

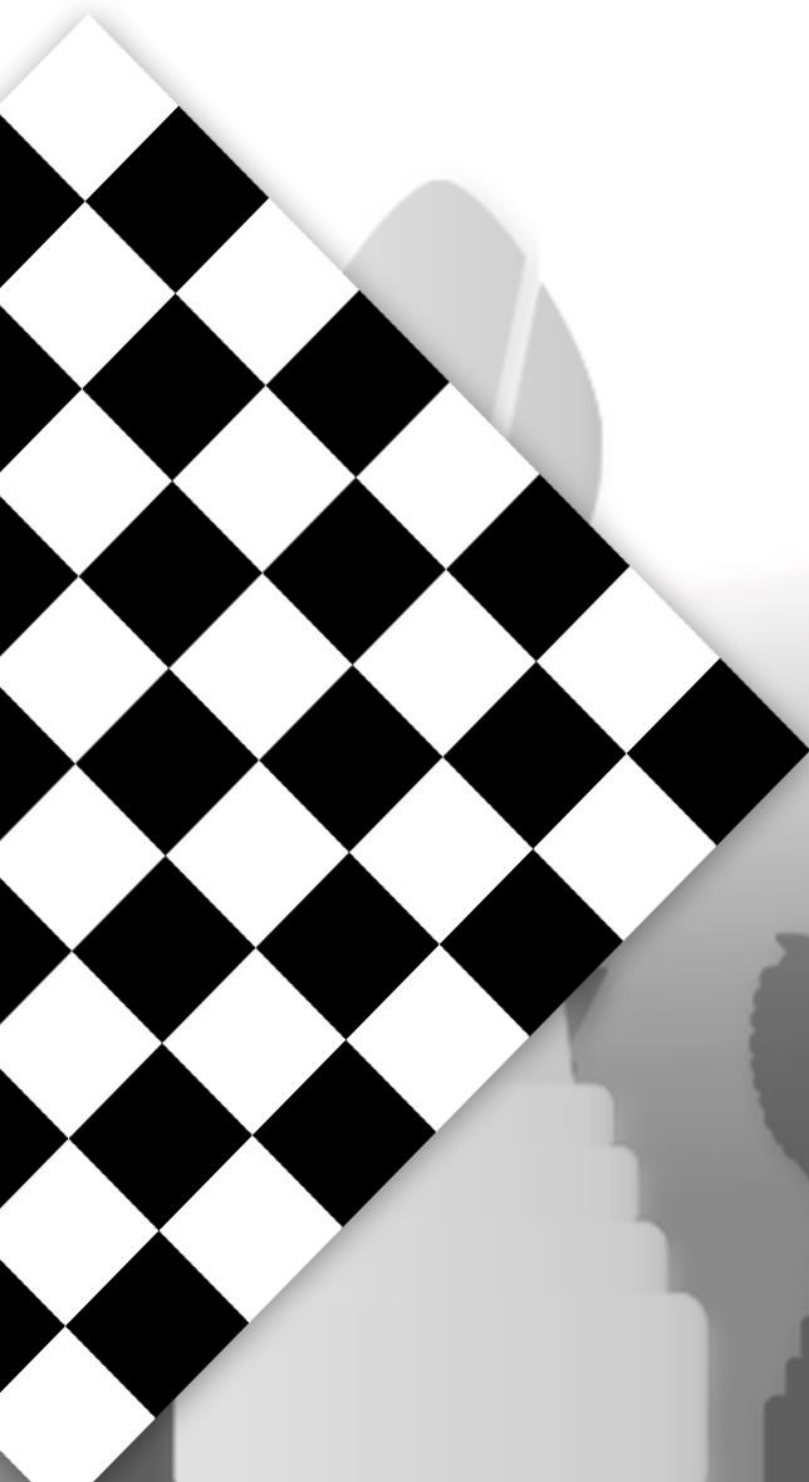
CLUB de

# Ajedrez

el Deporte ciencia



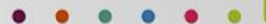
RedEscolar



**Manual**  
para el docente

La Autonomía curricular en el

**NUEVO MODELO  
EDUCATIVO**



## **Manual para el docente**

*Club de Ajedrez, el Deporte ciencia*

**Autora: Paola Lizbeth Guzmán**

Investigadora académica, ILCE

Correo de contacto: [ajedrez@ilce.edu.mx](mailto:ajedrez@ilce.edu.mx)

*“El ajedrez es una actividad donde los problemas deben ser resueltos con la razón, con la imaginación y con la conciencia. Una necesidad de realizar, de que lo que se hace tenga impacto, despierte interés y sea objeto de una respuesta de los demás. El principio de efectividad se hace presente por el amor y el trabajo productivo.”*

**Erich Fromm**

## Inicio

*"En definitiva, el objetivo final de la enseñanza del ajedrez debe ser dotar a los alumnos de la capacidad para pensar por sí mismos, una práctica que, desafortunadamente, no está de moda en nuestros días".*

**Miguel Illescas Córdoba,**  
Gran Maestro Internacional de Ajedrez

El **Club de Ajedrez, el Deporte ciencia** sigue el modelo educativo de los proyectos colaborativos de Red ILCE, sustentado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y en la construcción de comunidades de aprendizaje en línea; de manera que, la innovación, lo lúdico y la flexibilidad, forman parte de esta propuesta pedagógica integral; que se circunscribe en el Ámbito de Autonomía curricular: *Ampliar la formación académica*. Y a la vez se abordan contenidos curriculares de manera transversal para las asignaturas de Matemáticas, Educación Física, Formación Cívica y Ética, Español y uso de las Tecnologías.

Las actividades diseñadas, pertinentes para su realización por alumnos de los grados de 5º y 6º de primaria y los tres niveles de secundaria, tienen como propósito desarrollar el pensamiento lógico-matemático, crítico y creativo de los estudiantes; además de promover la colaboración de los estudiantes de diferentes escuelas, fomentando la resolución de problemas con estrategias mediante la práctica del juego de Ajedrez; habilidades y destrezas que se interrelacionan con los valores para la vida al aprender a tomar decisiones, manejar logros y fracasos, así como adquirir mayor familiaridad con las tecnologías de la comunicación en un ambiente lúdico formativo.

Al llevar el conocimiento del juego del Ajedrez a los niños y jóvenes en la escuela, aumenta nuestra expectativa de fomentar en ellos el desarrollo de habilidades cognitivas, así como el espíritu de competencia deportiva.

## Presentación

En la actualidad, el Ajedrez goza de gran aceptación entre la población mundial y cada día son más las personas que lo aprenden y lo practican; si bien existen grandes eventos, competencias y premios que le dan popularidad e interés a este deporte, va en aumento tanto el nivel de competitividad en los torneos como en el descubrimiento de nuevos talentos en esta disciplina a nivel mundial.

Si bien, el Comité Olímpico Internacional (COI) considera al **Ajedrez** como un deporte, que en el aspecto físico, psicológico y social son tan importantes para el desarrollo de los niños; evidentemente éste es “el” juego/deporte mental por excelencia, por el marcado desarrollo intelectual que implica el practicar esta disciplina, estimular la inteligencia, aumentar la concentración, la paciencia, la persistencia y perseverancia tanto como la memoria; y como cualquier otro deporte, eleva el espíritu competitivo y permite aprender a manejar logros y fracasos.

De aquí la importancia de que niños y jóvenes practiquen el Ajedrez, por la actividad intelectual desarrollada a través de su juego; sin embargo, el factor que mejor determina explicar el desempeño ajedrecístico, es la práctica del jugador, como los pilotos aéreos: se adquiere mayor destreza con la práctica constante.

Y es, a través del **Club de Ajedrez, el Deporte ciencia** que nos divertiremos y acumularemos horas de práctica en el juego; al mismo tiempo que tendremos la oportunidad de analizar lo que significa jugar ajedrez, tanto como aprender y desarrollar destrezas, habilidades y actitudes útiles para fortalecer los valores para la vida.

Por lo tanto, invitamos a toda la comunidad escolar de educación básica: alumnos, maestros y padres de familia, a participar de la presente estrategia que impulsa el deporte-ciencia.

Comencemos escuchando la charla que nos brinda la ajedrecista Marina Rizzo, quien nos motivará a vivir...

el Ajedrez para la vida .

## Propósitos

El *Club de Ajedrez, el Deporte ciencia*, centra sus actividades en los aprendizajes clave para la educación integral bajo la metodología socio-constructivista del aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo. Así como, en el Ámbito de la Autonomía curricular: Ampliar la formación académica con el tema del Ajedrez.

*Este ámbito ofrece a los estudiantes oportunidades para profundizar en los aprendizajes de los Campos de Formación Académica, por lo que la escuela podrá ofrecer planteamientos curriculares relacionados con las asignaturas de los campos de Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. También ofrece, con base en los resultados de desempeño de los educandos, sus intereses y los recursos de la escuela, la posibilidad de integrar a la oferta, planteamientos interdisciplinarios. Asimismo, este ámbito ofrece la oportunidad para apoyar a los estudiantes cuyo desempeño, en alguna de las asignaturas de los Campos de Formación Académica, sea deficiente y requiera reforzamiento específico.*

Secretaría de Educación Pública. (2018). Ámbitos de Autonomía curricular en Aprendizajes claves para la educación integral: Planes y programas para la educación básica. México: SEP.

De este modo, alumnos y maestros de 5º y 6º de Primaria y los tres grados de Secundaria participarán en el proyecto **Club de Ajedrez, el Deporte ciencia** con el propósito de:

- Conocer y aprender sus reglas y hacer buen uso de la estrategia del deporte ciencia.
- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático, crítico y creativo; así como fomentar la resolución de problemas con estrategias y acciones concretas que incidan en la vida cotidiana.
- Promover el uso de las herramientas tecnológicas que permiten el desarrollo de las habilidades digitales y fortalecer las competencias del siglo XXI.
- Desarrollar lazos de cooperación, colaboración y solidaridad entre pares a través de la convivencia deportiva y sana competencia.

