



Espiral S.L.

GRUPO DE GESTIÓN Y FORMACIÓN

Taller de ajedrez

Abel Forner Fibla
Monitor de Base Autnómico

1. OBJETIVOS

“El ajedrez es un lago en el que un mosquito puede nadar y un elefante ahogarse”

(Proverbio indio)

Los objetivos generales que se pretenden alcanzar mediante el desarrollo de las diferentes sesiones de ajedrez en el aula son fundamentalmente los beneficios derivados de su práctica y progresivo aprendizaje, que se podrían resumir en ayudas y estímulos positivos en cuanto al desarrollo intelectual y la formación en valores.

Ante todo cabe decir que con estas sesiones no se pretende formar futuros campeones sino intentar proporcionar ciertas pautas y mecanismos que pueden ayudar a la autoformación de futuras mejores personas. Esta pretensión se basa en la idea de que el ajedrez por toda su riqueza y complejidad así como por los valores que transmite y promueve sirve tanto individualmente, para el crecimiento y autoperfeccionamiento a nivel personal; como a nivel colectivo, para conseguir una sociedad más humana. En resumen, lo que se pretende principalmente no es contribuir a la formación de una sociedad más competitiva sino promover la autoformación de personas competentes.

Por tanto aunque evidentemente se pretenden alcanzar una serie de objetivos concretos y específicos en la enseñanza del juego “en si...”, el objetivo principal será hacer prevalecer las ideas, actitudes y comportamientos necesarios para la comprensión y desarrollo correctos del juego, así como para progresar adecuadamente en el mismo, como son: el respeto al prójimo, la atención, la responsabilidad, el pensamiento razonado, la cooperación, la cortesía, el reconocimiento de los propios errores, etc... incidiendo, ¿por qué no? en la idea de que el ajedrez nos ayuda a ser mejores tanto en el juego como fuera de él...

A continuación expongo dos listados con los objetivos “técnicos” a intentar alcanzar en función básicamente de dos grupos de edades (o más bien de niveles de conocimiento y asimilación del juego por el grupo). A este respecto cabe decir que debido a su alto valor pedagógico los juegos de “preajedrez” también se utilizarán con alumnas/os que ya tienen un cierto nivel de conocimientos previo, sin detrimento, más bien al contrario, de su desarrollo pedagógico, consiguiéndose así, además, una mayor cohesión y socialización del grupo desde el principio:

- **Objetivos para el primer nivel** (edades aproximadas: menores de ocho años)
 1. Conocimiento del tablero: (Casillas, colores, diagonales, filas y columnas, cambios de color, centro, lados y esquinas...)
 2. Aprendizaje progresivo del movimiento (y modo de captura...) de las diferentes piezas.
 3. Aprendizaje de la colocación inicial de las piezas y del tablero (cuadro blanco en la esquina derecha de los dos jugadores).
 4. Aprendizaje del valor de las piezas "en el inicio de la partida..."
 5. Conocimiento, comprensión y aprendizaje de las normas de comportamiento
 6. Fundamentales (silencio, respeto al rival, respeto del turno de juego, respeto de las leyes del juego y de las normas de conducta: saludo inicial y final, pieza tocada = pieza jugada, pieza soltada = jugada realizada...)
 7. Práctica y experimentación de los diferentes conceptos, conocimientos, actitudes y valores expuestos mediante numerosos juegos de preajedrez introducidos en orden de dificultad creciente.

Con los conocimientos adquiridos en esta primera etapa de preajedrez los alumnos estarían ya en disposición de jugar un ajedrez rudimentario; de hecho ya habrían jugado a varios tipos de "preajedrez" cada vez más sofisticados como se vera en el apartado de metodología. Pero el aprendizaje completo de todas las normas no se realizaría hasta una segunda etapa en la que se aprendería en resto de normas, postergadas con el fin de no complicar en exceso los inicios del aprendizaje.

- **Objetivos para el segundo nivel** (edades aproximadas: a partir de los 8 años)
 1. Conocimiento más exhaustivo del tablero: (Centros grande y pequeño, Simetrías y asimetrías, limitaciones al movimiento de las piezas, analogías geométricas...)
 2. Aprendizaje del sistema de anotación algebraico abreviado.
 3. Comprensión del concepto de jaque al rey.

