes.</p> <p>Comentarios en la página web.</p> <p>Rúbricas, observaciones de los docentes.</p> <p>Encuesta a los estudiantes (Anexo 11)</p> <p>Lista de cotejo, evaluación del proyecto (Anexo 12)</p>

posiblemente se realizaron en el transcurso del proyecto, debido a la retroalimentación del mismo.				
--	--	--	--	--

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

## 9. Recursos

- Recurso Humano: Profesor/a de ajedrez, directivos, docente de grado, estudiantes de segundo ciclo, familias.
- Recursos Materiales: Mural de ajedrez magnético, 18 tableros y juego de piezas, sillas, mesas, cronómetros, cuaderno de ajedrez, bolígrafos, cartulinas, afiche, pizarrón.
- Recursos Tecnológicos audiovisuales: Computadora, proyector, pantalla, pizarra digital, equipo de sonido, sitio web de la institución, videos.
- Recursos Espaciales: Aulas - Biblioteca - Gimnasio.

## 10. Evaluación

Se optará por una evaluación formativa de carácter sistemático y permanente, la que permitirá recoger evidencias del avance de proyecto. Según Anijovich y Cappelletti (2017) esta búsqueda de evidencias es un desafío a la hora de rescatarlas, debiendo ser meticuloso y analizar los instrumentos adecuados que nos sirvan de sustento, para monitorear el proceso del proyecto y realizar la toma de decisiones oportunas.

El estudiante tendrá conocimiento del propósito del proyecto, y lo que se espera con el mismo. Se realizará un seguimiento procesual a lo largo del ciclo, el que será de carácter cualitativo mediante la observación participante e indagatoria, de todas sus fases.

El/la profesor/a de ajedrez irá registrando en una rúbrica de observaciones los avances de cada estudiante a medida que transcurran los encuentros (motivación, concentración, uso de estrategias...). En paralelo el docente de grado observará mediante una rúbrica la interacción del estudiante para y con los otros. Esta evaluación simultánea se realiza con el fin de visualizar los posibles cambios de los estudiantes, armando con

esta información y la que pueda brindar la familia, una matriz que será indicativa del camino tomado, y que puede servir para una realimentación para corregir el rumbo del proyecto.

Finalizado el proyecto se realizará una evaluación del mismo con los distintos actores, profesor/a de ajedrez, equipo directivo, docente de grado, estudiantes, familia, donde se analizará si se cumplieron las metas propuestas

### 11. Presupuesto

El presente proyecto tiene un costo en materiales y gastos profesionales del profesor/a, que serán asumidos por el establecimiento. En la siguiente tabla se hace una descripción de los mismos.

Concepto	Cantidad	Precio por unidad	Total	Total anual
Profesor/a de ajedrez	6 horas semanales	--	\$ 15.531 mensual	\$139.779
Tableros de ajedrez de mesa	18	\$ 700	\$ 12.600	\$ 12.600
Mural de ajedrez magnético	1	\$ 3.900	\$ 3.900	\$ 3.900
Cronómetros	18	\$ 450	\$ 8.010	\$ 8.010
Fotocopias	220	\$2,50	\$550	\$550
Afiches	30	\$30	\$900	\$900
<b>Total anual</b>				<b>\$165.189</b>

Nota. Fuente: Elaboración propia

## 12. Diagrama de Gantt

Cronograma de actividades																																				
Mes	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																																				
Capacitación docente		■		■																																
Reunión con familia				■																																
Unidad N° 1					■	■	■	■																												
Unidad N° 2									■	■	■	■																								
Unidad N°3													■	■	■	■																				
Taller con familia																■																				
Unidad N°4																				■				■												
Receso escolar																					■	■														
Unidad N°5																									■	■	■	■								
Unidad N°6																													■	■	■	■				
Jornada de ajedrez del día del estudiante																												■								
Unidad N° 7																													■	■	■	■				
Práctica libre																																	■	■	■	■
Jornada de ajedrez fin de año																																				■
Evaluación del proyecto																																				■

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

### 13. Resultados esperados

Mediante la aplicación de este proyecto se espera lograr que su implementación mejore las relaciones interpersonales en el establecimiento, al lograr el fortalecimiento de los valores y el desarrollo de una personalidad más pensante y emocionalmente estable.

El ajedrez es como el desarrollo de la vida, al jugarlo el niño siente miedos, ansias, tiene expectativas, sufre, se emociona y logra éxitos u obtiene fracasos. Sabe que un movimiento tiene sus consecuencias, por lo tanto, piensa indirectamente en las decisiones a tomar en la interacción con el otro en las situaciones cotidianas. El estar tranquilo, ceder un tiempo de juego para el compañero, hace que domine su impulsividad, y aprenda a esperar y a tener paciencia. El planear estrategias, analizar jugadas, suponer movimientos también le da una visión de planeamiento y anticipación.

El ajedrez le quita peso y temor al fracaso, y enseña de forma solapada que tanto el éxito como la derrota son dos caras de una misma moneda que llevan al aprendizaje propio y a través del otro.

Es esperable que la capacitación de docentes en el conocimiento del ajedrez, los vuelva activos promotores de su socialización, logrando con esto su difusión. También al ser observador de las clases de ajedrez verá a sus estudiantes desempeñarse en otro ámbito y podrá armar un conjunto de herramientas que le permitirán ayudarlos a poder aplicar los beneficios de esta disciplina en otras ciencias o situaciones.

Otro efecto esperado es que la familia se apropie del proyecto, jugándolo en su casa y con amigos, logrando que dicho juego se expanda fuera del establecimiento, siendo las familias embajadores del mismo.

