

## TALLER DE AJEDREZ

---

### 1. DEFINICIÓN DE LA ACTIVIDAD

En una sociedad donde los juegos de mesa se han sustituido por los videojuegos, pretendemos fomentar la práctica del noble arte del ajedrez, al que destacamos como complemento para el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños/as.

En este taller trataremos por tanto de despertar el interés en niños de edades tempranas (entre 6 y 12 años) y de enseñarles las pautas básicas para que en futuro, si continúa su interés, puedan seguir practicándolo y aprendiendo.

### 2. OBJETIVOS

#### OBJETIVOS GENERALES

1. Crear una actitud positiva y de interés hacia el ajedrez.
2. Aprender las pautas básicas para la práctica del ajedrez.
3. Conocer el entorno del ajedrez ajeno al propio juego.
4. Potenciar la capacidad de disfrutar del ajedrez.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Aprender el desarrollo de una partida de ajedrez.
2. Conocer estrategias de juego del ajedrez.
3. Comprender la historia del ajedrez.
4. Conocer historias, cuentos y anécdotas relacionadas con el ajedrez.
5. Asumir la victoria y la derrota como una parte intrínseca del juego.
6. Practicar juegos similares basados en el ajedrez.
7. Conocer la colocación del tablero y de las piezas.
8. Aprender el movimiento de todas las piezas.
9. Practicar estrategias de apertura, juego medio y mate.
10. Aprender a prever los movimientos del adversario.

### 3. METODOLOGÍA

Con el fin de alcanzar los objetivos marcados, las actividades seguirán siempre unos principios traducidos en criterios metodológicos, que serán los siguientes:

- Participación: Se realizarán actividades por parejas o en grupos tratando de evitar el trabajo individual para favorecer el intercambio de conocimientos y experiencias de todo el grupo.
- Flexibilidad: Las actividades estarán siempre abiertas a posibles modificaciones en función de las necesidades y expectativas del grupo.
- Creatividad e Imaginación: Las actividades buscarán siempre las aportaciones de la inventiva del grupo, tratando así de implicar más a los/as participantes y de que el ajedrez no se quede tan solo en un simple juego.

### 4. CONTENIDOS

- Introducción al ajedrez.
- Historia del ajedrez.
- El tablero y las piezas.
- Reglas básicas.
- Formación y valor de las piezas.
- Estrategias y tácticas.
- Jaques.
- Movimientos y tomas excepcionales.
- Empates o tablas.

### 5. ACTIVIDADES - PROGRAMACIONES

#### 1. Historias de ajedrez:

En este bloque está encaminado a motivar y crear interés por el ajedrez, para ello se realizarán las siguientes actividades:

- Historia del ajedrez: Se les contará a los/as participantes por fragmentos la historia del ajedrez, sus orígenes y su evolución a modo de cuento.

- Cuentos de ajedrez: Se relatará a los/as participantes cuentos fantásticos basados en los personajes del ajedrez.
- Representación de batallas: Realizaremos pequeñas representaciones asumiendo los papeles de las diferentes piezas del ajedrez.
- Escenificación en el tablero: Los/as participantes contarán una historia inventada por ellos mismos escenificándola con las piezas del ajedrez sobre el tablero.

## **2. Aprendizaje y Práctica del ajedrez.**

Este bloque es el que llevará la carga teórica práctica del aprendizaje del ajedrez:

- Mural: Realizaremos un mural donde estarán todas las piezas del ajedrez e indicaremos con flechas cuales son los movimientos de cada una para poder recurrir a él en caso de olvido.
- Explicación y práctica: Explicación del movimiento de una o varias piezas y práctica de dicho movimiento por parejas o en gran grupo.
- Laberintos: Se trata de llegar de un extremo al otro del tablero con una pieza con el menor número de movimientos posible y esquivando las otras piezas que habrá por el camino.
- 3 en raya con las piezas de ajedrez: El juego de las tres en raya jugando con un caballo, un alfil y una torre cada uno y teniendo que moverlos por un tablero de 3x3 con los movimientos del ajedrez hasta lograr 3 en raya
- Dama VS 8 peones: Un jugador controla la dama y el otro 8 peones. La dama debe evitar que los peones lleguen de un extremo al otro del tablero.
- Salto de caballo: Averiguar una frase siguiendo los movimientos del caballo
- Concurso de preguntas: Separados por grupos, se realizarán preguntas teóricas de ajedrez dando varias opciones por las que deberá debatir e inclinarse cada grupo, ganando puntos si aciertan la correcta.
- Partidas grupales: Jugar una partida de ajedrez la mitad del grupo contra la otra mitad, todo el grupo contra el monitor o todo el grupo contra el ajedrez electrónico.
- Partidas por parejas: Partidas normales de ajedrez

- Partidas por ordenador: Aprovechando la presencia del CAPI en el centro cultural, realizaremos partidas por Internet o bien entre nosotros o contra otras personas conectadas.

### **3. Actividades de refuerzo:**

Este tiempo se reserva para premiar al grupo por su esfuerzo y atención durante la actividad anterior. Para ello o bien se repetirán actividades realizadas durante la sesión u otras anteriores que hayan gustado al grupo, se realizarán dibujos basados en los cuentos o historias relatados ese día o se realizarán juegos en principio no relacionados con el ajedrez, adaptándolos a la temática.