4. Comprensión del objetivo del juego: Concepto de jaque mate.
5. Comprensión de la defensa del rey en jaque como prioridad máxima del juego ante cualquier otra norma.
6. Estudio de finales simples (rey y torre(s) (o dama) contra rey (Introducción de modos de planificación y de la idea de tiempo (de espera) en ajedrez).
7. Estudio de diferentes casos del final rey y peón contra rey (Introducción del concepto de oposición entre reyes y de la ley del cuadrado).
8. Introducción de los principales temas tácticos (Descubierta, clavada, ataque doble...)
9. Resolución de problemas de mate en 1 y 2 jugadas con los temas vistos.
10. Comprensión del concepto de tablas y sus diferentes casos.
11. Comprensión del mecanismos de cambio de piezas y de la importancia del número, valor y orden de actuación de las piezas involucradas en estos.
12. Ampliación de táctica (Horquilla, encaminamiento, desviación de la defensa...)
13. Resolución de problemas de mate en 2,3 y 4 jugadas basados en los anteriores.
14. Resolución de problemas basados en hallar planes tácticos en posiciones "ganadoras no de inmediato" pero sí a largo plazo. (Planes de ganancia decisiva de material).
15. Aprendizaje de las últimas jugadas "especiales" (Enroques corto y largo, coronación o promoción de los peones, captura al paso entre peones...)
16. Comprensión del valor relativo de las piezas en función de su actividad.

17. Comprensión del concepto de ventaja posicional frente al de ventaja material.
18. Comprensión de la importancia del enroque como elemento defensivo.
19. Comprensión de la importancia del desarrollo rápido, la coordinación de las piezas y el dominio del centro.
20. Comprensión de los peligros de los ataques prematuros con pocas piezas (...en especial de los peligros de sacar la dama prematuramente)
21. Comprensión de conceptos como la defensa activa o la ganancia de tiempos.
22. Puesta en práctica continua y progresiva de los diferentes conocimientos y adquisición de la costumbre de comentar y analizar con el rival de modo razonado, autocrítico y respetuoso las partidas propias independientemente del resultado de las mismas (en especial las derrotas...)

2. METODOLOGÍA

"El ajedrez es un 90 % actitud y un 10 % aptitud"

Para conseguir los objetivos principales anteriormente expuestos de identificación del ajedrez por el alumnado como un ejemplo a seguir del cual sacar lecciones, enseñanzas y conclusiones, un "juego diferente..." (aunque sea percibido de un modo inconsciente) debido a los valores que exige e imprime, la metodología a seguir será tal que ejemplifique de manera agradable e interesante los resultados que se pretenden obtener.

Para ello se intentarán razonar con los alumnos, discutiendo en la medida de lo posible, todos los contenidos incluidas las propias leyes del juego para que sean aceptadas como algo bastante natural; algo más lógico y justo en todo caso que una serie de normas impuestas arbitrariamente y sin ninguna apariencia de conexión lógica. (Por ejemplo la escasa movilidad del rey se puede entender porque de otra manera sería prácticamente imposible capturarlo y al ser este el objetivo principal de la partida el juego carecería de sentido con tal imposibilidad... y así sucesivamente se debatirían brevemente y se pediría la opinión del alumnado sobre las diferentes normas o aspectos del juego, e incluso de su sistema de anotación, aparentemente arbitrarios...).

El lenguaje utilizado deberá ser claro y divertido asumiendo el argot propio de los niños para facilitar la comprensión de los contenidos. Asimismo la entonación y los cambios de volumen en la voz tratarán de enfatizar, adaptándose a los contenidos para captar así la máxima atención e interés.