Es interesante tener en cuenta que, al ser un juego con tantas bondades en lo formativo, conductual e intelectual, nuestros estudiantes logren además de mejorar sus

relaciones personales, un mejor desempeño en su rendimiento áulico, atendiendo al mejor aprovechamiento del tiempo, organización, desarrollo intelectual, mejora y aprendizaje.

Se espera que los encuentros entre estudiantes y talleres familiares sirvan para que se apropien del proyecto y de la institución, brindando una realimentación de la misma, logrando una red de familias que serviría de contención a los distintos estudiantes a lo largo de su trayecto escolar, y fuera de él.

Es deseable que la aplicación del presente proyecto sea un éxito y que el mismo quede en la institución como uno de sus puntos distintivos, y de esta manera tener una población que disminuya las actitudes impulsivas y reaccionarias.

#### **14. Conclusiones**

La institución educativa, escuela, replica a la sociedad y está formada a partir de ella; es la manera que tenemos de continuar con el modelo de sociedad establecido. El tiempo que nuestros estudiantes permanecen en la escuela durante niñez y adolescencia debe ser aprovechado y valorado por ellos como un tiempo muy importante en su formación. Por esta causa la escuela debe generar espacios y tiempos para promover la creatividad, el diálogo, la discusión y no la sumisión; generar momentos y lugares donde se pueda discutir, analizar, reflexionar, dejando de lado las acciones impulsivas y violentas (Velázquez y Lara, 2017).

La escuela cumple una función socializadora y de relaciones personales, cuando se hablan cosas cotidianas, personales, o de interés general. Allí, mediante el diálogo, la narrativa y la escucha respetuosa, se pueden interrelacionar estudiantes con sus distintas vivencias propias de su diversidad. El permitir la práctica de valores y aprendizajes comprometidos a su época, es muestra de una escuela que quiere formar ciudadanos y

ciudadanas libres, pensantes, democráticos, de responsabilidad social e individual. Ante el privilegio que se le da a la comunicación, el diálogo, el compromiso, el discernir y acordar, el participar e interactuar enmarcado en los valores como el respeto, la tolerancia y la solidaridad, se genera el clima que posibilita la germinación de ese ciudadano responsable que promueve a la convivencia en armonía. Todas estas condiciones se pueden lograr a través de proyectos propiciados por la institución, buscando una mejora en la convivencia. Estos proyectos suelen estar más allá de los contenidos de las distintas áreas de estudio, los distintos actores sufren modificaciones y cada integrante toma nuevos roles, incrementando el protagonismo de dichos participantes.

Garry Kasparov (2016), maestro y experto campeón mundial de ajedrez de nacionalidad Rusa, explica que los problemas que aparecen en el tablero, las jugadas, los pensamientos, las estrategias preparadas para los distintos acontecimientos, son totalmente aplicables a la vida cotidiana. El jugar ajedrez, mirado desde este punto de vista, es prepararse para vivir, aprender a dar vuelta una partida en la que se está perdiendo, valiéndote de tus habilidades y encontrando los puntos débiles de tus adversarios, los problemas y vicisitudes. La autodisciplina, intuición y lógica que nos brinda el ajedrez nos prepara para enfrentar los distintos desafíos que nos prepara la vida.

Ante la ocupación de la institución de ampliar los horizontes del diálogo, mejorando continuamente la convivencia mediante el diálogo y el respeto, recordando que su Misión y su Visión la muestran como una escuela abierta que promueve el movimiento hacia una mejora continua, se presenta este proyecto para ampliar los límites, vinculando el ajedrez para lograr estas metas, dadas las ventajas que el mismo presenta.

El ajedrez posee muchas ventajas, en lo lúdico, personal, actitudinal, estratégico y académico, en este proyecto haremos foco en el desarrollo personal y actitudinal, el que

brindará a la institución una mejor relación y solución de problemas mediante el diálogo y la confianza en la toma de decisiones,

Como es un juego, conocido mundialmente, se puede conseguir fácilmente y el mantenimiento es mínimo. Se puede poner como punto negativo la parte económica, ya que se debe pagar a un profesor, tener más horas a los estudiantes en el establecimiento y adquirir los elementos necesarios.

Si bien todo el proyecto apuntó al desarrollo de los valores, fortalecimiento de la personalidad, enriquecimiento de las relaciones, intentando mejorar la convivencia institucional, el ajedrez tiene muchas facetas y aplicaciones. Podemos hacernos las siguientes preguntas que quedarán para un próximo estudio: ¿Solamente aporta a lo actitudinal el ajedrez? ¿Puede utilizarse para otros problemas y falencias en la escuela? ¿Es su inclusión en la institución beneficiosa y su relación costo – beneficio positiva? ¿Puede aplicarse dentro de la didáctica del aula?

## 15. Referencias

- Aciego, R., García, L., Betancort, M. (2016). Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y sociopersonales de los escolares. *Universitas Psychologica. Volumen 1(15)*, 15-26.
- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Baquero, R. (2004). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. (4ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Barrere, R. (2019). El Ajedrez Historia, evolución y movimientos. <https://vimeo.com/293939273>
- Caramia, J. (2013). Notas sobre ajedrez escolar. *Quehacer Educativo*, Año XXIII (120), 83-91.
- De Azcárate P. (1872). *Obras completas de Platón*. Madrid: Medina y Navarro.
- Garrido, F. (2001). *Educando desde el ajedrez*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Guzman Muñoz, E, Muñoz J. y Preciado Espitia, A (2012). *La Convivencia Escolar: Una Mirada Desde la Diversidad Cultural*. Tesis para optar el título de Magister en Educación desde la Diversidad. Universidad de Manizales.
- Huertas, F. (2016). *Planificar para gobernar: Método Pes Entrevista a Carlos Matus*. Ciudad autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fundación CiGob.
- Jaureguiberry, J. L. (2012). *Ajedrez en la escuela: jaque a las fracciones*. Rosario, Argentina: Municipal de Rosario.
- kasparov, G. (2016). *Cómo la vida imita al ajedrez: El mejor ajedrecista de la historia nos enseña a ver la vida como un juego de estrategias*. España: Debate.