Mientras que los propósitos de la Autonomía curricular para los profesores están enfocados en:

1. Movilizar todas sus potencialidades para innovar y generar ambientes de aprendizaje con diversidad de contextos.
2. Ofrecer a sus estudiantes la oportunidad de aprender a aprender.
3. Reconocer las características, las necesidades y los intereses de sus estudiantes y su entorno.
4. Desarrollar diversas estrategias de intervención docente que les permitan trabajar simultáneamente con alumnos de diferentes edades y grados escolares.

### Ubicación curricular

El ajedrez escolar favorece en el alumno el desarrollo natural de habilidades lógico-matemáticas, tanto cognitivas como socioculturales, entre las que destacan: la resolución de problemas, el razonamiento lógico-matemático, el pensamiento creativo, la autoestima y el sentido de logro, la capacidad crítica, la iniciativa y la empatía; la memoria, la capacidad de concentración, la toma de decisiones y la aceptación ante el error, la atención y reflexión, la visión espacial de la realidad: táctica y estratégica.

En cuanto a la asignatura de Educación Física, el Ajedrez en su categoría de deporte, apoya los ejes pedagógicos Desempeño y motricidad inteligente, así como Acción motriz con creatividad en los ámbitos Salud y vida sana, Competencia motriz, Iniciación deportiva y Deporte escolar.

Bajo la competencia Integración de la corporeidad, Expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos fortalece los bloques II al V: Aprendamos a jugar en equipo, La importancia de jugar limpio, Acordemos las reglas, Todos contra todos y en el mismo equipo, Las estrategias de la iniciación deportiva, Ajustes y estrategias en el juego, El deporte educativo, Acuerdos para solucionar problemas, Los juegos en mi escuela.

De forma transversal, los contenidos curriculares que se abordan en el proyecto **Club de Ajedrez, el Deporte ciencia** apoyan las asignaturas de Matemáticas y Educación Física; además algunos de Formación Cívica y Ética, Español y Tecnología o Educación Tecnológica en los diferentes grados de educación básica.

\* Secretaría de Educación Básica. (2011). Planes y programas de estudio de Educación Física. México: SEB.

\*\* Secretaría de Educación Pública. (2018). Ámbitos de Autonomía curricular en Aprendizajes claves para la educación integral: Planes y programas para la educación básica. México: SEP.

## **Enfoque pedagógico**

Los proyectos educativos de colaboración de Red ILCE, como el presente *Club de Ajedrez*, están fundamentados en una propuesta teórico-metodológica Constructivista, bajo un Modelo Educativo que se sustenta en la realización de proyectos colaborativos ABP (Aprendizaje basado en proyectos) y comunidades de aprendizaje en línea, con lo que se pretende conjuntar acciones dirigidas a la formación y transformación educativa que demanda la sociedad del Siglo XXI.

## **Aprendizaje colaborativo**

El fundamento teórico del aprendizaje colaborativo en los Proyectos colaborativos de Red ILCE se centra en la educación como un proceso de socio-construcción, que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema; promueve la tolerancia en torno a la diversidad y propicia la reelaboración de una alternativa conjunta.

Los entornos de aprendizaje virtuales concentran sus espacios para que los alumnos trabajen juntos, cooperando, colaborando, apoyándose unos a otros; utilizando las diferentes herramientas y recursos multimedia que les permitan realizar actividades para la solución de problemas y lograr objetivos de aprendizaje.

Por lo tanto, el aprendizaje colaborativo virtual se entiende como un proceso social de construcción de conocimiento, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes que permiten generar un proceso de construcción de conocimiento.

Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo” Guitert y Giménez, 2000:114 citado por Pérez, et al. (2007).

---

1.- Tal como lo describió Vinagre (2010), quien señala que el aprendizaje colaborativo está fundado bajo el enfoque constructivista, subrayando la importancia de los aportes de Piaget, Vigotsky y Bruner, entre otros. Manifiesta que “el conocimiento es descubierto por los aprendices en un acto compartido, para posteriormente ser reconstruido y ampliado con nuevas experiencias” (Vinagre, 2010:45).

## Los proyectos colaborativos de Red ILCE

Una forma de organizar el proceso de aprendizaje colaborativo es a través de una metodología didáctica, que consiste en la elaboración de proyectos de forma colaborativa con grupos de estudiantes. Thomas, 2000 y Gülbahar et al., 2006 citado por Badia y García, (2006).

En los proyectos colaborativos se puede utilizar Internet como canal de comunicación y las TIC como herramientas que permiten formar una comunidad de aprendizaje virtual, en la cual el docente cumple el rol de facilitador de experiencias de aprendizaje.

Los proyectos colaborativos son una alternativa para implementar estrategias que motiven a estudiantes y docentes, al promover la investigación, la integración de saberes y el uso efectivo y eficiente de las TIC. Trabajar de forma colaborativa en los proyectos de Red ILCE, permite alcanzar experiencias que hacen del aprendizaje un proceso educativo enriquecedor.

Los ambientes virtuales pretenden hacer posible el desarrollo de la creatividad, el mejoramiento de la autoestima, la recuperación de los valores culturales, el respeto de sí mismo, el respeto por la diferencia, la democratización y la solidaridad, tanto nacional como internacional. (Vélez, 1998).

El aprendizaje colaborativo con apoyo de las TIC contribuye a mejorar el trabajo e interacción entre los miembros de un grupo, al eliminar las barreras espacio-temporales y potenciar los escenarios y entornos interactivos virtuales.

## Modelo pedagógico de los proyectos colaborativos de Red ILCE

Este modelo pedagógico destaca:

- El Trabajo colaborativo: socio-constructivo
- El Aprendizaje Basado en Proyectos
- El aprendizaje basado en los estándares de la UNESCO



Fomenta:

- El aprendizaje significativo y basado en situaciones de la vida real.
- El aprendizaje apoyado en actividades lúdicas.
- El pensamiento crítico, analítico, reflexivo y lógico-matemático.
- El aprendizaje horizontal que permite a los alumnos tener un rol más activo y ser los constructores de su propio conocimiento.
- El desarrollo de habilidades digitales.

Por su parte, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) se basa en:

- La retroalimentación entre otros estudiantes y sus maestros.
- El fomento del interés y la motivación de los estudiantes. La confianza en sí mismos al aprender a sustentar sus ideas ante los demás.
- El desarrollo de habilidades comunicativas al socializar el aprendizaje con los demás participantes en los proyectos.
- El uso del pensamiento creativo e innovador como apoyo en la resolución de problemas.
- El desarrollo de habilidades y competencias para enfrentar retos sociales, impactar y modificar positivamente su entorno próximo.
- En el aprendizaje basado en proyectos: el estudiante es el centro de las actividades.
- Investiga, analiza, reflexiona y modifica su entorno a partir de propuestas concretas de acción en pro de la comunidad. Vive experiencias propias y cercanas.
- En el modelo de evaluación del ABP: El proceso de aprendizaje es más relevante que el resultado.

Mientras que, el aprendizaje basado en los estándares de la UNESCO permite:

- La adquisición de competencias del Siglo XXI.
- Que los estudiantes y los docentes sean competentes en el uso de las TIC.
- Que los estudiantes sean capaces de tomar decisiones, solucionar problemas y contribuir en beneficio de la sociedad.

De esta forma, aprender con los Proyectos Colaborativos de Red ILCE, implica reunir esta serie de habilidades entre los alumnos para llegar a una meta común. Los estudiantes se reparten el trabajo para lograr la realización conjunta de un producto final. Así, generan evidencia del proceso de aprendizaje adquirido en cada proyecto y asignatura.

## Estrategia de trabajo

*"No juego al ajedrez, lucho en ajedrez. Por consiguiente, trato de combinar la táctica con la estrategia, lo fantástico con lo científico, lo combinativo con lo posicional, y trato de responder a las demandas de cada posición específica".*

**Alexander Alekhine**

Con la analogía de un combate de guerra, se avanza para ocupar el territorio vecino, ganar material sin compensación, conseguir un ataque directo contra el soberano, aventajar posiciones, así como alcanzar la destrucción de la coordinación de elementos enemigos, debilitar la posición del monarca contrario, dejarlo con limitada movilidad, entre otras acciones; ventajas que permiten lograr la posición ganadora, el reto de todo combate.

***Ahora, preparen sus mejores movimientos y ¡a iniciar la batalla!***

Pero no hablamos de la batalla de Waterloo o de Lepanto, tampoco de la Guerra de los Cien años o la Guerra de los Pasteles, sino de un juego que ha dejado de serlo para demostrar que por su estrategia disciplinar le ha otorgado la asignación del deporte mental por excelencia, donde ganar la partida, muchas veces no implica dar *mate* al enemigo, basta con acorralarlo hasta que no pueda realizar un solo movimiento más.

Con juego perfecto o no, novatos, aficionados o expertos seremos capaces de diseñar una táctica bajo pequeñas consideraciones que en definitiva nos llevarán a la victoria durante una partida en este **Club de Ajedrez, el deporte ciencia**.

### **Orientaciones didácticas para los profesores**

Los profesores acceden al proyecto **Club de Ajedrez, el Deporte ciencia** desde la plataforma de Red ILCE: <http://red.ilce.edu.mx>

El **Club de Ajedrez** se estructura en cinco etapas debidamente calendarizadas para desarrollarse en cinco meses. Con una duración aproximada de 60 horas.

Los alumnos realizarán diferentes actividades teórico-prácticas, como: la investigación histórica y leyenda del origen del Ajedrez, las reglas del juego, identificación de sus características, biografías de destacados jugadores y su

legado; así como el diseño de su propia estrategia de juego con tiradas maestras que les permitan utilizar las herramientas tecnológicas; colaborar, registrar y compartir las evidencias de ello en los diferentes formatos digitales y multimedia (textos, documentos, presentaciones, galería de imágenes, revista digital), mediante una Wiki del grupo, Foros de discusión, Galerías de imágenes, ISSUU, Youblisher, Facebook. De esta forma, además de practicar el **Ajedrez**, irán generando nuevos aprendizajes y construyendo conocimiento.

