
PROYECTO PARA NIÑOS EN-
TRE LOS 3 Y LOS 13 AÑOS.
COLEGIO NUESTRA SEÑORA
DE SANTA MARÍA

INTRODUCCIÓN

La programación de ajedrez del **Colegio NUESTRA SEÑORA DE SANTA MARÍA** tiene como finalidad la sistematización y la práctica de la enseñanza del ajedrez, adaptándose a la temporización del ciclo educativo comprendido entre los 4 y los 13 años.

El ajedrez no es solo un juego, arte o ciencia, que consiste en el desafío intelectual entre dos personas, sino un excelente recurso con relación con la música o las matemáticas. Desde edad muy temprana, el ajedrez activa las condiciones fundamentales de la inteligencia: atención, memoria, creatividad, etcétera.

OBJETIVOS GENERALES

1. Desarrollo de la **creatividad**.
2. Utilización del ajedrez como recurso a ser un eficaz complemento pedagógico vinculado a actividades relacionadas con el lenguaje desarrollo formal, como por ejemplo las **matemáticas**.
3. Potenciar la **concentración**.
4. Potenciar la **memoria**.
5. Adquirir los contenidos conceptuales propios de la práctica del ajedrez.
6. Potenciar las habilidades procedimentales propias del juego-ciencia: **abstracción visual, reflexión, análisis en la toma de decisiones**, etcétera.
7. Incidir en los más importantes objetivos actitudinales: respeto hacia los demás, afán de superación, autodisciplina o la participación activa en la resolución de problemas.
8. Fomentar el vínculo afectivo con el juego y el docente, posibilitador natural del desarrollo del proceso.

METODOLOGÍA

Se adaptará a cada alumno motivando el aprendizaje significativo y utilizando estrategias y actividades expositivas y de indagación. El profesor será el mediador, capacitado para incentivar el interés y ayudar en el proceso de aprendizaje por el ajedrez en el alumnado, propiciando los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad.

La motivación, se inducirá también mediante la consecución de puntos que obtendrán los alumnos cada día a través de las actividades propuestas por el profesor. Cada alumno obtendrá un número de tarjetas en función de los objetivos y los puntos alcanzados.

Se entregarán diferentes evaluaciones en las que se apreciarán los objetivos y contenidos logrados por cada alumno. Los diferentes informes psicopedagógicos serán entregados con el fin de evaluarán tanto los logros académicos como la satisfacción individual de cada alumno, para así realizar una completa valoración técnica, social e intelectual. De esta forma, se entregará una evaluación inicial, una formativa y una final.

OBJETIVOS y ACTIVIDADES POR CURSOS

OBJETIVOS PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

OBJETIVOS GENERALES

- A partir de entender el tablero como contorno desde el que se va a jugar, consolidar la noción del espacio hasta procesar de forma más compleja lo que significa entender el espacio en su vínculo con el ajedrez.
- Después de entender la identificación de las piezas y de familiarizarse con el tablero, tratar de identificar el ajedrez como un juego y así fortalecer el proceso de construcción del lenguaje, estimulándolo desde el ajedrez.
- Interiorizar el concepto de turno/ tiempo en el transcurso del juego.
- Situación de las piezas sobre el tablero. Trabajar la capacidad de seriación, básicamente desde la situación de las piezas al comienzo de una partida.
- Desarrollo del sentido de la reversibilidad/ irreversibilidad.
- Entendimiento de la inevitable voluntad del adversario, como facilitador del desarrollo de una forma de pensamiento superadora de la etapa de pensamiento egocéntrico.
- Construcción de nociones absolutas y relativas de cantidad. Primeras nociones sobre el valor de las piezas.
- Fortalecer la capacidad de mantenerse concentrado durante el desarrollo de una partida, al menos durante unos minutos.
- Respeto a sus compañeros.
- Reconocimiento del ajedrez como un juego posible de ser compartido con sus compañeros.
- Suscitar procesos mentales de clasificación a través de las figuras de las piezas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Conceptualizar el movimiento de las piezas (al menos el movimiento básico del peón en el inicio de una partida, el de la torre, el caballo y el alfil).
- ✓ Conocer e identificar las piezas, su nombre e identificación sobre el tablero.
- ✓ Reconocimiento del tablero como espacio en el que se desarrolla el juego. Situación del tablero: Casilla negra a la izquierda de cada jugador.
- ✓ Reconocer que las piezas blancas constituyen un equipo, y las negras otro diferente.
- ✓ Comprender el movimiento de las piezas, de menor a mayor complejidad. Se debe comenzar por los movimientos menos complicados para el alumno: rey, torre y alfil.
- ✓ Conocimiento del concepto de la captura.
- ✓ Dominar la idea de avance y retroceso.
- ✓ Asimilar la captura de piezas rivales como uno de los principales propósitos de los movimientos.
- ✓ Incorporar la noción de ganancia o pérdida en relación a la cantidad de piezas capturadas por cada bando.
- ✓ Asimilar la noción de tiempo: Asimilar de que solo puede mover una vez cada uno.
- ✓ Entender que cada casilla puede alojar solo una pieza.