García. L. (2018). ¿Para qué sirve el ajedrez en educación?

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

Ley Nacional de Educación 26206. (2006). MECyT. Argentina.

Ley Provincial de Educación 9870. (2010). Córdoba, Argentina.

Litwin, E. (2016) *El oficio de enseñar*. Buenos Aires, Argentina: Paidós

Matus. (2008). *Teorías del Juego Social*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Nacional de Lanús.

Perkins, D. (2016). *El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Piaget J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Barcelona: Labor.

Quiroga S. (comp.) (2010). *Clima de aula y prácticas docentes en AEI*. En *Manual de Ajedrez Escolar Inicial (AEI)*. La Punta, Argentina: Universidad de La Punta.  
Recuperado de [https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrvigo/aulavirtual2/pluginfile.php/14130/mod\\_resource/content/0/Manual\\_AEI\\_Argentina.pdf](https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrvigo/aulavirtual2/pluginfile.php/14130/mod_resource/content/0/Manual_AEI_Argentina.pdf)

Redondo, M.A. (2008). *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo*. Revista digital *Innovación y Experiencias educativas*, 13. Recuperado de <http://goo.gl/UF5EHG>

Sarlé, P. (2016). *Lo importante es jugar...Cómo entra el juego en la escuela*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens.

Segura, A. (2001). *La enseñanza del ajedrez en la primaria*. Barcelona, España: Paidotribo.

Velázquez, M. y Lara, F. (2017). *Estrategias educativas para la convivencia escolar de los adolescentes. Un enfoque de sistemas complejos*. España: Editorial Académica Española

Vigotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (3<sup>ra</sup> ed.).

Barcelona, España: Crítica.

## 16. Anexos

### 16.1 Anexo 1

#### Presentación del Ajedrez, historia y beneficios

Filminas



Aprender a jugar al ajedrez a través de una visión académica y científica, con datos concretos que fundamentan los orígenes y transformaciones de todas sus reglas, estrategias y tácticas básicas nos ayuda a visualizar los beneficios que éste juego de otorga.



El Ajedrez Historia, evolución y movimientos.  
<https://vimeo.com/293939273>

2

En un mundo que cambia vertiginosamente lo fundamental que  
nuestros alumnos necesitan, cualquiera sea su situación social ...  
... es aprender a **PENSAR** y a **DECIDIR ESTRATÉGICAMENTE ANTE CUALQUIER SITUACIÓN**



3

... y también necesitan aprender a **CONVIVIR**,  
respetando las normas y los tiempos de cada uno...



4

Integrando a todos....



5

## BENEFICIOS DEL AJEDREZ



6

Con el ajedrez los niños aprenden a  
DISFRUTAR de su actividad intelectual



Y TAMBIÉN ELEVA LA AUTOESTIMA



7

## Programas de ajedrez

- Programa Nacional de Ajedrez Educativo

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/gestioneducativa/politicassocioeducativas/ajedrez>

- Ajedrez Educativo en la Provincia de Córdoba Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

<https://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/PolSocioeducativas/IniciativasEspecificas/AjedrezEducativo.php#gsc.tab=0>

- Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe

Resolución 1720 /10 Santa Fe <https://ajedrezsantafe.com/>

8

## 16.2 Anexo 2

### REGLAMENTO DEL AJEDREZ

#### Jugadores:

Dos.

#### Requiere:

Tablero cuadrado 8x8 de 64 casillas con colores alternados (típicamente blanco y negro).

Dos sets iguales de 16 piezas cada uno, uno de piezas blancas y otro negras.

#### Objetivo:

Dar jaque mate al Rey contrario.

#### Mecánica:

Por turnos, comenzando por las Blancas, con exactamente un movimiento por turno y con una posición inicial de las piezas fija, hasta que algún jugador consigue el objetivo, se rinde o se produce una situación de empate (tablas). No se puede pasar ni mover más de una vez en ningún caso.

#### Especificaciones:

Ambos jugadores están colocados enfrentados y separados por el tablero, que debe colocarse entre ellos de forma que la casilla de la esquina derecha más cercana de cada jugador sea blanca. Cada una de las líneas horizontales se llamarán *filas* y las verticales *columnas*.

Las casillas suelen identificarse mediante coordenadas de la siguiente forma: una letra [a..h] para la columna seguido de un número [1..8] para la fila, y tomando como origen la esquina inferior izquierda del jugador con Blancas.

Cada jugador tiene a su disposición un grupo de 16 piezas del mismo color con nombres y características determinadas que representa su ejército. El jugador puede en su turno mover piezas sólo de su ejército atendiendo a las normas legales del movimiento en particular. Además cada pieza tiene la habilidad de capturar piezas enemigas, que son retiradas del tablero.

Las 16 piezas de cada ejército están formadas por:

- 1 Rey
- 1 Dama
- 2 Alfiles
- 2 Caballos
- 2 Torres
- 8 Peones

La disposición inicial de las piezas en la partida es:

- Los 8 Peones ocupan las ocho casillas de la segunda fila de cada jugador.
- Las 2 Torres ocupan las esquinas de la primera fila.
- Junto a las Torres se ubican los Caballos y después los Alfiles.