**Trabajo de colaboración en equipo.** ¡No lo dejen al azar! Si ya son jugadores de esta disciplina, les sugerimos formar verdaderos equipos de colaboración, en los que se integren con los compañeros que apenas se inician en este deporte mental, con el propósito de elevar su destreza y compartir su conocimiento y experiencia con ellos.

Cada equipo se encargará de realizar tareas muy específicas que finalmente quedarán integradas en un producto final: su **revista digital**.

Realizarán la investigación documental señalada y pondrán en práctica todo el conocimiento adquirido. Lo harán utilizando diferentes fuentes de consulta tanto las recomendadas como las localizadas de manera personal, con ellas podrán llevar a cabo el análisis, la reflexión y síntesis de la información que les permita participar activamente en los espacios de discusión, construcción de aprendizajes y elaboración de materiales para compartirlos junto con el relato de la experiencia, apoyados de las herramientas de difusión **ISSUU** o **Youblisher** a través de la red social del Facebook del proyecto.

### **Participación en los Foros de discusión**

Con el propósito de establecer la comunicación entre los participantes, dentro de un esquema de aprendizaje colaborativo (basado en la tolerancia y el respeto), se activarán dos foros de discusión en línea: uno para maestros y otro para alumnos, con temáticas específicas, etapa por etapa.

Estos foros serán moderados por el coordinador del proyecto en el ILCE, es decir, no verán sus mensajes inmediatamente después de enviarlos; sino hasta que el moderador autorice su publicación; después de revisarlos y validar su aportación de acuerdo a los siguientes criterios:

- Los mensajes se centrarán en el tema específico de cada etapa del proyecto.

- Antes de oprimir el botón de envía/enviar, los alumnos bajo la supervisión del docente, revisarán sus mensajes para enviarlos correctamente redactados con base en las normas ortográficas.
- Dar lectura a las diferentes aportaciones, tanto de los participantes como del moderador, y realizar comentarios con el propósito de entablar un debate respetuoso en torno a las distintas temáticas que se señalen.
- Aportar en cada mensaje, nuevos elementos y argumentos a favor o en contra de las ideas expuestas o plantear nuevas, sin repetir opiniones o puntos de vista que se hayan expuesto; estar abiertos a nuevos puntos de vista.
- Mantener comunicación con la coordinación del proyecto en el ILCE, a través de la cuenta de correo del proyecto: [ajedrez@ilce.edu.mx](mailto:ajedrez@ilce.edu.mx)

### Para colaborar y compartir

Profesores: Para formalizar el inicio de este *Club de aprendizaje*, desde el inicio se invita a los profesores a participar en el Foro de discusión permanente para Docentes con la pregunta detonadora:

#### ¿Por qué es importante que nuestros alumnos aprendan Ajedrez?

En el mismo foro, podrán incluir las estrategias que podrían utilizar o llevar a cabo para motivar a los alumnos a practicar el Ajedrez. Todas aquellas que vayan implementando o se vayan presentando a lo largo del Club.

Una de las actividades específicas, es la construcción colectiva de una **Wiki grupal**, misma que debe ser integrada con la temática: El Ajedrez, juego, deporte y ciencia. El profesor es el responsable de su creación y administración, con el propósito de recopilar en ella, de manera organizada, las aportaciones de sus equipos.

En ella, se recomienda compilar toda la información relacionada con la historia y lo más destacado del mundo del Ajedrez. Incluso, servirá como material de preselección para elaborar su **producto final: elaboración y edición** de una [revista digital](#), con el propósito de fomentar en la comunidad educativa y entre los participantes, una cultura del **Deporte ciencia: del Ajedrez**.

El Facebook es la herramienta de comunicación que utilizaremos como repositorio de evidencias gráficas y textuales de todo aquello que se viva durante el desarrollo del proyecto; por tal motivo, les solicitamos activar su cuenta escolar, o bien por equipo y enviar la solicitud de amistad a la cuenta de Perfil del proyecto para que, al aceptarlos, puedan compartir todas sus producciones y aprendizajes con la comunidad de Red ILCE.

***¡No se aceptarán solicitudes de amistad individuales!***

Una vez reconocida la estrategia de trabajo, los profesores invitarán y motivarán a sus alumnos a participar en el *Club de Ajedrez*. Hasta entonces, realizarán su registro de *Inscripción* dentro de las fechas determinadas.

El proyecto cuenta con un test inicial y un test final en línea que nos permitirán identificar tanto los conocimientos previos como el logro de los aprendizajes adquiridos por los alumnos participantes en las actividades de este *Club*.

Maestr@: Pida a los alumnos dar respuesta al test de inicio después que se hayan inscrito; y el test final, al término del proyecto. De acuerdo a las fechas que marca el calendario.

En síntesis, los profesores ingresarán al proyecto ***Club de Ajedrez, el Deporte ciencia*** desde la plataforma de Red ILCE: <http://red.ilce.edu.mx>, donde encontrarán el acceso al formulario de *Inscripción*, en el que podrán registrar a su(s) grupo(s).

En las *Estrategias de trabajo* se ofrecen las orientaciones didácticas, así como una breve descripción de las etapas (de dos o tres semanas de duración cada una) con actividades calendarizadas y las especificaciones de los productos a realizar en cada una de ellas, además de los medios de interacción y colaboración a distancia que se utilizarán entre los participantes y la moderadora del proyecto en Red ILCE, como son los foros de discusión y las redes sociales: Facebook y Youtube.

**Nota:** Los instructivos, actividades y manuales complementarios necesarios para realizar cada una de las actividades se incluyen como accesos hipervinculados en cada una de las actividades a realizar; así como en el apartado de ANEXOS del presente Manual del Docente.

Durante el desarrollo del proyecto ***Club de Ajedrez, el Deporte ciencia***, los profesores responsables del grupo organizarán y guiarán el trabajo en todas las actividades específicas de cada etapa; por ejemplo:

1. Inscribir a su grupo.
2. Organizar al grupo en equipos de 5 integrantes; llevarán nombres alusivos a las diferentes piezas del ajedrez o bien, a la temática del proyecto.
3. Conducir a sus alumnos al aula de medios para que todos apliquen el pre-test de inicio.
4. Asistir con sus alumnos al aula de medios para supervisar las actividades definidas en el calendario.
5. Leer, revisar y corregir todos los mensajes de sus alumnos antes de enviarlos a los distintos foros de cada etapa del proyecto.
6. Apoyar en la apertura de la cuenta escolar de Facebook o utilizar la existente de la escuela; así como en la publicación de las evidencias.
7. Convocar y organizar posibles sesiones con otros grupos participantes para practicar los movimientos de las piezas del Ajedrez.
8. Supervisar que todos los equipos participen activamente en las diferentes actividades.
9. Facilitar a sus estudiantes las orientaciones y las herramientas tecnológicas necesarias para la realización de las actividades de cada etapa del proyecto.
10. Apoyar en la divulgación del trabajo. Los alumnos elaborarán tableros, piezas, folletos, carteles, exposiciones fotográficas, reportajes, cápsulas de audio y/o video, en donde se exprese el análisis, las reflexiones y los puntos de vista de lo aprendido en el proyecto, para posteriormente comunicarlo a la comunidad escolar.
11. Organizar torneos grupales y escolares donde sus alumnos participen para demostrar lo aprendido; de esta manera promover la sana competencia y la tolerancia a la frustración en diferentes tipos de torneos.
12. Evaluar cada etapa a través de los productos parciales de cada una de ellas; así como el producto final de todo el proyecto.
13. Conducir a sus alumnos al aula de medios para que todos apliquen el post-test que permita identificar el logro de los aprendizajes esperados de sus alumnos al contrastar los resultados de los test de inicio con los del final.

14. Organizar la Sesión de Cierre convocando a toda la comunidad educativa para la presentación de los resultados del proyecto.

## ¡Qué comience la partida!

### Fuentes de consulta

- Badia, A. y García, C. (2006). *Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento Vol. 3 N.º 2 / octubre de 2006. Disponible en: [http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia\\_garcia.pdf](http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia_garcia.pdf)
- Clarín.com Deportes, (2019). Entrevista: *Leontxo García. El ajedrez es más útil que nunca porque divierte pensando*. Buenos Aires: El Clarín. Disponible en: [https://www.clarin.com/deportes/polideportivo/leontxo-garcia-ajedrez-util-divierte-pensando\\_0\\_PDnCEAIEX.html](https://www.clarin.com/deportes/polideportivo/leontxo-garcia-ajedrez-util-divierte-pensando_0_PDnCEAIEX.html)
- Díaz-Barriga, F y Hernández R., G. (2010). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista*. Tercera edición. Editorial McGRAW HILL. México.
- Díaz Barriga F. y Hernández R.G. (2010). *Aprendizaje colaborativo y colaboración*. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje colaborativo*. México: McGraw Hill. 43-114.
- Red ILCE. (2018). *Modelo pedagógico de los proyectos colaborativos de Red ILCE*. México: ILCE.
- Secretaría de Educación Básica. (2011). *Planes y programas de estudio para la asignatura de Educación Física*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2018). *Ámbitos de Autonomía curricular en Aprendizajes claves para la educación integral: Planes y programas para la educación básica*. México: SEP.