Cuando no hubiese más remedio que recurrir a la memorización de algún contenido; (como por ejemplo la colocación inicial del tablero de tal forma que la casilla blanca de cada esquina quede siempre a la derecha de cada jugador), este se presentará no como una imposición exterior sino como un convenio responsablemente aceptado por todos "para poder entendernos"; es decir no como una orden a cumplir sin más sino como un acuerdo a respetar que nos ayudará a poder jugar todos del mismo modo; esto es: el mismo ajedrez, sin dar lugar a equívocos o arbitrariedades.

Se intentará dar a entender la necesidad de un lenguaje común tratando de razonar incluso porqué es como es, además, (principalmente en estos casos de difícil justificación) se procurará que sean los propios alumnos los que encuentren alguna "razón" que (les) permita comprender(-recordar) porqué se ha llegado a dichos convenios y no a otros, con lo cual

se les hará partícipes del mismo de un modo más directo; ayudándoles a recordarlo mejor y permitiéndoles usar libremente la imaginación para descubrir al mundo sorprendentes motivos por los que dichos convenios aparentemente arbitrarios son como son

Asimismo se hará hincapié en el respeto al prójimo en todo momento; durante el juego y antes y después del mismo, a la necesidad de silencio, a la imposibilidad de intromisión en las partidas de otros o en las posibilidades de juego del rival, a la costumbre ajedrecística de saludarse antes y después de cada encuentro independientemente del resultado.

Es decir se presentarán los aspectos, costumbres y actitudes propios del juego como algo tan necesario para el juego como las normas sobre el movimiento de las piezas. Como si el juego no terminase con la partida sino que se prolongase abarcando también el lapso de tiempo entre partida y partida; como si el resultado general del juego dependiese más de este comportamiento global que de los resultados particulares obtenidos en las diferentes partidas disputadas. Ayudando o acostumbrado además de este modo a trasladar comportamientos y pautas propias del juego a la experiencia vital desde los comienzos del aprendizaje del mismo.

Estas pautas de comportamiento se presentarán pues como necesidades y características propias de este "juego especial..." para alcanzar niveles de mayor perfeccionamiento en él... "para jugarlo cada vez mejor..." Las victorias y derrotas se relativizarán... Nadie está exento de errores; son parte fundamental del juego... de hecho son la causa de toda victoria... propia o ajena, y así deben entenderse estas, como las consecuencias lógicas de los errores. Para ganar es necesario perder y viceversa, sin errores no habría victorias. Se debe dar a entender que respetar al rival es respetarse a uno mismo...

..."En ajedrez gana el que comete el penúltimo error..."

"Nunca confíe en que su adversario cometa un error, piense que hará siempre la mejor jugada posible..." (Kotov)

...sería un error pensar lo contrario. En cuanto a la consecución de los objetivos relacionados con el juego "en sí...", (sus aspectos técnicos), la metodología a seguir no será la tradicional, (explicar primero los movimientos de todas las piezas y luego empezar a jugar partidas), sino que los movimientos de las piezas se irán introduciendo progresivamente y con cada uno de ellos se introducirá un nuevo juego de iniciación (preajedrez) en el que intervienen únicamente las piezas cuyo movimiento se haya explicado hasta el momento; siguiendo así la acertada propuesta del profesor Pedro

Díez Montes contrastada por la experiencia y fundamentada en "la mayor adaptación del contenido de la enseñanza al nivel psicoevolutivo del alumno" y en el establecimiento "de propuestas de juego desde el comienzo, lo que es preciso para reforzar la fuerte motivación intrínseca que el juego del ajedrez necesita" (1)

Una vez introducidos los conocimientos y reglas necesarios para abordar el juego "en si...", o propiamente dicho, se empezarían a estudiar finales simples ya que por su alto interés práctico y mayor simplicidad que las posiciones de medio juego (que se alcanzan, tras la apertura, desde la "hiper - igualada y compleja" posición inicial) permiten una mejor (más asequible, agradable, y conveniente) iniciación a los mágicos misterios de este juego-arte-deporte-ciencia... Para ello se utilizarían primero finales típicos de pocas piezas y rey contra rey introduciéndose paulatinamente finales de mate en 1, 2 o más jugadas en los que aparecen ya varias piezas y peones por cada bando y que servirán para practicar y consolidar el conocimiento de los temas tácticos implicados en su resolución. Serían estas las primeras tomas de contacto con algunos de los temas posicionales que suelen aparecer con más frecuencia en las postrimerías del medio juego... Luego se analizarían posiciones en las que no se gana de un modo inmediato pero en las que sí se puede conseguir ventaja material suficiente para ganar a medio o largo plazo.