- En las casillas centrales de la primera fila se ubican el Rey y la Dama de forma que el color de la Dama coincida con el de la casilla.

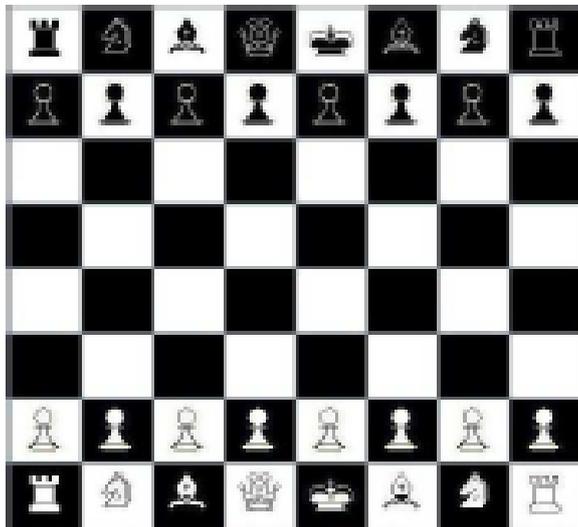


Fig. 1 Posición inicial de las piezas en el tablero.

### Movimientos:

Todo movimiento que realice un jugador en su turno debe respetar siempre estas máximas, que se consideran prioritarias:

- Ninguna pieza puede salir del tablero, ni haber dos en la misma casilla.
- Un jugador no puede capturar piezas de su propio ejército.
- No se puede hacer un movimiento tal que deje al final del turno el propio Rey en jaque, es decir, que el rival pudiera capturarlo en su turno.

Cada tipo de pieza mueve de la siguiente forma (ordenado por sencillez):

### Torre

**Movimiento:** todas las casillas que se deseen por la misma fila o columna de la original, con límite el final del tablero o la primera pieza encontrada en el camino. Si la pieza es enemiga, está dentro del rango.

**Captura:** si una pieza enemiga es alcanzable, se puede capturar colocando la torre en la casilla ocupada por la pieza enemiga y retirando esta del tablero.

### Alfil

**Movimiento:** todas las casillas que se deseen por una de las cuatro diagonales que parten de la pieza, hasta el final del tablero o la primera pieza encontrada. Si la pieza es enemiga, está dentro del rango.

**Captura:** se coloca el Alfil en la casilla ocupada por la pieza rival, y ésta se retira.

Nótese que cada uno de los alfiles comienza en casillas de distinto color, y que no pueden alcanzar las de color contrario.

### **Dama**

Movimiento: funciona como una Torre y un Alfil combinados, es decir, en cualquiera de las 8 direcciones posibles todas las casillas deseadas, hasta el final del tablero o la primera pieza encontrada. Si es rival, está dentro del rango.

Captura: se coloca la Dama en la casilla ocupada por la pieza rival retirando ésta del tablero.

### **Rey**

Movimiento: funciona como la Dama pero sólo una casilla por vez, es decir, sólo puede desplazarse a casillas adyacentes.

Captura: cualquier pieza enemiga situada en alguna de las 8 casillas adyacentes puede ser capturada, situando el Rey en ella y retirando la pieza enemiga.

Nótese que en particular implica que el Rey no puede desplazarse al lado del otro, pues quedaría a su vez atacado por el rival.

### **Caballo**

Movimiento: puede moverse a una de las 8 casillas que están ubicadas a una cierta distancia suya, sin importar las piezas que pudieran haber en medio. Cada una de estas casillas destino forman una figura de "L" desde la casilla inicial. Todas ellas son de distinto color de la inicial.

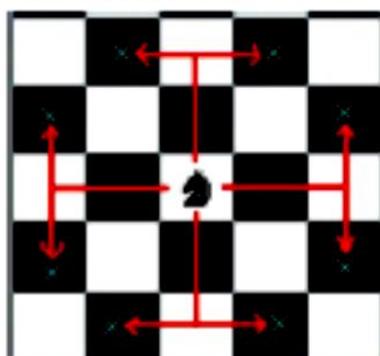


Fig. 2 Casillas destino de un caballo.

Captura: toda pieza enemiga situada en una casilla destino de un Caballo, sin importar las que haya en medio, puede ser capturada desplazándolo allí y retirando la capturada.

### **Peón**

Movimiento: hacia delante, en la misma columna, una casilla por vez. Si es la primera vez que ese peón es movido (aún se halla en la segunda fila) puede desplazarse 1 o 2 casillas.

Captura: a diferencia del resto de piezas, no capturan como se mueven. Cada Peón ataca las dos casillas que están en diagonal hacia delante, de forma que al capturar

cambian de columna. Cualquier pieza enemiga que se ubique en estas casillas atacadas puede ser capturada.

Además, un Peón dispone de una forma adicional para capturar peones enemigos en una determinada circunstancia (**captura al paso**). Para ello:

- El peón original debe estar en su quinta fila.
- El peón rival debe estar en su posición inicial en una columna adyacente.
- El rival debe avanzar dos pasos su peón, de modo que ambos peones quedan juntos en la misma fila.
- En ese momento, si el jugador quiere, puede capturar al enemigo como si éste sólo se hubiera movido una casilla, es decir, desplazando el propio en diagonal a la fila siguiente y retirando al capturado. Si decide ignorar la captura en ese turno perderá el derecho a hacerlo.

Es la única captura del juego en la que la pieza que captura no acaba en la casilla de la capturada.

Coronación: cuando un peón llega a la última fila ha de ser cambiado (*coronado*) por un Caballo, Alfil, Torre o Dama, aunque el jugador ya posea esa pieza. De esta forma se puede incrementar la propia fuerza al poder disponer, por ejemplo, de varias Damas. Esta sustitución está incluida en el mismo turno del peón.