## Calendario Primavera 2019



Proyecto colaborativo <i>Club de Ajedrez, el Deporte ciencia</i>				
Momentos	Actividades	Fechas	Comunicación	Productos
<b>Inscripciones</b>		Del 28 de enero al 8 de febrero de 2019	<b>Permanente</b> <b><u>Foro de discusión para Docentes</u></b>	
<b><u>Test Inicial en línea</u></b>		Del 5 al 15 de febrero		
<b><u>Etapa 1. La Historia del deporte mental</u></b>		Del 11 al 28 de febrero	<b><u>Foro de discusión</u></b> <b>Facebook</b>	Texto argumentativo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 1. Aprendiz de ajedrez</li> <li>• Actividad 2. Historia del ajedrez</li> <li>• Actividad 3. Protagonistas del ajedrez</li> </ul>				Cápsula de audio-leyenda
<b><u>Etapa 2. Preparación del campo de batalla</u></b>		Del 4 al 22 de marzo	<b><u>Foro de discusión</u></b> <b>Galería de imágenes</b> <b>Facebook</b>	Tabla recompensa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 1. Construyamos nuestro ajedrez</li> <li>• Actividad 2. Movilidad y captura de los trebejos (piezas móviles)</li> <li>• Actividad 3. Piezas de ajedrez en movimiento</li> </ul>				Nomenclatura del Tablero
				Manuales fotográficos del Tablero y piezas móviles
				* Instructivo
				Descripción de la Pieza móvil
				Tutorial del trebejo



<p><b><u>Etapa 3. Apertura y tiradas clásicas</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 1. Configuración del tablero</li> <li>• Actividad 2. Habilidad y destreza</li> <li>• Actividad 3. Jugadas clásicas de apertura</li> </ul>	<p>25 de marzo al 12 de abril</p>	<p><b><u>Foro de discusión</u></b> <b>Galería de imágenes</b> <b>Facebook</b></p>	<p>Prácticas Ejercicios Galerías fotográficas</p>
<p><b><u>Etapa 4. Jaque mate</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 1. El Pastor, el Loco y el Tonto</li> <li>• Actividad 2. Mates básicos</li> <li>• Actividad 3. Jugadas maestras</li> </ul>	<p>Del 29 de abril al 17 de mayo</p>	<p><b><u>Foro de discusión</u></b></p>	<p>Prácticas Galerías fotográficas</p>
<p><b><u>Etapa 5. Torneo de Ajedrez escolar</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad 1. Jugadas de preparación</li> <li>• Actividad 2. Torneo virtual</li> <li>• Actividad 3. Torneo escolar</li> </ul>	<p>Del 20 de mayo al 7 de junio</p>	<p><b><u>Foro de discusión</u></b> <b>Facebook</b></p>	<p>Prácticas en tablero, online y virtual Galerías fotográficas Compilación Revista Digital</p>
<p><b><u>Test Final en línea</u></b></p>	<p>Del 27 de mayo al 7 de junio</p>		

**Nota:** Los instructivos, actividades y manuales complementarios necesarios para realizar cada una de las actividades se incluyen como accesos hipervinculados en cada una de las actividades a realizar; así como en el apartado de ANEXOS del presente Manual del Docente.

## Descripción de Actividades didácticas por etapas

**Nota:** Los instructivos, actividades y manuales complementarios necesarios para realizar cada una de las actividades se incluyen como accesos hipervinculados en cada una de las actividades a realizar; así como en el apartado de ANEXOS del presente Manual del Docente.

### Etapa 0

#### Inscripción

1. El maestro llena el formato de *Inscripción* de su grupo con los datos que se le solicitan en el formulario en línea.

#### Test inicial

2. El maestro lleva a su grupo al aula de medios para que todos sus alumnos realicen el pre-test de diagnóstico.
3. Desarrollo por etapas

### Etapa 1. La Historia del deporte mental

- Actividad 1. Aprendiz de ajedrez
- Actividad 2. Historia del ajedrez
- Actividad 3. Protagonistas del ajedrez

#### Objetivo:

- Que los estudiantes se introduzcan en el mundo racional del Ajedrez como un deporte mental; conozcan la Historia del Ajedrez, sus particularidades y las personalidades que le han dado rigor, seriedad, formalidad y popularidad internacional.

### Productos:

1. Texto argumentativo
2. Cápsula de audio-leyenda
3. Tabla recompensa
4. Biografía: La vida de...

### Recursos y materiales:

1. Video conferencia: [Ajedrez, una herramienta para la vida](#)
2. Recurso interactivo: [Azar y probabilidad](#)
3. Video: [Origen e historia del ajedrez](#)
4. Video: [Origen del ajedrez](#)
5. Texto: *La leyenda del ajedrez*. Anexo PDF
6. Hoja tamaño carta, una regla, un marcador, goma y lápiz.
7. Texto: [¿Qué es una leyenda?](#) Anexo PDF
8. Cápsulas de video, Susana Polgar: [Cápsula 1](#), [Cápsula 2](#), [Cápsula 3](#)
9. Recurso didáctico: *Memorama: protagonistas del ajedrez*. Anexo PDF

Desde tiempos inmemoriales, los seres humanos llevan a cabo actividades recreativas con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, juegos que también han sido utilizados como una herramienta al servicio de la educación.

Existen infinidad de juegos, que se diferencian entre sí, bien porque involucran estrictamente las habilidades mentales, los hay aquellos que requieren de una participación primordialmente corporal; así como también los que requieren de la intervención de ambos factores.

En este *Club* conoceremos lo necesario en el juego de *Ajedrez* para su correcta implementación y práctica. El profesor orientará y acompañará en todo momento al grupo para la realización de estas actividades.

### Actividad 1. Aprendiz de Ajedrez

El profesor comparte con los alumnos el recurso multimedia: [Ajedrez, una herramienta para la vida](#), por ser una Conferencia presentada en la Escuela Nacional de Ajedrez de la UNAM, la cual nos introducirá al apasionante *Mundo del Ajedrez*.

Los alumnos, organizados en equipos, responderán de manera reflexiva las siguientes preguntas guía con el propósito de explorar su nivel de comprensión como jugadores del juego del Ajedrez:

- ¿Qué es un juego de mesa?
- ¿Cuáles son las características de los juegos de mesa?
- ¿Qué juegos de mesa conocen?
- ¿El ajedrez es un juego de mesa?
- ¿Quién sabe jugar Ajedrez?
- ¿Interviene el azar en el Ajedrez?

Cada equipo designará a un relator, quien tomará nota de las diferentes respuestas, para luego, entre todos **elaborar un texto argumentativo** que integre las opiniones, acuerdos y consensos del equipo; ante el grupo presentarán los argumentos en una ronda grupal.

El profesor debe resaltar y orientar a los alumnos en la comprensión de los conceptos de “Azar”, “Determinismo” y “Deporte”.



Para complementar la información que los alumnos tienen de eventos aleatorios y deterministas, les recomendamos ingresar al Recurso interactivo: [Azar y probabilidad](#).

Enfaticemos, el Ajedrez es un juego de ingenio, donde no interviene el azar, y para para ganar es importante realizar una buena estrategia que nos conduzca al triunfo. Si la idea de participar en un torneo escolar de Ajedrez les emociona, es importante que todos aprendan o mejoren sus tiradas para conseguir la gran jugada final.

Equipos: se les invita a compartir las reflexiones grupales en el **foro de discusión # 1**, donde es necesario participar de manera respetuosa y reflexiva; principalmente, para aportar sus textos argumentativos y el consenso sobre los conceptos de “Azar”, “Determinismo” y “Deporte”.

Recuerden escribir con ortografía y redacción correctas, para que sus mensajes sean publicados. El profesor revisará y apoyará a sus alumnos en la corrección ortográfica antes del envío de los mensajes al foro. Consideren comentar e interactuar con otros participantes en torno a la temática de cada foro.

## Actividad 2. Historia del ajedrez

En esta actividad los alumnos conocerán el origen del Ajedrez. Los profesores de Primaria realizarán un repaso sobre el concepto de *Leyenda* y las características de este tipo de texto. Los profesores de Secundaria, introducirán a sus estudiantes en conceptos tales como: *serie numérica*, *exponente* y *sumatoria*.

El profesor compartirá con el grupo los siguientes videos que permitirán aproximarlos a la Historia del Ajedrez.



[Origen e historia del ajedrez](#)

[Origen del ajedrez](#)

Para complementar la actividad, les sugerimos realizar una búsqueda de información por Internet para elaborar un texto donde recuperar los datos relevantes de la Historia del Ajedrez. Conserve sus búsquedas citando la fuente de referencia, ya que es material que utilizaremos en la etapa siguiente.

Después de investigar y observar los videos, lean el documento [“La leyenda del ajedrez”](#) y analicen el texto, así como los diferentes argumentos. Tomen notas.

Continuaremos con el desarrollo de las habilidades digitales, para lo cual realizarán la grabación de la lectura de la leyenda y crearán su propia versión de la audio-leyenda.

Para grabar el audio pueden utilizar el programa [Audacity](#) o bien, utilizar la herramienta incluida en su computadora, sus tabletas o bien con el celular. Envíen el archivo de audio a la cuenta de correo del proyecto [ajedrez@ilce.edu.mx](mailto:ajedrez@ilce.edu.mx) o en el Facebook del proyecto.

El profesor orienta y acompaña en todo momento al grupo para la correcta realización de estas actividades.

### Recompensa matemática



18 446 744 073 709 551 615

El profesor solicita a los alumnos resolver el siguiente ejercicio práctico: el cual consiste en realizar una operación matemática que les permita calcular cuántos granos de trigo debería recibir Sissa, de acuerdo con lo que narra la *Leyenda del ajedrez*.

Para ello, utilizarán una hoja tamaño carta, una regla, un marcador, goma y lápiz.

Instrucciones:

- Tracen sobre la hoja un cuadrado cuadrículado de 8 x 8. Usen la superficie total de la hoja.

1	2	4	8	16	...	...	...

- Luego, registren el número 1 sobre el primer cuadro, el 2 sobre el segundo, el 4 en el tercero y de manera sucesiva, en cada casilla coloca el doble del número de la casilla anterior, hasta completar el tablero.

Podrán emplear la operación exponencial y usar el valor de *Sigma mayúscula* de forma lúdica.

