

# MANUAL DE AJEDREZ ESCOLAR INICIAL (AEI).

Quiroga Sergio Ricardo.

Cita:

Quiroga Sergio Ricardo (2011). *MANUAL DE AJEDREZ ESCOLAR INICIAL (AEI)*. Documento de Trabajo - AEI - ULP.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/sergio.ricardo.quiroga/27>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgPS/X1W>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

***MANUAL DE AJEDREZ ESCOLAR  
INICIAL (AEI)***

**Programa Ajedrez Escolar Inicial  
(AEI)**

**Universidad de la Punta (ULP)**

*Compilación y Coordinación Esp. Sergio Ricardo Quiroga  
squiroga@ulp.edu.ar*



## **MANUAL DE AJEDREZ ESCOLAR INICIAL (AEI)**

### **Índice**

Ajedrez Escolar Inicial (AEI) y- Ajedrez Social WGM Claudia Amura Prof. Pedro Bazán

### **Currículo y Ajedrez:**

Clima de aula y prácticas docentes en AEI Lic. Sergio Ricardo Quiroga

Ajedrez escolar: recorrido estratégico y didáctico en el aula Marcelo Gastón Machado, Mónica Gabriela Pereyra, y William Fabricio Coria

Ajedrez en las Aulas Ari Roger Rivero

Actividades áulicas en ajedrez Diego Raúl Cerdón –

### **Ajedrez y Escuela:**

Una experiencia de enseñanza en ajedrez en la escuela. Wilian Coria

Taller de ajedrez:: un espacio social Marcelo Gastón Machado

Ajedrez y Matemáticas Auro Torres

Ajedrez en la escuela...”El pensamiento en acción” Lic. . Edgar Zenere.

### **Ajedrez, Recreo y Contraturno**

Ajedrez en el Recreo Natalia Chaves

Ajedrez a Contraturno Mariano Pennisi

### **Ajedrez y Sociedad**

Ajedrez, un espacio igualitario para crecer en la diferencia Mónica Gabriela Pereyra

El ajedrez y la violencia escolar Jorge Alberto Escudero Guillaumet

### **Ajedrez y Escuelas Rurales**

Ajedrez en una escuela rural David Arnaldo Rosales

Escuelas rurales y escuelas urbanas ¿enseñanza diferenciada? Marcelo Jose Alberto Acosta

### **06 Ajedrez y Nuevas Tecnologías**

La enseñanza del ajedrez y las nuevas tecnologías: Mauro DiFranco

## **AJEDREZ ESCOLAR INICIAL (AEI) Y- AJEDREZ SOCIAL**

WGM Claudia Amura

Email; [camura@ulp.edu.ar](mailto:camura@ulp.edu.ar)

Prof. Pedro Bazan

Email: [pbazan@ulp.edu.ar](mailto:pbazan@ulp.edu.ar)

Resumen;

En el año 2005 el Gobierno de San Luis organiza con éxito el Campeonato Mundial de Ajedrez, catalogado como “el mejor de la historia”, por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), certamen que impacta fuertemente en la población de San Luis haciendo nacer una demanda en niños y adolescentes que se muestran interesados en conocer más sobre el juego de ajedrez.

La propuesta de incorporar el ajedrez en las escuelas, es tomada por el Gobierno de la Provincia y encuentra eco en la Universidad de la Punta. Es en el mes de marzo de 2006 (a sólo 5 meses de concluido el Mundial), nace el proyecto Ajedrez Escolar Inicial (AEI) con la participación de la rectora de la Universidad de la Punta: Dra. Alicia Bañuelos, quien le da forma orgánica y la impulsa con la creación del Área de Ajedrez dentro de la estructura de la ULP.

## **AJEDREZ ESCOLAR INICIAL Y AJEDREZ SOCIAL**

### **UNIVERSIDAD DE LA PUNTA**

WGM Claudia Amura Email: camura@ulp.edu.ar

Prof. Pedro Bazán Email: pbazan@ulp.edu.ar

#### **Los orígenes**

Desde la organización, en el año 2005, del Campeonato Mundial de Ajedrez en San Luis, Argentina, catalogado como “el mejor de la historia” por la propia Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), surge una demanda en la población infanto-juvenil, para que se dicten clases regulares de ajedrez en las escuelas. Esta propuesta es recogida por el Gobierno de la Provincia de San Luis y encuentra eco en la Universidad de la Punta (ULP). En el mes de marzo de 2006 (a sólo 5 meses de concluido el Mundial), se le da carácter definitivo al proyecto Ajedrez Escolar Inicial (AEI).

La rectora de la Universidad de la Punta: Doctora Alicia Bañuelos brinda el apoyo institucional, le da forma orgánica y ejecutiva al proyecto con la creación del Área de Ajedrez dentro de la estructura de la ULP.

Pedro Bazán, quien había sido el director del Campeonato Mundial se hace cargo del área. Junto a él y como parte fundacional de AEI, aparecen los GMs Claudia Amura (la mejor jugadora argentina de la historia y permanente impulsora de la enseñanza en las escuelas), Gilberto Hernández Guerrero (el mejor jugador de los últimos quince años en México), Héctor Lucero, decano de los dirigentes de San Luis y Sergio Quiroga, Maestro FIDE, formado en San Luis y ex campeón provincial, que habían integrado el equipo de la Universidad de la Punta para apoyar las distintas actividades paralelas que se programaron en el marco del Mundial de Ajedrez, San Luis 2005.

#### **Implementación:**

En el mes de mayo de 2006, el entonces Secretario de Extensión Ingeniero Alejandro Munizaga, aceptó la propuesta del Área de Ajedrez de llevar la enseñanza libre y gratuita de esta disciplina a las escuelas de la Provincia, en la modalidad que

éstas lo solicitaran (taller a contraturno, recreos o curricular). Con ese objetivo, se dividió el mapa de la provincia en 4 regiones: Valle del Conlara, Norte, San Luís y Villa Mercedes, cada una de ellas con un coordinador directo.

Debido al enorme interés de las escuelas y en el afán de no dejar demanda sin responder, se limitó la participación en las ciudades de San Luis y Villa Mercedes a niños de EGB2 (4º, 5º y 6º grado), y en el resto de las regiones se implementó desde los jardines de infantes a Polimodal (de 4 a 17 años) y siempre teniendo como prioridad el interés de las escuelas. Se estimaba en esos días que el programa sería exitoso si se inscribían al menos 80 escuelas. Al mes de implementado eran 120 las escuelas inscriptas.

### **Los instructores**

Se necesitaba un buen número de docentes en la materia para poder dar respuestas a las escuelas. La búsqueda se orientó hacia recursos humanos con conocimientos básicos de ajedrez y con antecedentes en la docencia, ya que el objetivo era masificar el aprendizaje, y que todos los niños se sintieran atraídos y contenidos por la llegada del ajedrez. Así surgió la figura del Instructor de Ajedrez, dedicación equiparable a la de un profesor universitario que cumple sus funciones en la ULP.

En esa primera etapa fueron cuarenta y cinco los instructores contratados, muchos de ellos con conocimientos en informática, arbitraje, varios ajedrecistas y un buen número de docentes de diversas materias. No se hicieron distinciones de sexo ni edad, ya que se trató de incluir a las personas que más nos podían dar desde la experiencia o los conocimientos.

A finales de diciembre de 2006 y ya con el apoyo decidido del secretario de Extensión, Licenciado Fernando Salino, el programa continuó en franco desarrollo y mostró cifras fueron alentadoras. Un total de 120 escuelas, (40 de zonas rurales) y 5.328 niños participaron de esta iniciativa y encontraron en el programa AEI un método formativo, deportivo y disciplinario. El despertar de los niños en el juego fue paulatino, al principio el juego los atraía sólo para sacarse las ganas de ganar un punto, pero en el fondo estaban ganando mucho más; el primer paso gigante se había dado.

### **AEI en el 2007**

En el 2007 la propuesta redobló el desafío, queríamos llegar a 150 escuelas y 10.000 niños; llegamos a 180 escuelas con 52 instructores y hacia mediados de años, ya habíamos superado holgadamente la meta, llegando a 14.000 niños en toda la Provincia.

El éxito se palpaba en el día a día: todas las escuelas que recibieron el programa durante el 2006 nos exigían la continuidad y tanto en San Luís como en Villa Mercedes era insistente el pedido de implementarlo en los otros niveles educativos a los que no llegábamos aún: EGB3 y Polimodal.

Lo que limitaba la promoción de estas acciones, eran las formas de implementación: estaba diagramado que cada instructor tendría entre 2 y 4 escuelas que recibirían 3 horas de clase, ya sea en las horas de otras materias, o bien en talleres a contraturno o recreos. Todo era aceptable en pos de satisfacer la demanda; pero para una escuela con más de 400 alumnos ese tiempo era escaso, mientras que para las rurales era demasiado y el esfuerzo recaía en el instructor que debía trasladarse a distancias considerables.

Los cincuenta y dos instructores del AEI de la ULP enseñaron ajedrez en 180 escuelas (42 rurales) con una media de 12 horas semanales durante nueve meses, lo que nos da aproximadamente un total de más de 20.000 horas de clases. Con ello se llegó a más de 14.000 niños y como resultado de esta lógica estadística, comenzaron a surgir allí varias figuras con un talento especial para la competencia, a las que no tardamos en crearles un ámbito adecuado denominado: "Escuela de Talentos".

### **Escuela de Talentos**

El 30 de marzo de 2007 y como resultado de las expectativas de crecimiento que habían demostrado los niños del AEI, se creó oficialmente la Escuela de Talentos. Se confió la dirección de la misma a Pablo Palmero (uno de los talentos ajedrecísticos más promisorios de San Luís y ex campeón provincial), con el apoyo incondicional de la WGM Claudia Amura y el FM Sergio Quiroga.

A diferencia del AEI, la Escuela de Talentos no es masiva, sino exclusiva y dirigida específicamente a un grupo selecto de los mejores jugadores infantiles que posee la Provincia. El entrenamiento es intensivo, semanal y en las modalidades: presencial y on line. Posee una biblioteca propia y desde el mes de julio de 2007, cumple funciones de entrenador en la misma el GM Pablo Ricardí, quintuple campeón

argentino y once veces representante olímpico, pero ante todo, un gran formador de talentos juveniles.

En el año 2007, la Escuela reunió a 32 alumnos, desde los 6 a los 17 años y estos niños son los representantes de San Luís en los campeonatos nacionales. Durante el 2007 se destacó la figura de Andrés Palú, el pequeño Sub-8 que se consagró subcampeón argentino y subcampeón panamericano en Medellín, Colombia, obteniendo además el derecho a participar en el Mundial de Antalya, Turquía, donde obtuvo el 50% de los puntos en disputa. En 2008 son once los niños de la ULP clasificados al Panamericano. La Escuela de Talentos crece y se plantea nuevos desafíos de manera constante, tal el caso de las cuatro escuelas de Pretalentos (una por cada región), que comenzaron a funcionar a finales de 2007, continuaron en el 2008 y que sirven para detectar las figuras prominentes que aparecen día a día en las aulas.

### **Enseñanza a distancia On Line**

En el 2007, la ULP firmó un convenio con la empresa Shirov on line, cuyo propietario es el ex subcampeón mundial de ajedrez Alexei Shirov, de origen letón y radicado en España desde hace años, y su director ejecutivo Javier Sanz Alonso, campeón de España en 1973. La plataforma desarrollada por ambos con el apoyo de la Universidad de Salamanca es la mejor en idioma español y desde hace años se utiliza en España para la enseñanza en escuelas rurales. En San Luis comenzó a utilizarse en septiembre de 2007 con la idea de llegar a aquellos puntos de la geografía provincial a los que no podíamos acceder de manera presencial.

La plataforma corre sobre la Autopista de la Información. El servidor que posee la Provincia que permite la interconectividad de toda localidad de San Luís, con una población superior a los doscientos mil habitantes. La logística en San Luís está a cargo del técnico Mauro Di Franco y la meta trazada para 2008 es de quince escuelas rurales con enseñanza *on line*.

### **AEI en el 2008**

En el 2008, el programa AEI buscó responder a la inquietud de instructores y directivos de escuelas y se decidió implementar la enseñanza en todos los niveles educativos, en todo el ámbito provincial. De tal manera se incorporaron más instructores y se decidió incentivar con más horas de clase a quienes durante los años

anteriores rindieron los mejores frutos (cantidad de alumnos, asistencia a reuniones, informes de directivos y aportes varios).

En ese año, 71 instructores formaron parte de AEI, y se dictaron un total de 870 horas semanales y 3480 mensuales de ajedrez. Esta proyección dio como resultado 31.320 horas en nueve meses. AEI trabaja en 224 escuelas y aún hay muchas en lista de espera. Aproximadamente cerca de 24.522 los alumnos participaron del programa y donde todas las escuelas provinciales tuvieron las mismas posibilidades, ya que no se ha privilegiado a las estatales de las privadas. Aquí debemos remarcar que nuestras metas 2008 se habían fijado en 220 escuelas y 20.000 alumnos y esa cifra fue superada.

Las estadísticas y estudios concretos nos muestran que el ajedrez es una escuela formadora de valores, que su aplicación en las aulas disminuye los índices de violencia escolar y se realiza una contribución a la formación del pensamiento crítico y científico, al estudio analítico y a la resolución de problemas en el ámbito escolar.

### **Ajedrez Social 2006**

Ajedrez Social surge como un desprendimiento del AEI, sus orígenes se remontan también al 2006; en esa oportunidad llega a la ULP una solicitud de la Biblioteca de la Policía de la Provincia, con la finalidad de que se dicte un taller a personas no videntes y con disminución visual.

La solicitud no era sencilla de satisfacer, ya que implicaba encontrar un perfil de instructor que no sólo tuviera conocimientos sobre la disciplina, sino que además fuera capaz de resolver los inconvenientes que plantea una clase de este tipo. La persona elegida fue la instructora Sandra Granda, ya que reunía las condiciones antes planteadas. De todos modos la primera gran dificultad no tardó en llegar: se necesitaban tableros especiales para la enseñanza y en la Argentina nadie los comercializaba, fue así que la ULP tomó contacto con un artesano bonaerense y luego de unos meses se le donaron a la Biblioteca, seis flamantes tableros con sus respectivas piezas.

### **Ajedrez Social en el 2007**

A principios de este año llegó una petición del Servicio Penitenciario Provincial solicitando el programa en los mismos términos; para lograr la implementación del programa durante dos años en las Unidades 2, 3 y 4. Se designó entonces a los

instructores José Scalise, Isaac Osandón y Miguel Rosales, para que cumplieran esa tarea.

Desde entonces, cuatro veces a la semana, de lunes a jueves los reclusos del Servicio Penitenciario Provincial reciben instrucción y material de estudios y se han organizado asimismo dentro de la institución, varios torneos y simultáneas a cargo de los GMs, Claudia Amura y Pablo Ricardi. La percepción de que la inclusión de la disciplina había contribuido a mejorar la conducta general de los penados, suscitó el interés para que los oficiales del Servicio Penitenciario Provincial (SPP) tuvieran asimismo su propia capacitación. Para tal fin se decidió implementar un horario con los mismos instructores en el Centro Cultural BAS XXI, fuero del horario de trabajo.

### **Ajedrez Social en el 2008**

Durante este año Ajedrez Social comienza a afianzarse, primero incluyendo a gente que se capacitó con la enseñanza del ajedrez en los años precedentes. De tal manera dos personas ciegas, Pablo y Daniel fueron contratados para dar clases de ajedrez e informática y promocionar estas actividades en las escuelas de la Provincia. Además se han implementado las clases en los Hogares de Día para los abuelos.

Se puede afirmar que el AEI reconforta por el éxito si se lo mide cuantitativamente, pero Ajedrez Social es la satisfacción de responder con actitudes humanas, a un número reducido de personas que sólo por ello no están relegados al plano de la indiferencia.

### **Detalle del Desarrollo AEI desde el 2006:**

Año	2006	2007	2008
Instructores	40	60	71
Escuelas Participantes	140	180	237
Alumnos	5.700	14.000	24.522

Otros registros del Ajedrez de San Luis

Ajedrez Social:

Servicio Penitenciario Provincial 40 internos

Biblioteca de la Policía de la Provincia 15 alumnos no videntes

Escuela de talentos 30 alumnos destacados

Ajedrez a través de Shirov on line 9 escuelas; 1640 alumnos

BAS XXI y Pretalentos (toda la provincia) 250 alumnos

Total de gente incluida en ajedrez: 26.544 - Datos actualizados 16 de diciembre del 2008

### Gran Prix de Ajedrez Escolar Universidad de la Punta

El 24 de mayo del 2008 en las magnificas instalaciones de Casa de la Cultura en la ciudad de Villa Mercedes (San Luis) Argentina dio comienzo la etapa preliminar del Gran Prix de Ajedrez de la Universidad de la Punta con la participación de 99 equipos de cuatro jugadores pertenecientes a escuelas de todas las regiones de la provincia de San Luis.

La ciudad de Villa Mercedes, uno de los centros culturales de San Luis fue la anfitriona de este evento de la ULP que reunió a cuatrocientos niños. Los primeros setenta y cinco conjuntos clasificaron para la etapa final de la competencia que se disputo el 9 de julio en la Caja de los Trebejos en Potrero de los Funes, durante la realización del Primer Encuentro Internacional de Ajedrez y Tecnología.

### Equipo de Ajedrez de la Universidad de la Punta



**Capacitación de Instructores**



**Enseñanza a los ciegos**



**Escuelas Rurales:**



**Gran Maestro Pablo Ricardi en un encuentro de ajedrez escolar**



**Andres Palu, Subcampeon Panamericano Sub 8 en Medellin (Colombia)**



**Primer Encuentro de Ajedrez y Tecnología – 8 al 10 de julio del 2008**



# **01. CURRICULUM**

**Titulo: CLIMA DE AULA Y PRÁCTICAS DOCENTES EN AEI**

**Autor: Lic. SERGIO RICARDO QUIROGA**

Email: squiroga@ulp.edu.ar

Resumen:

El clima de aula en las clases de ajedrez en el marco del Programa AEI, constituye un elemento digno de estudio y un factor de calidad de gran relevancia para desarrollar el proceso educativo, y es especialmente factible de ser mejorado en beneficio de las actividades educativas. Esto es relevante, porque AEI tiene diversas modalidades de inserción en las escuelas, tanto en las horas de clase curriculares, en los talleres y en los recreos escolares.

Los conocimientos psicológicos tienen para el profesor gran utilidad en las situaciones concretas que se plantean en el aula y deben ser reinterpretados a la luz de un contexto amplio, como el educativo.

**Título: CLIMA DE AULA Y PRÁCTICAS DOCENTES EN AEI**

**Autor: Lic. SERGIO RICARDO QUIROGA**

Email: squiroga@ulp.edu.ar

Introducción:

El clima de aulas en las clases de ajedrez en el marco del Programa AEI, constituye un elemento digno de estudio y un factor de calidad de gran relevancia para desarrollar el proceso educativo, y es especialmente factible de ser mejorado en beneficio de las actividades educativas. Esto es relevante, porque AEI tiene una amplia variedad de inserción en las escuelas, tanto en las horas de clases curriculares, en los talleres y en los recreos escolares.

### **Ajedrez y Tecnologías:**

Las nuevas tecnologías y el avance de la ciencia modifican la práctica de determinadas disciplinas deportivas y/o culturales como es el juego ciencia. El ajedrez siente los cambios sensiblemente. Desde que nació Internet el mundo no es el mismo, el ajedrez tampoco. Gran cantidad de webs dedicadas a la información institucional de las Federaciones de Ajedrez, las revistas digitales, las páginas personales, la venta de programas y productos cada vez más potentes y los sitios para conversar e interactuar inundan en el ciberespacio.

Desde que el ajedrez nació, hace ya muchos años siempre existieron distintas prácticas. El propio ajedrez "*frente a frente*", el que todos conocemos, posee variadas modalidades en cuanto al tiempo. Puede jugarse a uno, dos, tres, cinco minutos por jugador, a quince, a treinta, a una hora, a dos horas, *a finish* o a dos horas para cuarenta jugadas, por citar algunas de las conocidas. Los ritmos activos o rápidos surgieron hace diez años y se quedaron con el ajedrez.

El hombre cambió y modifica sus hábitos culturales y su conducta ha incidido y modificado las prácticas deportivas. Es bueno tener en claro que el ajedrez *relámpago* o "ping-pong" siempre existió y tiene una gran atracción entre los jugadores. Allí vale el golpe de vista y la mejor preparación en aperturas. En esta modalidad, los juegos se definen en segundos dando jaque mate o venciendo por tiempo.

También existió y existe el ajedrez por correspondencia de gran práctica. Una carta o impreso puede ser una jugada o un grupo de jugadas y cada torneo duraba dos años o mas, ahora se hace por email. Esta era una excelente opción para desarrollar el juego y pulir un buen ajedrez Paul Keres, cinco veces subcampeón del mundo siempre

lo recomendaba. Hoy nos encontramos en pleno desarrollo del ajedrez digital., en la enseñanza en entornos virtuales que exigen mayor reflexión sobre las prácticas y mayor y permanente preparación de los docentes.

