

AJEDREZ EN LA ESCUELA, ISLA DE MENORCA

EL NACIMIENTO DE UNA IDEA

La pregunta es clara y concisa, ¿Cómo nace un proyecto que pretende introducir el ajedrez en las escuelas en horario lectivo?

La respuesta es clara y concisa, con la voluntad de personas interesadas en que así sea. Y quiero recalcar la importancia de la voluntad, como guía *sine quan non*, es imposible ponerse en marcha.

A finales de 1995, nos dimos cuenta que la estructura extraescolar del ajedrez estaba bien arraigada en nuestra isla. Prácticamente todas las escuelas tenían algún monitor que desarrollaba clases de ajedrez y que promovía el juego-ciencia entre los niños y niñas.

Con la visita a nuestra isla de Alvaro Albaina, para mostrarnos sus ideas acerca de la metodología a emplear en la enseñanza a nivel primario en las escuelas, se creó una atmósfera propicia para intentar dar el salto e introducir las clases de ajedrez en horario lectivo. El siguiente paso fue formar personal humano capacitado para en un futuro no muy lejano, poder desarrollar esta experiencia nosotros mismo. Para ello contamos con los cursos impartidos en nuestra isla por pedagogos como el Maestro Internacional Anatoly Bikhosky, el Gran Maestro Mihail Suba y el Gran Maestro Miguel Illescas, así como diversos cursos aislados que habíamos realizado algunos de nosotros. Por ello asistimos al curso de monitor nacional de ajedrez ofertado por el Centro de Estudios de la FEDA, realizado en Diciembre de 1995 en Eibar, cuatro ilusionados menorquines (Biel Torrent, Santi Pons, Pedro Gomila y José Francisco Suárez), con la idea de adquirir nuevas ideas y nueva metodología que nos ayudara en nuestro propósito. Con la finalización del curso de Eibar, nos reunimos Biel y yo, y Biel me encomienda la realización del proyecto de ajedrez en las escuelas, para intentar desarrollar en el curso siguiente.

El primer paso estaba dado, existía el firme propósito de llevar a cabo esta experiencia y nos habíamos puesto manos a la obra.

PROCESO ORGANIZATIVO

Una vez tomada la decisión de realizar el proyecto, empezamos por diseñar el programa:

¿A quién va a ir dirigido?

¿Qué horarios y duración va a tener?

¿Qué contenidos vamos a dar?

¿Qué metodología vamos a emplear?

¿Con qué colaboración vamos a contar?

¿Cómo se va a financiar?

¿Dónde y a quien se lo vamos a presentar?

¿Cómo lo vamos a presentar para que nos lo acepten?

Preguntas que llevaron tiempo responder, pero que fueron resueltas positivamente.

HORARIOS Y DURACIÓN

Los cursos por su propio contenido requieren de una continuidad intensa que despierten en el niño y niña la idea de tener ganas de que llegue la clase de ajedrez “*pues me lo paso chupí*”. Niños y niñas *dixit*.

Los cursos constan de diez clases, que se desarrollan en el periodo de dos semanas seguidas de curso escolar, con una duración cada clase de una hora; lo que hace que el curso una vez finalizado ha supuesto diez horas de enseñanza de ajedrez para cada niño.

Los horarios han sido de mañana y tarde entre clases lectivas comunes, es decir antes de la clase han tenido otra asignatura y después de la clase han continuado con su proceso educativo. Esto creemos que es importante, pues dota al ajedrez de una normalización dentro de las diversas materias y al mismo tiempo por su peculiar índole, supone un *esparcimiento activo* de la atmósfera escolar, tan actual hoy en día entre los psicólogos y educadores.

MATERIAL EMPLEADO

Para la realización de los cursos, utilizamos diferente material y herramientas que por su interés paso a detallar:

Tablero de tela. Consiste en un tablero de ajedrez de cuatro metros de largo por cuatro metros de ancho donde realizamos todo tipo de juegos y practicas de movimientos. Es el espacio donde los niños se sienten más a gusto y el perfecto universo para perder el sentimiento de ridículo. La fabricación de dicho tablero, es aconsejable que sea de dos capas, siendo la que toca directamente en el suelo acolchada para una mayor comodidad a la hora de trabajar en él.

Disfraces de piezas. Los disfraces de piezas de ajedrez, son un elemento primordial, pues permiten dotar a cada clase de una expectación por sabe de que va a venir disfrazado el profesor. Consisten evidentemente, en disfraces elaborados en tela con la representación de cada pieza.

Sombreros de ajedrez. Estos sombreros, elaborados con cartulinas y creados por los propios alumnos a partir de unas muestras definidas, son uno de los elementos más valorados, pues una vez creados todos los alumnos asistieran a las clases con dichos sombreros sobre sus cabezas, con lo que la clase se convierte en un escenario diferente dentro de la escuela.