### Momento para reflexionar

El profesor solicita a los alumnos reflexionar y tomar nota sobre las siguientes preguntas:

¿Cuál es la expresión exponencial que mejor representa la petición de Sissa de cubrir de trigo cada casilla del tablero de ajedrez?, ¿cuántos granos de trigo habrá en la última casilla?, ¿cuál es el número total de granos de trigo que responden a la sumatoria de granos colocados en las 64 casillas?, ¿Cuál era el propósito de tal petición?, ¿realmente Sissa deseaba la recompensa?

Con sus conclusiones sobre el origen, la historia, la leyenda del ajedrez y la lección que Sissa quiso dar al rey y al mundo, los alumnos comparten sus reflexiones y aprendizajes en el **foro de discusión #1**. Les sugerimos leer los mensajes de sus compañeros a distancia para opinar e intercambiar ideas con sus pares.

Profesores: Si desean fortalecer en sus alumnos el tema de **leyenda** pueden realizar un ejercicio complementario recurriendo al Texto: [¿Qué es una leyenda?](#)

### Actividad 3. Protagonistas del Ajedrez

Hombres y mujeres: científicos, físicos, inventores, matemáticos, filósofos, escritores, políticos, historiadores, humanistas, artistas plásticos, pintores, escultores, actores, músicos y locos con un nombre.



### ¿Quiénes son estas mentes brillantes del mundo del Ajedrez?

El maestro organiza la proyección de la siguiente historia de vida para conocer a una de las más grandes mujeres, campeona de Ajedrez: Susan Polgar.



[Cápsula 1](#) [Cápsula 2](#) [Cápsula 3](#)

### ¡Qué interesante resulta la vida de esta gran mujer!, ¿No lo creen?

Pues bien, ahora es momento de que cada equipo del grupo investigue sobre la vida de los ajedrecistas de la historia. Para ello, el profesor les solicita navegar por la red para buscar información que les permita descubrir la personalidad de los protagonistas del Ajedrez.

Toman nota y recuperan los datos localizados para generar un documento editable; una **Biografía: La vida de...** para mejorarlo o retomarlo cuando sea oportuno.

**Profesor:** previamente, realice una búsqueda rápida para extraer el nombre de los personajes para organizar al grupo, de manera que asigne a cada equipo un personaje diferente para su investigación. Asimismo, programe una ronda de exposiciones breves para intercambiar las biografías al interior del grupo.

Para fortalecer los conocimientos sobre los personajes del Ajedrez, utilicen el [Memorama: protagonistas del ajedrez](#). Para ello, impriman y preparen las tarjetas que les proporcionamos para formar los pares, con la variante imagen-información; y den inicio al juego de mesa.

Consideren compartir la experiencia a través de las herramientas de comunicación del proyecto; ya sea el Foro de discusión o el perfil de Facebook.



## Etapa 2. Preparación del campo de batalla

- Actividad 1. Construyamos nuestro Ajedrez
- Actividad 2. Movilidad y captura de los trebejos (piezas móviles)
- Actividad 3. Piezas de Ajedrez en movimiento

### Objetivo:

- Que los estudiantes construyan su propio ajedrez (tablero y piezas); y conozcan las reglas del juego para iniciarse en este *Deporte - ciencia*.

### Productos:

1. Nomenclatura del Tablero
2. Manuales fotográficos del Tablero y piezas móviles
3. Instructivo o Descripción de la Pieza móvil
4. Tutorial del trebejo (piezas móviles)

### Recursos y materiales:

1. Manual básico: [Aprendiendo ajedrez desde cero](#) Anexo PDF
2. Instructivo: *Tablero de mesa*. Anexo PDF
3. Instructivo: *Tablero de pared*. Anexo PDF
4. Instructivo: *Piezas de plastilina*. Anexo PDF
5. Instructivo: *Piezas de ensamble*. Anexo PDF
6. Sugerencia para crear [Wiki](#) o [Blog](#)

*"No todo es blanco, o negro: es gris.  
Todo depende del matiz,  
busca y aprende a distinguir".*

(Fragmento de la canción "Molinos de viento", Mago de Oz)

En principio, el Ajedrez se juega en la modalidad de partidas entre dos personas puestas en equilibrio, su espacio de acción es el tablero, que es la representación de un campo de batalla donde se enfrentan dos ejércitos con un objetivo final: lograr la captura del rey adversario.

Preparémonos para iniciar la práctica de Ajedrez. Para ello, necesitamos construir un tablero y sus piezas; conocer sus movimientos de avanzada y captura, además de diseñar una táctica y estrategia.

[Aprendiendo ajedrez desde cero](#), es un manual básico que les sugerimos consultar para llevar a cabo un aprendizaje inicial. El profesor orienta al grupo en equipos para la realización de estas actividades.

## Actividad 1. Construyamos nuestro Ajedrez

Lo podemos encontrar como elemento decorativo y recreativo en parques, jardines y salas de estar; una caja-tabla muy familiar quizá en madera, el más tradicional. En efecto, es el tablero, generalmente de forma cuadrangular, cuyo diseño característico a cuadros alternados en blanco y negro, es el espacio preciso para colocar las piezas del juego de **Ajedrez**.

### Notación del Ajedrez

Son 64 **escaques** o **casillas** en el tablero de **8 X 8**, mismas que reciben un identificador de acuerdo a la posición en la que se localizan dentro del plano. A las columnas (verticales) se les ha asignado la letra en consecutivo de la A a la H; mientras que las filas (horizontales) se enumeran del 1 al 8 en ambas direcciones.

El profesor pide a cada equipo de alumnos, dibujar un tablero; en él deberán colocar la combinación letra + número que le corresponda a cada casilla o escaque:

8								
7								
6								
5								
4								
3	...							
2	A2	...						
1	A1	B1	...					
	A	B	C	D	E	F	H	G

Las combinaciones les permitirán diseñar sus jugadas y ubicar con mayor facilidad las posiciones de cada pieza (trebejo).

*Dato curioso:* En la historia del Ajedrez se han registrado partidas múltiples que emplean hasta 64 entablados; ¡en efecto!, el mismo número de casillas o escaques con las que cuenta un solo tablero para realizar una partida simple.

### El valor de los escaques

Los **trebejos** o **piezas móviles** con que se juega el ajedrez, también tienen un valor. El maestro pide a los equipos reproducir el siguiente cuadro (en una hoja de cuaderno o digital); para luego investigar y completar lo que se les solicita:

Trebejo	Valor	Fundamentación
Peón		
Torre		
Caballo		
Alfil		
Dama o Reina		
Rey		

### El Tablero

Su sencilla confección ha merecido la mayor sofisticación, incluso su diseño en plástico, cuero, mármol, marfil, vidrio o metal tiene impreso el sello artesanal. De esta forma, elaboraremos nuestro propio tablero.

El profesor solicita a los equipos, se organicen internamente para diseñar y elaborar su tablero de Ajedrez. Puede emplear su estilo particular, aunque en un primer momento, les proponemos conservar el estilo clásico con el que fue diseñado para analizar con claridad sus jugadas.

Aquí les proporcionamos algunos instructivos a manera de ejemplo.

[Tablero de mesa](#)

[Tablero colgante](#)

Asimismo, les sugerimos hacer sus **trebejos** o piezas móviles con que se juega el Ajedrez: Peón, Torre, Caballo, Alfil, Dama o Reina, Rey.

[Piezas de plastilina](#) [Piezas de ensamble](#)



[Negras](#) / [Blancas](#)

Si deciden realizarlos de forma distinta a la sugerida, tablero o piezas, les pedimos redactar un **breve instructivo** de cómo hacerlo y compartir sus ideas mediante el **foro de discusión general del docente**.

Finalmente, con ayuda del docente, realicen sus propios **manuales gráficos o secuencias fotográficas del proceso** cada vez que elaboran una actividad; coloquen sus imágenes en sus galerías digitales con los pies de foto correspondientes y, posteriormente compartan el vínculo a través del **Facebook**, a fin de dar a conocer sus trabajos concluidos.

## **Actividad 2. Movilidad y captura de los trebejos**

Profesores, solicitamos su coordinación para asignar a cada equipo una pieza del Ajedrez, de manera que los alumnos realicen la investigación correspondiente sobre cómo se mueve y cómo captura dicha pieza.

Cada equipo trabajará sobre la redacción de un texto que explique con claridad y detalle, las características de movilidad y captura de la pieza asignada. Revisarán la ortografía de su texto tantas veces como sea necesario para entonces ingresarlo a una Wiki escolar.

Sugerencia para crear **Wiki** o **Blog**

En estos espacios de construcción se socializará la información concreta, para que todo el grupo conozca y participe en colectivo de esta tarea. Posteriormente compartirán sus progresos a través de la URL de la Wiki en el **Facebook del proyecto**.

### Actividad 3. Piezas de Ajedrez en movimiento

Una vez que tengamos las herramientas y el insumo, demos lectura a los manuales y reconozcamos las jugadas básicas del Ajedrez.

Profesores, en este momento de acercamiento a las jugadas, solicitamos nuevamente su participación para distribuir el trabajo entre los equipos; así como para guiarlos en la preparación de instructivos claros de las jugadas clásicas, aperturas de gran valor y jugadas de jaque y mate\*.

Posteriormente, **cada equipo del grupo realizará su aportación para integrar un tutorial en el que expliquen el movimiento y captura de los trebejos (piezas móviles).**

Escriban sus textos a manera de guión para realizar breves tutoriales dinámicos con apoyo de herramientas de edición digital como PowerPoint, Prezi o video multimedia. Los URL serán compartidos al interior del grupo mediante una ronda de demostración; y con la comunidad de Red ILCE a través del **Facebook del proyecto**.

También recuperarán algunos términos y conceptos usados en Ajedrez para describir tácticas especiales, que serán incluidos como un Glosario dentro de la Wiki o Blog escolar.