### **Las aulas:**

El aula de clase resulta el lugar en donde se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, es donde existe una permanente interacción entre alumnos y profesores y se generan múltiples problemas de convivencia e interacciones, Allí es necesario establecer un clima afectivo-social que propicie aprendizajes significativos. En este espacio de trabajo activo y participativo, la formación del profesor cobra considerable importancia pues es el facilitador de las prácticas que se realicen. Las escuelas son diferentes entre si, sus comunidades educativas distintas, los alumnos no son los mismos y el docente ajedrecístico debe tomar en cuenta la diversidad y complejidad en la que se desarrolla su actividad docente.

Pensamos que los conocimientos psicológicos tienen para el profesor una utilidad que debe ser tomada en consideración, pero ese bagaje, no pueden aplicarse sin más, a las situaciones concretas que se plantean en el aula, sino que deben ser reinterpretados a la luz de un contexto amplio, como el educativo.

El docente-instructor debe promover y motorizar los aprendizajes grupales y se sugiere la incorporación de metodologías que descentren el rol de privilegio del docente como actor principal del discurso del aula, y se convierta en un generador de los aprendizajes, en el el motor de estos, y de sus propios logros de manera permanente.

### **Práctica Docente y Formación Profesional**

Para Donald Schon (1987) el dialogo docente-alumno posee tres características principales: tiene lugar en el contexto donde los estudiantes se desenvuelven, utilizan las mismas acciones que palabras y depende de una reflexión en la acción reciproca (Schon D. 1987, p100) Cuando los maestros se detienen en su actividad para atender al alumno están haciendo reflexión sobre su reflexión en la acción.

### **Clima de Aula:**

Se ha destacado que uno de los factores que permite la presencia de aprendizajes más amplios y duraderos son la relación entre profesor y alumno y el clima de aula. Los

factores que influyen en el clima de aula son: 1) Físicos: arquitectónicos, espaciales y materiales 2) Psicológicos: actitudes del profesor y de los alumnos. 3) Didácticos: la metodología, la evaluación y la selección de contenidos 4) Sociológicos: rol de la familia, medios de comunicación, sociedad.

El docente además es actor del espacio como los estudiantes, pero toma decisiones en relación a los elementos del mobiliario, la ambientación, la estética, y es a través de estas acciones, que se va constituyendo, conjuntamente con las características espacio-arquitectónicas, un determinado ambiente de aprendizaje. Este nivel de decisión está sensiblemente implicado por las intencionalidades pedagógicas y didácticas del docente.

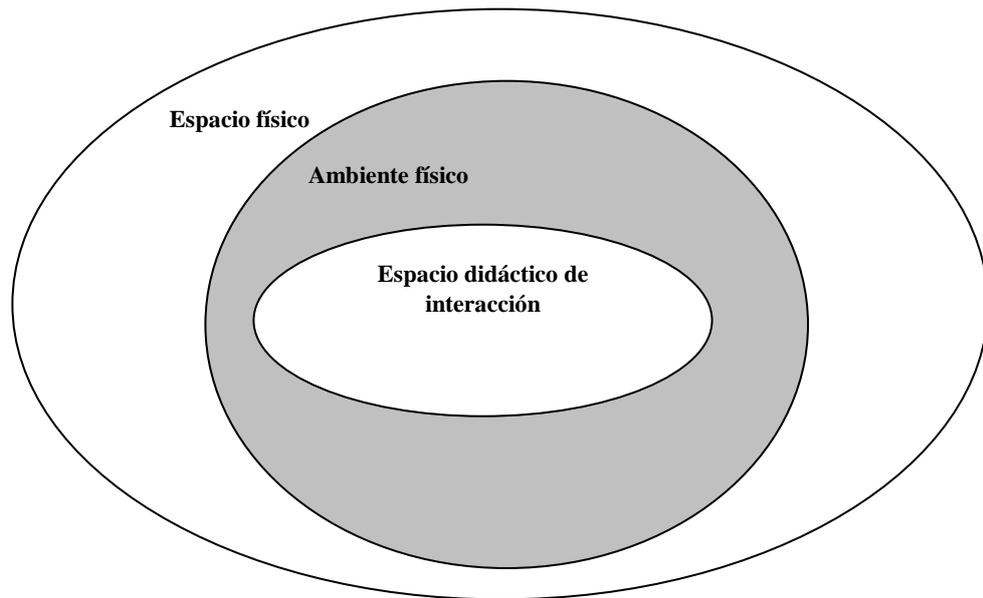
**Diagrama 1: Clima de Aula**



Diferenciamos entonces al espacio físico, del ambiente físico y el espacio didáctico de interacción. El aula puede ser caracterizada como un *espacio físico* en donde se realizan las actividades caracterizado por el material, el mobiliario, los objetos y la decoración y conceptualizamos en este trabajo al *ambiente físico* como conjunto de espacio físico donde se lleva a cabo la labor docente y se producen las interrelaciones docente-alumnos. Además las aulas pueden ser pensadas además, como espacios sociales abiertos de comunicación e intercambios donde son relevantes las interacciones entre el docente y sus alumnos. a este espacio lo denominaremos como espacio didáctico de interacción.

Tanto el espacio físico, como el ambiente físico y en especial lo que denomina como un espacio abierto de comunicación e interacción debe ser elementos a tener en cuenta por el docente de ajedrez, ya que los mismos pueden facilitar, mejorar u obstaculizar los aprendizajes.

**Diagrama 2: Espacio físico, ambiente físico, y espacio didáctico de interacción**



Como docentes y enseñantes de una propuesta novedosa como AEI, deberíamos si podemos, saber algo de lo que hacen los alumnos antes de llegar a la escuela y después de ella, conocer más sobre el medio social, sobre la realidad familiar y social de los alumnos y saber sobre las demandas específicas que puedan manifestar los estudiantes debido a las condiciones de vida familiares y sociales. Esto nos ayuda a conocer a nuestros estudiantes y sirve para caracterizar nuestra metodología y dinámica de enseñanza.

Sin duda, cuando estudiante y maestro se encuentra sumidos en una de las ataduras del proceso de aprendizaje de las que habla Donald Schon (1987), y algunos de los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentran bloqueados por la falta de comunicación, y ni el docente, ni el alumno son capaces de reflexionar sobre esta circunstancia surgen consecuencias insatisfactorias para ambos, y el estudiante no aprende.

Cuando un maestro reorienta su atención para darle razón, a un alumno, para entender qué es lo que dice, entonces la enseñanza misma se vuelve una forma de reflexión en la acción. La idea de "contrato" de Schon (1987) creando situaciones interpersonales y de experimentación en la que docente y alumno se sienten co-investigadores ante un problema compartido. Tener en cuenta como señala Schon (1987) que el estudiante debe formarse a si mismo para aprender, pero solamente puede hacerlo por medio de las interacciones con el docente y en la búsqueda de

convergencias de significados, de la disposición y de las teorías implícitas que ambas parten traen a este proceso, la carrera del aprendizaje de los estudiantes será rico y se desarrollara en direcciones diversas.

Si aspiramos a que nuestros estudiantes realicen una reflexión crítica sobre temas diversos, sobre el ajedrez, sobre el futuro y si el juego puede ayudar por su impronta y los ejercicios mentales que provoca su práctica, si incitamos a los alumnos a descubrir y examinar colectivamente sus ideas preconcebidas y su comprensión del juego como un espacio de libertad, debemos entonces como docentes también comenzar a someter nuestras propias concepciones y nuestra propia practica a exámenes continuos. Los temas expuestos brevemente en este texto, seguramente sugieren nuevas lecturas y profundización en la investigación en la búsqueda de la ampliación de conocimientos y la suma de experiencias, tareas relevantes de la practica docente.

### **Bibliografía:**

Argyris, C. Schön, D. (1974) *Theory in practice: Increasing professional effectiveness*, San Francisco: Jossey-Bass.

Argyris, C., & Schön, D. (1978) *Organizational learning: A theory of action perspective*, Reading, Mass: Addison Wesley.

Argyris, C. and Schön, D. (1996) *Organizational learning II: Theory, method and practice*, Reading, Mass: Addison Wesley.

Ceballos Marta S. y Ariaudo Mariel S. (2005) *La Trama de las Instituciones Educativas y de su Gestion Directiva*. Yammal, Contenidos. Cordoba.

Dewey, J. (1933) *How We Think*, New York: D. C. Heath.

Molina Sena C.M y Domingo Mateo Maria del Pilar (2005) *El aprendizaje dialogico y cooperativo. Una practica alternativa para abordar la experiencia educativa en el aula*. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.

Quiroga Sergio R (2006) *Percepciones estudiantiles de los docentes: medio social, clima de aula y prácticas*. Ponencia del IV Congreso Nacional y II Internacional de Investigación Educativa. Cipolletti. Octubre de 2006.

Schon Donald A. (1987) *La Formación de Profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y aprendizaje en las profesiones*. Paidos. Madrid.

## **VALORES Y CONTENIDOS PARA UN CURRÍCULO PARA EL AJEDREZ EN LAS ESCUELAS**

Marcelo Gastón Machado, Mónica Gabriela Pereyra, William Fabricio Coria

Email: mpereyra@ulp.edu.ar, mmachado@ulp.edu.ar, wcoria@ulp.edu.ar

### **Resumen**

El intercambio de las experiencias de enseñanza de ajedrez en las escuelas de San Luis, generó en los instructores del programa de A E I, la necesidad de reflexionar sobre las prácticas docentes en las aulas. En este sentido, la elaboración de un manual o cartilla propia, se dirige a conceptualizar las actividades desarrolladas, aunar criterios y estrategias pedagógicas para un continuo mejoramiento de la tarea de enseñar Ajedrez, consolidando la identidad de los instructores pertenecientes al proyecto de A. E. I.

Los textos para instructores, como obra de carácter práctico, que reúnen lo considerado sustancial de una materia en un momento histórico determinado, no intenta erigirse como una exposición de técnicas de enseñanza predeterminadas y estáticas, por el contrario, intenta constituirse como una herramienta alternativa, que cada instructor podrá utilizar de acuerdo a su estilo personal, en un contexto áulico reconocido por su variedad y su dinamismo

## **AJEDREZ ESCOLAR: RECORRIDO ESTRATÉGICO Y DIDÁCTICO EN EL AULA**

Marcelo Gastón Machado, Mónica Gabriela Pereyra, William Fabricio Coria

Email: mpereyra@ulp.edu.ar, mmachado@ulp.edu.ar, wcoria@ulp.edu.ar

### **Introducción**

El intercambio de las experiencias de enseñanza de Ajedrez en las escuelas de San Luis, generó en los instructores del programa de A E I, la necesidad de reflexionar sobre las prácticas docentes en las aulas. En este sentido, la elaboración de un manual o cartilla propia, se dirige a conceptualizar las actividades desarrolladas, aunar criterios y estrategias pedagógicas para un continuo mejoramiento de la tarea de enseñar Ajedrez, consolidando la identidad de los instructores pertenecientes al proyecto de A. E. I.

Los textos para instructores, como obra de carácter práctico, que reúnen lo considerado sustancial de un conjunto de conocimientos en un momento histórico determinado, no intenta erigirse como una exposición de técnicas de enseñanza predeterminadas y estáticas, sino por el contrario, intenta constituirse como una herramienta alternativa, que cada instructor podrá utilizar de acuerdo a su estilo personal, en un contexto áulico reconocido por su variedad y dinamismo.

Para realizar una actividad planificada, los docentes de San Luis, utilizan el Diseño Curricular acordado en 1997, con los Contenidos Básicos Comunes para los distintos niveles de la Educación General Básica. El conocimiento y el manejo de este documento, aporta elementos para elaborar los objetivos y actividades específicas de Ajedrez Escolar. Por tanto, basándonos en dicho diseño, elaboramos el presente programa. La tarea de los instructores en el espacio curricular, se complementaría con la labor docente, potenciando el aprendizaje, beneficiando a los estudiantes.

El ajedrez escolar en San Luis es una experiencia pionera y de gran amplitud porque abarca escuelas de toda la provincia en nivel primario y ahora también secundario, nuestros sujetos y su situación varían mostrando una inmensa diversidad socio económico y cultural. El programa de ajedrez escolar requiere de instancias de diagnósticos que orienten sobre el contexto, el nuestro estará pensado desde una planificación estratégica, para una evaluación dinámica y susceptible a los cambios que se consideren necesarios para cada experiencia. La reflexión crítica sobre la tarea realizada correspondería con la actitud reflexiva que intentamos estimular en los alumnos, en el juego de Ajedrez y en el resto de sus actividades.

El trabajo con las unidades del programa no implica el abordaje estrictamente lineal y exclusivo de los objetivos propuestos. Es posible presentar y trabajar los contenidos y conceptos de mayor complejidad integrados a unidades de menor grado de dificultad.

#### Eje transversal: Valores

Los contenidos actitudinales son propuestos para trabajarlos de forma integrada con los contenidos conceptuales y procedimentales en el transcurso de la totalidad de los encuentros. Distintas experiencias de enseñanza de Ajedrez mencionan que el aprendizaje del juego contribuye a la formación integral de las personas. El programa destaca el rol de los instructores para generar en el espacio de Ajedrez Escolar actividades que aborden la temática de los valores en conjunto con la enseñanza del juego.

Los contenidos actitudinales propuestos:

- Desarrollar el intercambio y la comunicación.
- Promover el respeto y la tolerancia entre las personas.
- Incorporar reglas de educación y cortesía.
- Desarrollar el respeto de normas de convivencia y de trabajo grupal.
- Estimular la participación y el pensamiento crítico.
- Favorecer la reflexión y el análisis.
- Estimular la capacidad de decidir.
- Aprender a aceptar los resultados adversos y aprender de los mismos.
- Reforzar la confianza en el razonamiento propio y en sus posibilidades.
- Desarrollar la responsabilidad. Uso responsable del espacio y elementos comunitarios.
- Valoración de las diferencias.
- Tolerancia y respeto por las opiniones y elecciones de los demás.

#### Objetivos Generales

Enseñar las reglas básicas del juego de Ajedrez en las escuelas de la Provincia de San Luis en los niveles educativos de primaria y secundaria, integradas a la formación de valores, propiciando otra alternativa para el uso del tiempo libre.

Integrar el ajedrez a contenidos curriculares escolares apoyando el aprendizaje de los mismos.

Formas de evaluación:

Implementación de evaluaciones orales y escritas, seguimiento permanente de los procesos de aprendizaje en las clases a través de la resolución de ejercicios escritos y la aplicación de conceptos teóricos en partidas.

Unidad 1

Objetivos para la unidad:

- ❖ Establecer un convenio o pacto pedagógico entre los participantes que explicita los roles y expectativas respecto al Ajedrez Escolar.
- ❖ Despertar, estimular y suscitar el interés por el juego ciencia.
- ❖ Valorizar juegos que implican el desarrollo del intelecto.
- ❖ Comparación y diferenciación con otros juegos, físicos o intelectuales como así también el concepto del deporte.
- ❖ Favorecer una mirada orientadora hacia el juego basada en su origen y su historia.
- ❖ Desarrollar una explicación general de la mecánica del juego y sus reglas.
- ❖ Estimular la comprensión lectora, expresión oral y la observación.

Tiempo de Desarrollo 4 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

1. Evaluación diagnóstica: Conocer las nociones iniciales de Ajedrez de los alumnos y las relaciones establecidas con el juego.
2. Leyenda de Sissa. Se integra con los conocimientos generales de los alumnos en el área de Geografía, Historia, Matemáticas y Lengua.
3. Objetivo del juego: se integra con el conocimiento y aceptación de reglas y reglamentos.
4. El tablero. Se integra con los conceptos básicos de la forma geométrica. Figuras planas: cuadrilátero. Área y perímetro. Representación del espacio. Coordenadas cartesianas. Números naturales Fracciones.

5. Columna, fila, diagonal, casillas y centro del tablero: Se integra con el área de Geometría. Introducción al movimiento de un cuerpo en el plano. Relación de paralelismo, perpendicularidad y oblicuidad. Relación de conjuntos.

6. Colocación de las piezas: integra conceptos de seriación de elementos, clasificación de rasgos distintivos, verificación de presencia o ausencia de datos, jerarquización. Clasificación de elementos por códigos parecidos (color, valor, movimiento etc.). Relación de elementos estáticos en contraposición a los dinámicos.

7. Combinación de elementos y el efecto de una decisión: Causa- efecto. Anticipación. Observación de secuencias cronológicas.

## Unidad 2

Objetivos para la unidad:

❖ Potenciar de manera progresiva la capacidad de retener posiciones o situaciones.

❖ Comprender el sentido de libertad y restricción de un movimiento

❖ Distinguir y definir las funciones de las piezas

❖ Desarrollar los procesos inductivos, valorizando las piezas en conjunto para alcanzar el objetivo del juego.

Tiempo de Desarrollo 8 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

1. Movimientos: de Alfiles y Torres. Ataque, captura, defensa y dominio.

2. Movimientos: La Dama. Ataque, captura, defensa y dominio. Concepto de suma de los factores. Se integra con el área de Matemáticas.

3. Movimientos: El Caballo. Ataque, captura, defensa y dominio

4. Movimientos: El peón. Ataque, captura, defensa y dominio  
Movimientos extraordinarios captura al paso y coronación.

Se integran con el área de Matemáticas y Geometría. Concepto de punto, recta y diagonal. Figuras en el plano, polígonos. Interpretación de esquemas que refieren a un

cuerpo o su movimiento. El lugar de un elemento en sucesión, desplazamiento o cambio de posición.

5. Reconocimiento de las piezas por su valor absoluto
6. Jugada imposible: se integra al área de ética, lengua y reglamentaciones.

### Unidad 3

Objetivos para la unidad:

- ❖ Afianzar la visión memorística en pos de un objetivo.
- ❖ Generar diversos medios para alcanzar un fin.
- ❖ Manejar alternativas múltiples previas a la decisión.
- ❖ Valorar la fortaleza del trabajo en equipo en el logro de un objetivo.
- ❖ Ejercitar la anticipación para evitar o solucionar problemas.
- ❖ Entrenar la visión dual propia de este juego.
- ❖ Favorecer la resolución alternativa y creativa ante una misma situación.

Tiempo de Desarrollo 4 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

1. Movimientos: El rey. Ataque, captura, defensa y dominio. Movimiento extraordinario el enroque. Corto y largo.
2. El Jaque: Formas de defenderse de un jaque. Interponer, capturar o mover. Resolución de problemas. Elaboración de estrategias.
3. Jaque Mate: La jugada obligada (única)
4. Tablas.
5. Ahogado.
6. Resolución de problemas con diferentes trebejos
- 7.

### Unidad 4

Objetivos para la unidad:

Introducir al cálculo de las variantes.

Estimular el reconocimiento de una intencionalidad.

Procesar configuraciones elementales

Fomentar mecanismos de asociación.

Iniciar en el valor abstracto de las ideas a desarrollar.

Relacionar la captura en función del valor relativo y absoluto de una pieza.

Tiempo de Desarrollo 6 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

Combinación: Tipos de combinaciones. Combinación en los finales. Se integra con el área de Geometría. Probabilística. Lengua.

Clasificación de los movimientos: jugada neutra, de defensa, de ataque o un error.

Análisis de conveniencia: cambio, ganancia, pérdida o sacrificio. Relación con concepto de equivalencia, probabilidad, relación de mayor y menor.

Clavada, ataque doble, descubierto, la celada

### *Unidad 5*

Objetivos para la unidad:

❖ Elaborar planes previos a partir del ejercicio de la visión mental de figuras finales de mates.

❖ Favorecer mecanismos de transformación desde un dato a la solución de un problema.

❖ Afianzar la observación y retención de memoria general y visual.

❖ Fomentar la expresión oral en la explicación de situaciones.

❖ Relacionar causa con efecto

❖ Identificar regularidades y probabilidades.

Tiempo de Desarrollo 6 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

1. Mate elemental: Oposición. Mate R vs. R y 2 T; R vs. R y T; R vs. R y D; R vs. R y 2 A; R vs. R y R, A y C.
2. Resolución de situaciones problemáticas. Elaboración de estrategias personales en la resolución de problemas.
3. Visión inmediata: mate en 1. Ejercicios de análisis y elaboración.
4. Generalidades en estructuras de peones: El peón aislado, peones flotantes, estructura de erizo, cadenas de peones y la debilidad de f7.

### *Unidad 6*

Objetivos para la unidad:

- ❖ Incorporar normas y reglas.
- ❖ Interiorizar el concepto de tiempo.
- ❖ Consolidar la lectura y la notación algebraica.
- ❖ Registrar y organizar datos.
- ❖ Integrar conceptos.
- ❖ Introducir al Ajedrez virtual.
- ❖ Localizar e interpretar información.
- ❖ Analizar partidas históricas.
- ❖ Participar en torneos escolares o interescolares.
- ❖ Compartir encuentros con estudiantes de distintos establecimientos educativos de la provincia.
- ❖ Establecer contactos virtuales con estudiantes de distintos lugares geográficos.