Finalmente se profundizaría en la capacidad de planificación y solo cuando esta se hubiese desarrollado lo suficiente se abordaría el estudio de partidas propias y ajenas desde la apertura introduciendo entonces algunas nociones de estrategia básica.

"Quien quiera progresar en ajedrez debería empezar por estudiar finales"

Jose Raúl Capablanca Graupera
(Campeon mundial de ajedrez de 1921 a 1927)

(1) El Ajedrez: Un Juego Educativo. (Varios autores) . Colección cuadernos técnicos nº 5. Ed. Patronato Municipal de Deportes. Ayto. de Palencia. [Cap. 5: Propuesta Metodológica para la enseñanza del ajedrez en Educación Primaria: Una experiencia contrastada].

3. ACTIVIDADES

"Si prohibiesen el ajedrez por ley probablemente me haría contrabandista"

(Mikhail Tal Nakhemievitch / Campeón mundial de ajedrez 1960-1961)

Tratarán de tener el carácter más lúdico posible. Para ello se utilizarán juegos afines al ajedrez, (no solo los de "preajedrez" mencionados antes sino otros diferentes con todas las piezas pero diferentes normas), para permitir un aprendizaje y perfeccionamiento más lúdico de ciertos aspectos del juego que de otro modo, adquiridos por la mera práctica del mismo, resultan un tanto arduos y a buen seguro tardarían bastante más en alcanzarse.

Las actividades a desarrollar serán básicamente las comentadas ya en el apartado de Metodología; a saber (aparte de la práctica de estos juegos complementarios y de las partidas de preajedrez y ajedrez que necesariamente constituirán la parte principal de su formación): Resolución de problemas de mate y de consecución de ventaja material decisiva, anotación de algunas partidas propias para aprender y practicar el uso de la notación algebraica abreviada, análisis de miniaturas (partidas cortas) con un alto grado de táctica (especialmente interesantes por la forma amena y espectacular en que aparecen los conceptos a estudiar), lectura y/o discusión de historias, frases y anécdotas de jugadores célebres, sesiones de juego simultáneo, juegos de introducción al análisis de partidas (basados en adivinar la jugada realizada en una determinada posición por un gran jugador), comentarios sobre curiosidades, analogías y relaciones del ajedrez con otras disciplinas (como el arte, el cine, la música, las matemáticas, la informática), etc...

4. DESARROLLO DE UNA SESIÓN TIPO

"El enroque es el mejor camino de una vida ordenada"
(Tartakower)

Cada sesión se dividiría en dos partes de diferente carácter y duración:

1ª) parte: Se exponen los nuevos elementos "teóricos" cuyo conocimiento o aprendizaje se considere oportunos en cada momento y luego se abren pequeños "mini-debates" y se realizan colectivamente ejercicios adecuados para tratar de afianzar el interés del grupo mediante su involucración en el desarrollo de la sesión. Esta primera parte de una duración aproximada entre 15 y 20 minutos se subdivide en dos etapas:

1.A) Etapa "puramente teórica" de aprendizaje de nuevos conceptos. En ella se intentaría introducir del modo más lúdico y razonado posible un solo elemento (pieza, motivo táctico...) por sesión, como novedad, para que este quedase perfectamente asimilado y diferenciado del resto, minimizando así la posibilidad de mezcla de conceptos. Esta etapa debería ser tan breve como fuese posible y conveniente para de este modo no sobrepasar el umbral de concentración del alumnado. Pero ¿cuál es este? Según el psicólogo Martin Hemmings (2):

"...un educador podría estimar más o menos el umbral de concentración de un alumno en condiciones pobres calculando un minuto por cada año que ha cumplido. Por fortuna, la concentración de un alumno puede aumentarse, si la tarea a la que está comprometido se vuelve más interesante... ...Con todo esto se recomienda que cuando se trabaja con los alumnos de primaria se roten las actividades dentro del aula, al menos una vez cada 20 minutos."