Finalmente, participen en el **Foro de discusión** para comentar la experiencia de trabajo; siempre atendiendo a la pregunta detonadora y de acuerdo con las normas de comportamiento en Internet: [Netiqueta](#).

### Etapa 3. Apertura y tiradas clásicas

- Actividad 1. Configuración del tablero
- Actividad 2. Habilidad y destreza
- Actividad 3. Jugadas clásicas de apertura

#### Objetivo:

- Que los estudiantes reconozcan las reglas del ajedrez (tablero y piezas) mediante la ejercitación y la práctica de las diferentes jugadas: de apertura y las clásicas.

**Productos:**

1. Prácticas
2. Ejercicios
3. Galerías fotográficas

**Recursos y materiales:**

1. Manual [Tipos de aperturas](#) Anexo PDF

«Sé mover las piezas, como todo el mundo. Pero es un juego que no me da frío ni calor... –dirigió a Muñoz una mirada repentinamente seria–. Yo a lo que juego, mi estimadísimo amigo, es a esquivar cada día los jaques de la vida, que no es poco –movió la mano con desgana y delicadeza, en un gesto que abarcaba a ambos–. Y como usted, querido, como todos, necesito también mis pequeños trucos para ir tirando».

(Fragmento de "La Tabla de Flandes". Arturo Pérez-Reverte.  
Alfaguara. Madrid. 2007

Profesor: Recuerde que Usted orienta y acompaña en todo momento al grupo en dividido en equipos para la realización de todas las actividades.

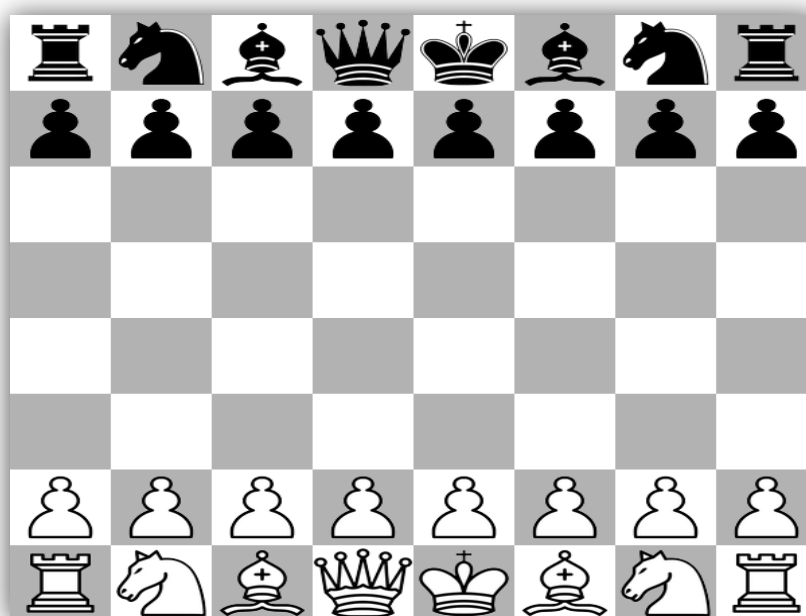
Antes de comenzar la partida, solicite a los equipos que dispongan y configuren sus piezas sobre el tablero. Verifique que lo hacen correctamente. En caso de que no sea así, reflexionen sobre la regla que indica el correcto armado.

**Actividad 1. Configuración del tablero**

En primera instancia, deben asegurarse de tener una casilla blanca en la esquina inferior derecha de cada jugador, siempre; y cerciorarse de colocar los trebejos de forma correcta, eviten invertir su ubicación, ya que hasta los jugadores más experimentados cometen errores que, de no corregir a tiempo, puede costarles la partida.

Con las siguientes indicaciones ¡Armen su tablero!

Cada jugador coloca sus Torres en las casillas de la esquina inferior derecha e izquierda (primera fila). Los Caballos se colocan también en esta fila, junto a las Torres. Los Alfiles se colocan a continuación de los Caballos, más hacia el centro de la primera fila de cada jugador. Finalmente, le quedarán dos casillas vacías en el medio de la primera fila; estas dos pertenecen al Rey y a la Dama. Estas dos piezas se colocan según la regla "la Dama en su color" -- la Dama blanca se coloca en la casilla blanca, mientras que la negra, en la casilla negra. El Rey va en la otra casilla. Finalmente, sus ocho Peones irán en las ocho casillas de la segunda fila, justo delante de sus piezas mayores.



Practiquen el armado cuantas veces sea necesario y platíquenos en el **foro de discusión** en cuánto tiempo lo hacen sin equivocarse.

Y una vez sentados cómodamente ambos jugadores, cada uno frente a sus piezas, uno con blancas, el otro con negras, alternarán los turnos, moviendo una pieza a la vez; el jugador que tenga las piezas blancas será quien realice el primer movimiento.

Tomen fotografías y compártalas en su galería de fotos, con sus respectivas descripciones o pie de foto; así como en el perfil de **Facebook**.

## Actividad 2. Habilidad y destreza

Para llevar a cabo el desarrollo de nuestras habilidades deportivas y competitivas, pida a sus alumnos practicar una variante del juego de **Ajedrez**.

Descubramos, *¿cuál falta?*

Para ello, el docente u otro compañero del equipo, colocará las piezas en el centro del tablero, mientras que los competidores observan las piezas como han sido dispuestas; luego, se les pide que cierren sus ojos en tanto que el docente o compañero quita una pieza (o dos), y al solicitar que abran los ojos, los participantes deberán identificar cuál es la pieza que fue retirada.

Este ejercicio de memoria, permite enfocar nuestro objetivo mediante la observación y el desarrollo de la capacidad de concentración.

Otro juego muy sencillo es la **Defensa del tesoro**.

En él, se busca alcanzar posiciones predeterminadas en el tablero comiendo fichas que se denominan **tesoro**. Mediante la observación, se pone en práctica la oposición normal, en diagonal y a la distancia.

### **Come-come**

En su arranque, el primer movimiento deja avanzar y conquistar terreno; como podrán observarlo en el juego del *come-come*, el objetivo es perder todas las piezas o quedarse sin movimientos, respetando las reglas del Ajedrez.

Cada jugador mueve sus piezas de forma alternada y lo que busca es “regalar sus piezas”. Si durante el avance, encuentra oponente al paso, es obligatorio capturarlo hasta la última pieza, una por turno.

En este juego, el Rey es una pieza más, por lo que no se trata de darle *mate*, sino sólo capturarlo. Gana el competidor que se queda sin piezas. De esta manera, el juego permite agilizar la visión inmediata y la capacidad de abstracción en cálculos de variantes lineales.

¿Suenan divertidos? Jueguen entonces al *come-come*.

Se recomienda tener a la mano una libreta de notas para registrar el desarrollo y comportamiento de estas partidas de entrenamiento; con las que se estarán iniciando en el deporte mental.

Para más avanzados, les proponemos una variante conocida como: **Ajedrez Progresivo**.



Es un juego que fortalece la resolución de problemas rápidamente durante una situación de conflicto.

Para ello, lo que debe suceder es cambiar en consecutivo la cantidad de movimientos que realiza cada jugador.

Ejemplo: El blanco realiza el primer movimiento y el negro responde con dos; a continuación, el blanco realiza tres y el negro cuatro, y así sucesivamente. El juego termina cuando uno de los bandos anuncia el **Jaque mate**\*. Aquí los jaques son válidos y cuando se da uno, la secuencia de los movimientos queda interrumpida y se reanuda. Lo anterior resulta muy interesante, ya que desde la segunda movida puede haber posiciones de jaque mate.

\* Poner en *Jaque* al Rey es anunciar su posible *mate* o muerte. Es decir, el *Jaque* es una amenaza al Rey o a la Dama de uno de los jugadores por una pieza del contrincante; mientras que el *Jaque mate* es la amenaza directa al Rey, de forma que no puede defenderse ni librarse de la jugada, y da fin a la partida.

Compartirán en el **Foro de discusión** sus reflexiones, comentarios, opiniones y en general, la experiencia de estos juegos. Si deciden capturar imágenes de la actividad, no duden en compartirlas a través de su galería de imágenes en el perfil de **Facebook** del proyecto.

### Actividad 3. Jugadas clásicas de apertura

Cada pieza tiene una peculiar forma de desplazarse sobre el tablero, de manera que todos sus movimientos están sometidos a reglas fijas. Una de las mejores maneras de progresar en el ajedrez es aprender los esquemas comunes que aparecen una y otra vez en los juegos. Con la construcción de este reconocimiento de patrones simples, los equipos participantes comenzarán a ver más posibilidades en sus juegos.

#### ¿Saben qué significa la expresión: **Movimiento 1 e4 y d4?**

Pues bien, con la mejor preparación para iniciar con el primer movimiento, las blancas comienzan la partida de forma tradicional. Los peones centrales avanzan dos pasos, cumpliendo el principio de ocupación rápida del centro del tablero. Un poco menos usual es la apertura 1. c4 y 1. f4 u otras como 1. f3 1. g3 y 1. b3.

Para poner en práctica diferentes salidas en el **Ajedrez**, les pedimos explorar los diversos movimientos, y con apoyo del [Manual Tipos de aperturas](#) descubramos en qué consisten estas tiradas con sus características de abiertas, semiabiertas y cerradas.

Reconozcan las siguientes aperturas y sin dejar de analizar, comiencen su práctica:

- Peón del Rey
- Peón de Dama
- Inglesa
- Reti
- Gambito danés
- Italiana
- Siciliana
- Benoni

Así como hay aperturas, la respuesta no debe hacerse esperar. Vean y practiquen las posibilidades de contestación.