Tiempo de Desarrollo 6 horas reloj, divididas en encuentros con el grupo que no supere a la hora reloj ni exceda los 30 participantes.

Temas desarrollados:

1. Lectura y análisis de reglamentos de ajedrez.

2. Teoría de la notación algebraica, comparación con el método descriptivo. Anotación de partidas propias y reproducción de partidas históricas.
3. Análisis reflexivo de las propias partidas y de partidas referentes.
4. Capacitación en el uso de programas de ajedrez virtual.
5. Encuentros en competencias escolares virtuales y presenciales.
6. El tiempo. Lectura del tiempo. Uso del reloj en partidas. Tipos de relojes. Límites temporales.
7. Utilización de Internet. Búsqueda de partidas por la red.

#### Anexos de ejercicios sugeridos para cada unidad

##### Unidad N° 1

El ejercicio permite estimular la interpretación de consignas, la comprensión lectora, la identificación y extracción de datos. Consigna: ¡Ayúdame! usé demasiado pegamento y mis letras se pegaron, sepáralas en palabras para ver que dicen.

El objetivo del juego de ajedrez es dar mate al rey contrario, o sea lograr que el rey este atado y no pueda mover a ninguna parte. Para jugar necesitamos un tablero, dieciséis piezas blancas y dieciséis negras, un reloj y el conocimiento de las reglas. El nombre de las piezas es torre, caballo, alfil, dama, rey y peón.

El peón vale un punto, el alfil 3, el caballo 3, la torre cinco, la dama 9 y el rey es el más valioso, subvalores infinitos porque si no lo cuidamos, perdemos.....

##### Unidad N° 2

El ejercicio permite combinar información, utilizar equivalencia y operar con la suma.

Valor de las piezas: ¡A pensar!

Si te pido sumar 8 puntos con 2 piezas, lo logras si sumas 1 torre + 1 caballo =  $5+3 \Rightarrow 8$  por ejemplo.

Dime todas las combinaciones de piezas para conseguir:

- 10 puntos con sólo 2 piezas:

- 7 puntos con 5 piezas:
- 13 puntos con 3 piezas:

- 15 puntos:

Unidad N°3

Este ejercicio integra contenidos de lengua y matemáticas, a través de la comprensión de consignas, permite evaluar los conceptos trabajados y su apropiación.

Nombre y escuela:

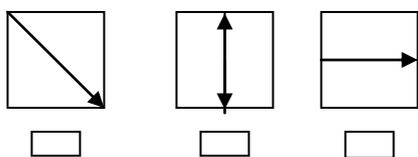
Marca con una cruz la opción correcta

La Torre:

- \* Mueve por columnas, filas y diagonales
- \* Mueve por columnas y filas
- \* Mueve por columnas
  
- \* Vale 3 puntos
- \* Vale 9 puntos
- \* Vale 5 puntos
  
- \* Al comienzo se ubica al lado del caballo
- \* Al comienzo se ubica al lado del Alfil
- \* Al comienzo se ubica al lado del Rey
  
- \* 2 torres suman lo mismo que 6 peones y 1 alfil
- \* 2 torres suman lo mismo que 1 Caballo 1 Alfil y 2 peones
- \* 2 torres suman lo mismo que 1 Dama y 2 peones
- \* 2 torres suman lo mismo que 2 alfiles, 1 caballo y peón
  
- El Alfil:
- \* Mueve por columnas y diagonales
- \* Mueve por filas

\* Mueve por diagonales

¿Cuál es una diagonal?



\*desde el centro del tablero ataca y defiende

8 casillas

\*desde el centro del tablero ataca y defiende 12 casillas

\* desde el centro del tablero ataca y defiende 13 casillas

Cada jugador posee 2 alfiles que se mueven:

\* Los 2 por casillas blancas

\* 1 por casillas blancas y el otro por negras

\* Los 2 por casillas negras

La Dama:

\*Vale 7 puntos

\*Vale 5 puntos

\*Vale 9 puntos

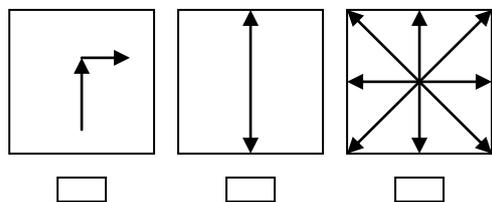
La Dama:

\*Mueve como el caballo y la torre juntas

\*Mueve como el caballo y el alfil juntos

\*Mueve como el alfil y la torre juntos

¿Qué esquema es correcto para el movimiento de la Dama?



\*El máximo de casillas que ataca y defiende es 21

\*El máximo de casillas que ataca y defiende es 18

\*El máximo de casillas que ataca y defiende es 27

\*Cuando la Dama se muere por su Rey él también muere

\*Cuando la Dama se muere por su Rey un peón la puede traer de vuelta

\*Cuando la Dama se muere por su Rey él se pone de novio con la torre

El rey

\*Si está atacado y no puede mover a ningún lado es jaque mate

\*Si está atacado y no puede mover a ningún lado es empate

\*Si está atacado y no puede mover a ningún lado se come a una pieza propia para escapar

Objetivo (Marca la incorrecta)

\*El objetivo del juego de Ajedrez es saber ganar

\*El objetivo del juego de Ajedrez es darle Jaque Mate al Rey contrario

\*El objetivo del juego de Ajedrez es comerle las 16 piezas a mi oponente

\*El objetivo del juego de Ajedrez es saber perder

\*El objetivo del juego de Ajedrez es aprender de mis errores

\*El objetivo del juego de Ajedrez es enriquecer mi lógica y razonamiento para resolver problemas

Ahora, inventa y escribe una consigna sobre ajedrez con 3 opciones para que tus compañeros encuentren la correcta.

Unidad N°4

Este ejercicio permite fijar los conceptos que han sido desarrollados de manera teórica y la evaluación de su aplicación práctica.

1-Dónde estaba la pieza que realizó el jaque al descubierto.

### Unidad N° 5

Este ejercicio es una puesta en práctica de la visión inmediata del Jaque mate y se la puede integrar con el factor tiempo. Ej: Tienes 5 minutos para encontrar estos 3 mates. ( el tiempo es acorde al nivel escolar y los avances que manifieste cada grupo)

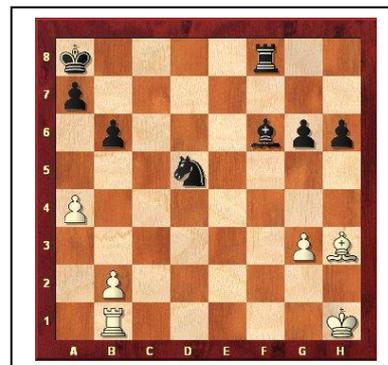


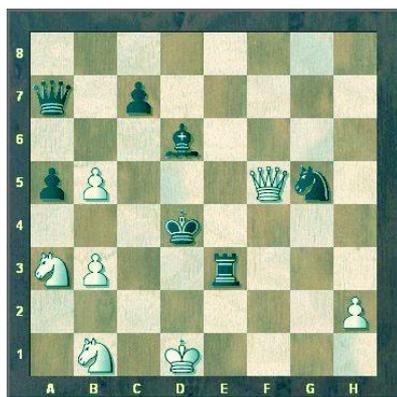
mate en 1 de las Negras



mate en 1 de las Negras

2- Qué juegan las blancas para clavar a las negras.





mate en 1 de las Blancas

Unidad N°6

Este ejercicio es de fijación de conceptos y repaso general de un recorrido, se recomienda la comprobación grupal además de la evaluación individual, como siempre implica el ejercicio de la interpretación de consignas, comprensión lectora y puesta en práctica aprendizajes previos, creatividad individual y activación de mecanismos de abstracción, retención y visión mental de situaciones, conocidas o probables.

Repaso

¿Puede mover un caballo desde c3 a d5?.....

¿Puede un alfil que está en h1 capturar a un caballo en c6 si en e4 hay un peón?.....

¿Puede un Rey Blanco enrocarse largo si hay una dama negra en d3?.....

+ =.....; ++=.....; X= .....

Escribe un ejemplo de cómo se anota que un peón ha coronado.....

El enroque largo es sobre el flanco de la Dama o sobre el flanco del Rey.....

La letra de una casilla se escribe con mayúscula o minúscula?..... y la de una pieza?.....

Cuál es la única pieza que no puede hacer jaque?.....

Cuándo un rey está ahogado?.....

Cuando se da la situación de ahogado, quién gana?.....

El enroque lo hago para qué?.....

Cuándo no puedo enrocar?.....

Qué es una clavada?.....

Anota las casillas que son el centro del tablero.....

Si un peón que está en posición inicial, mueve 2 pasos y pasa por sobre una casilla que otro peón está atacando, el otro me puede comer sólo por pasar por allí?.....

Si puedes, construye mentalmente un jaque mate con pocas piezas y escribe esa posición:

Blancas:.....

Negras:.....

e1 es de color.....; h8.....; f2.....

## **AJEDREZ EN LAS AULAS**

Ari Roger Rivero

Mail: arivero@ulp.edu.ar

### Resumen

El ajedrez en las aulas es un maravilloso aporte, que tiende entre otros elementos, hacia la emancipación social. Promovemos desde esta contribución, la búsqueda de propuestas, perspectivas pedagógicas y reflexiones que nos lleven en ese camino.

## AJEDREZ EN LAS AULAS

Ari Roger Rivero

Mail: arivero@ulp.edu.ar

Introducción:

La propuesta que significo Ajedrez Escolar Inicial (AEI) comenzó a mediados de 2006, y el programa no depende del sistema educativo nacional, sino que desde la Universidad de La Punta (ULP) y se ofrece a centros educativos de la provincia de San Lu s gratuitamente. Sin duda, uno de los sostenes de este emprendimiento radica en la voluntad del chico para permanecer en clase, situaci n que analizaremos m s adelante.

Adherimos con el modelo del docente comprometido, que no escapa al dialogo y a las criticas, por sobre el modelo de mero transmisor de conocimientos que realizan clases mec nicas. Antes de avanzar sobre los tipos de conocimientos y los ambientes propicios para desarrollarlos, resulta pertinente tener en cuenta una apreciaci n de lo que significa la ense anza y ello nos remire a Freire (1968) que dec a que

*“Saber que ense ar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propio producci n o construcci n. Cuando entro en un sal n de clases debo actuar como un ser abierto a indagaciones, a la curiosidad y a las preguntas de los alumnos, a sus inhibiciones: un ser cr tico e indagador, inquieto ante la tarea que tengo –la de ense ar y no la de transferir conocimientos” (Freire P., 1968)*

En fin, ense ar seg n Pablo Freire (1978) exige alegr as, esperanzas, curiosidad y respeto por la autonom a del educando. Suponemos adem s, que esta curiosidad esta m s que cubierta ya que lo chicos acceden a AEI voluntariamente, y los  ndices de alumnos en casos ha aumentado notablemente. El aprendizaje significativo en el plano del ajedrez se logra cuando un principiante asimila los movimientos de las piezas, valores. Ahora bien nosotros como instructores debemos crear el ambiente propicio para que se generen esas aprehensiones.

En cuanto a mi experiencia docente, principalmente trato de acomodar el discurso de acuerdo al conocimiento que posea del juego el alumno. A los m s chicos les trato de referenciar las piezas con im genes, por Ej.: El caballo “salta”, el rey s lo mueve un pasito porque esta viejito, etc. Tipo de conocimiento que se acerca m s al

episódico, ya que el niño ve la pieza y partir de esa imagen recrea sus destrezas. En cambio con los más avanzados primero vemos conceptos, como por Ej. No se deben adelantar los peones del enroque, salvo una situación beneficiosa; los peligros de doblar peones, etc. y luego vemos una partida ejemplar. El propósito es que el niño aprehenda el concepto y a partir de ahí lo aplique a su juego; los alumnos se han mostrado muy a gusto con esta metodología.

Para asimilar la notación algebraica de las partidas, preferimos con el alumnado seguir a dictado las partidas y siguiéndolas de a 2 por tablero, uno de blancas y el otro de negras y viceversa. Luego de un año de trabajo, esperamos seguir aprendiendo tanto de los errores como los aciertos, con la gran satisfacción de enseñar un juego que nos apasiona, y con la gran alegría de brindar a los chicos de mi pueblo una oportunidad que nunca tuvimos muchos de nosotros.

#### Desempeño áulico

Entre las metodologías de enseñanza para los más novatos, las encontramos en los siguientes ejercicios, por ejemplo: Se sitúa un caballo en el centro del tablero vacío, y se le pide al niño que marque los probables movimientos con peones del mismo color, luego se complica un poco el ejercicio agregando más piezas, que en algunas cosas impiden algunos movimientos del caballo. Dicha estrategia ha sido efectiva y ayudo a comprender el difícil movimiento del caballo.

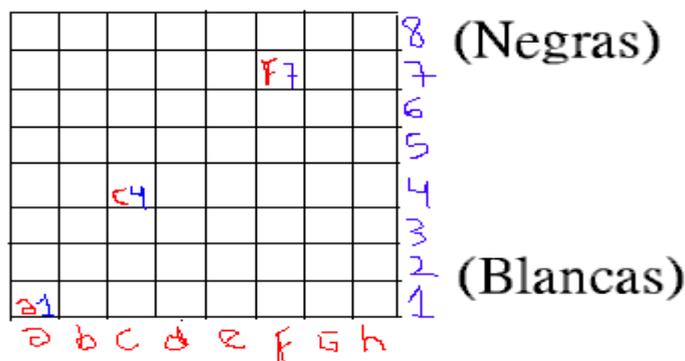
Otra metodología para el afinamiento en los jaque mate consiste en pedirle a los chicos que practiquen mates clásicos, con torres, con una torre, 2 alfiles, un alfil y caballo (las combinaciones posibles), invirtiendo roles, al ataque y la defensa. Con esta misma metodología también se abordó los conceptos a tener en cuenta para los finales y aperturas en desarrollo.

También se estableció un ranking áulico con el detalle de las partidas ganadas, perdidas y tablas, esta estrategia motivó los chicos al enfrentamiento, para esta instancia se le sugirió que el comportamiento fuera el mismo al de un campeonato oficial, por ende su juego debía acomodarse a las reglas. De esta manera “pieza tocada, pieza movida, y dicho movimiento finaliza cuando el jugador suelta la pieza”, a las mas chicos tres jugadas imposible pierde, y los más avanzados una jugada imposible pierde.

A las estrategias pedagógicas mencionadas primeramente, cabe señalar y destacar algunas que vienen en progreso y a nuestro juicio parecen ser las más efectivas. Por ejemplo a la hora de introducir a los más chicos en el “difícil mundo de la

notación algebraica para las partidas”, les solicitamos que completen el tablero de la siguiente manera:

## COMPLETAR...



Este ejercicio favorece notablemente el posicionamiento del alumno frente al tablero, y hace más accesible el ingreso a la temática de la notación de partidas. La diferencia de colores (que parece ser un detalle menor), facilita la ubicación de coordenadas, correspondiendo las letras –rojas- a las columnas, y los números –azules- a las filas. Este ejercicio de introducción ha sido aceptado de muy buen modo por los distintos establecimientos.

Una vez que el niño asimilo las coordenadas en el tablero, resulta más fácil incluso guiar las clases. Por ejemplo: “hoy veremos el jaque mate pastor con sus variantes tanto en ataque, como en defensa, el punto específico de ataque – si vamos con blancas – es F7.”

### Propuesta pedagógica

En la idea de llegar más a los padres de los chicos vinculados a AEI (Ajedrez Escolar Inicial), en consecuencia, previa charla pendiente con los directores de los establecimientos, es bueno coordinar reuniones con los tutores,

#### Objetivos:

- Establecer una comunicación directa con los padres.
- Poner en conocimiento a los tutores de los talleres y actividades que se realizan dentro del mismo.

- Explicar las ventajas de acceder a un taller de este tipo, además de que se busca y pretende de ellos como tutores.
- Si el caso y el entusiasmo lo permite formar una comisión de padres vinculada al ajedrez en las escuelas, la cual pueda llegar a solventar algún gasto para asistir a competencias o bien el acompañamiento a los distintos eventos.

Todos estos objetivos apuntan en general a un enriquecimiento de AEI, he pensado que los padres son un “eslabón” al cuál no hay que pasar por alto, ya que de ellos depende en gran parte el acceso de los niños al ajedrez. Esta iniciativa nació gracias a la buena relación con algunos de los padres, que se muestran muy entusiasmados con la iniciativa de La Universidad de La Punta.

#### Iniciativa modelo

Para nuevas experiencias, estamos preparando un curriculum “a modo de prueba” con temas bien delimitados, son los siguientes:

- Introducción, Los granos de Sissa – Leyenda sobre el origen del ajedrez -.
- El tablero y las piezas.
- Movimientos, enroque.
- Mates elementales y con distinta combinación de piezas.
- Reglas en general.
- Las piezas y sus valores.
- Notación algebraica.
- Mates clásicos.
- Material y tiempo.
- Reseña biográfica de grandes campeones.
- Problemas.
- Elaboración y ejecución de un plan.
- Explotación y defensa de los puntos débiles.
- Esquema de aperturas famosas.
- Ejercicios para pensar.

#### El ajedrez y el derecho a ser niños

En un examen de conciencia formulado con honestidad, tenemos que aceptar duras realidades que atraviesan el sistema educativo en general y a algunas escuelas en

particular. Es preciso reconocer nuevas realidades como la obesidad infantil, la desnutrición, la violencia, la falta de infraestructura básica para el desarrollo de las clases, docentes y clases como canciones de cuna, etc. Si bien por el momento esto se evidencia con mayor frecuencia en los centros educativos de las grandes ciudades, no es un problema del cuál este exento el resto del país.

Día tras día, se niega a los niños el derecho de ser niños. El mundo trata a los niños con familias de mayor poder adquisitivo como si fueran una mercancía, para que se acostumbren a actuar teniendo como cuestión importante al dinero y el consumo. El intelectual uruguayo Eduardo Galeano ha afirmado que “*mucha magia y mucha suerte tienen los niños que consiguen ser niños*” (Galeano E. 1999)

Toda esta situación y los nuevos atributos que aparecen en lo que se denomina la modernidad como Internet., los juegos en red, “desde ya violentos en algunos casos”, no dejan tiempo al niño para que lea, imagine, etc. Es por esto, que el ajedrez es una herramienta fundamental (no única), para que el niño pueda recrear y desarrollar su intelecto de una manera sana. Si los niños y adolescentes puede percibir las destrezas y aptitudes de las piezas en el campo de batalla – tablero -, ya está ingresando al mundo mágico del ajedrez, el cual le permite imaginar, soñar y pensar.

### **Bibliografía**

Águila, G. (MF), Reides M. (MF) (2006) Por los laberintos del ajedrez, Colección Aula Ajedrecista, Álvarez Castillo Editor, Buenos Aires.

Galeano, Eduardo (1999) Patas Arriba. La historia del mundo al revés (1999) Catálogos SR.

Freire, Paulo 1978 (1968) Pedagogía del oprimido (México: Siglo XXI).

## **ACTIVIDADES ÁULICAS EN AJEDREZ**

Diego Raúl Cordon

E-mail: dcordon@ulp.edu.ar

Resumen:

Este trabajo es una síntesis de los hechos más interesantes desarrollados en las aulas de las escuelas donde impartí enseñanza de ajedrez, en el marco del Programa Ajedrez Escolar Inicial (AEI) de la Universidad de la Punta (ULP) durante el año 2007.

La actividad docente fue desarrollada en cuatro instituciones educativas, con alumnos pertenecientes a EGB 2 únicamente. En dos centros educativos, el programa se implementó a contraturno y en las restantes dos escuelas, dentro del horario de clases.

## ACTIVIDADES ÁULICAS EN AJEDREZ

Diego Raúl Cordon

E-mail: dcordon@ulp.edu.ar

Introducción:

Esta contribución es una síntesis de experiencias del desarrollo de la labor docente en cuatro instituciones, con alumnos pertenecientes a EGB2 y en dos centros educativos, el programa se implementó a contraturno y en las restantes dos escuelas, dentro del horario de clases.

### Recepción del Programa Ajedrez Escolar Inicial (AEI)

Una excelente predisposición recibió el programa de todo el personal (directores, maestros, ordenanzas, etc.) de las escuelas a las que asistimos y pudo notarse el interés por aprender y jugar de parte de los niños. Por elección y por necesidad resulto apropiado, hasta imprescindible, insistir con la formación integral del niño. Se abordaron temas que fueron desde la puntualidad, la caballerosidad y el decoro hasta la sinceridad, la honradez, la solidaridad y la familia, entre otros, ocuparon un lugar destacado entre jaques y enroques. Creemos que quienes nos paramos frente a niños dentro de un institución educativa no podemos remitirnos únicamente a la transmisión de conceptos y dejar pasar esta oportunidad de cimentar su crecimiento.

Se enumeran algunos recursos y elementos que facilitaron y amenizaron el desarrollo de las clases en las escuelas:

*Tablero mural:* que tenía una confección artesanal, llamó la atención de los alumnos y simplificó la explicación de los temas.