### Un movimiento especial: el enroque

El enroque es la única jugada en la que en el mismo turno se mueven dos piezas propias: el Rey y una Torre. Este movimiento sólo puede hacerlo cada jugador 1 vez en toda la partida, siendo opcional pero cumpliendo una serie de requisitos, uno de ellos que lo imposibilitaría definitivamente y otros sólo temporalmente:

- **Debe ser el primer movimiento tanto del Rey como de la Torre a enrocar.** Si se mueve el Rey, el enroque queda imposibilitado para el resto de la partida. Si se mueve la Torre, aún es posible usar la otra.
- **No debe haber ninguna pieza entre el Rey y la Torre, ni amiga ni contraria.**
- **El Rey no puede estar en jaque (atacado) en ese momento, ni su casilla destino, ni la intermedia.** Otras casillas, como la origen de la Torre, si pueden estarlo.

El movimiento se efectúa en este orden sea cual sea el lado por el que se enroque: primero se desplaza el Rey dos casillas hacia la Torre y después se mueve la Torre a la casilla adyacente al otro lado del Rey.



Fig. 3 Posibles enroques del Blanco

## Jaque

Se dice que un jugador está en jaque cuando su Rey está siendo atacado por una o dos piezas enemigas, y sería posible para el rival el capturarlo al siguiente turno. No es obligatorio anunciar explícitamente el jaque. Siguiendo las normas, el jugador debe actuar en consecuencia de forma que esa situación desaparezca en su turno. Para ello puede:

- **Capturar la pieza que ataca**, si dispone de alguna pieza que lo haga, y sólo hay una pieza atacando.
- **Poner una pieza en el medio a modo de escudo**, si la pieza que ataca no es un Caballo y no hay más de una atacando.
- **Mover el Rey a una casilla tal que deje de estar en jaque**, si hay.

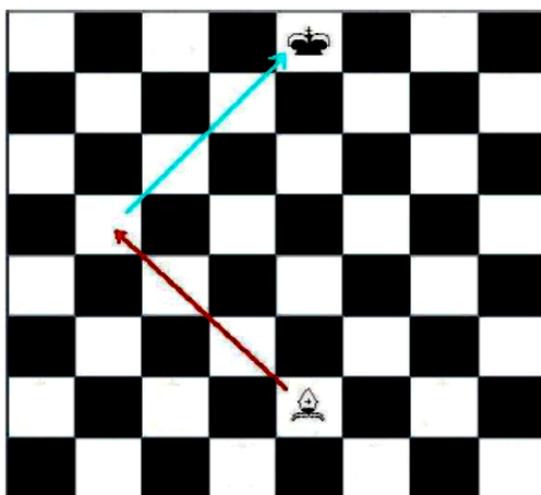


Fig. 4 Ejemplo de jaque con una pieza

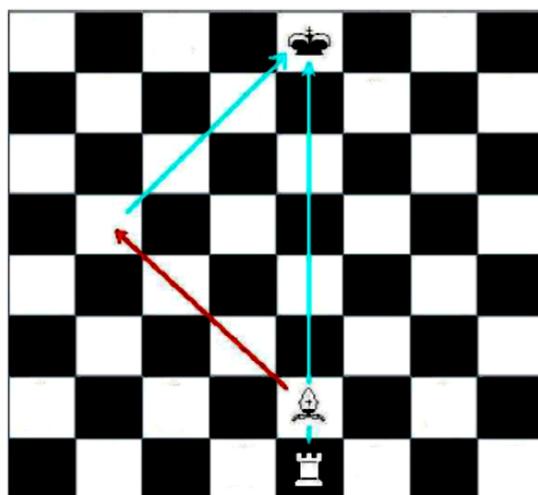


Fig. 5 Ejemplo de jaque doble

## Jaque mate

Cuando se produce un jaque y un jugador no puede ejecutar ningún movimiento que le permita resolver esa situación, ha perdido la partida.

## Tablas

Existen muchas posibilidades de acabar una partida en tablas:

- **Un jugador que no está en jaque no puede mover en su turno** (*ahogado*).
- **Ambos jugadores han acordado las tablas.**
- **Se ha producido la repetición de la misma posición 3 veces** (no con los mismos movimientos necesariamente, pero sí con las mismas piezas y los mismos posibles movimientos para ambos bandos).

- **No existen suficientes piezas por ningún bando para forzar un jaque mate.** Si aún queda algún peón, no se aplica. Casos posibles: Rey contra Rey, Rey contra Rey y Caballo o Alfil.
- **Se produce una secuencia de 50 jugadas de cada bando seguidas sin captura o movimiento de peón.**

Lectura previa sugerida a los docentes “Aprendiendo ajedrez desde cero” de Javier Cordero Fernández

[http://www.ajedrezdeataque.com/17%20Aprendizaje/Desde\\_cero/Desde\\_cero.pdf](http://www.ajedrezdeataque.com/17%20Aprendizaje/Desde_cero/Desde_cero.pdf)



## 16.3 Anexo 3

**EJERCICIO: LA AMENAZA AL REY... ¡EL JAQUE!**

❶ ⇒ Para entrar en calor y ver cuánto sabes sobre los Jaques completa las frases con las palabras que faltan:

El Jaque es una amenaza de una pieza contraria al rey.

Para defendernos de un Jaque a veces tenemos hasta \_\_\_\_\_ posibilidades:

- 1) podemos \_\_\_\_\_ que hace Jaque,
- 2) \_\_\_\_\_ con una pieza o
- 3) \_\_\_\_\_ el rey.