Canciones de las piezas. La música y el ajedrez se unen aquí para dotar al ajedrez de una ayuda a la hora de asimilar conceptos. Las canciones de las piezas son el perfecto complemento festivo para finalizar la clase y reforzar lo anteriormente aprendido. La música, el ritmo, la escala y los pequeños conocimientos musicales que se introducen (bis, in crescendo, forte ma non troppo, etcétera) hacen de esta parte de la clase una perfecta actividad globalizadora.

Dado gigante. El dado gigante, una idea del amigo Albaina, supone un acontecimiento festivo dentro de la clase y su utilización como herramienta de trabajo para entender el tablero como un espacio reglado, fundamental.

ORGANISMOS E INSTITUCIONES

Para que este proyecto se llevara finalmente a cabo, debíamos contar con la ayuda y el apoyo de diversas instituciones y organismos. Así, la **Delegación Menorquina de Ajedrez** en primer lugar se dirigió a la **Conselleria d'Esport i Cultura del Consell Insular**, donde presentamos el programa en toda su totalidad. Es decir, no solamente el contenido pormenorizado de cada clase, sino también el presupuesto económico, instituciones participantes, horarios, etc. Debo decir que la respuesta del conseller, Sr. Simó Gornés y del Coordinador Técnico, Sr. Miguel Ángel Milla, fue extraordinaria. Inmediatamente se sintieron partícipes del proyecto y se ofrecieron a realizar las gestiones oportunas con las distintas instituciones para que este proyecto se llevara a la práctica.

Ya junto con el coordinador técnico, Sr. Milla, decidimos que como primera experiencia y debido a la premura de tiempo disponible, este curso 96/97 la experiencia tuviese solamente diez colegios de la isla, para valorar la reacción de las diversas instituciones. A partir de aquí nos reunimos con la **Federación de Asociaciones de Padres y Madres de Menorca**, que recibieron encantados la idea. La tercera institución a la que nos dirigimos fueron los **Ayuntamientos de la isla**, para mostrar nuestro programa y también ellos formaran parte de esta maravillosa experiencia. Todo perfecto, pero... nos faltaba el permiso del **Ministerio de Educación** a través de **Inspección** para poder realizar las clases en horario lectivo. Finalmente la inspectora dio el visto bueno y ya se podía comenzar.

A partir de aquí, nos reunimos varias veces el Sr. Milla y yo con los consejos escolares para presentar el programa y decidir ya las fechas en que cada escuela iba a recibir las clases. Existía un plazo de tiempo de reflexión para

las escuelas para decidir si querían que se diera en primero de primaria o en quinto. En total fueron las siguientes diez escuelas:

C.P. Pere Casasnovas (Ciutadella)	Dos quintos
C.P. Mare de Déu del Toro (Ciutadella)	Dos quintos
C.P. Joan Benejam (Ciutadella)	Un primero y un quinto
C.P. Pintor Torrent (Ciutadella)	Un primero y un quinto
Colegio Salesiano (Ciutadella)	Dos Quintos
C.P. Santa Agueda (Ferrerries)	Un primero y un quinto
Colegio Sant Francesc d'Asís (Ferrerries)	Un primero y un quinto
C.P. Mara de Déu del Toro (Es Mercadal)	Un primero y un quinto
C.P. Ruíz i Pablo (Es Castell)	Dos quintos
C.P. Sant Lluís (Sant Lluís)	Dos quintos

Diez colegios que hicieron un total de veinte cursos. Actualmente son prácticamente todas las escuelas de Menorca.

EJEMPLO UNIDADES TEMÁTICAS

A continuación presento una unidad temática completa del curso de iniciación, así como los esquemas básicos de los cursos para niños de seis años y otro para niños de 10 años. Como veréis las diferencias son evidentes, ya que la metodología lo exige.

Estas unidades temáticas son fundamentales a la hora de realizar un proyecto educativo, ya que nos permitirán una planificación y una programación elaborada, con lo que ello representa de cara a sistematizar los contenidos a impartir. Al mismo tiempo suponen una herramienta exportable, en el sentido de que pueden servir de fuente para poder realizar nuestras propias programaciones.

El contenido, los objetivos, la planificación, el material utilizado, las fichas elaboradas, las actividades a realizar deben estar perfectamente señaladas aquí. Incluso es interesante tener temporizada las actividades, y digo interesante ya que no debe ser un dogma de fe, y precisamente es labor del monitor saber cuando debe saltarse su propia programación para mantener encendida la atención de los alumnos.

UNIDAD TEMÁTICA: El cuento de la historia del ajedrez.

EDAD: 6 años.