*Juego I:* Jugamos en el pizarrón al *ahogado* con palabras tales como *trebejo*, *escaque* y *almena*.

*Juego II:* Jugamos a *es obligación comer o come come*. Un grupo contra mí en Tablero mural o entre ellos.

*Juego III:* Por equipos. El aula se dividía en dos equipos que se enfrentaban en el Tablero mural. Cada equipo elegía su denominación, con resultados llamativos explicados más adelante.

*Anécdotas e historias:* Pronunciadas a la clase y siempre relacionadas al Ajedrez (leyendas, grandes maestros, torneos). Captaron la atención y flexibilizaron los conceptos.

*Dictados:* En notación algebraica. Cada alumno en su tablero debía ser capaz de colocar sobre el mismo la posición que le era dictada.

### **Aprender Jugando**

Para romper la monotonía y amenizar el tiempo del Taller propusimos a los alumnos, con éxito, jugar de otra manera. Dividimos el aula en dos grupos que se confrontaban en una misma partida sobre el Tablero mural. Esto alentó el trabajo en equipo, la participación conjunta y la notación algebraica, ya que estaban obligados a pronunciar los movimientos de esta manera. También jugaron entre ellos a “*es obligación comer*” o “*come come*” en donde en situación de captura el jugador está obligado a realizarla, obteniendo la victoria quien acabe con menor cantidad de piezas. Aquí se alimenta la práctica de los movimientos y el posicionamiento inverso (entrega).

### **Señales**

Al jugar entre equipos hubo una situación que nos llamó la atención, un hecho no casual. Como parte del juego solicitamos a cada equipo que eligiera con absoluta libertad un nombre para que los represente. Los nombres elegidos por los equipos de una escuela pública fueron “Matrix”, “Dragon Ball Z” y “Dragonas”, entre otros del mismo tenor. Los niños de un establecimiento privado en donde debe abonarse una cuota mensual, se autodenominaron “El Rey del Juego” e “Inteligencia Pura”.

Podríamos aventurar, basándome solamente en nuestra experiencia, que los nombres elegidos son indicativos de la diferente realidad social en que están insertos los alumnos de cada establecimiento.

### **Evaluación parcial**

A mitad de año formulamos evaluaciones individuales (me posiciono frente a cada niño y le presento problemas elementales) y obtuve una conclusión: Todos los alumnos habían aprendido las reglas básicas del ajedrez, marcándose los distintos niveles en la estrategia utilizada al momento de jugar.

Obviamente, y en la generalidad, observamos una mayor destreza entre quienes asisten a los Talleres en contra turno, situación atribuible a su interés manifiesto y a la posibilidad de mi seguimiento de manera más personalizada. Esta circunstancia no se presenta en las otras escuelas, donde el Taller es dictado dentro del horario de clases, puesto que aquí la cantidad de alumnos se incrementa notablemente y las clases indefectiblemente deben ser grupales.

### **Otras Actividades:**

Realizamos un encuentro ajedrecístico de carácter amistoso entre las dos escuelas a las que concurrimos a dictar clases. Fue un día sábado y tuvo lugar en una de ellas. Luego de una palabras de bienvenida y de establecer las reglas del evento se enfrentaron los jugadores separados por escuelas, jugando (en promedio) cuatro partidas cada niño. A media jornada realizamos un recreo en donde descansamos y alentamos el juego compartido entre las delegaciones. Una vez finalizado el *match* celebramos con aplausos mutuos la actuación de los jóvenes ajedrecistas. Un alumno de cada escuela, en su representación y por propia voluntad, expresó frente a los asistentes la experiencia adquirida en el Encuentro. Con posterioridad se “*premió*” a cada participante con una medalla y, para despedirnos, compartimos un refrigerio. Creo que todos vivimos una hermosa y enriquecedora experiencia.

### **Competencia:**

La competencia dentro y fuera de la escuela, no fue alentada por los docentes de ajedrez desde el principio. Procuramos durante el año nivelar a los alumnos para consolidar el aprendizaje de quienes descubrían el juego. Los alumnos preferían en primer lugar y absolutamente el juego, aunque también gustaron de escuchar historias y demostraron gran entusiasmo cuando conocieron el reloj-cronómetro. Rechazaban aunque no todos, cuando era presentado un tema, manifestaban desagrado, no por el tema en sí sino porque ese día no podrían o se demorarían en jugar. Con el transcurso de la clase, la contrariedad trocaba en interés por la sorpresa que les acusaban los conceptos descubiertos.

### **Los padres**

No hubo estrecha relación con ellos, aunque fue mayor con los asistentes a contraturno. La misma fue agradable y sin factores sobresalientes, y todos demostraron compromiso, apoyo y conformidad con el Taller.

### **El personal de las instituciones:**

Fuimos recibidos y tratados con total amabilidad y respeto por los directores, por el personal administrativo, por los maestros y por los ordenanzas de las escuelas. A los directivos de cada escuela les presentamos al inicio de año un Programa con los contenidos, a mitad de año un balance de lo aprendido por los alumnos, y al finalizar las clases un informe final de los contenidos brindados. También cada nota que resulto enviada a los padres fue supervisada y autorizada por ellos, en primera instancia. Particularmente, los directivos demostraron enorme interés cuando se les hizo la propuesta a inicios de año. Su predisposición fue total, aunque llamo la atención que ninguno de ellos se hizo presente a una clase del Taller.

### **La asistencia**

Cuando se presentó el Programa a los alumnos a principios de año hubo un generalizado interés por parte de los chicos, situación que se vio reflejada en una masiva concurrencia a los talleres fuera del horario de clases. Con el transcurso de los días la misma fue disminuyendo la participación de los estudiantes. Tres motivos principales explican lo expuesto:

a) Sobrecarga de actividades escolares (talleres propios, clases de apoyo, etc.) y extraescolares (práctica de deportes, expresiones artísticas, clases de idioma, computación, entre otras).

b) Las inclemencias del tiempo (fríos intensos, nevadas, etc.).

c) Sobre el cierre del año, las evaluaciones finales propias de cada Escuela.

Finalizaron, en promedio, esta cantidad de alumnos: 185 en las Escuelas con el AEI dentro de su horario de clases y 50 en donde fuimos a contra turno, dando un total de doscientos treinta y cinco alumnos. En las escuelas a contra turno, la mitad aproximadamente de los niños que culminaron el Taller tuvieron solo dos o menos inasistencias durante el año, entre los que se observaron 6 alumnos de asistencia perfecta.

### **Evaluación final de los alumnos:**

La totalidad conoció al Ajedrez y lo que él conlleva. Todos, salvo contadas excepciones, comprendieron los temas desarrollados. La gran mayoría los puso en práctica logrando un juego elemental. Una minoría alcanzó a sobresalir por sobre el resto. Naturalmente, el interés por el juego y la asimilación de contenidos fue mayor en las escuelas de contra turno por la predisposición de los niños y por la personalización de las clases. La conducta fue buena en líneas generales, siempre y cuando se le preste mucha atención. Como docente he quedado con la sensación de que a los alumnos le cuesta mucho reconocer los límites, entre propios y extraños, y que se ha perdido esa imagen de respeto que yo tenía cuando usaba guardapolvo ante quien se paraba delante del pizarrón, fuese mi maestra, el director o el personal de maestranza.

Destacamos el cariño recibido por los alumnos que permanentemente nos están dando respuestas y que muchos adultos no podemos, no sabemos o no queremos escuchar.

### **Indagaciones:**

Finalmente formulamos una indagación en forma de encuesta en las cuatro escuelas dirigida a padres y alumnos, para poner en la balanza lo actuado este año. Confío en que el análisis de la misma sirva como una herramienta superadora. Fue voluntaria y anónima y contó con la autorización de los respectivos directores. La completaron 107 padres / alumnos. Nos parece relevante conocer que:

- Cerca del 75 % de los alumnos sabía *poco o nada* de jugar Ajedrez al inicio del año. Al final, más del 80 % sostiene que sabe jugar *mucho o bastante*.
- Sólo la mitad posee un juego de Ajedrez en su hogar. Y, llamativa y gratamente, más de la mitad de estos juegos fueron adquiridos durante el año.
- A la gran mayoría le gustó las clases y opinó que fueron *divertidas*, y casi unánimemente manifestaron su deseo de continuar con el AEI en 2008.
- Lo que menos les gustó: “*Cuando el profe nos reta y no podemos jugar*”. Lo que más les gustó: “*Jugar*”.
- Ningún padre mostró *disconformidad* con el taller, un 15 % reveló *poca* conformidad y el resto se repartió entre *bastante* y *muy* conforme, siendo éstos últimos los más numerosos.
- Según los padres, de cada 20 niños que asistieron al AEI, los días en que tuvieron taller 11 expresaron alegría, 6 ansiedad, 2 indiferencia y 1 disgusto.

□ Casi la totalidad notó cambios entre positivos y muy positivos en sus hijos. Estos cambios se exteriorizaron en sus actos cotidianos y sobresalieron los que competen a su desarrollo intelectual y su comportamiento social. Por las respuestas recibidas y por las actitudes observadas (de alumnos, padres, docentes y directivos) deduzco que los objetivos fueron cumplidos. Para el futuro, esperamos superar lo realizado; buscando siempre prestigiar al Ajedrez y, sobre todo, fortalecer la niñez, tratando de revertir lo que acusó Nietzsche cuando sentenció *“los valores ya no valen”*.

## **02 Ajedrez y Escuela:**

## **UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA EN AJEDREZ EN LA ESCUELA**

William Coria

Email: wcoria@ulp.edu.ar

Resumen:

Este trabajo describe algunos aspectos del acuerdo celebrado entre el instructor y los alumnos, similar al contrato pedagógico que establecen los docentes con los estudiantes, en el cual, se definieron roles y se establecen normativas para poder aprender ajedrez. Este acuerdo se constituyó como instrumento de referencia en la comunicación e interacción entre el docente y los alumnos en el transcurso del ciclo lectivo.

La planificación y la organización de los contenidos se basó en el material facilitado por el programa de Ajedrez Escolar Inicial (AEI), con modificaciones para adaptarlos a los grupos de estudiantes y estructurándolos en complejidad creciente. Las reuniones mensuales y el intercambio con los instructores del programa contribuyeron a la implementación de actividades nuevas para el abordaje de los distintos contenidos.

## **UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA EN AJEDREZ EN LA ESCUELA**

William Coria

Email: wcoria@ulp.edu.ar

En la escuela “Juan Martín de Pueyrredón” se implementó el Ajedrez Escolar en forma curricular, para 4° grado, 5° grado y 6° grado, del turno tarde. Después de las presentaciones del instructor y de los alumnos, se realizó un breve diagnóstico acerca del contacto previo de los niños con el Ajedrez y de sus conocimientos acerca del juego.

Pudimos constatar que la mayoría de los alumnos y alumnas conocían la existencia del juego relacionándolo con la organización del Campeonato Mundial de Ajedrez en la Provincia de San Luis, y que no habían tenido oportunidad previa de aprender a jugarlo. En esta etapa, se ofreció un acuerdo entre el instructor y los alumnos, similar al contrato pedagógico que establecen los docentes con los alumnos, en el cual se definieron roles y se establecieron normativas para poder aprender Ajedrez. Este acuerdo se constituyó como instrumento de referencia en la comunicación e interacción entre el docente y los alumnos en el transcurso del ciclo lectivo.

La planificación y la organización de los contenidos se basó en el material facilitado por el programa de Ajedrez Escolar Inicial, con modificaciones para adaptarlos a los grupos de estudiantes y estructurándolos en complejidad creciente. Las reuniones mensuales y el intercambio con los instructores del programa contribuyeron a la implementación de actividades nuevas para el abordaje de los distintos contenidos.

A manera de presentación del juego, trabajamos con la narración de historias y leyendas del origen del Ajedrez, ubicando las zonas geográficas en el Planisferio. En clases siguientes, se animó a los alumnos a investigar sobre los lugares que citaban las historias, y trabajamos con el material que aportaron como forma de intercambio y enriquecimiento mutuo.

Para comenzar a manipular el tablero con las piezas, organizamos el mobiliario de las aulas, de la forma más práctica posible, que permitiera la visión del pizarrón y el desplazamiento entre los bancos.

Cada una de las piezas, ubicación y movimientos, fueron presentadas en forma concreta y gráfica en el tablero, para anotarlas en los apuntes que los estudiantes llevaban a sus hogares. Paralelamente, se trabajó con la notación algebraica, para que pudieran leer y reproducir jugadas cuando sus conocimientos lo permitieran.

Los alumnos y alumnas presentaron algunas dudas y dificultades para interiorizar los movimientos de los caballos, el jaque y el jaque mate, que progresivamente se aclararon. En conjunto con la enseñanza del ajedrez se abordaron temas relativos al comportamiento, actitudes y valores, que están presentes en la interacción entre los jugadores, y que también se exteriorizan en otros ámbitos en los que cada uno se desempeña. El espacio de ajedrez en la escuela, se destacó por el clima de respeto y comunicación, que los niños esperaban en la semana, y al que acudían cuando tenían oportunidad. En los recreos, una vez finalizada la clase, los alumnos acudían a jugar, en lugar de jugar a la pelota u otros juegos difundidos.

En las comunicaciones verbales de las maestras y la Directora, nos informaron sobre cambios en la relación entre los grupos de alumnos y alumnas, que favorecieron la interacción y la convivencia entre los mismos. También resaltaron el comportamiento mantenido por los alumnos en las clases de Ajedrez y el interés de los niños en temas relacionados al juego.

Al finalizar el ciclo escolar, la totalidad de los alumnos, aprendieron las reglas básicas de juego de Ajedrez.

### **Características de la Escuela:**

La escuela “Monseñor Tibiletti” se encuentra ubicada en los límites de la zona sudoeste de la ciudad de San Luis. En este establecimiento educativo el Ajedrez Escolar se implementó como taller a contraturno, por la tarde. Con posterioridad a la convocatoria inicial, acudieron 20 alumnos, finalizando el año con 7 alumnos y 1 alumna, de 4° grado.

Uno de los motivos de la inasistencia de los niños, fue que la mayoría recibía apoyo extraescolar todos los días, y el tiempo que disponían para otra actividad era breve. Al indagar sobre el conocimiento del juego en los alumnos, se encontró que la totalidad de los niños desconocían las reglas del juego de Ajedrez, y no habían tenido ocasión de aprender a jugarlo. Realizamos las mismas actividades en la modalidad curricular, adaptándonos a los tiempos del taller. El desarrollo de los temas demandó un

tiempo similar a otros establecimientos educativos, presentando avances similares. La escuela contaba con sala de computación, que los alumnos del nivel primario desconocían por existir un docente del área nombrado. El taller de ajedrez brindó la oportunidad de que los niños tomaran contacto con la computadora y la utilizaran como herramienta de aprendizaje. Adquirieron conocimientos básicos para manejar la computadora y acceder a páginas de Internet relacionadas con Ajedrez.

La modalidad de dictado de clases a contraturno dificultó el contacto y la comunicación con los docentes de los alumnos que asistían al taller. La Directora del establecimiento educativo que se encontraba presente en las tardes, informaba del desempeño de los niños en otras áreas, mostrándose conforme con sus logros y su comportamiento en horas de clases distintas. Los directivos destacaron la posibilidad de que los niños adquirieran conocimientos del juego de ajedrez, y de computación, relacionándolos con otras áreas educativas, como también la oportunidad de que contaran con una alternativa de formación distinta a las existentes en su medio barrial.

Algunos de los alumnos y alumnas del taller, formaban parte de familias numerosas, en las que los padres se ausentaban por sus trabajos, permaneciendo una gran cantidad de tiempo, solos o a cargo del cuidado de hermanos menores. Por la ubicación del barrio, alejado de comercios y de centros concurridos de personas, en ocasiones, la permanencia de los niños en sus calles podía constituirse en un grave riesgo. El tiempo de asistencia al taller de Ajedrez en la institución escolar, ofreció un espacio compartido, al cuidado de adultos, que los niños emplearon para adquirir nuevos aprendizajes.

### **Consideraciones finales**

La comunicación y el intercambio de experiencias de enseñanza de ajedrez constituyen un importante incentivo para reflexionar críticamente sobre nuestras prácticas de enseñanza, con el objetivo de mejorar y avanzar en este espacio disciplinar. Es la oportunidad de sistematizar el trabajo realizado, acordar objetivos y un programa de enseñanza básico, que permita una evaluación continua para alcanzar nuevos niveles de eficiencia.

Las materias curriculares y sus didácticas respectivas son el fruto de años de desarrollos e investigaciones, brindando herramientas para la formación docente. En Ajedrez Escolar hacemos uso de algunas de esas herramientas, y utilizamos conceptos y desarrollos particulares. Esta contribución forma parte de los aportes que los integrantes

de Ajedrez Escolar (AEI) podemos realizar, y la oportunidad de comprometerse al desarrollo de nuevas investigaciones que amplíen los conocimientos de nuestro campo.

## **TALLER DE AJEDREZ: UN ESPACIO SOCIAL**

Marcelo Gastón Machado

mmachado@ulp.edu.ar

### Resumen:

Todo proyecto educativo requiere un trayecto que lo haga realizable, y requiere una sistematización que facilite la construcción del conocimiento. Por lo tanto, la elaboración de un texto asequible a todos los profesores genera contribuciones didácticas y pedagógicas y coadyuva a la planificación.

## **TALLER DE AJEDREZ: UN ESPACIO SOCIAL**

Marcelo Gastón Machado

mmachado@ulp.edu.ar

### Introducción:

En cada proyecto educativo el trayecto que lo hace realizable, requiere de una sistematización que facilite la construcción del conocimiento. Por tanto la elaboración de contribuciones en base a las experiencias de los instructores de AEI, permite entre otros factores, el hacer didáctico y pedagógico y la puesta en práctica de la planificación.

### Programa:

- a) Evaluación diagnóstica: para tener una real comprensión sobre cuánto suponían conocer los alumnos respecto al juego.
- b) Leyenda de Sissa. Se integra con los conocimientos generales de los alumnos en el área de Geografía, Historia, Matemáticas y Lengua.
- c) El tablero. Se integra con los conceptos básicos de la forma geométrica. Área y perímetro.
- d) Columna, fila, diagonal y centro del tablero: Se integra con el área de Geometría. Introducción al movimiento de un cuerpo en el plano.
- e) Colocación de las piezas.
- f) Objetivo del juego
- g) Movimientos: de Alfiles y Torres. Se integra con el área de Matemáticas.
- h) Movimientos: La Dama. Se integra con el área de Matemáticas.
- i) Movimientos: El Caballo. Se integra con el área de Lengua.
- j) Movimientos: El rey. Oposición. Movimiento extraordinario el enroque. Corto y largo.
- k) Combinación: Se integra con el área de Geometría.
- l) El jaque y el jaque mate
- m) Nomenclatura: Sistema algebraico. Se integra con el área de Matemáticas.
- n) Clasificación de los movimientos: jugada neutra, de defensa, de ataque o un error.
- o) Clavada, ataque doble, la celada
- p) La tabla y el ahogado.

- q) Mate elemental: Mate con dos torres, mate con torre y rey y mate de dama y rey.
- r) El peón: Estructura de peones, el peón aislado, peones flotantes, estructura de erizo, cadena de peones y la debilidad de f7. Movimientos extraordinarios: comer al paso y coronación.

Si bien este era un orden que permitía construir un conocimiento lógico sobre el juego siempre estuvo sujeto a los objetivos actitudinales, al interés de cada educando y al desarrollo particular de cada taller.

### **Objetivos Actitudinales:**

Buscamos trascender el rol de instructor de ajedrez involucrándonos como agente social, aportando a las transformaciones sociales herramientas para sobreponerse a una realidad adversa, sumando al proyecto no solamente al hombre sino al contexto y su historia

En las últimas décadas, se han desmantelados los espacios donde los niños podían desarrollarse con cierta normalidad en la búsqueda de elementos que ayudaran a cumplir sus deseos como personas. Hoy nos encontramos con hogares desarmados por adicciones, niños sin tutela de un adulto responsable debido a sus largas jornadas laborales, entidades sociales intermedias con nula o mínima participación, sistemas educativos que no facilitan el estímulo de los educandos en sus propias búsquedas; todos ellos factores y actores sociales que determinan características de los contextos.

Como dijo un famoso doctor “gracias a la competencia hemos evolucionado y dejamos de ser organismos unicelulares” a modo de metáfora para dar a entender que la competencia bien entendida ayuda a reunir a personas con un misma problemática y bajo un mismo objetivo se puede hallar más de una solución a tal problemática. Valiéndome de que en el ajedrez la competencia es inherente a su naturaleza y la abolición de las desigualdades existentes de condiciones sociales, económicas, etc, en la resolución de un problema en el que implica solamente el intelecto, es que propongo los objetivos actitudinales:

- a) Tener un competidor no significa tener un enemigo, esto esta marcado por el diálogo abierto que existe entre ambos bandos.
- b) Respetar al contrario y las reglas.

c) Al darse la mano al final del juego saberse justo ganador o perdedor según estas reglas.

d) La existencia de diferentes formas de solucionar una problemática.