Por ejemplo, para 1. e4 (blancas)

Doble Peón de Rey:

- Defensa Francesa
- Defensa Siciliana
- Defensa Caro-Kann

Trasposiciones

- Defensa Escandinava
- Defensa Pirc
- Defensa Alekhine
- Defensa Nimzowitsch

Flexibles

- Defensa Moderna o Fianchetto de Rey
- Defensa Owen
- Defensa San Jorge
- Defensa Basman

Mientras que, para 1. d4 (negras)

Doble Peón de Dama:

- Defensas Indias
- Defensa Benoni
- Defensa Holandesa

Respuestas lógicas por trasposición

- Defensa del Fianchetto de Dama
- Defensa del Fianchetto de Rey
- Defensa Polaca
- Defensa del Caballo de Dama

De réplica

- Gambito de Dama
- Gambito de Dama Aceptado
- Gambito de Dama Rehusado
- Defensa Eslava
  
- Defensa Nimzo-India
- Defensa India de Dama
- Defensa India de Bogoljubow
- Defensa India de Rey
- Defensa Grünfeld
- Defensa Indo-Benoni
- Defensa India Antigua
- Ataque Torre

Finalmente, reconozcan las aperturas que no se derivan de los movimientos anteriores.

- Apertura Bird
- Apertura Larsen
- Apertura de Fianchetto de Rey
- Apertura Sokolsky

El profesor indica que por equipos resuelvan los ejercicios señalados en las páginas 4, 6, 10, 16, 18-20 del [Manual Tipos de apertura](#).

Practiquen sus aperturas y defensas de manera que vayan adquiriendo mayores destrezas con respecto a sus partidas. Sin olvidar la sentencia del Gran Maestro cubano, José Raúl Capablanca:

***“El Ajedrez, como todas las cosas, puede aprenderse hasta un punto y no más allá. Lo demás, depende de la naturaleza de la persona”.***

Así que, ¡Ustedes tienen la última palabra! Por lo tanto, el profesor pide a sus alumnos compartir su experiencia en texto, a través del **Foro de discusión**; así como sus galerías fotográficas a través del perfil de **Facebook del proyecto**. Además de agregar lo que consideren relevante sobre el desarrollo de este tema en la Wiki grupal.

## Etapa 4. Jaque mate

- Actividad 1. El Pastor, el Loco y el Tonto
- Actividad 2. Mates básicos
- Actividad 3. Jugadas maestras

### Objetivo:

- Que los estudiantes reconozcan las reglas del ajedrez (tablero y piezas) mediante la ejercitación y la práctica de las diferentes jugadas para dar *Jaque mate* y algunas jugadas de fantasía o maestras.

### Productos:

1. Prácticas
2. Galerías fotográficas

### Recursos y materiales:

1. Video: *Mate del Pastor*
2. Video: *Jaque mate con dos Torres*
3. Video: *Jaque mate con una Torre*
4. Video: *Jaque mate de Alfil y Caballo*

*De pocas partidas he aprendido tanto  
como de la mayoría de mis derrotas.*

**(J. R. Capablanca, ex campeón del mundo).**

### Profesores:

Como lo mencionamos al principio, el Ajedrez es un deporte que nos ayuda a formar en los alumnos, valores como la tolerancia, la toma de decisiones y la aceptación ante el error, entre otros; así, en esta etapa, fortaleceremos la honestidad, además de fomentar el control de las emociones a partir de la tolerancia a la frustración y al fracaso. Acompañen a sus alumnos durante todo el desarrollo del *Club*.

Equipos, ya casi estamos listos para realizar un Torneo de Ajedrez, pero aún nos falta algo muy importante, aprender como finalizar el encuentro y vencer al Rey del oponente.

Recordemos que el objetivo del juego de **Ajedrez** es dar *Jaque mate*, por lo que abordaremos los siguientes temas:

- Partidas en las que se logra dar *Jaque mate* al Rey en pocos movimientos.
- *Mates* básicos con el mínimo de piezas.
- Jugadas maestras o los finales elaborados por grandes maestros del Ajedrez.


### Actividad 1. El Pastor, el Loco y el Tonto

El maestro pide a los alumnos organizados en equipos, investiguen en qué consisten las partidas clásicas de Ajedrez, en las que se da *Jaque mate* al Rey en pocos movimientos.

Específicamente, sobre:

- *Mate* del Pastor
- *Mate* del Loco
- *Mate* del Tonto

También les solicita indagar sobre la **Leyenda *Mate de Pastor***.

Reforzaremos este aprendizaje observando los cuatro movimientos del [Mate del Pastor](#) .

Una vez reunida la información, solicite que compartan los detalles en una plenaria para dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿En cuántas jugadas se da *Jaque mate* con la partida del Pastor?
- ¿De qué forma se da *Jaque mate* con la partida del Loco?
- ¿En cuántos movimientos se logra el *Jaque mate* en la partida del Tonto?

Con relación a la leyenda,

- ¿Por qué se enojó el Rey con los caballeros y cortesanos de su corte?
- ¿Fue honesta la corte del Rey al jugar con él?
- ¿Qué son las emociones?
- ¿Qué emociones tendrían si ganan una partida de Ajedrez?, ¿y si pierden?
- ¿Cuál sería la manera correcta de manejar sus emociones?

Luego, podrán compartir sus respuestas en el **Foro de discusión**; tanto las relacionadas con los *Jaques*, como las relacionadas con la interpretación de la leyenda de la Partida del Pastor.

Para darle sentido a la frase: “La práctica hace al Maestro”, jueguen-practiquen-desarrollen sus habilidades y destrezas para coronarse en el menor número de movimientos y tiempo posible.

## Actividad 2. Mates básicos

Como todo gran deportista, de forma individual y por equipos, es necesario fijar nuestra meta. Es común que en la parte final del encuentro ambos jugadores tengan muy pocas piezas, por lo que los ajedrecistas deben conocer las técnicas para lograr dar el *Jaque mate*.

El maestro les solicita revisar los siguientes recursos multimedia para analizar los finales descritos; aunque tienen la libertad de realizar sus propias búsquedas:



[Jaque mate  
con dos torres](#)

[Jaque mate  
con una torre](#)

[Jaque mate de alfil  
y caballo](#)

Los alumnos se enfrentarán por equipos para practicar las distintas técnicas.

Se les solicita preparar el tablero y acordar qué equipo moverá con blancas y cuál con negras para analizar y poner en práctica los movimientos de cada uno de los *mates* básicos.

En un segundo momento, intercambiarán de color, a fin de que ambos equipos practiquen las técnicas desde otro ángulo y perspectiva.

Cabe mencionar que no todas las partidas tienen ganador o perdedor, ya que existe un tercer resultado, el empate; en Ajedrez le llamamos “tablas”.

Los alumnos podrán investigar sobre:

- ¿Qué son las tablas?
- ¿Qué es el Rey ahogado?

Compartirán la información así como sus reflexiones en el **Foro de discusión**. Agreguen lo que consideren relevante sobre el desarrollo de este tema en la **Wiki grupal**.

## Actividad 3. Jugadas maestras

En el desarrollo de la historia del Ajedrez, grandes maestros han llegado al final de alguna partida en una situación del tablero muy similar a las que se presentan en esta actividad, por lo que mostramos los siguientes problemas de *Jaque mate*.

Llevemos a la práctica las jugadas que los profesionales han hecho famosas para finalizar una partida.

El profesor indica a los alumnos que resuelvan estas jugadas por equipos; para hacer el reto más emocionante, les sugerimos realizar competencias de rapidez, y hacer retas para ver qué equipo da el *Jaque mate* más rápido.

El *mate* del Greco



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Lucena



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Damiano



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Blackburne



Juegan negras y ganan

El *mate* de la coz



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Anastasia



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Morphy



Juegan blancas y ganan

El *mate* de Anderssen



Juegan blancas y ganan

El mate de 'El calabrés'



Juegan blancas y ganan

El mate de Pillsbury



Juegan blancas y gana

[Solución a problemas \(Ver anexo\)](#)

### **El mate de Anderssen**

Al término de las retas, el profesor les pide responder las siguientes preguntas guía:

- ¿Encontraron la solución a cada uno de los problemas?
- ¿Lo resolvieron en equipo?
- ¿Participaron todos en la resolución de los problemas?
- ¿Qué dificultades tuvieron para resolver sus jugadas?

Compartan los resultados de esta experiencia y sus reflexiones en torno a las preguntas anteriores en el **Foro de discusión**.

## **Etapas 5. Torneo de Ajedrez escolar**

- Actividad 1. Jugadas de preparación
- Actividad 2. Torneo virtual
- Actividad 3. Torneo escolar

### **Objetivo:**

- Que los estudiantes practiquen y preparen diferentes tipos de jugadas para realizar y participar de torneos virtuales y torneos escolares de manera organizada y exitosa.



### Productos:

1. Prácticas
2. Galerías fotográficas
3. Compilación
4. Revista digital [con Youblisher o ISSUU]

### Recursos y materiales:

1. Texto [Reglamento del Juego](#) Anexo PDF
2. Texto [Reglamento del Torneo](#) Anexo PDF
3. Sitio *Entrenador de táctica* [<https://chess24.com>]
4. Sitio *Ajedrez online* [<https://ajedrez-online.es>]

Con más conocimiento y seguridad, llegó el momento decisivo para practicar el Ajedrez como el deporte que es. Cabe señalar que, bajo ninguna circunstancia los equipos deberán omitir el [Reglamento del Juego](#), el cual regula el desarrollo de una partida, desde la posición inicial hasta las causas que motivan su finalización. Así como conducirse bajo el [Reglamento del Torneo](#).

Por ejemplo: en las capturas de piezas contrarias, primero se retira del tablero la pieza capturada; posteriormente, se coloca en su lugar la pieza que realizó la captura, siempre utilizando la misma mano. Como se puede apreciar, el reglamento es muy riguroso.

Profesor: Recuerde que Usted orienta y acompaña en todo momento a los equipos para la realización de estas actividades.

### Actividad 1. Jugadas de preparación

Previo a cualquier competencia en retas, los alumnos orientados por el docente pueden descargar algún programa para jugar en computadora o laptop; o bien, realizar la descarga de una aplicación en sus tabletas y poner en práctica las estrategias que han sido analizadas con el propósito de desarrollar sus habilidades de manera independiente.