Si no se puede hacer ninguna de esas cosas habremos hecho... ¡jaque \_\_\_\_\_!

Las casillas por las que puede \_\_\_\_\_ el rey se llaman "casillas de escape".

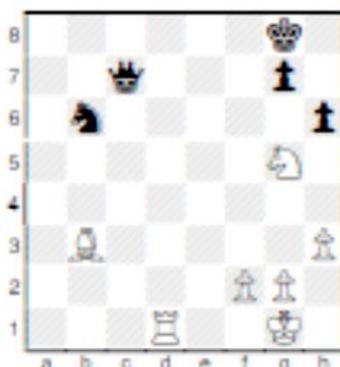
❷  ¿Verdadero o falso?

- 1) El que hace el primer Jaque gana la partida.
- 2) A veces es posible enrocarse y hacer Jaque al mismo tiempo.
- 3) Si llevamos sólo unas pocas Jugadas lo normal es taparnos si nos hacen Jaque.
- 4) Jaque en Inglés se escribe "jack". → (¡A Investigar! ☺ Y si no pues prueba Igual...)
- 5) Cuando nos hacen Jaque con dos piezas a la vez decimos que es "Jaque doble".
- 6) Un Jaque a la descubierta es como un truco de magia: si quitas el sombrero sale una paloma. En el ajedrez quitas una pieza y otra hace Jaque (mientras dices ¡magia!).
- 7) Si nos hacen Jaque y aún podemos enrocamos ésa es una buena solución.
- 8) Un rey puede ponerse junto al otro y decirle (al oído) ¡jaque! (y tiro porque me toca).

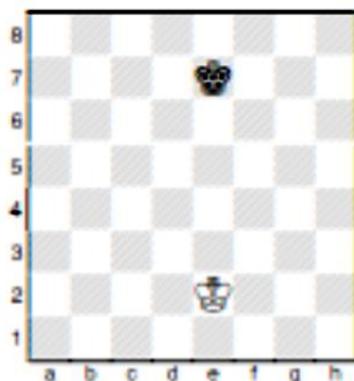
❸  Primero rodea con un círculo la pieza que hace Jaque en la siguiente posición.

Luego pon una X en las casillas a las que puede escapar el rey negro, sus "casillas de escape". Marca la jugada que crees que es mejor, y si ves por qué fallan las otras... ☺

- 1) Tapar con la reina en c4.
- 2) Tapar con el caballo en c4.
- 3) Tapar con el caballo en d5.
- 4) Mover el rey a f8.
- 5) Mover el rey a h8.



👁️ ✎ Dibuja en el tablero las piezas que pone debajo, ¡pero no olvides las reglas!



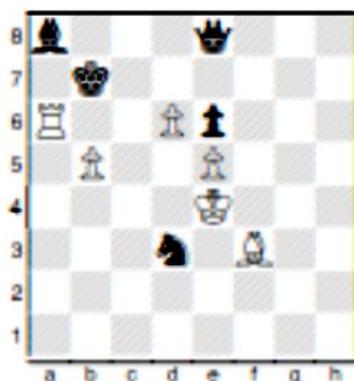
- 1) Dibuja un alfil blanco que haga jaque al rey negro desde 3 casillas de distancia (tiene que haber 3 casillas vacías en medio).
- 2) Dibuja un caballo negro que se la pueda comer.
- 3) Dibuja 2 peones negros que puedan tapar ese jaque.
- 4) Pinta una reina blanca en f5 y luego marca con una X las 2 casillas de escape del rey negro (a las que puede escapar peeeero sin caer en otro jaque).

5) ¡Difícil! El rey negro se asusta y utiliza, por fin, una de esas 2 casillas de escape que has marcado. Si pudieras poner una pieza negra donde quisieras... ¿podrías hacer jaque "a la descubierta" con esa pieza al mover tu rey a la casilla de escape?

👁️ 🌀 En la siguiente partida la situación es muy peligrosa ¡para los dos! El rey blanco me ha dicho que tiene preparada una trampa alucinante si una pieza negra le hace jaque ahora... aunque yo no me lo creo (bla-bla-bla, siempre dice lo mismo) 😏

Pero, por si dice la verdad, Investiguemos un poco. Haz un jaque al rey blanco:

- 1) con la dama negra.
- 2) con el rey negro.
- 3) con el caballo negro, pero que sean dos jaques diferentes en vez de uno sólo.



👁️ 🌀 Uy, ¡pues parece que no me tomaba el pelo! ¡Sólo uno de esos jaques no hace perder a las negras! ¿Sabrías decir cuál y por qué los demás llevan al desastre?

## 16.4 Anexo 4

### Entrevista a docentes y directivos presentes en el taller de capacitación.

**Estimado profesor:** El siguiente cuestionario tiene como objetivo recabar información sobre el taller de capacitación del cual usted está siendo partícipe, con el fin de poder atender a sus inquietudes y mejorar el mismo.  
Se solicita que sus respuestas sean claras y puntuales.

Apellido y nombre:.....

1. ¿Cómo el calificarías taller de capacitación sobre el ajedrez en la educación?

Muy mala    <sup>1</sup>    <sup>2</sup>    <sup>3</sup>    <sup>4</sup>    <sup>5</sup>    <sup>6</sup>    <sup>7</sup>    <sup>8</sup>    <sup>9</sup>    <sup>10</sup>    Excelente

2. ¿En qué grado sentís que la capacitación de hoy te puede servir para tus clases?

Nada    <sup>1</sup>    <sup>2</sup>    <sup>3</sup>    <sup>4</sup>    <sup>5</sup>    <sup>6</sup>    <sup>7</sup>    <sup>8</sup>    <sup>9</sup>    <sup>10</sup>    Mucho

3. ¿Cuál es tu grado de satisfacción respecto de los siguientes puntos?