SESIONES: 1 hora

INTRODUCCIÓN:

Es fundamental a la hora de comenzar un trabajo en una escuela, que nuestra primera clase sea lo más vistosa, llamativa y sobre todo participativa posible. Los niños y niñas deben tener la sensación de que se encuentran en un espacio divertido donde pasárselo bien.

CONTENIDOS:

- 1.- Presentación del monitor y de los niños.
- 2.- Introducción del material que se va a emplear.
- 3.- El cuento de la historia del ajedrez.

OBJETIVOS:

- 1.- Introducir en los niños el concepto de ajedrez y diversión.
- 2.- Crear una atmósfera de comunicación y conocimiento.
- 3.- Breve contacto con los elementos del curso.

ACTIVIDADES:

A) Presentación del monitor y de los objetivos del curso: Es importante presentarse ante los niños y dejar bien claro nuestros objetivos. Aquí se comentará que el objetivo principal del curso será **divertirnos juntos**. Ahora es el momento de adecuar la clase a nuestros intereses. Yo transformo la situación establecida formando una **U** con las mesas y sillas de manera que todos los niños se puedan ver la cara y el monitor ver a todos.

B) Una vez nos hemos presentados, pasaremos al primer juego, **el juego de las presentaciones**. Cada niño presentará al niño que tiene a su lado, por ejemplo: *“Este niño se llama Miguel”*, refiriéndose no a sí mismo, sino a la persona que tiene al lado. Una vez acabada esta presentación y poniendo como excusa que tenemos muy mala memoria y nos gusta conocer el nombre de todos nuestros amigos, pasaremos al **segundo juego de presentación**. Consiste en que el primer niño diga el nombre del niño que tiene a su lado, este a su vez dirá el nombre del que tiene al lado más el nombre del anterior, y así sucesivamente hasta llegar al último que tendrá que decir el nombre de todos los niños. No hace falta señalar que las risas están garantizadas, así como la concentración para no olvidarse del nombre de ninguno.

C) Ahora presentaremos el material que vamos a utilizar en nuestras clases y explicaremos como lo vamos a utilizar. El primer elemento a mostrar es el **saco** donde tenemos guardado el tablero de tela de 4x4 metros. Este debe ser un momento especial y pondremos especial hincapié en señalar que cada día aparecerá algo mágico del saco. Para ello podemos utilizar frases por todos conocidos que las podrán decir los niños, como por ejemplo *“Abracadabra, pata de cabra, ojo de serpiente, cola de rata que aparezca una cosa guapa”*. Y sacaremos el elemento que queramos mostrar. En esta primera clase sacaremos el tablero de tela, lo extenderemos en el suelo y jugaremos al siguiente juego.

D) **¿Para que sirve esta tela?** Cada niño dirá un juego diferente o una utilidad que le encuentre al tablero de tela, por ejemplo *“Saco de dormir, manta, laberinto, bandera de automovilista, puentes y ríos, capa, etcétera”*

E) Una vez acabada la actividad anterior, pasaremos a sentar a todos los niños y niñas en el tablero de tela. Nos sentaremos con ellos y pasaremos a **contar la historia del ajedrez**. El cuento de los granos de arena, gesticulando, cambiándonos de sombrero según el personaje que hagamos. Es importante a la hora de decir lo que abarca el número de granos totales de trigo, hacerlo de una forma cercana, es decir por ejemplo *“....y se dio cuenta de que toda la tierra de Menorca, las montañas, las playas, los parques, las escuelas, etc. eran insuficientes para poder recoger tantos granos de trigo “*.

F) Una vez contado el cuento repartiremos un folio a cada niño donde tendrá que **dibujar** cualquier pasaje de la historia anterior.

G) Finalizamos la clase recogiendo el material y despidiéndonos de cada uno de los niños hasta el día siguiente.

AGRUPACIONES.

Todas las actividades aquí desarrolladas fomentan las situaciones de grupo, y con la actividad F la actividad individual.

RECURSOS MATERIALES

- Tela del tablero de ajedrez
- Sombreros de Sisa, Rey, Matemático, Sabio y Reina.
- Folios y colores.

METODOLOGIA.

Fundamental en este primer contacto es irradiar la suficiente energía por parte del monitor para llamar la atención no tan solo en los juegos y actividades, sino que el monitor sea un amigo que viene a jugar y a enseñarnos cosas muy divertidas.

Esquema básico del curso

Ajedrez en la escuela

10 años

Clase número 1

Presentación del monitor y objetivos.
Juego de presentaciones empáticas y sumatorias.
Cuestionario básico.
El tablero de ajedrez como campo de desplazamiento.
Las casillas.

Clase número 2

Juego de presentaciones empáticas y sumatorias.
La colocación del tablero.

Las piezas de ajedrez. Dibujar y cortar.
Juego de intercambio de posiciones.
Identificación de las distintas piezas.