El docente indica a los equipos, la sugerencia de visitar el [Entrenador de táctica](#), un sitio que les permitirá ejercitar y mejorar su visión táctica sobre el ajedrez en sus dos versiones: *Clásico* y *Rápido*.

**¡Seleccionen su partida y practiquen!**

Posteriormente, les pide compartir a la comunidad de Red ILCE, el URL del programa gratuito que hayan descargado, en el perfil de [Facebook del proyecto](#); así como la experiencia de los retos y las dificultades que enfrentaron a través del **Foro de discusión**.

Profesor: Recuerde que Usted orienta y acompaña en todo momento a los equipos para la realización de estas actividades.

### Actividad 2. Torneo virtual

Con el uso de las herramientas tecnológicas y los programas de Internet se pueden realizar partidas de Ajedrez, tanto individuales como por equipos.

**Ajedrez en línea.** Existen portales que permiten ingresar con una clave de usuario y jugar las partidas contra otro jugador.

Sugerimos a los docentes y alumnos los siguientes sitios para llevar a cabo sus prácticas y partidas e incluso, participar en los torneos en línea.

- [Ajedrez online](#) es un sitio de juego en línea, que permite realizar jugadas clásicas en tiempo real e incluso un multijugador con tabla de tiempos.
- [Ches24](#) es una [Zona de Juego](#) que brinda la opción de iniciar sesión para enfrentar a personas, a una computadora o simplemente seguir el desarrollo de otros jugadores de Ajedrez.

**Por videoconferencia/videochat.** Para ello, sólo se necesitan dos competidores conectados a través del programa [Skype](#) o [Hangouts](#) frente a sus tableros y previo a los acuerdos de salida, comenzar la partida.

Es necesario mantenerse concentrado, ya que cada jugador realizará el movimiento indicado por el contrincante en el propio tablero, tal como lo hará con sus jugadas.

### Actividad 3. Torneo escolar

Llegó el momento de encontrar al Gran Maestro del Ajedrez de su escuela. Con ayuda del Profesor, organicen el Torneo Escolar donde participen los estudiantes que así lo deseen, de forma individual, por equipos, ambos o mixto; y compartan con la comunidad escolar.

**Individual.** Donde un alumno se enfrente contra otro compañero. Mediante la estrategia de eliminatorias, se realizarán las rondas necesarias hasta llegar a una final, de la que saldrá el vencedor del torneo.

**Equipos.** Los alumnos podrán formar equipos, y se enfrentarán por equipo. Se sigue la misma dinámica de eliminatoria para reconocer al equipo ganador.

Ustedes pueden decidir qué tipo de torneo convocar, ya sea al interior del grupo, reta entre grupos, o bien un torneo en el que participe la comunidad escolar, alumnos, maestros y padres de familia; consideren prepararlo bajo las reglas oficiales del Ajedrez.

Si las destrezas lo permiten, podrán realizar también una ronda adicional para hacer una demostración de partidas simultáneas donde un jugador se enfrente a varios. Sabemos que los participantes que lleguen a este punto serán unos verdaderos atletas de Ajedrez, quienes además habrán desarrollado amplias habilidades y destrezas vinculadas a este deporte ciencia.

Finalmente, deseamos que compartan las **Mejores partidas celebradas** durante sus torneos así como la experiencia adquirida a través del perfil de [Facebook del proyecto](#). Por lo que les solicitamos reunir, además sus investigaciones, actividades diversas, prácticas y resultados de torneos, e integrar una **Revista digital** [con la herramienta Youblisher - <http://www.youblisher.com/>; ISSUU - <https://issuu.com/>; Yumpu - <https://en.yumpu.com/>] en la que incluyan la selección de sus trabajos, resultado de su participación en el proyecto **Ajedrez, el deporte ciencia**.

El docente solicita a los equipos participar en el **Foro de discusión**, con sus comentarios finales, la manifestación de los aprendizajes individuales y grupales alcanzados, así como sus proyecciones a futuro respecto al juego del Ajedrez y un mensaje de despedida.

En el **Foro de discusión de Docentes**, los facilitadores del aprendizaje compartirán su mejor práctica realizada a partir de intervenir con sus alumnos en el *Club*.

Finalmente, con todas las destrezas y habilidades estratégicas adquiridas: **¿Les ha conquistado el Ajedrez?** Les sugerimos continuar con la práctica de este deporte mental para convertirse en Grandes Maestros del Ajedrez. Si tienen oportunidad, consideren participar en alguno de los Torneos Nacionales que convocan, entre otras instituciones, la Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C., FENAMAC.

#### 4. Test final

El maestro lleva a su grupo al aula de medios y supervisa que todos los alumnos que participaron en el Club, realicen el post-test para comprobar sus aprendizajes alcanzados.

***Movimiento del peón:***

Instrucciones: utiliza un tablero en el piso, piezas humanas y música de fondo.

“Tú eres un peón y como eres muy valiente, nunca vas hacia atrás; sólo hacia adelante. Ésta es tu columna y no puedes mover cada vez que tú quieras. Tienes que esperar a que tu rival conteste”.

De esta manera muy amena, es posible transmitir los conceptos de lateralidad, psicomotricidad, memoria, atención, concentración, diagonal, horizontal, vertical, respeto por las normas y por el compañero, y control del primer impulso desde el nivel preescolar.

En consecuencia, el **Ajedrez** es considerado:

*“un juego que demuestra a cada paso cómo ayuda a niños como herramienta educativa, a adultos mayores como terapia de retraso del envejecimiento cerebral y a seres en situación vulnerable (marginalidad, encierro o necesidades especiales) para alentar la socialización”.*

- Leontxo García Olasagasti,  
Consejero educativo de la FIDE.

Edición  
México, 2019.

CLUB de

# Ajedrez

el Deporte ciencia

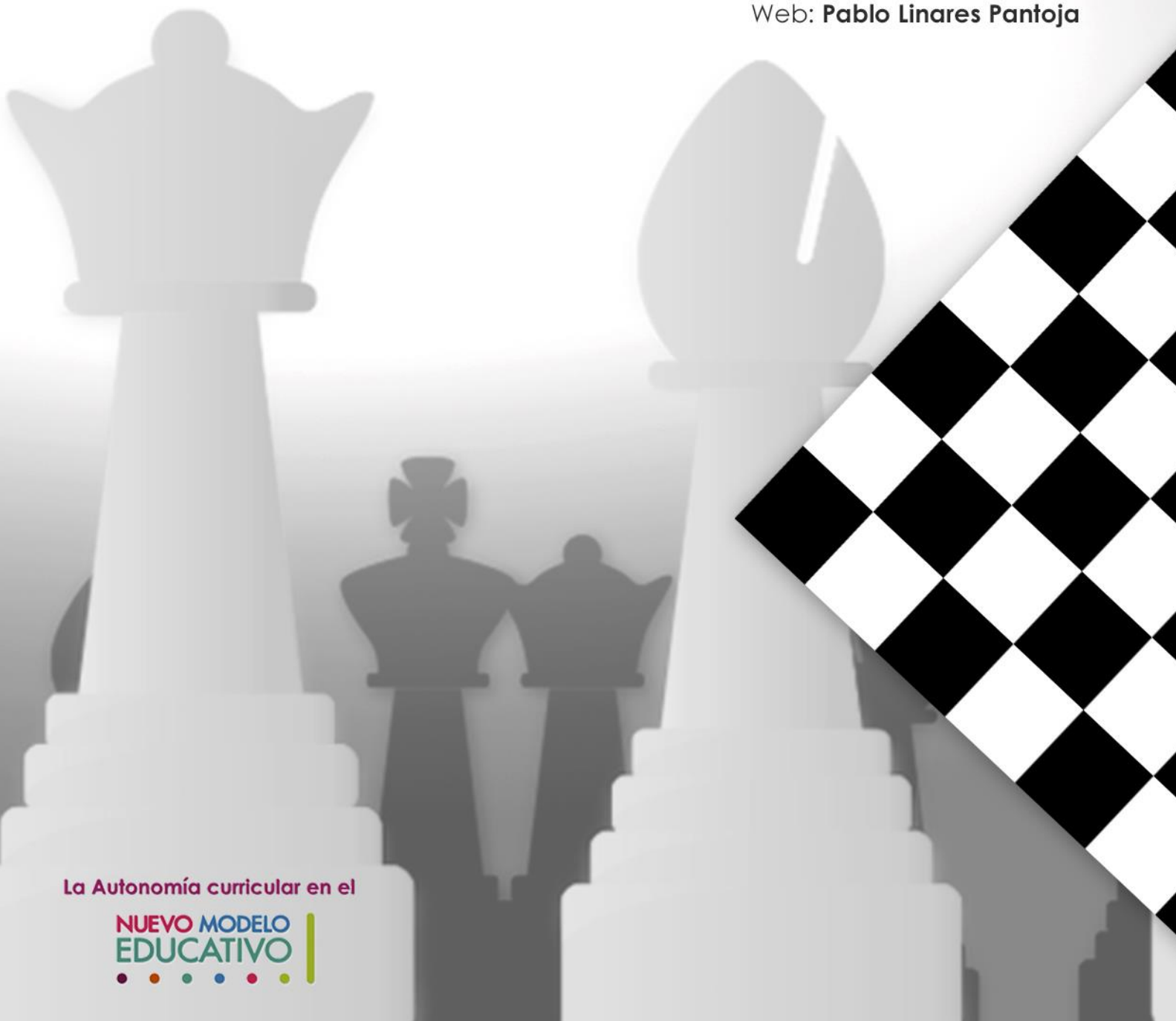


RedEscalar

Créditos: **Paola Lizbeth Guzmán**

Diseño Gráfico: **Luz María Medina Trejo**

Web: **Pablo Linares Pantoja**



La Autonomía curricular en el

**NUEVO MODELO  
EDUCATIVO**