### **Metodología Procedimental:**

Para definir esta metodología, tenemos en cuenta nuestra experiencia del año anterior, el contexto y las particularidades de cada educando o por lo menos la de aquellos que podían llegar a presentarse con problemas tanto en lo pedagógico como en lo social. Esto nos lleva a que debemos trabajar en algunas escuelas con los procesos de conocimientos procedimental; es decir partimos desde el juego mismo hacia la formación de un aprendizaje significativo del ajedrez; y en otras he optado por trabajar con los procesos del conocimiento declarativo. Tratando de ser un facilitador, un guía en este aprendizaje, en la formación de esquemas en el conocimiento conceptual del ajedrez a través de la formación de redes semánticas y a partir de conocimientos episódicos.

Nuestro rol como educadores ha variado de acuerdo con los objetivos de los talleres. Por ejemplo: en la clase de presentación del juego en la cual presento el tablero, posición inicial de las piezas, movimientos de ciertas piezas, objetivos del juego y llevo adelante una partida corta en el tablero mural, momento en que aprovecho para acercarlos las nociones básicas del juego que les sirva para interpretar lo que está sucediendo. En este día, lo que imparto es orientado a la obtención de un aprendizaje por recepción, ya que a los educandos les presento los conocimientos acabados y terminados donde ellos intentarán encajar estas nuevas estructuras presentadas, en las que ya traían como bagaje cultural desde sus casas o de clases de años anteriores ó solamente exponer a aquellos que levantan la mano diciendo “yo lo sé profe” a la mera repetición que sirve para reforzar ciertas redes semánticas, (entiéndase por red semántica al conjunto de signos que se activan produciendo en esta dinámica determinadas significaciones).

Una vez avanzados los encuentros presentamos un ejercicio con la intención es que el aprendizaje sea por descubrimiento. Cada participante cuenta con los alfiles, las torres y la dama en posiciones particulares, el objetivo de este ejercicio es la búsqueda de combinación de piezas, de reafirmar los movimientos correspondientes y de clasificar las jugadas ya sea de ataque, defensa, neutra o error. Los educandos por

proceso de deducción arriban al hecho de que la dama no puede ser atacada directamente por ningunas de las piezas y es necesario la combinación del alfil con torre o algunas de las pocas variantes que les permiten las piezas de este ejercicio para dicho objetivo. Este tipo de ejercicio acerca al niño a sus procesos inductivos generando sus propios esquemas para llegar a pequeños conocimientos conceptuales del juego y dejándome como educador en una posición pasiva.

### **Conclusiones:**

Si bien no tenemos parámetros cuantificadores de nuestra tarea, debemos mirar al ajedrez como un aporte dinámico, el lenguaje de juego es un facilitador para sumar elementos para el desarrollo de los procesos lógicos del pensamiento. El taller como espacio de interrelación sirve para la construcción de identificaciones en las que el niño va formándose como un ser social y si el clima que se le brinda es el de valoración de sus capacidades, más herramientas obtendrá al momento de sus decisiones de vida. El taller se presenta entonces, como un espacio para la transformación y restauración del tejido social.

## **AJEDREZ Y MATEMATICAS**

Auro Torres

Atorres@ulp.edu.ar

### **Resumen**

En este trabajo se presenta una experiencia de prueba sobre la enseñanza de la matemática relacionada al ajedrez en el Colegio Provincial N° 1, Juan Crisóstomo Lafinur, de la Capital de San Luis. La actividad ajedrecística desarrollada se vinculó con temas presentes en los contenidos curriculares de la matemática de 7° grado. Se presentan los argumentos por los cuales se eligió al ajedrez como instrumento introductor de conceptos matemáticos, además de algunos ejercicios modelos usados para esta experiencia.

## **AJEDREZ Y MATEMATICAS**

Auro Torres

Atorres@ulp.edu.ar

### **Introducción**

Este trabajo da cuenta de la experiencia desarrollada en el Colegio Juan C. Lafinur, durante el período de marzo a diciembre de 2007 y que cuenta con una población estudiantil de aproximadamente 1000 alumnos que funciona en los turnos mañana, tarde y noche, y en cada uno de ellos se desarrolla el EGB3 y Polimodal.

El Ajedrez Escolar Inicial (A.E.I), se desarrolló en este colegio en dos modalidades: En el aula, simultáneamente con el desarrollo de los contenidos curriculares de matemática, y en la modalidad *Taller a contra turno*, la cual tenía por objetivo principal, reforzar conceptos, y evacuar dudas de los alumnos implicados en la primera modalidad. La cantidad de alumnos que vivenciaron esta experiencia fueron 36, correspondientes al 7° A, del turno mañana. La modalidad *áulica* y *a contra turno*, se desarrollaba semanalmente, durante 80 y 60 minutos, respectivamente.

### **Motivación:**

Sabido es por la comunidad educativa en general, que en el ámbito de la educación se ha hecho notorio, hoy más que antes, ciertos fenómenos tales como conflictos estudiantiles, deserción escolar, bajo rendimiento en el proceso enseñanza - aprendizaje, desinterés por el estudio, escepticismo ante el valor del conocimiento, irreflexión respecto de la capacidad histórica del hombre, ineptitud para expresar con propiedad los pensamientos, deficiente capacitación técnico – laboral, desvinculación entre la escuela y el contexto socioeconómico, etc.

Concuerdan los especialistas en la materia, que el examen de fenómenos del tipo de los aquí ejemplificados, revela que se trata de signos de manifiesta contradicciones sociales como lo es, el desequilibrio entre la enseñanza a la que han sido sujeto los educandos y los requerimientos de la realidad social actual.

Esto implica, que existe la necesidad de abordar nuevas formas o modelos de enseñar, que sean compatibles en alto grado, con los requerimientos de la sociedad, en particular de la juventud, cuyo desarrollo cultural reclama una resolución actual y eficaz de los problemas que plantea su educación.

Entre los recursos que contienen considerables potenciales educativos y que se han mantenido al margen del proceso educativo formal está el Ajedrez. El empleo del mismo, bien valdría la pena!, como refuerzo de la acción educativa formal, como lo ha pensado y expresado la ULP en una carta a los Directores. El colegio, dada la coincidencia en sus intenciones, con un proyecto presentado a principio del 2006 por el área de matemáticas del mismo, se hace eco de ello.

¿Por qué el ajedrez? ¿Cuál es su valor educativo?

La enseñanza sistemática del ajedrez comparte con la escuela el propósito del desarrollo del pensamiento, la enseñanza de valores y el facilitar hábitos virtuosos del carácter. En el transcurso de una partida de Ajedrez, así como en la resolución de problemas, discurre una forma de pensamiento organizado semejante al discurso científico. Mientras juega una partida, el ajedrecista observa, compara, clasifica, organiza ideas, hace hipótesis, conjetura y presume sobre aquello que investiga, luego analiza, ensaya, sintetiza, toma decisiones y las ejecuta.

Por otra parte, se ha demostrado experimentalmente [1] que el estudio sistemático del ajedrez estimula el desarrollo de habilidades y procesos del pensamiento tales como: atención, expresión numérica y verbal, autoestima [2], análisis, síntesis, inteligencia, creatividad. Se encuentra en el ajedrez una disciplina muy beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes.

Es un medio adecuado para adiestrar la mente en el razonamiento analítico y en la toma de decisiones. Promueve con eficacia el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y la intuición. En cuanto a lo afectivo, promueve la creatividad y la iniciativa. Aunque casi no maneja el algoritmo, como en matemáticas, ofrece muchas posibilidades de comprender las relaciones que existen entre los elementos de juego, desarrollando el pensamiento analítico y facilitando la comprensión de fórmulas.

### **¿Cuál es su marco de referencia?**

El ajedrez es simplemente un deporte; no obstante ello implica contenidos de orden educativo, lógico, psicológico, sociológico y político de tal naturaleza que, si extrapolamos las capacidades desarrolladas naturalmente por la actividad ajedrecística, pueden inducir un modelo de acciones aplicables a otros campos de la cultura.

Las siguientes razones dan consistencia a esta aseveración:

a) En el orden educativo:

Uno de los fines que orientan la estructura educativa es el de "enseñar a pensar por cuenta propia..., a analizar problemas", a partir del desarrollo de las capacidades de "saber y hacer" que posee el hombre. Pues bien, el aprendizaje y el ejercicio del ajedrez favorecen el pensamiento autónomo y adiestran en la resolución de problemas. El ajedrez no es, en sí, un instrumento de educación formal. Empero, si se toman las características de este juego y se proyectan, una a una, al campo educativo, se constata que ahí se convierten en otras tantas funciones educativas. El ajedrez crea hábitos de estudio, estimula la actitud de proceder con método y fomenta el deseo de superación mediante el conocimiento.

b) En el orden lógico:

El razonamiento es algo inherente al quehacer ajedrecístico. En el ejercicio del ajedrez entran en juego numerosos métodos de razonamiento tales como: analogía, relación causal, comparación, clasificación.

El jugador de ajedrez ha de tomar decisiones que son precedidas de una cuidadosa reflexión. Estas decisiones traducen en los hechos la validez o no de un razonamiento. De ello deriva uno de los valores más acusados del Ajedrez: quien lo juega puede corregirse, hacer su autocrítica; la teoría y la práctica hacen una unión armoniosa. Es factible pues, utilizar el ajedrez para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico.

c) En el orden psicológico

No es posible concebir la práctica ajedrecística sin dar por supuesto, que en ésta intervienen la atención, la memoria, la abstracción, la comprensión, la asimilación de conceptos, la actividad racional para resolver problemas, las motivaciones lúdicas, los impulsos agonísticos, la tendencia a disfrutar de un placer.

La puesta en marcha de todos y cada uno de estos procesos actúa, en mayor o menor grado, en la integración o en la modificación del carácter. El doctor Reuben Fine, psicoanalista y ajedrecista, después de estudiar el fenómeno, afirma:

*"Los deportes llevan inherente un proceso de nivelación; en la pista de atletismo, en el campo de béisbol, ante el tablero, todos los hombres son iguales. En el ajedrez, sin embargo, existe un factor adicional que lo diferencia de otros deportes: hay una pieza de valor distinto al de todas las demás y en torno a la cual gira la partida. La presencia del rey permite un proceso de identificación que va más allá de lo que puede darse en otros deportes. En este sentido, el ajedrez propicia una vigorosa afirmación de la personalidad"[2].*

d) De orden sociológico

- El ajedrez suscita las relaciones de grupo.

- Algunas de las características que distinguen al ajedrez hacen de este deporte una fuerza que puede devenir vector de pensamiento y de conducta, congruentes con los valores históricos que propugna la sociedad

- Los "deportes reglados (el ajedrez es uno de ellos) combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta.

e) De orden político

Entre otras características:

- El ajedrez hace que el jugador asimile el principio de que deben respetarse las normas del juego. La actitud de pensamiento fincada en tal principio puede ser transferida a otros sectores de las relaciones sociales dentro de un estado de derecho.

- En el ajedrez las tendencias agresivas se traducen en esfuerzo para triunfar en noble lid. De este hecho pueden derivarse reflexiones tendientes a fortalecer la convicción de que es posible encauzar conscientemente la agresividad para que se transmute en motivación de una lucha en pro de mejores condiciones de convivencia humana.

### **Expectativas de aprendizaje**

Los ejercicios presentados a los alumnos, como los mostrados posteriormente a modo de ejemplo en este trabajo, no tuvieron como objetivo prepararlos para jugar torneos de ajedrez, ni rendir concursos de matemática, sino más bien, iniciarlos en el maravilloso mundo del aprendizaje del ajedrez e introducir algunos conceptos matemáticos usando al ajedrez como herramienta. Se hizo con la idea de mostrarles que la matemática no necesariamente es aburrida, ni los cálculos matemáticos fastidiosos. Se ofreció como un recurso de aprendizaje alternativo y suplemental para la educación matemática pero no para reemplazar el currículum del área de matemática del colegio.

Los ejercicios ejemplos mostrados luego, intentan exponer como el ajedrez y la matemática se pueden integrar para beneficiar al alumno mejorando sus habilidades matemáticas.

Suma y resta

EJEMPLOS DE EJERCICIOS DE MATEMÁTICA	APRENDIZAJE ESPERADO	CONOCIMIENTOS PREVIOS DE AJEDREZ
--------------------------------------	----------------------	----------------------------------

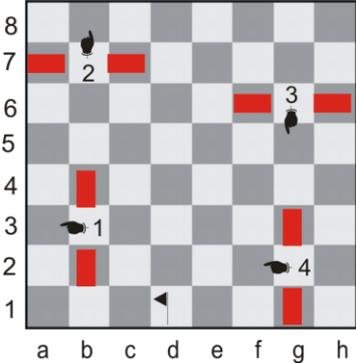
<p>Reemplace cada ? con un Número</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">14</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td style="background-color: #cccccc;">-7</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="background-color: #cccccc;">8</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">?</td> <td></td> <td style="background-color: #cccccc;">6</td> </tr> </table>	14		-7		8		?		6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumar</li> <li>• Operar en distintas direcciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento del alfil</li> </ul>
14		-7									
	8										
?		6									
$\begin{array}{r} \text{♖} + \text{♗} = \square \\ + \\ \text{♖} + \text{♔} = \square \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} \square \\ \hline \square \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Operar en distintas direcciones</li> <li>• Sustituir variable desconocida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valor de las piezas de ajedrez</li> </ul>									

### Multiplicación y división

EJEMPLOS DE EJERCICIOS DE MATEMÁTICA	APRENDIZAJE ESPERADO	CONOCIMIENTOS PREVIOS DE AJEDREZ
$\begin{array}{r} \text{♔} \\ \times \\ \square \\ \hline 27 \div 3 = \square \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multiplicar</li> <li>• Dividir</li> <li>• Sustituir variable desconocida</li> <li>• Operar en distintas direcciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valor de las piezas de ajedrez</li> </ul>
$\begin{aligned} & ( 8 \text{♗} \div 6 ) + ( 4 \text{♘} \div 3 ) \\ & = 24 \div 6 + 12 \div 3 \\ & = 4 + 4 \\ & = 8 \end{aligned}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multiplicar</li> <li>• Dividir</li> <li>• Sustituir variable desconocida</li> <li>• Operar en distintas direcciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valor de las piezas de ajedrez</li> </ul>

### Mínimo común múltiplo y ecuaciones

EJEMPLOS DE EJERCICIO DE MATEMÁTICAS Y AJEDREZ	APRENDIZAJE ESPERADO	CONOCIMIENTOS PREVIOS
--	----------------------	-----------------------

<p>Un alfil y un caballo salen de d1 y llegan a d1, a través de los obstáculos 1, 2, 3, y 4 respectivamente.</p> <p>a) ¿ En cuántos “tiempos” darán una vuelta completa?</p> <p>b) Si parten en el mismo “instante”¿ Cada cuántos “tiempos” se encuentran en d1?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contar “tiempos” en ajedrez.</li> <li>• Aplicar mínimo común múltiplo.</li> <li>• Desarrollo de la memoria visual.</li> <li>• Dominio del tablero.</li> <li>• Agilidad en el movimiento de las piezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mínimo común múltiplo.</li> <li>• Movimiento del alfil y del caballo.</li> </ul>
<p><math>\text{♞} + y + \text{♝} + \text{♔} = -9 + \text{♔}</math></p> <p><math>y = \underline{\hspace{2cm}}</math></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumar opuestos.</li> <li>• Cancelación.</li> <li>• Sustituir variable desconocida.</li> <li>• Despejar variable desconocida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valor de las piezas de ajedrez</li> </ul>

**Bibliografía:**

Alan de Goot, Psicólogo, 1960, Unión Soviética

Botvinnik M., ex campeón mundial de ajedrez, “Decidí que lo primero que debía fomentar en mis alumnos era el modo independiente de actuar”.

Fine, Rubén, Psicología del jugador de Ajedrez. Ed. Martínez Roca. Barcelona, 1974.

## **AJEDREZ EN LA ESCUELA..."EL PENSAMIENTO EN ACCION"**

Lic. . Edgar Zenere.

Email: ezenere@ulp.edu.ar

### **Resumen**

Todos sabemos cuáles son las cualidades que pueden desarrollar los niños cuando aprender a jugar al ajedrez y que no es un juego, ni un contenido curricular más, sino que los alumnos aprenden valores, actitudes y forma de pensar.

Desde hace varios años el sistema educativo viene sufriendo una crisis, la escuela se encuentra jaqueada por los medios de comunicación, por la red de redes, Internet y los estudiantes pasan más horas frente al televisor o en Internet que las horas que están en la escuela. El ajedrez se muestra como una herramienta trascendental y transversal al currículo, donde enseñar a pensar se convierte en la finalidad básica de la pedagogía y es un medio ideal para la concreción de estos objetivos.

## **AJEDREZ EN LA ESCUELA. EL PENSAMIENTO EN ACCION**

Lic. . Edgar Zenere.

Email: ezenere@ulp.edu.ar

“Yo creo que hay muchas cualidades que el ajedrez les lleva a los niños como por ejemplo: autoestima, responsabilidad, confianza en si mismo, adaptación social y la clave que el ajedrez le enseña a usted responsabilidad. Si usted hace una buena jugada puede ganar, si hace una mala jugada puede perder y nadie tiene la culpa usted esta solo. Por eso yo soy un gran defensor de incluir el ajedrez en el currículo, porque aunque un 99,9% de los chicos abandone el ajedrez, igual llevaran consigo las cualidades durante toda su vida”. Garry Kasparov. (1992)

Esta fue una parte de la respuesta que brindo el entonces campeón del mundo Kasparov en conferencia de prensa, ante la pregunta de cuál era su opinión de la importancia de incluir el ajedrez en las escuelas, en ocasión de jugar contra el Equipo Olímpico Argentino en la Bolsa de Comercio (Buenos.Aires, julio de 1992), conformado por los maestros: Pablo Ricardi, Hugo Spangenberg, Pablo Zarnicki, Oscar Panno, Claudia Amura y Jorge Rubinetti.

Las palabras de Kasparov sintetizan la relevancia central de la presencia del juego en las escuelas. Conocemos cuales son las cualidades que pueden desarrollar los niños cuando aprender a jugar al ajedrez, que no es un juego más, ni un contenido curricular más, sino que los alumnos aprenden valores, actitudes, forma de pensar. El ex-campeón del mundo ha afirmado que a pesar de que luego abandonen su práctica, los conocimientos aprendidos, los llevaran consigo durante toda su vida.

Desde hace varios años el sistema educativo vienes sufriendo una crisis, la escuela siente la influencia de los medios de comunicación y de la red de redes, Internet donde se imparten conocimientos, y contenidos. Los estudiantes pasan más horas frente al televisor o en Internet que en la escuela. Esto ha traído como consecuencia la perdida de la batalla de quien brinda el conocimiento, la escuela ha entrado en “zugzwang” en la denominada “sociedad del conocimiento”. Se advierte que los estudiantes requieren otras formas, mas contenidos al tiempo que demuestran en general una falta de actitud y compromiso frente al aprendizaje y el rechazo a la pedagogía tradicional impartida por la escuela.

Por eso importante sumar nuevas alternativas y tendencias en el ámbito escolar, y el ajedrez se muestra como una herramienta trascendental y transversal al currículo. Enseñar a pensar es la finalidad básica de la pedagogía y de todos los buenos sistemas

de enseñanza. El ajedrez es un medio ideal para la concreción de estos objetivos. El ajedrez es para los niños un entretenimiento noble del intelecto, un objeto cultural, una ciencia con innumerables facetas por descubrir, un instrumento eficaz en la educación de la personalidad. Jean Piaget dice que “el juego constituye una manera específica de funcionamiento de la inteligencia infantil que forma parte de su proceso de adaptación a la realidad”.

### **La primera gran barrera: “Una cuestión de prejuicio”.**

Los que somos docentes de profesión, sabemos que no existe formulas mágicas, y que el maestro no tiene un único librito para enseñar y que todos los grupos son distintos. Cuando llegamos por primera vez a los colegios a ofrecer esta propuesta de ajedrez inicial nos hemos encontrado con un “prejuicio” muy arraigado tanto en directivos, padres y especialmente los alumnos, que sostienen que el ajedrez es para “inteligentes” que no es para todos, algunos lo ven como un juego aburrido que hay pensar.

Esta es la primera gran barrera que hay que sortear sobre todo si las clases se dan en forma curricular. Donde hay chicos entusiastas por aprender, otros que están contentos porque no tienen “matemática” por ejemplo, y otros que son indiferentes a toda propuesta.

Aquí tiene que surgir la habilidad, la paciencia y la pasión de poder transmitir que el ajedrez les ofrece una gran gama de posibilidades y destrezas que lo llevaran toda su vida y tener el suficiente convencimiento de transmitir que el juego no es aburrido. El Dr Siegbert Tarrash sostenía que “el ajedrez, como la música y el amor tiene el poder de hacer feliz a la gente”. Vale las comparaciones y los ejemplos podemos sostener que el juego es como una gran batalla de dos ejércitos poderosos que se enfrentan en un campo limitado, lo que es ilimitado es el desarrollo del pensamiento y la creatividad. Los alumnos al poder desarrollar el pensamiento los hace más libres y creativos.