Clase número 3

Juego de presentaciones empáticas y sumatorias.
Introducción del tablero mural. (Diferencias entre tableros)
La anotación algebraica. (Nombre y apellidos de las casillas)
Matemática y ajedrez.

Clase número 4

El peón. Tablero mural. (Presentación de sombreros)
Sombreros de peones y piezas. (Introducción del movimiento)
Carreras de sacos de peones. (Partidas de peones)
El concepto de pieza capturada. (Transformación)
La canción del peón. Música y ajedrez. (Hoja de refuerzo)

Clase número 5

La torre. Filas y columnas. (Colocación y movimiento)
Paseo por el tablero (Introducción pieza)
Laberintos de torres.(Juego de torres y peones)
Laberintos de orientación.
La canción de la torre.

Clase número 6

El Alfil. Las diagonales. (Presentación)
Contar diagonales
Carreras de alfiles. (Juego d'alfiles de dos a dos)
Sucesiones de jugadas. (Hoja de refuerzo)
La canción de l'alfil.

Clase número 7

La dama. El valor de las piezas. (Colocación)
Contando casillas dominadas.
El juego de la dama: diagonal, fila y columna.
La dama perdida. Orientación espacial y gráfica.
La canción de la dama.

Clase número 8

El caballo. El cambio de color. (Colocación de caballos)
Movimiento abstracto. (El cambio de color)
Carreras de caballos. (Hoja de refuerzo)
La canción del caballo.

Clase número 9

El rey. Final de la partida de ajedrez (Posición de los reyes)
Finalidad del juego. (Movimiento)
El ajedrez. (Jugadas excepcionales)
Juego de los reyes. (Oposición)
Diagramas de reyes.
La canción del rey.

Clase número 10

Control.
Dibujo de concurso.
Recogida de trabajo. (Opinión de los alumnos)
¿Cómo puedo mejorar? Direcciones de centros de enseñanza.
Partidas de ajedrez.
Despedida y fin de curso.

Esquema básico del curso **Ajedrez en la escuela** **6 años**

Clase número 1

Presentación del monitor y de los alumnos.
Pequeño sondeo verbal.
Juego de presentaciones empáticas y sumatorias.
Introducción del ajedrez de tela y del material.
Cuento de la historia del ajedrez.
Dibujar el cuento de la historia del ajedrez. Recoger trabajo y material.

Clase número 2

Juego de presentaciones empáticas y sumatorias.
El tablero de ajedrez como campo de desplazamiento libre
Juego del dado y el tablero. Anarquía de movimientos.
Dibujo del tablero de ajedrez (1). Recoger trabajo y material.

Clase número 3

El tablero de ajedrez como campo de desplazamiento reglado.
Juego del dado y tablero con reglas dirigidas.
Dibujo del tablero de ajedrez (2). Recoger trabajo y material.

Clase número 4

Conocimiento de las piezas de ajedrez; presentación de sombreros.
Pintar y cortar las piezas de ajedrez.

Escribir el nombre de las piezas sobre los dibujos realizados.
La posición de las piezas. El juego de las carreras.

Clase número 5

El tablero como campo de desplazamiento; solamente hacia delante.
El peón. ¡De 7ª a 8ª transformación! (Magia potagia)
Las casillas del tablero. (Colocación. Juego 4x4)
La canción del peón. (Leer la canción)
Colorear las filas del peón.
Recoger el trabajo y material.

Clase número 6

El tablero como campo de desplazamiento; las columnas.
La torre. (Presentación torre y colocación)
El abecedario. El nombre de las calles del tablero (Pasear por tablero)
Movimiento en el tablero por filas y columnas.
La canción de la torre. (Leer la canción)
Colorear las columnas y filas. (Pegar la pieza)
Recoger el trabajo y material.

Clase número 7

El tablero como campo de desplazamiento; las diagonales.
Paseo por diagonales de diferentes casillas.
El alfil, movimientos por las diagonales.
La canción de el alfil.
Colorear diferentes diagonales.
Recoger el trabajo y material.

Clase número 8

El tablero como campo de desplazamiento abstracto.
El caballo. Introducción al movimiento. (Presentación de caballos)
El cambio de color. (Carreras de cambio de color)
Canción del caballo. (Leer la canción)
Pintar casillas donde pueda ir el caballo.
Recoger el trabajo y material.

Clase número 9

El tablero como campo de desplazamiento total.
La dama. (Juego de diagonales y filas)
Introducción al valor de las piezas. (Leer la canción)
Buscando el tesoro. Juego de la dama.

Clase número 10

Finalidad del juego del ajedrez. (Presentación de los reyes)

El rey. La captura del rey. (Juego de reyes)

Dictado de ajedrez.

Relación de direcciones donde poder continuar el aprendizaje.