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

- Comienzo de juegos de psicomotricidad para imitar el movimiento y la situación de las piezas sobre un tablero gigante.
- Visionado del cortometraje "El juego de Gery".
- Moldeado con plastilina de piezas de ajedrez.
- Realización de láminas de identificación, situación, movimientos y captura.
- Juegos por equipos en los que el profesor preguntará cuestiones básicas.
- Conocer el ajedrez y su invención a través de cuentos.
- Exposiciones teóricas básicas para la identificación de piezas.

OBJETIVOS PARA NIÑOS DE 4-5 AÑOS

OBJETIVOS GENERALES

- Integración del espacio como totalidad. Tablero como lugar en el que se producen combinaciones, en un principio, levemente complejas.
- Asimilación completa de la idea de valor, de cada una de las piezas.
- Comprensión del concepto de tiempo en relación a cantidad de movimientos.
- Primeras nociones sobre el medio juego y los principios generales de desarrollo. Incorporación de la idea de propósito de mediano plazo.
- Estimular hacia una actitud de aceptación de las reglas del juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Principio de consolidación del entendimiento de los movimientos de todas las piezas.
- ✓ Fortalecimiento de las variantes más básicas en los principios básicos de desarrollo, especialmente de la posibilidad de realizar capturas.
- ✓ Incorporación de la idea de valor de las piezas. Comprensión de lo que implican los Intercambios iguales y desiguales
- ✓ Primeras nociones sobre la estrategia. Incorporar la idea del beneficio de adelantar las piezas en el tablero para que tengan mayores posibilidades de realizar capturas.

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE 4-5 AÑOS

- Introducción a juegos de cooperación en grupos, como el vuela piezas.
- Realización de láminas en las que tengan que recortar y pintar.
- Realización de puzzles de ajedrez.
- Realización de partidas clásicas en las que no se consuma la misma.
- Juegos de mayor complejidad en la alfombra gigante.
- Finales de peones.
- Preguntas individualizadas.
- Juegos por equipos de preguntas.

OBJETIVOS PARA NIÑOS DE 6-13 AÑOS

OBJETIVOS GENERALES

- Favorecer la posibilidad de realizar operaciones de mayor nivel de complejidad y abstracción, fundamentalmente a partir del concepto de jaque y jaque mate.
- Comenzar a entender los finales más básicos de jaque mate.
- Entendimiento de la inevitable voluntad del adversario, como facilitador del desarrollo de una forma de pensamiento superadora de la etapa de pensamiento egocéntrico. Dependencia del movimiento del adversario en el nuestro.
- Comenzar a asimilar el pensamiento reflexivo incipiente, decidiendo la conveniencia o no de cada movimiento.
- Fortificar la capacidad de concentración hasta poder sostener una partida individual casi completa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Entender la noción de jaque mate como objetivo final del juego.
- ✓ Entender, en la medida de lo posible, conceptos de mayor complejidad como, el “rey ahogado” o la “captura al paso”.
- ✓ Dominar situaciones elementales de mate, como el “mate del pasillo”, el “mate de la escalera”.
- ✓ Asimilar reglas más complejas como el enroque y la coronación del peón.
- ✓ Desarrollar algunas habilidades en relación a temas tácticos de base como el ataque doble, la clavada, etcétera.
- ✓ Realización de problemas de cada vez mayor complejidad. Mate en 2, mate en 3, mate en 4
- ✓ Dominio de notación algebraica.

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE 6-13 AÑOS

- Elaboración de láminas de dificultad media: capturas, resolución de problemas básicos, etcétera.
- Disputa de partidas clásicas con reloj.
- Juego del salto del caballo.
- Juego con el programa “FRITZ”. Resolución de temas tácticos de base elementales.
- Finales de peones utilizando la “captura al paso”.
- Estudio de aperturas básicas.
- Estudio de aperturas cerradas y semiabiertas.
- Realización de problemas complejos.
- Problemas de estrategia
- Vuela –piezas.
- El juego del “NO ME GUSTA”
- Disputa de torneos.

AJEDREZ

NUESTRA SEÑORA SANTA MARIA

2021-2022

EL AJEDREZ

Es un deporte mental y un eficaz complemento pedagógico, vinculado a disciplinas como las matemáticas, orientado a contribuir al desarrollo lógico-formal de la inteligencia, de la agilidad mental y a la concentración.

¿CUALES SON LOS OBJETIVOS EN ESTE CURSO?

Dominar los movimientos, la situación y el valor de cada pieza. Dominar los conceptos de captura, mate, etc.

Conocer las aperturas y defensas más comunes.

Distinguir los diferentes finales de una partida, resolver problemas tácticos, la estrategia...

¡Divertirnos a través de muchos juegos!

MÁS DE 26 AÑOS DE EXPERIENCIA

Realizaremos láminas según el nivel de cada alumno, solucionaremos problemas de ajedrez, jugaremos con reloj, Torneos dentro y fuera del colegio

JUGAREMOS PARTIDAS CLÁSICAS...
HAREMOS JUEGOS EN EQUIPO...
PIEZAS, SALTO DEL CABALLO, FINALES DE PEONES...
CONOCEREMOS EL ORIGEN DEL AJEDREZ....

DÍAS: MARTES

HORA: 17:20-18:20

PRECIO: 99,40 TRIMESTRE

PROFESOR: DAVID RODRIGUEZ

658287715



NOMBRE ALUMNO/A _____ CURSO _____ E-MAIL _____
NOMBRE DE LOS PADRES _____ TEÉFONO _____
FIRMA DE PADRE / MADRE O TUTOR _____