### **Por el amor de Caissa...**

Es bueno transmitir algunas de las experiencias desarrolladas en los talleres y fuera de ellos también. Anteriormente señalaba que era muy importante utilizar el ajedrez como una herramienta pedagógica transversal al currículo. Una de esas experiencias se ha dado con el audiovisual *Por el amor de Caissa*. Una idea que nos trajo la satisfacción de poder juntar dos pasiones el ajedrez y la realización audiovisual.

En el año 2003 escribí el guión literario “Por el amor de Caissa...” con la idea de poder transmitir a través de un cuanto fantástico los rudimentos del ajedrez.

Sinopsis argumental: “Por el amor de Caissa...”

Alejandro y Guillermo se encuentran en un bar jugando una partida de ajedrez. Alejandro le empieza a relatar una historia de cómo aprendió a jugar al ajedrez.. En el relato Alejandro cuenta que iba caminando por un sendero cuando de pronto se encontro con un cofre. Cuando lo abrió una luz lo encandilo y se convirtió en una pieza (Alfil) del juego por el poder de Caissa. El cuento tiene dos mundos, el del bar y el de relato de Alejandro que se van intercalando. Alejandro se encuentra con Caissa que le enseña todo sobre la táctica y la estrategia. Un día entre los días aparece Sissa (el Rey del mal) que desafía a Caissa en el campo de batalla. En esa batalla Alejandro como Alfil tendrá una destacada actuación que será recompensada por Caissa. Con un final abierto termina la historia que transcurre entre las calles Esperanza y Desilusión.

Duración: 50 minutos.

Fragmento del guión: Encuentro entre Caissa y Alejandro.

Escena 20                      Exterior- campo- día.

Caissa comenzó el entrenamiento indicando todos los secretos del juego. Empezando por el reconocimiento del mundo de 64 casillas.

Caissa; Tu nuevo mundo... es este (señalando el tablero) es donde se producen las mejores batallas. Es un cuadrado perfecto compuesto por 64 casillas, 32 claras y 32 oscuras. Se puede dividir en líneas horizontales que son 8 y también en 8 columnas verticales. Se distinguen dos grandes diagonales. Una clara y una oscura compuesta por 8 casillas cada una. (Mientras Caissa le iba señalando con su dedo cada una de sus indicaciones).

Alejandro seguía con mucha atención las indicaciones de Caissa que a continuación comenzó a colocar a distintas piezas en su posición inicial.

Caissa. Esta es la posición inicial. Este juego esta compuesto por 32 piezas 16 por bando, unos de color claro y otros oscuros. el tablero tiene que colocarse de manera

que la última casilla de la derecha tiene que ser de color claro. El campo de batalla se divide en dos flancos o alas. El ala Rey y el ala dama.

Alejandro. ¿Cómo se llaman cada una de estas piezas?... tienen todas el mismo movimiento.

Caissa. De a poco... vas aprender todo... cada una de las piezas tiene su nombre. Te enseñare cada una de ellas...

### **Modo de trabajo:**

Este video me ha resultado una herramienta muy positiva con una gran llegada a los más chicos. Realizando un trabajo en conjunción con lengua o comunicación. Al tratarse de un relato se le da a los alumnos una guía de preguntas de lengua y sobre ajedrez. Nuestros alumnos al nacer en esta generación de la informática y la comunicación tienen en su vida cotidiana todo el avance tecnológico, parece que tienen incorporado un chip, un decodificador que manipulan e interpretan la información que emana de los medios.

El primer paso es hacer una pequeña introducción sobre lo que van a ver. Señalar la importancia de los medios como vehículo de enseñanza y debate. El segundo es hacer el visionado del video. Para después realizarle algunas preguntas de comprensión de lo visto.

Guía de algunas preguntas para Lengua.

¿Cuál es la idea principal y secundaria del tema?

¿Cuales son los personajes principales y secundarios?

¿Cuáles son las características de los personajes principales?

¿Dónde irrumpe en el video el mundo sobrenatural?

¿Por qué se lo puede considerar como un relato fantástico?

Repaso de ortografía, puntuación y acentuación.

Realicen otro final de la historia.

Guía de algunas preguntas sobre ajedrez.

¿Cuáles son las características del tablero?

¿Cómo se ubica correctamente el tablero?

¿Cuáles son las diagonales, cuantas hay?

¿Cuáles son las piezas y cuantas son por bando?

- ¿Cómo se mueve cada pieza?
- ¿Qué diferencia hay entre captura y dominio?
- ¿Qué es el Peón al paso?
- ¿Qué es el enroque corto y largo?
- ¿Quién gana la partida?
- ¿Qué es el jaque y el jaque mate?
- ¿El rey se come?

Señalaba anteriormente de la importancia de contar nuestra forma de trabajo dentro y fuera de los talleres. ¿Por qué afuera? Porque en mi labor como docente en Centro Educativo N° 22 de Fraga y el Colegio N°20 de Villa Mercedes he pasado el video como una herramienta mas y ha servido para aquellos que no saben nada del juego o tienen esos preconceptos o prejuicios sirva para que lo vayan perdiendo.

### **Ajedrez y Nuevas Tecnologías**

Desde el enfrentamiento de Kasparov con Deep Blue y toda la revolución que estamos viviendo con las tecnologías de la información, el ajedrez y la computación son dos áreas que se complementan. No es un tema menor de acercar a nuestros alumnos a las nuevas tecnologías. No solo para tener una nueva herramienta didáctica de trabajo, sino como medio de comunicación e información. Como herramienta de trabajo bien vale comentar una experiencia concreta que realice en el Centro Educativo N°22 “Urbano J Nuñez” de Fraga. En el interior tenía a cargo los talleres de ajedrez en forma curricular, tenía las dos divisiones de cuarto con graves problemas de asimilación y concentración. A los chicos les costaba distinguir cual eran los movimientos de las piezas. Entonces se me ocurrió la idea de llevarlo a los chicos a la sala de informática y armar una serie de clases con distintos grupos. Los programas utilizados fueron: Virtual Chess 2 y Chessmartes 2007.

### **Modo de trabajo:**

Los alumnos de cuarto grado muy pocos manejaban asiduamente la computadora, salvo tres alumnas que los padres tienen PC en la casa y a veces la utilizaban para jugar. El primer paso fue explicar el funcionamiento, el manejo, conceptos generales de la computadora en un lenguaje adecuado para las edades de los chicos. Empezamos con el Virtual Chess II que tiene un tutorial donde se enseñan los

rudimentos del juego. En otra clase se mostró como funcionaba el programa, como se podían cambiar los fondos del tablero, las piezas, en dos y tres D, etc. En una tercera clase los chicos pudieron jugar contra la máquina, de esta manera se habituaron de que si hacían un mal movimiento el programa lo volvía atrás y le indicaba como se movía bien la pieza y las opciones que tenían. De esta manera fueron asimilando los movimientos y a tener una buena concentración para las partidas, mejorando también el rendimiento en las otras materias.

### **Ajedrez y arte:**

Es importante aclarar que el ajedrez también es arte, donde se manifiesta la belleza del juego. El carácter artístico del ajedrez se remonta a aquellas memorables partidas de jugadores como Andersson, Morphy y Philidor, donde las combinaciones eran verdaderas composiciones artísticas. Pero en realidad, su protagonismo va más allá de esto. Podemos nombrar varios casos en la literatura, en el cine y el ballet donde el ajedrez tiene un papel relevante. Aquí una muestra:

### **Ajedrez**

En su grave rincón, los jugadores rigen las lentas piezas. El tablero los demora hasta el alba en su severo ámbito en que se odian dos colores. Adentro irradian mágicos rigores las formas: torre homérica, ligero caballo, armada reina, rey postrero, oblicuo alfil y peones agresores. Cuando los jugadores se hayan ido cuando el tiempo los haya consumido ciertamente no habrá cesado el rito. En el Oriente se encendió esta guerra cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra. Como el otro, este juego es infinito. Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada reina, torre directa y peón ladino sobre lo negro y blanco del camino buscan y libran su batalla armada. No saben que la mano señalada del jugador gobierna su destino, no saben que un rigor adamantino sujeta su albedrío y su jornada. También el jugador es prisionero (la sentencia es de Omar) de otro tablero de negras noches y blancos días. Dios mueve al jugador, y éste, la pieza. ¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza de polvo y tiempo y sueño y agonías? *Jorge Luis Borges*

“El ajedrez viviente” es otra muestra que ajedrez y arte también puede ir por un mismo camino. Como experiencia (si bien no la realice dentro del AEI, vale como muestra de la importancia del ajedrez en la escuela) en este tema fue muy importante el ajedrez viviente que preparamos con el actor Gustavo Machado con alumnos de la escuela secundaria del Centro Educativo N° 22 “Urbano J Nuñez” de Fraga con motivo

de un acto de 25 de mayo (antes del mundial de ajedrez). De un lado (las blancas) estaban los Patriotas, del otro (las negras) estaban los “enemigos de la patria”. No solo constaban de los movimientos de las piezas sino que estaba actuado con un gui3n que ayudo a realizar el Prof, de Historia Walter Medaglia. El objetivo fue hacer un acto distinto, como ese a3o se jugaba el Mundial de Ajedrez en San Luis fue ir introduciendo a la gente en lo que es el juego.

Lo m3s importante fue que se logro con este acto, el cambio de actitud, que alumnos que eran muy “t3midos”, callados que no participaban en nada, se soltaron, vencieron tanto la timidez, que uno de ellos se presento en un casting, y tuvo como extra en la pel3cula “Tupac, el grito”. Se mostr3 adem3s como se puede trabajar con el ajedrez en forma transversal al curr3culo, donde en ese acto se unieron distintos espacios: la historia, el ajedrez, el teatro, la m3sica, comunicaci3n, la lengua.

### **A modo de final**

En este recorrido sobre algunas experiencias de AEI, en estos tres a3os de vida, que con aciertos y errores venimos transitando bien vale la pena realizar un alto en el camino para realizar esta recopilaci3n de algunos de los trabajos realizados por los instructores. Elijo la frase de Kasparov del comienzo “aunque un 99,9% de los chicos abandone el ajedrez, igual llevaran consigo las cualidades durante toda su vida”. Es relevante que m3s all3 de entrar en el mundo de un fant3stico juego de estrategia, los j3venes aprendan a razonar, a tomar decisiones, a tener actitud, a ser responsable, a alentar el compa3erismo, el saber compartir con el otro, el saber tanto perder como ganar. Vale la pena poder ser el “so3ador de posibles utop3as”. En esas “posible utop3as” ser3a poder llegar con el ajedrez a cada alumno, a cada rinc3n por m3s lejano que se encuentre. La forma m3s directa ser3a trabajar para hacer un proyecto coherente-cohesivo de que el ajedrez se incorpore como una materia m3s en el curr3culo de la escuela.

### **Bibliograf3a:**

Las batallas de las ideas en ajedrez. . A Saidy. Colecci3n Escaques.

La psicolog3a en ajedrez- Krogius- Colecci3n Escaques.

INTERNET - P3ginas Web:-[www.uruguaypiensa.org.uy](http://www.uruguaypiensa.org.uy)- “Ajedrez NeT”.-

[www.laplaza.org.ar/](http://www.laplaza.org.ar/) “Ajedrez Escolar”- [www.jaquemate.org/Portal Ajedrez Escolar](http://www.jaquemate.org/PortalAjedrezEscolar).

[www.hechiceros.net/](http://www.hechiceros.net/) - Todo sobre ajedrez.

[www.portalajedrez.com](http://www.portalajedrez.com)- Portal de ajedrez.

[www.oni.escuelas.edu.ar/ Ajedrez Escolar](http://www.oni.escuelas.edu.ar/Ajedrez%20Escolar)

Fecha de lectura 25 Marzo 2008.

## 03 Ajedrez, Recreo y Contraturno

## **AJEDREZ EN EL RECREO**

Natalia Chaves

Email:

Resumen:

Dar ajedrez en el recreo consiste básicamente en aquella exposición que se realiza tanto en los patios como en los pasillos más amplios de las escuelas, sobre todo en la época invernal. Se requiere para el armado de los muebles e instalaciones, previo consentimiento de la Directora, la colaboración de ordenanzas de la escuela. Esta reflexión enumera algunas experiencias de las actividades cotidianas de un instructor del programa AEI en acción en las escuelas en Villa Mercedes.

## **AJEDREZ EN EL RECREO**

Natalia Chaves

Email: nchaves@ulp.edu.ar

Introducción:

Dar ajedrez en el recreo consiste básicamente en aquella exposición que se realiza tanto en los patios como en los pasillos más amplios de las escuelas (esto en época invernal). Se requiere para el armado, previo consentimiento de la Directora, la colaboración de alguna ordenanza (que en la mayoría de las oportunidades se presta voluntariamente) o bien de uno o dos alumnos. Se colocan las mesas y juegos, todo debe estar preparado antes de que suene el timbre indicando el recreo; así de esta forma al salir los niños del aula podrán elegir esta opción para su recreación. Observamos quienes son los que muestran ansias por jugar, por esperar que una partida finalice son los más pequeños de Primer, Segundo, Tercer grado, es decir aquellos que hasta el 2007 todavía no habían recibido el programa AEI. Obviamente se escucha el ¿te juego? De los alumnos de EGB2 (Cuarto – Quinto y Sexto de la Primaria) hacia distintos alumnos, siendo este desafío o invitación al juego una muestra orgullosa de saber jugar.

Las Directoras y Maestras elogian y agradecen esta alternativa en la recreación para los alumnos dado que hay más orden durante el recreo. Esta modalidad es una alternativa para el Instructor, cuando deba recuperar horas y se presente alguna imposibilidad, dado que es más simple recuperar horas en el Taller a contra turno que en el caso si se da curricularmente o bien si el día que corresponde dar clase hubiere Jornada en la ULP, se puede dar en la semana ajedrez en el recreo.

Esta modalidad se utiliza en el primer mes del programa con la idea de para promocionar, para realizar las inscripciones, para determinar las edades que en mayor proporción son captados por el juego.

### **Ajedrez curricular.**

El juego ciencia dentro del horario de clase, se trata de un espacio de cuarenta y cinco minutos por grado, por lo que con una buena organización el tiempo no es desaprovechado.

En la primera clase sucede la presentación personal tanto del Instructor, como de cada alumno, ya que es bueno desde del comienzo fomentar la comunicación, luego se realiza la invitación a que cada niño se presente y comente si sabe jugar, si le gusta,

que expectativas tiene y el provecho de la utilización de carpeta o cuaderno para “ajedrez”.

La utilidad de contar con una carpeta o cuaderno, permite dejar asentado la declaración de principios básicos, realizar actividades, como resolución de problemas, anotación algebraica (iniciarse en ella, ejercicios de práctica y anotar partidas), por último, nos da la posibilidad de comunicarnos con los padres o tutores a fin de obtener autorización de los mismos, para las diversas actividades que programa la ULP, como Olimpiadas Sanluisenñas del Conocimiento o bien las actividades que programe el Instructor como por ejemplo Match con alguna otra escuela.

Finalizada la primera clase, se invita que para la siguiente clase ellos realicen la carátula de la asignatura, con el dibujo de la pieza preferida de cada uno. Cada clase consiste en la exposición teórica, siguiendo el temario de la bibliografía con que contamos:

Dos cuadernillos entregados por la ULP.

“El tablero” del Profesor Gustavo del Castillo.

¡A jugar ya ! de Carlos García Palermo y Marcos de Anna llamado

Tratado General de Ajedrez de Roberto Grau. Tomo I .Rudimentos.

A su vez contamos con el material que está a disposición en la página [www.olimpiadas.edu.ar](http://www.olimpiadas.edu.ar), disciplina ajedrez.

Toda teoría se expone en el tablero mural. Luego de la misma comienzan las partidas entre los niños... el esperado momento. Ahora bien, esto que presenta en una estructura cuyo fin es el orden, no se mantiene en un sentido estático, constantemente se dinamiza a través del proceso de aprendizaje o interacción Instructor - alumno.

### **La visión del Instructor del AEI**

La visión del Instructor debe consistir en saber apreciar y determinar el proceso de aprendizaje de cada alumno; no con el sentido de tener en claro cuál es o cuáles son los niños con más capacidades, sino de que todos tengan esa experiencia con el juego ciencia desde el abanico de posibilidades que podemos encontrar.

En el 2006 en los inicios del AEI, y esa sed de los niños de aprender y descubrir, como en una quinta clase se notaban cambios. Aprendían nombre de las piezas, ubicación de las mismas, ubicación del tablero, movimientos, el jaque. Luego de expuesta la teoría y al término de la frase: “ahora pueden comenzar a jugar “ y por ende comenzaba la avalancha en busca de los juegos, la extensión de manos y todos

clamando: “a mi seño “. Se formaban las parejas, y comenzaban las lluvias de preguntas al mismo tiempo: ¿dónde iba la Dama? ¿Está bien ese movimiento?, ¿es mate?

A fin de que soltaran la mano del Instructor ante el requerimiento constante, revisamos las defensas del jaque, y la conducta de los niños, preguntando:

Instructor: ¿A veces no les pasa?, que llega un momento en que no pueden determinar de quien es el turno de jugar, y formulan el siguiente dialogo:

Niño: Te toca a vos

Niña: no a vos

Niño: Yo ya moví

Y cuantas veces después de haber perdido la Dama, se escucha la expresión:  
Niño: no me di cuenta... no lo vi.

Por lo cual el Instructor señala, la importancia de tener en claro las defensas del jaque. Como también dos preguntas claves que nos ayudan a llevar el juego posición a posición durante una partida:

1- ¿que movió?

2- ¿qué me amenaza?

Estas dos preguntas, fueran transmitidas por el Prof. Gustavo del Castillo en una jornada para los Instructores durante el 2006. Después de haber realizado tal revisión donde todos mostraron verse reflejados con una sonrisa, comenzaron a jugar y se produjo el primer silencio en la quinta clase, que reino y se prolongo por varios minutos, la satisfacción fue grande... la concentración de cada uno en seguir el juego.

Los progresos de este taller a contraturno continuaron en el 2007, participaron de las Olimpiadas, resolviendo problemas lo cual implicaba ya conocer la anotación algebraica, dominaban el juego y requerían ahora la atención del Instructor a fin de mostrar la partida finalizada, tuvieron la primera experiencia del ajedrez on line, dado que la escuela no esta equipada con sala de computación, concurrimos a una sala de Internet de la ciudad de Villa Mercedes (S.L.) para jugar en la página [www.buho21.com](http://www.buho21.com), el entusiasmo estaba en jugar por tiempo y saber que estaban jugando con personas de otros países. A su vez los niños que cuentan con Internet en sus hogares a partir de esta experiencia incorporaron el juego on line a diario.



De este taller son los niños de Villa Mercedes que clasifican como primer equipo para participar de los Nacionales de EGB 2 del año 2007 y obtienen en su primera experiencia nacional con tan solo un año de comenzar a jugar el puesto 65 para la Escuela N° 33 Vicente Dupuy de 265 escuelas participantes.

La enseñanza en un taller a contraturno, permite una flexibilidad de horario es decir no se ajusta a los cuarenta y cinco minutos del ajedrez curricular para ir de grado en grado. En el taller a contraturno conocemos a todos los padres, cuando llevan al niño o bien lo buscan. El trato con ellos se hace más fluido a partir de la participación de los niños en eventos fuera del taller, por ejemplo durante los Torneos los padres suelen comunicarse con el Instructor para saber qué hora aproximada termina, como están los niños. La relación Instructor – alumno es más estrecha.

### **Jugar por equipos en el Tablero Mural:**

Se designa un capitán para cada equipo, el capitán será quién elegirá a los integrantes de su equipo. Una vez formado los dos equipos, se sortea el color de las piezas entre los capitanes. Cada integrante del equipo, realiza la jugada en el tablero y debe realizar su anotación en el pizarrón, así por ejemplo: e4.

Esta forma de trabajo, permite mayor interacción entre los compañeros del Taller, que de ser a contraturno es la forma en la pueden entrar mas en confianza dado que no todo son compañeros de grado. Favorece la comunicación, se consultan la jugada a realizar, es bueno para la armonía del equipo lograr el consenso de la jugada.

La notación algebraica: a la mayoría de los alumnos, les cuesta incorporar la anotación, no por en sentido que les cueste aprenderla o realizarla , si no por el tiempo que les lleva anotar. Con este juego, solo anotan una por participante, y lo hacen gustosos, demostrando a todos sus compañeros que lo saben.