	Muy insatisfecho/a	Medianamente satisfecho/a	Satisfecho/a	Muy satisfecho/a
Nivel del Capacitador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Claridad de la exposición	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contenido del taller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Metodología	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Respecto de los contenidos, ¿El taller te aportó conocimientos nuevos?

Si

No

**Comentarios.....**  
.....

**5. ¿Algo más que nos quieras comentar? Cualquier idea, sugerencia o comentario es bienvenido.**

.....  
.....  
.....

**16.5 Anexo 5**

Nota de convocatoria a la reunión informativa a familias de los estudiantes del segundo ciclo.

Estimadas familias:

Tenemos el agrado de dirigirnos a ustedes con el fin de invitarlos el día ..... a las .....hs para una reunión informativa donde trataremos un nuevo proyecto para el beneficio de nuestros niños y niñas.

En dicha reunión hablaremos sobre el proyecto de ajedrez, sus propósitos y modalidades.

Los esperamos, su presencia es de suma importancia ya que son también actores partícipes del mismo.

Saludos cordiales

Equipo Directivo

## 16.6 Anexo 6

Video: ¿Para qué sirve el ajedrez en educación? Leontxo García, ajedrecista y comunicador.

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



## 16.7 Anexo 7

Filminas reunión informativa a familias



## Profesor/a

1



Nombre y Apellido

Estudios

Experiencia

Contactos

## Beneficios del Ajedrez

2

### Procesos cognitivos

- Atención y concentración
- Percepción espacial
- Memoria
- Análisis, planificación y toma de decisiones
- Razonamiento lógico
- Proceso lector

### Inteligencia emocional

- Autoestima
- Motivación
- Iniciativa
- Responsabilidad
- Tolerancia al error
- Paciencia y disciplina

### Inteligencia social

- Respeto por las normas
- Socialización
- Empatía
- Adaptación al entorno

## Clases de ajedrez

3

### ➤ OBJETIVOS

- Fomentar en los niños y niñas, de una manera entretenida y educativa, el interés por el juego del ajedrez.
- Dar rienda suelta a la imaginación de los estudiantes.
- Desarrollar, aún más, sus capacidades intelectuales y sociales, aportando estas últimas a una convivencia armoniosa.

### ➤ METODOLOGÍA

Una vez a la semana, en horario escolar. Duración 50 min.

La organización de las clases seguirá siempre el mismo formato:

- Momento teórico: Puede comenzar con un cuento, historieta, video, etc y la explicación del docente (no más de 15 min.).
- Ejemplificación a través de jugadas preparadas en el mural de ajedrez.
- Asimilación: Manualidad, juego libre, etc. sobre lo estudiado para que el aprendizaje sea completo y significativo.

### ➤ DESCRIPCIÓN

El objetivo es que los niños y niñas adquieran conocimientos a través de lo que a ellos más les gusta, el juego. Así, el aprendizaje resulta más significativo. Por tanto, se utilizarán también otras actividades como jornadas intraescolares, talleres con padres, ajedrez viviente, entre otras.

## 4

### Actores implicados

- ❖ Estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado.
- ❖ Familias de los estudiantes.
- ❖ Docentes titulares de grado.
- ❖ Profesor/ a de ajedrez.
- ❖ Equipo Directivo.

## 5

### Ejemplos de sesión

CLASE N°	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	
<b>OBJETIVO</b>	Que el alumno logre identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
<b>CONTENIDO</b>	Modelos de jaque mate.			
<b>MATERIAL</b>	Tablero mural. Cuaderno			
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo en mural.			



Se comenzará la clase presentando el siguiente ejercicio simple. Juegan las blancas. Luego de dar un par de minutos para pensar (en general los chicos levantan las manos a los 10 segundos) se pedirá a algunos alumnos que digan (utilizando el sistema algebráico) cuál es la jugada ganadora para ellos (anotarlas en el pizarrón). Seguramente muchos coincidirán (Te8++) por lo cual el docente elegirá uno que pase y la haga en el mural. El alumno seleccionado explicará por qué la eligió y la analizará con la ayuda del docente (si se puede tapar o comer a la pieza que da jaque mate). Si no surgió de los alumnos también se analizará Te8++ con las diferencias con respecto a la jugada correcta.



En este ejercicio se repetirá la metodología hasta que lleguen a la jugada correcta (Dh8++)

Luego de analizada (así como Te8++) se procederá a detallar la principal característica de estos jaque mate (junto con los niños): el rey encerrado. Así se comentará que este jaque mate recibe el nombre de jaque mate pasillo y suele ocurrir frecuentemente en el enroque. Como consejo se puede decir que es bueno hacer siempre una salida al rey (por ejemplo con el peón del costado) aunque esto no garantiza una seguridad total.



En este caso los alumnos deberá encontrar la jugada Dh7++. A pensar de que solo hay un jaque posible los chicos tardan debido a que descartan la jugada por miedo a la captura del rey negro y por la dificultad de ver el alfil de b1. El profesor puede orientar a los alumnos con la idea de pieza protegida y del "beso de la muerte". A este jaque mate lo llamaremos "esquinita" y se puede hacer también con el apoyo de un caballo en g5 o de una torre en la columna h.



El jaque mate del diagrama (C7++) lo llamaremos "de la tumba" por su encierro. El nombre Philidor sería poco impactante y muy difícil de recordar para los chicos. Podemos insistir en no encerrar tanto al rey ya que así puede recibir jaque mate fácilmente. Siempre es útil después de cada jaque mate mostrarlo "buro", o sea la posición que lo caracteriza sin otras piezas que distraigan. Así se comprende mejor el concepto.