(2) El Ajedrez: Un Juego Educativo. (Varios autores) . Colección cuadernos técnicos nº 5. Ed. Patronato Municipal de Deportes. Ayto. de Palencia. [Cap. 2: Algunos fundamentos psicológicos para la enseñanza del ajedrez en Primaria]

Lo cual nos indica que esta parte más ardua, (que presentan por tanto unas condiciones más desfavorables a la motivación e interés), deben durar entre 5 y 10 minutos y su tratamiento deberá hacerse de un modo muy atrayente para la/el alumna/o recurriendo para ello a todos aquellos estímulos preferentes que sea posible tanto semánticos como audiovisuales (entonación, movimiento, argot, cambios en el nivel de volumen, figuras familiares, colores llamativos...).

1.B) Etapa "teórico-práctica" de asimilación de los conceptos. Es una etapa de "transición" (...pero fundamental) entre la presentación del nuevo concepto y su puesta en práctica

individualmente. En ella es más fácil captar la atención del alumnado puesto que se utilizan en todo momento ejemplos prácticos concretos así como cuestiones y ejercicios relacionados con el tema tratado que se discutirán y resolverán en grupo. La duración de esta etapa será de unos 15 minutos (o más, incluso, si se estima conveniente).

2ª) parte: Permitirá la puesta en práctica individualmente de lo aprendido en la primera parte. En muchas sesiones al inicio de esta 2ª parte se explicarán sencillos juegos de dificultad progresiva adaptados a los contenidos teóricos explicados en la 1ª parte que se practicarán hasta el final de cada sesión. Esta 2ª parte tendrá una duración aproximada de unos 40 minutos debido a su carácter totalmente lúdico y práctico.

Si bien la duración indicada para cada parte de las sesiones podrá alterarse en función de varios factores, en cambio el orden de las mismas (por razones tanto pedagógicas como de organización) será siempre el mismo: primero la teoría y luego la práctica. Cabe señalar que durante el aprendizaje de los temas tácticos la etapa teórico-práctica se convertirá en la de mayor duración, abarcando aproximadamente la mitad de la clase e incluso más si así se considera oportuno por el grado de aceptación, interés e implicación que pueda tener el alumnado ante dichos ejercicios que suponen un auténtico descubrimiento que abre nuevas y espectaculares posibilidades de juego. Con ello se trataría de aprovechar, para su más eficaz comprensión, el fuerte carácter lúdico y práctico de estos motivos tácticos y los beneficios de su descubrimiento en grupo...

5. CRITERIOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

"El buen observador puede resistirlo prácticamente todo. La mejor manera de jugar bien los finales es prestar mucha atención" (Enmanuel Lasker / Campeón mundial de ajedrez de 1894 a 1921)

Se realizarán mediante la observación de la evolución del juego, atendiendo al nivel de asimilación de las normas y al grado de incorporación al propio juego de los conceptos. Dichas observaciones informarán sobre el uso de los conocimientos y su corrección a fin de modificar si es necesario la metodología para obtener una mayor eficacia pedagógica y/o dar un tratamiento pedagógico más adecuado en ciertos casos particulares para homogeneizar, en lo posible, el nivel del grupo. Para un seguimiento más detallado que la simple inspección de partidas alumna/o-alumno/a se celebrarán sesiones de juego simultáneo en las que se podrá evaluar directamente la evolución de cada alumna/o. Asimismo y con el fin de que todas/os tengan pareja de juego, cuando el número de alumnas/os sea impar se jugarán partidas a nivel individual (no simultáneo) que permitirán un mejor seguimiento. Finalmente señalar que la etapa teórico-práctica de cada sesión, por sus especiales características es un banco de pruebas excelente para seguir la evolución de las/os alumnas/os; aunque debido a las diferencias en el grado de participación de cada una/o de ellas/os, en multitud de casos seguirá siendo necesario un seguimiento más personalizado mediante los diferentes métodos indicados más arriba.