### **Anotación Algebraica**

La introducimos en este tema, permitió conocer al niño como alumno en su rendimiento escolar. Lo que atrapa y atrae el niño del ajedrez es ser un juego. Pero nuestro programa intenta ser una herramienta pedagógica. Observamos que los niños que por sus condiciones, capacidades naturales se destacaban mas para el juego, no eran tan aplicados en su rendimiento escolar y los que quizá no tenían ese rendimiento para el juego eran muy buenos alumnos. Se cuenta un caso de un alumno del AEI , que tenia muy buen rendimiento y desempeño dentro de los Torneos , pero en su rendimiento escolar era repitente y por lo cual ante el simple dictado de cualquier tema , era difícil e imposible su concentración , ahora bien llegada la anotación algebraica , eran y son tal sus ganas por el juego , que puso todo su empeño por escuchar , aprender , fue una pequeña contribución a su caligrafía en general .

### **Canciones de Ajedrez:**

Es una buena herramienta disponer del CD de canciones de ajedrez, cuya letra de las canciones que es creación de la WGM Claudia Amura, las letras se pueden escribir en el pizarrón, y junto con el CD cantar una canción. Además existen mímicas para algunas canciones, como por ejemplo la que canta los valores de las piezas o bien es otra opción, mientras los alumnos juegan dejar las canciones de fondo.

### **Resolución de problemas**

El instructor entrega fotocopia con problemas, los distribuye entre los alumnos, se puede trabajar de dos formas: Formando cuatro o cinco grupos y el primer grupo que primero resuelve correctamente gana, se corrige además la anotación o bien en forma individual, se distribuyen las hojas dadas vueltas , una vez entregadas todas , el Instructor indica que pueden comenzar , así todos comienzan al mismo tiempo.

### **Coordenadas del Sistema de anotación**

Los tableros de que se dispone para trabajar no cuentan con las coordenadas, el instructor puede confeccionarlas en papel y estas se colocan en el lugar correspondiente. Un tablero por alumno, es forma indirecta de llevarlos o introducirlos en lo que podría ser su estudio o juego en sus hogares, que ellos tengan ese contacto individual y no tener esa limitación de no poder jugar por no tener con quién, podrán se esta forma reproducir partidas cortas.

Por ejemplo: el Mate de Legal, el Instructor dicta cada una de las jugadas, y el alumno la reproduce en su tablero, a su vez previo al dictado de la siguiente jugada, el Instructor pregunta: ustedes que jugarían ahora? De esta forma el alumno incorpora también a su lenguaje la anotación. A su vez la última jugada, donde en este caso dan mate las blancas, también se busca que la respuesta la de el alumno. Contar con las coordenadas, es un estímulo para que los niños comiencen anotar las partidas, luego con el paso del tiempo y de la practica obtenida ya se prescinde de estas.

### **Ejercicios**

Teniendo en cuenta, la importancia de una base sólida para seguir incorporando conocimientos. Hay niños que les cuesta asimilar más los movimientos, por los cual se puede trabajar de la siguiente manera:

#### **Solo peones**

En el tablero solo se encuentran ubicados los peones de ambos bandos, de esta forma practican el movimiento del peón, defensa de sus peones. Se puede poner como consigna que gana el jugador que primero corone.

#### **Ejercicios de jaque**

Ejercicios para identificar que pieza da jaque al Rey ya sea el blanco o el negro.

Que cada niño dibuje la mitad de un tablero (no lleva mucho tiempo, también se puede pedir que para la siguiente clase traigan uno dibujado), y dentro de este que en determinada casilla se ubiquen ciertas piezas (se dibujan), y la consigna es rodea con un circulo la pieza que esta dando jaque al Rey blanco o al Rey negro. Los niños se muestran totalmente distendidos con esta clase, y así tienen un espacio para aclarar conceptos, y poder diferenciar un jaque , de un jaque mate , de que el “ Rey no se come En próximas clases , ya se puede establecer como consigna además de indicar a la o las piezas que dan jaque, que señalen o que anotan la jugada con la cual el Rey sale de jaque.

#### **Leyenda del Ajedrez**

En el libro de Carlos García Palermo y Marcos de Anna llamado ¡A jugar ya ! En la página 7, uno encuentra la leyenda del ajedrez , la cual se puede en una clase para los más pequeños ser narrada por el Instructor y en clases con alumnos más grandes,

por ejemplo los sextos , que sean dos o tres alumnos los que narren la historia. Luego el instructor realiza preguntas sobre la historia, siempre buscando la participación, a fin de conocer que entendieron, que interpretaron.

### Sopa de Letras

Luego de varias clases, se puede presentar en papel fotocopiado o bien copiar en el pizarrón y que todos copien en sus carpetas, una sopa de letras y ellos buscar la que se les indique, es decir en base a los temas dados , aquellos conceptos que ya han incorporado en teoría y práctica y ya están familiarizados , como por ejemplo

Coronación

Enroque

Jaque

Ahogado

Dama

C	Z	W	I	P	E	M	N	Y	B
O	S	R	Q	O	D	A	X	U	G
R	T	I	Z	Y	D	W	R	H	I
O	W	O	D	V	A	I	I	E	A
N	J	S	A	H	O	G	A	D	O
A	A	A	M	I	J	U	Y	S	P
C	Q	U	A	E	Ñ	G	E	F	X
I	U	E	O	D	R	I	R	T	C
O	E	N	R	O	Q	U	E	A	N
N	A	P	U	R	X	O	V	D	W

Todas estas actividades que se proponen, requieren luego la corrección del Instructor.

### Evaluación

Como cierre del taller a fin del año lectivo, el Instructor puede tomar una evaluación tanto en parte teórica como resolución de problemas y aspectos básicos,

luego de corregida y entregada a los alumnos, es un buen reflejo para ellos de lo aprendido.

Ajedrez viviente: se requiere colaboración de padres, maestros. Confección de tablero en cartón de 3 metros por 3 metros, se pintan las casillas negras.

- Piezas blancas: alumnos con guardapolvo blanco, en su cabeza la figura de la pieza en cartulina.

- Piezas negras: pantalón y remera negra, en su cabeza la figura de la pieza en cartulina.

Se diagrama una partida corta.

Es bueno contar con el CD de canciones de la WGM Claudia Amura, para la entrada a escena de todas las piezas, como también durante el espacio de tiempo en que cada pieza se ubica en el lugar correspondiente. Se requiere mínimo dos o tres ensayos con todos los niños que actúan.

### **La estimulación del Instructor del AEI**

La estimulación no consiste en alentar a ganar una partida, ni darle por seguro en palabras que en tal o cual Torneo les irá bien por que se presente tal o cual oponente.

La estimulación del Instructor del AEI, está en alentarlos a participar, a sumar experiencias, saber que se encontrarán con ese espacio de tiempo donde habrá niños que están aprendiendo a jugar a través del programa AEI, y que comparten el mismo gusto por jugar.

El Ajedrez Escolar no forma ajedrecistas, por lo cual un Instructor no puede presionar en la competencia, no puede catalogar o rotular a un niño de jugador fuerte o no. Por que ?...Primero y principalmente por que el AEI, intenta ser una herramienta pedagógica; que el niño se vea beneficiado con todo lo que el juego ciencia le aporta para su proceso de aprendizaje en general. Segundo, estamos frente a niños que están formando su personalidad, y a través de la sociabilización que el juego permite, de las distintas interacciones que se entablan ( Por ejemplo: vemos como un niño de sub 10 o 12, entabla en un Torneo relación con sus pares, con los Fiscales, con el arbitro) que están descubriendo un espacio nuevo y así descubriéndose a ellos mismos, lo que pueden lograr, lo que no, lo que requiere mas esfuerzo y dedicación, disciplinarse, logran mayor independencia , adquieren espíritu critico , todo esto dentro del marco de los torneos , viajes, etc.

Por lo cual, el objetivo es que esta hermosa etapa de la infancia o en algunos casos pre-adolescencia la continúen disfrutando junto al ajedrez. Psicológicamente y sociológicamente es claro el efecto negativo de toda rotulación, es una limitación; el niño no será ajedrecista por que el Instructor lo evalué como un fuerte jugador, queda claro que si bien el AEI, no forma ajedrecistas esta la posibilidad latente del surgimiento de niños que inevitablemente forman o formarán parte de la Escuela de Talentos (es decir la transición del AEI a la ET).

El niño podrá llegar a ser ajedrecista, porque además de capacidades lo ha decidido , parte de una decisión personal, parte de la libre autodeterminación que en algunos puede ser a una edad temprana y en otros casos no, parte de tener en claro la vocación de cada uno, vocación que en algunos casos es innata y en otros adquirida. Habrá niños que el día de mañana decidirán dedicarse a la competencia, otros como hobby, otros como una distensión entre amigos. Ese es un camino de decisión personal, el Instructor solo acompaña el crecimiento del niño, la etapa en la que se encuentra el niño, enseñándole, estimulándolo en su crecimiento personal y mostrándole todos los beneficios del juego ciencia. Se realiza esta aclaración, dado que esa línea entre AEI y ET no solo es necesario tenerlo en claro en su concepto sino aplicarlo, las dos experiencias son ricas y sobre las dos hay que trabajar si bien de manera diferente.

### **Jornadas**

Las reuniones de instructores fueron de carácter mensual, obligatorias y revisten importancia por sus cualidades informativas y el conocimiento a fondo el Programa, sus metas, desafíos, objetivos, avances, logros, dificultades y el conocimiento e intercambio de experiencias con las demás regiones. Estos encuentros han revestido en alguna oportunidad carácter internacional, con la participación del especialista venezolano Uvencio Blanco en el año 2007 y 2008.

Esta es la proporción que se da en cuanto los alumnos que concurren a los talleres.



■ Instructores en el 2006. Región coordinada por el Lic. Sergio R.

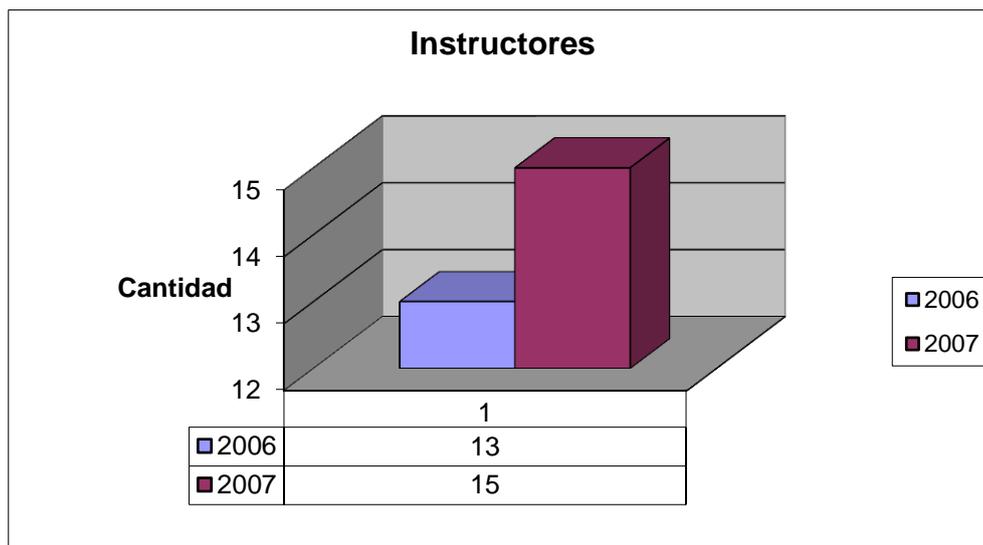
#### Quiroga

1. Nora Daniela Chaves
2. Natalia Judit Chaves
3. Bárbara Testa
4. Jorge Escudero
5. David Rosales
6. Diego Cordón
7. Ariel Chaves
8. Facundo Zarate
9. Darío Mora
10. Jorge Salvador
11. Gabriel Zarate
12. Walter Scatena
13. Martin Amaya

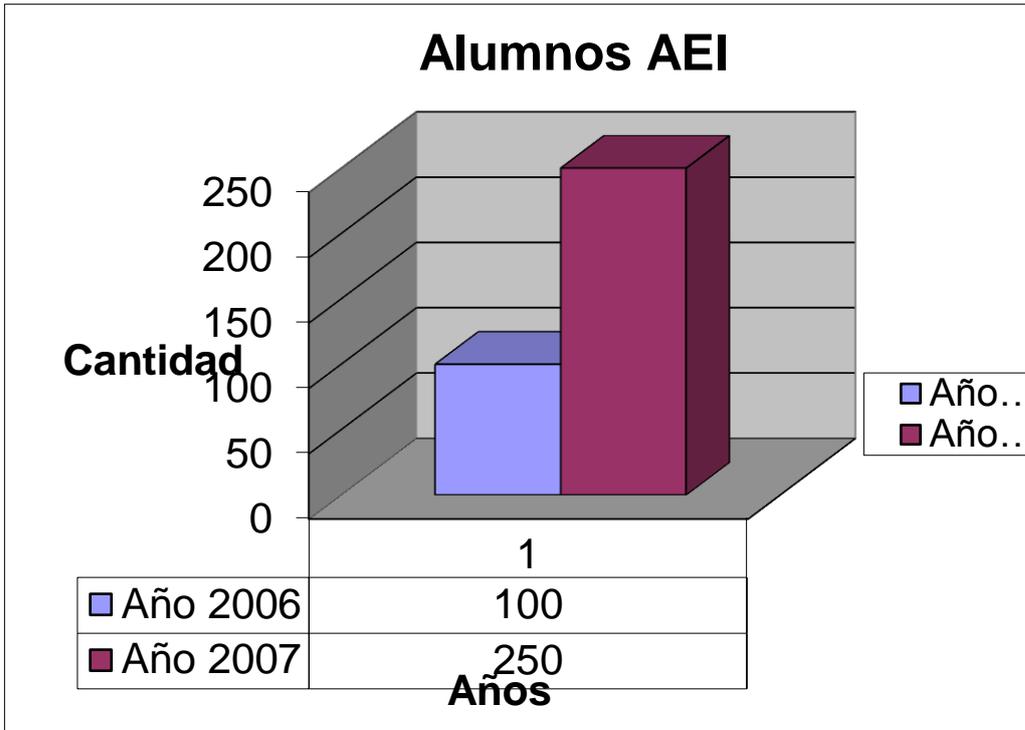
Instructores en el 2007.

1. Nora Daniela Chaves
2. Natalia Judit Chaves
3. Jorge Escudero
4. David Rosales
5. Diego Cordón
6. Ariel Chaves
7. Facundo Zarate

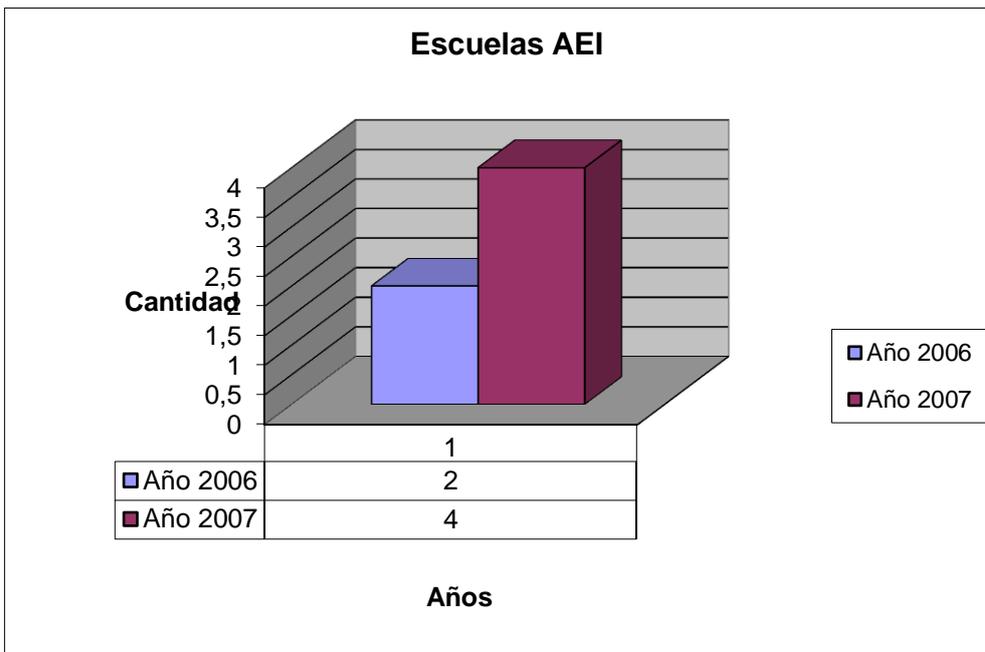
8. Gastón Mora
9. Jorge Salvador
10. Gabriel Zarate
11. Walter Scatena
12. Martin Amaya
13. Jorge Nievas
14. Guillermo Antunez
15. Richard Palmero



Cantidad de alumnos por instructor 2006 y 2007.



Cantidad de escuelas en el 2006 y 2007 por Instructor.



## **AJEDREZ A CONTRATURNO**

Mariano Pennisi

mpennisi@ulp.edu.ar

Resumen

La modalidad de enseñanza de Ajedrez a contraturno –es decir, fuera del curriculum escolar y por ende, del horario regular de estudios– ofrece un amplio abanico de posibilidades para que el instructor pueda desarrollar su taller.

Para un correcto funcionamiento, desde el comienzo y hasta el final del ciclo lectivo, el instructor debe tener en cuenta ciertos factores indispensables tanto para atraer como para mantener la atención y el interés de los alumnos. El presente trabajo desarrolla algunos de los factores más relevantes que estimulan el trabajo en las aulas.

## **AJEDREZ A CONTRATURNO**

Mariano Pennisi

mpennisi@ulp.edu.ar

Introducción:

La modalidad de enseñanza de Ajedrez a contraturno –es decir, fuera del curriculum escolar y por ende, del horario regular de estudios– ofrece un amplio abanico de posibilidades para que el instructor pueda desarrollar su taller. Para un correcto funcionamiento, desde el comienzo y hasta el final del ciclo lectivo, el instructor debe tener en cuenta ciertos factores indispensables tanto para atraer como para mantener la atención y el interés de los alumnos.

A continuación desarrollaremos aquellos que consideramos más relevantes:

### **Promoción:**

Una buena promoción es la imprescindible para dar a conocer el taller en la escuela ya sea de forma oral o escrita. Es interesante contar con la posibilidad del ajedrez en el recreo estableciendo un sector con varios tableros de ajedrez para que los alumnos jueguen, pues es el momento ideal para que los chicos se acerquen –movidos por la curiosidad– a ver de qué se trata. Pero esta modalidad se detalla en otro apartado del presente manual; solamente se ha querido mencionar como herramienta de promoción. Acercarse periódicamente a las aulas, durante las clases regulares es otra forma de promocionar el taller. Siempre con la venia de las autoridades escolares, y tras explicar al docente de turno, se procede a presentar el taller, detallando sus características –días y horarios del taller, orientado hacia todos los niveles, sin necesidad de conocimientos previos, gratuidad, proveeduría de material, etc. – y apuntando a los interesados para llevar una base de datos de todos los inscriptos.

Muchas veces sucede que hay niños que no recuerdan que el instructor estuvo en su aula ofreciendo el taller, o simplemente faltaron a clases ese día, por lo cual no se enteran de su existencia. La difusión mediante afiches es una variante para difundir el ajedrez. Crear algunas docenas de fotocopias y esparcirlas en sectores estratégicos, como la dirección, algunas aulas, pasillos, kiosco, patio de juegos, etc., sirve para recordar a los alumnos sobre el taller. También se puede solicitar a los docentes correspondientes que recuerden a los alumnos para que asistan.

### **Presentación:**

Cuando se da inicio al taller, y se ha reunido un grupo inicial de alumnos, es conveniente dedicar una porción del tiempo designado para establecer una pequeña presentación con ellos. Resulta instructivo que cada alumno se presente ante los demás, sobre la base de la integración de cada uno de ellos, y con el instructor como moderador, a fin de conocer a los nuevos alumnos, y que ellos conozcan a su nuevo profesor. Esta herramienta, crea un vínculo de confianza en el ámbito educador-educando, y de estos últimos entre sí, resultando muy provechoso para el buen transcurso de las clases.

Se puede apuntar además, los datos personales del instructor en el pizarrón –en caso de que las clases de ajedrez se dicten en un aula– y pedir a los alumnos que anoten el nombre completo del encargado del taller, la entidad a la que representa, alguna vía de contacto, y cualquier otro dato que se considere oportuno. La finalidad es que tanto los niños como sus padres, tengan la posibilidad de comunicarse en forma directa con el instructor ante cualquier duda o sugerencia. Otra forma de acercamiento a los padres, es enviar mediante los alumnos, notas impresas con los fundamentos del taller, y las especificaciones de días y horarios, así como los datos del instructor y algún medio de contacto. También es recomendable convocar a una reunión de padres, para que todos los tutores que así lo deseen, puedan entablar contacto con el instructor, y evacuar cualquier inquietud sobre el taller de ajedrez.