**CUADERNO**

Muchos jaque mates!

No solo podemos hacer el mate bicicleta. También sabemos:

- Pasillo.
- Esquinita.
- De la tumba.

## 16.8 Anexo 8

### Actividades propuestas para los talleres con los estudiantes

**Unidad N° 1** El tablero de ajedrez y las piezas.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Abril).

- Conocimiento del soporte material del juego. (Centro, flancos, campos, columnas, filas y diagonales).

- Movimientos de piezas y valor relativo de cada una.
- Concepto de captura y de captura desigual.
- Práctica libre.

**Unidad N° 2** El sistema algebraico de anotación. La planilla de ajedrez. El reloj de ajedrez.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Mayo).

- Instrumento básico de anotación de jugadas y partidas del ajedrez.
- Familiarización con otros elementos del juego como planilla de anotación de jugadas, reloj.
- Práctica libre.

**Unidad N° 3** El jaque mate. El mate ahogado.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Junio).

- Tareas comunicativas y de aprendizaje: Visualización de Posiciones de Mate.
- Diferencia entre un mate y la situación de un ahogado.
- Actividad: Concurso de resolución de problemas de Jaque Mate en una sola jugada. Jaque Mate Pastor.
- Práctica libre.

**Unidad N° 4** Mates básicos

**N° Encuentros:** 2

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Julio).

- Mates básicos con piezas contra un rey, con las torres y la dama.
- Prácticas de mates con las torres y la dama desde posiciones aleatorias.

- Práctica libre.

### **Unidad N° 5** Combinaciones básicas.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Agosto).

- Combinaciones como, el molino, jaque al descubierto, jaque doble, el desvío, la clavada.
- Práctica libre.

### **Unidad N° 6** El Final.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Septiembre).

- El principio de oposición. Finales de reyes y peones.
- Ejercicios de cálculo y de método sobre las resoluciones de posiciones típicas de finales.
- Práctica libre.

### **Unidad N° 7** Ajedrez e informática.

**N° Encuentros:** 4

**Temporización:** 50 minutos cada encuentro, un mes (Octubre).

- Familiarización del ajedrez en entornos informáticos.
- Obtención de información de contenidos ajedrecísticos.
- Jugadas en línea.

## 16.9 Anexo 9

### Rúbrica

Estudiante:				
Criterios de evaluación	Niveles de logro			
	Destacado	Logrado	En proceso	Escasamente logrado
• Conoce y practica el Ajedrez de manera autónoma.				
• Sabe aplicar las reglas conforme avanza la partida de Ajedrez.				
• Muestra una actitud receptiva hacia el aprendizaje del Ajedrez.				
• Resuelve diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas.				
• Aplica y pone en práctica las nociones fundamentales en sus diferentes partidas de Ajedrez.				
• Conoce las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero de Ajedrez.				
• Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.				

**Nota.** Fuente: Elaboración propia

## 16.10 Anexo 10

Entrevista a padres

Cuestionario anónimo.

Estimada familia: Les solicitamos que pueda completar el siguiente cuestionario de manera clara y precisa. El mismo tiene como objetivo visualizar los avances del proyecto.

1. ¿Han realizado, durante este período, instancias de juego de ajedrez su hijo/a con algún miembro de la familia? De ser positivo cuente la experiencia.

.....

.....

.....

2. ¿Noto algún cambio de carácter positivo desde que su hijo/a juega al ajedrez?

.....

.....

.....

3. ¿Realizó algún comentario su hijo/a con respecto al proyecto de ajedrez?

Si

No

De ser positiva su respuesta, ¿Cuál?

.....

.....

.....

4. ¿Cuál es su grado de satisfacción con respecto al proyecto?

Muy mala      1   2   3   4   5   6   7   8   9   10      Excelente

○   ○   ○   ○   ○   ○   ○   ○   ○   ○

5. ¿Lo recomendaría? Justifique

Si

No

.....

.....

.....

### 16.11 Anexo 11

Cuestionario para el estudiante.

Nombre del estudiante:..... Grado: .....

Te solicitamos que puedas completar el siguiente cuestionario de manera clara y precisa. Aquí podrás comentar cómo te has sentido con el proyecto y en qué crees que te ha beneficiado.

 ¿Qué he aprendido a largo de este año jugando al ajedrez?  
 .....  
 .....

 ¿Qué habilidades he podido mejorar?  
 .....  
 .....

 ¿Cómo lo he aprendido? Piensa en cada encuentro con tus compañeros, familia, docentes.  
 .....  
 .....

 ¿Con qué dificultades me he encontrado?  
 .....  
 .....

 ¿Para qué me ha servido?  
 .....  
 .....



## 16.12 Anexo 12

## Lista de cotejo del proyecto

<b>Nombre de la Institución:</b>							
<b>Integrantes responsables del proyecto:</b>							
<b>Destinatarios:</b>							
<b>Metodología:</b>							
Dimensiones	Características	mínimo		máximo			Observaciones
		1	2	3	4	5	
Talleres con estudiantes	-Asistencia y participación.						
	-Respeto por las reglas del juego.						
	-Respeto a sus pares y docentes.						
	-Comprensión de consignas.						
	- Uso de estrategias de juego.						
	-Cumplimiento de materiales solicitado.						
Jornadas de ajedrez intraescolares	-Participación de estudiantes.						
	-Cumplimiento de roles de los encargados de la jornada.						
	-Respeto de horarios establecidos.						
	-Mantenimiento del orden y limpieza del lugar.						
	-Uso adecuado de las instalaciones.						