### **Evaluación inicial:**

Una vez establecido el grupo, y dadas las condiciones para el comienzo del taller, es indispensable realizar una valoración entre los alumnos que entienden los rudimentos del ajedrez y los que no poseen ningún conocimiento básico previo. Este indicador sirve, principalmente para poder agrupar a los niños según los niveles. Es un factor sumamente importante, puesto que si se obvia, puede decrecer el interés de algún sector del alumnado, con el subsiguiente decrecimiento en la asistencia. En otras palabras, si se apuntala a los alumnos que tienen conocimientos previos, estos acrecentarán su nivel ajedrecístico debido a que contarían con nuevos recursos táctico-estratégicos para afrontar una partida, pero se descuidarían aquellos bisoños que apenas se encuentran aprendiendo el movimiento de los trebejos. Por otra parte, si se da preponderancia a estos últimos –quienes generalmente integran el grupo más numeroso–, resultará tedioso para aquellos, presenciando clases de ajedrez que les

resultasen elementales. En el apartado siguiente, se formula un programa combinado, atendiendo los intereses de ambos grupos.

Finalmente, de ser posible es recomendable inicialmente separar los grupos según los niveles, por ejemplo en módulos de cuarenta y cinco minutos por nivel, estableciendo dos módulos por turno –mañana y tarde– por semana. En esta modalidad, a partir de un cálculo aproximado, se obtiene un resultado de veintisiete horas anuales en treinta y seis jornadas anuales para cada grupo. Una carga horaria más que suficiente para elaborar un programa de estudios satisfactorio.

### **Desarrollo teórico:**

Después de separar al alumnado por niveles, se particulariza la temática del programa de estudios a explicar en el transcurso del ciclo lectivo. Primeramente se detallará la utilizada en el grupo que se podría denominar “nivel inicial”, luego en el “nivel básico”.

#### **Nivel inicial:**

\*El tablero: cantidad de casillas, total y por color y disposición del mismo al comenzar la partida. Columnas, filas y diagonales, importancia de cada una de ellas según la colocación de las piezas.

\*Los trebejos: diferenciación de los trebejos, características de sus movimientos. Disposición inicial en el tablero.

\*Concepto elemental de jaque y jaque mate. Posiciones típicas de jaque mate en una jugada.

\*Movimientos especiales: Enroque corto. Enroque largo. Coronación de peón.

\*Desarrollo de las piezas hacia el centro. Fianchetto como esquema defensivo.

\*Problemas de jaque mate en una y dos jugadas.

\*Glosario de terminología ajedrecística.

#### **Nivel básico:**

\*Los distintos tipos de notación ajedrecística: descriptiva, alfanumérica y algebraica. Utilización de esta última como herramienta para leer y escribir partidas de ajedrez.

\*Jaque mate con Rey y Dama; Jaque mate con Rey y Torre.

\*El centro del tablero. Importancia. Radio de acción de las piezas. Punto de congruencia.

\*Valor relativo de las piezas. Gambitos.

\*Nociones de Táctica y Estrategia. Recursos tácticos. Visión mediata e inmediata. Importancia de elaborar un plan en el Ajedrez.

\*Aperturas. Conocimientos básicos de aperturas con e4 y d4. Defensas más populares.

\*Problemas de jaque mate en tres jugadas y en adelante.

\*Uso de reloj en el ajedrez competitivo.

\*Nociones de reglamento FIDE.

Muchas veces sucede que se incorpora un nuevo grupo de alumnos al taller de ajedrez. Principalmente ocurre a mediados del ciclo lectivo luego de las vacaciones invernales, época en que es recomendable realizar nuevamente la “promoción” del taller, como se desarrolló anteriormente. Resulta entonces menester, efectuar una nueva evaluación para redistribuir a los alumnos según el grado de aprendizaje que hubiesen alcanzado. Quienes avancen en el programa del nivel inicial, podrían incorporarse al básico, así como aquellos alumnos del nuevo grupo que tengan conocimientos previos. El resto comenzaría en el nivel inicial para mantener el engranaje del taller girando durante el resto del año.

Para una mejor asimilación de los conocimientos anuales por parte del alumno, no es recomendable avanzar más allá de la temática ofrecida. Posteriormente, y luego de una revisión consciente, el instructor puede agregar un nivel “intermedio” para el segundo ciclo lectivo en que se ofrezca el taller de ajedrez al mismo grupo. Esto servirá tanto para afianzar los conocimientos adquiridos y pulir las técnicas de juego, como para incorporar nuevas herramientas –mayor conocimiento de aperturas, jaque mate con dos alfiles, con alfil y caballo, etc. y preparará al alumno para otros aprendizajes.

### **Práctica del juego**

Es indispensable que el alumnado se sienta cómodo en el taller, y puesto que se trata de ajedrez a contraturno, comienza por el entusiasmo del niño ya que no hay relación de obligatoriedad de por medio. Pero así también, depende de la destreza del instructor para lograr que ese entusiasmo inicial no decaiga y el ajedrez se convierta en

una actividad esperada por el alumno durante el resto de la semana y en transcurso de las semanas y los meses siguientes. Como el ajedrez es un juego basado en sus propias reglas y parámetros, es necesario acercar al alumno la normativa necesaria para poder practicarlo correctamente; por ende, la teoría se torna imprescindible para poder enseñar el juego ciencia. Sin embargo, el exceso de material teórico, puede confundir al infante redundando en un compendio de reglas inextricables, pudiendo provocar desgano por el mismo.

Vale mencionar la sentencia del Gran Maestro cubano José Raúl Capablanca “El Ajedrez, como todas las demás cosas, puede aprenderse hasta un punto y no más allá. Lo demás depende de la naturaleza de la persona”. Esto es lo que hay que alentar en el alumno.

Se aconseja alternar entre teoría y práctica, ya sea haciéndolos jugar entre sí en clase, incluso organizando pequeños torneos internos de la escuela. También se pueden ofrecer sesiones simultáneas entre el instructor y los alumnos. Esto último sirve para hacer un seguimiento más detallado de los avances del alumno, marcando los errores, y alentando las buenas jugadas.

Realizar algún match por equipos entre sí, mezclando jugadores de distintos niveles, o incluso contra otros establecimientos educativos, afianza el grupo y crea un ambiente de camaradería que resulta muy provechoso. Una vez que los alumnos van incrementando su nivel, se los puede invitar a torneos oficiales realizados por organismos competentes, para que se introduzcan en el ajedrez, y puedan entrar en la competitividad.

### **Alternativas didácticas:**

Usualmente en los grupos de nivel inicial, el instructor se encontrará con niños que presentan dificultades para la comprensión del ajedrez. Como recurso para que esos alumnos continúen en el taller, se pueden implementar ciertas alternativas didácticas que les ayuden a un mejor entendimiento.

Por ejemplo al enseñar el movimiento de las piezas, se puede utilizar solamente los peones, blancos y negros, colocándolos en su posición inicial, y jugando hasta que un bando logre llevar uno de sus peones al otro extremo del tablero, o hasta que uno de los bandos capture todos los peones del adversario. Progresivamente, se van agregando

a los peones las torres y los alfiles –movimiento rectilíneo–, la dama –como alfil y torre–, el rey y finalmente los caballos –como una torre y alfil de paso corto–.

Si bien este y otros métodos resultan efectivos para la enseñanza de los rudimentos, no se debe aplicar más allá de tres o cuatro semanas, pues desfavorecería el desarrollo del programa de estudios anual. El caballo de Euler resulta efectivo para explicar el movimiento del caballo de ajedrez.

El factor matemático en el valor relativo de las piezas favorece el desarrollo del pensamiento, y muchos docentes de la currícula logran vislumbrar, luego de un determinado tiempo, una diferencia en las matemáticas a partir del ajedrez. Además del tablero de ajedrez, el instructor debe valerse de otros medios para hacer llegar el ajedrez a los alumnos.

El pizarrón, donde se puede explicar de forma dinámica cualquier tema inherente a la teoría ajedrecística. El uso de un cuaderno donde el alumno pueda plasmar los lineamientos dictados, de puño propio o a través de fotocopias distribuidas por el instructor. La informática, indudablemente se ha convertido en una herramienta indispensable para el ajedrez moderno. Su vastedad, creciendo insospechadamente, acerca al alumno en un medio que la mayoría de los jóvenes conocen, y en un formato que no resulta dificultoso, una gran variedad de programas con los que valerse, como el programa Fritz, que cuenta con un motor para jugar en muchos niveles, o el Chessbase, base de datos que puede almacenar millones de partidas de todos los tiempos.

#### **Relación con las autoridades de la escuela:**

El grado de compromiso por parte de la escuela hacia el taller, suele ser determinante para el desarrollo de las clases. Así, por ejemplo, una escuela que colabora con la difusión del taller, que provee un espacio físico acorde a la cantidad de alumnos, iluminado, sin ruidos externos que desconcentren a los niños, que participa en torneos, en clases por Internet, etc.; es una escuela que adquiere seriamente la responsabilidad de ofrecer el taller mancomunadamente con la institución que representa el instructor, y es muy factible que pueda disponer de un abundante alumnado para el taller a contraturnos.

Es labor del instructor mantener constantemente informadas a las autoridades de la escuela, sobre eventos como torneos, sesiones simultáneas, clínicas de ajedrez, match por equipos, etc., así como del desarrollo del taller –cantidad de alumnos, temática

desarrollada, recepción del taller por parte del alumnado, conducta, etc. Algunos establecimientos, proveen de un docente durante el transcurso de las clases. Esto ayuda a que la escuela se comprometa con el taller, siendo partícipe de lo que se ofrece en clase. También es beneficioso para el instructor, que abocado a la instrucción, no imparte la autoridad en la conducta del alumnado y puede dedicarse enteramente al ámbito ajedrecístico.

### **Relación con los tutores:**

Así como con la escuela, una relación fluida con los tutores es importante para que estos sepan de qué se trata el taller, y puedan hacer un seguimiento de su representado en las clases. Es interesante conversar con los padres, para ver qué entorno envuelve al alumno, y cómo se puede explotar mejor sus capacidades. Se debe pedir también que no haya presiones en el hogar, pues muchos niños que inician el taller con gran entusiasmo, a veces pierden el interés al ver que no pueden cumplir el objetivo que los padres plantean. Hay que llevar el taller al ritmo del alumno, y eso es algo que tanto los padres, como la escuela y el instructor, deben tener muy en claro.

Además, es obligatoria la autorización de los tutores para que los alumnos puedan participar en el taller –ya que no es dentro de la currícula, sino a contratarnos, lo cual implica viajar a la escuela expresamente para las clases de ajedrez– así como la autorización para participar en torneos y eventos fuera del establecimiento educativo.

### **Evaluación final:**

Los tiempos en los que vivimos demandan una dinámica diferente a la que usaban nuestros antepasados para acceder al ajedrez. La forma de prepararse como futuro sujeto social, hace que cada uno de los alumnos de nuestros talleres, requieran un entrenamiento acorde a su entorno y dirigido a sus expectativas. La masificación del ajedrez, quizás vaya arrojando grupos de ajedrecistas hábiles y talentosos, lo que sin duda redundará positivamente en una mayor proyección del ajedrez como deporte. Pero luego de un período de maduración, podremos ver resultados ya no sólo en el plano individual, sino en la sociedad en general.

Finalizo con la siguiente frase: *“El ajedrez es una forma de producción intelectual que tiene su encanto peculiar. La producción intelectual es una de las grandes satisfacciones -sino la mayor- al alcance del hombre. No todos pueden*

*componer una pieza musical inspirada o construir un puente; sin embargo, en ajedrez todo el mundo es intelectualmente productivo y por consiguiente, cada persona que lo practica puede experimentar una satisfacción.* Dr. Siegbert Tarrasch

## **04 Ajedrez y Sociedad**

## **AJEDREZ, UN ESPACIO IGUALITARIO PARA CRECER EN LA DIFERENCIA**

Mónica Gabriela Pereyra

mpereyra@ulp.edu.ar

### Resumen

El ajedrez estimula el pensamiento lógico matemático, la capacidad de abstracción, el pensamiento reflexivo y crítico, tolerancia hacia el otro, aceptación de las reglas y lo más importante para mí, el comprender que un jugador está sentado sobre una silla ante la posibilidad de: ganar, perder, empatar y aprehender. Ajedrez escolar resulto una *experiencia pionera* en la Provincia de San Luis con un alto grado de desarrollo y en continuo crecimiento.

## **AJEDREZ Y SOCIEDAD**

Mónica Gabriela Pereyra

mpereyra@ulp.edu.ar

*“Hay juegos que poseen un lenguaje universal, ajedrez es uno de ellos, en el tablero se activa esa magia que elimina las diferencias y nos iguala. Un niño puede jugar pensando y pensar jugando,(no todos los juegos permiten esta dialéctica) y estos talleres son el espacio ideal para impulsar el tercer factor, el de socialización que es la base primaria para la construcción de una identidad que se verá fortalecida en la tolerancia, la reflexión crítica y el uso del raciocinio como herramienta de crecimiento”. Gabriela Pereyra*

### **¿Por qué Ajedrez Escolar Inicial?**

El ajedrez estimula el pensamiento lógico matemático, la capacidad de abstracción, el pensamiento reflexivo y crítico, tolerancia hacia el otro, aceptación de las reglas y lo más importante para mí, el comprender que un jugador está sentado sobre una silla de 4 patas, compuestas por la posibilidad de: ganar, perder, empatar y aprehender. El niño ejercita con el juego su capacidad decisoria, cada movimiento implica siempre una decisión y su posterior consecuencia, a medida que se desarrolle sabrá que también en su vida se dará el interjuego de estas dinámicas.

El ajedrez escolar socializa más que el ajedrez competitivo, no por ello se deja de estimular el competitivo si como se cree forma parte de la naturaleza humana; es sólo que debe estar mediado por el respeto y el equilibrio para que competir no nos deje por fuera de nuestro mundo inmediato, más si estamos hablando de niños en formación y teniendo en cuenta que cada vez más la complejidad social estimula los individualismos hasta la exacerbación.

### **Nuestro Contexto**

Ajedrez escolar fue y sigue siendo una *experiencia pionera* en la Provincia de San Luis y como tal, se le podían permitir algunos desaciertos en un proyecto que coexiste con otros similares, por el sólo hecho de atreverse a encarar algo diferente, sin referentes que no fueran las experiencias de otras provincias. En este caso, sabemos que cada contexto exige estrategias particulares, o sea que las voces u experiencias limitadas de otras provincias sólo podían darnos un esqueleto, pero no la forma y componentes de nuestro cuerpo. Teníamos que construir un tablero propio y jugar

diferentes partidas para que fueran nuestras propias voces quiénes advirtieran si íbamos bien o mal.

Sabíamos que nos dirigíamos a niños dentro de una institución educativa, que las características socio culturales variarían de escuela en escuela y que el ingreso y el espacio eran concedidos o requeridos desde los directivos. También que el reciente Mundial de Ajedrez había actuado como promotor del juego despertando inquietud por saber de qué se trataba. A favor teníamos el costo cero para las escuelas y el recurso humano de cincuenta instructores a quienes se les pagaba por alfabetizar en el lenguaje del ajedrez durante tres horas en cada escuela y dirigido a niños de toda la Provincia de San Luis en edad escolar del ciclo primario y secundario, que no saben jugar ajedrez o tienen una idea somera del juego.

### **Planteo de objetivos generales:**

Dar a conocer el juego de Ajedrez; un juego milenario, considerado ciencia, arte, deporte y disciplina. Explicar el objetivo del juego, especificarles las reglas que lo determinan (las específicas del juego y las conductuales de los participantes), exponer las características de sus componentes: tablero, piezas, reloj y jugadores.

### Planteo de objetivos específicos

- El Área de Ajedrez de la ULP realizó el seguimiento de las tareas de los diferentes instructores, el acompañamiento y resolución de problemas para optimizar la calidad del proyecto y accionar dinámicamente en la información de las actividades desarrolladas en diferentes canales de comunicación
- Acompañamos el aprendizaje de los diferentes niños para que alcancen el concepto del jaque mate dentro de un proceso de pensamiento lógico que incluya el uso de tácticas y estrategias propias del juego y otras que pudieran surgir de la creación de cada niño.
- Estimulamos estrategias de participación de manera que niños, escuelas, instructores y todos los actores involucrados desarrollen un sentimiento de pertenencia al proyecto
- Consolidamos una imagen cada vez más visible y reconocida de AEI como una experiencia testigo y referencial a escala nacional.

- Objetivos que surgen de la experiencia personal
- Estimulamos el uso de este espacio para que sea más que un espacio recreativo y se convirtiera en una instancia de intercambio afectivo-comunicacional en simétrica reciprocidad.
- Promovimos sentimientos de pertenencia, Identidad de grupo y mejoramiento de la autoestima.
- Desmitificamos el juego como sectorio de un grupo de seres inteligentes que entienden lo difícil, sino entenderlo como una posibilidad real de aprendizaje que nos iguala y estimula nuestras potencialidades, independientemente de cada contexto.
- Integramos los conceptos teóricos con otras áreas de aprendizaje por las que el niño circula, como lengua, matemáticas, historia, música, plástica, ética y educación física.
- Recalcamos la idea de juego como algo para disfrutar y aprender por encima de lo competitivo.

**Temario Conceptual y procedimental** (*teniendo en cuenta el proceso evolutivo adecuado a cada grupo y al orden lógico y recomendado del juego*)

Pacto pedagógico entre el docente y el estudiante para el normal desarrollo de todas las clases. Qué se espera. Qué esperan. Historia del juego, presentación del tablero, característica del tablero (cuadrado, casillas, columnas, filas, diagonales), ubicación de las piezas, presentación de cada una. Reglas y objetivo del Juego. Jugadas imposibles. Valor de las piezas por su movimiento y por su posición en la partida. Movimiento de las piezas. Ejercicios de combinación. Importancia del centro, apertura. Importancia y concepto del enroque. Coronación o promoción del peón. Desarrollo. El rey, con relación al jaque y al jaque mate. La oposición. Estructura de peones. Ejercicios con damas, caballos, torres, alfiles y peones. Clavada, ataque doble, jaque al descubierto y desviación. Notación algebraica, concepto de Tablas, más tablas por ahogado, Mates elementales con torres, dama, y alfiles. Campeonatos. Ajedrez interactivo y virtual.

### **Didáctica**

Utilización del tablero mural para centrar la atención en un punto y dar una explicación general. Tizas de colores para reforzar conceptos en la pizarra. Confrontación del concepto a través de algún participante para asegurarse que va

quedando claro y no hay que volver atrás. Planteo de errores para ser corregidos por los participantes. Utilización de los juegos como premio por respetar la explicación y prestar atención. Figura del tutor, con niños más avanzados que apoyen el aprendizaje de los nuevos para no retrasar a los más antiguos. Resolución de problemáticas en papel para reforzar conceptos y hacer más dinámico el paso de lo concreto a lo abstracto que es una característica primordial de este juego. Tablero de papel en miniatura como un recurso permanente de consulta ante cualquier consigna. Ej: ¿qué piezas pueden dejar tu tablero convertido es 4 triángulos equiláteros? Anota las casillas que recorren.

El estímulo por la tarea cumplida a través de algún premio, generalmente un tablero de ajedrez. Toda consigna que implique la interacción con otro lleva implícito el respeto, de otra manera no hay ajedrez escolar. Trabajos grupales para fijar conceptos en afiches o cartulinas. Música ambiental o referencial. Integración con otras materias pero no de manera forzada sino como un recurso más, que igual nos hable de ajedrez.

Ej: ¡Ayúdame! usé demasiado pegamento y mis letras se pegaron, separálas en palabras para ver que dicen.

Se recomienda desde el primer día colocar en los tableros las letras y números correspondientes, de esta manera cuando se llegue al tema de notación algebraica el niño ya estará más familiarizado con las coordenadas. Todo lo que se aprende jugando permanece por más tiempo en nuestra memoria por eso no hay que escatimar en recursos creativos a la hora de acompañar estos aprendizajes.

### **Análisis de la partida**

Vemos niños jugando en las plazas de los barrios, en los recreos y en las aulas, a un juego no popular que hemos popularizado, *ajedrez*. Veo que el que no juega al menos sabe de su existencia y de a poco se acerca, sólo para observar. Los propios niños son los mejores promotores del juego, hasta los padres se animan a mover las piezas aunque sea por esa idea de que con alguien debe jugar el niño. He asistido a fiestas tradicionales de mi escuela rural en Las Barrancas y en el medio de la taba, las bochas, las carreras de caballos y las domadas, los más pequeños desplegaban un tablero buscando su propia diversión. En la Escuela República de Chile de la ciudad de San Luis, un joven que trabaja y estudia, empezó el taller en la segunda etapa del ciclo lectivo, y según sus palabras nada sabía del juego. En su primera clase ganó un tablero al resolver un problema con caballos de ajedrez, en las siguientes clases se quedaba en

los recreos para aprender más y un día comentó: “todavía no abrí el tablero que me regaló” a mi pregunta de por qué, respondió “en mi casa se burlan, diciendo que me hago el inteligente”, en la última clase me enteré que iba al *ciber* a jugar al ajedrez con gente de otros países.

Entonces, advertimos que existe gente con ganas de ayudar, gente que no sabe de su potencialidad hasta que algo llega y la estimula. El tejido social presenta profundas fisuras pero cada tanto una parte se cura y proyectos como este que, tal vez, no han sido pensados desde ese lugar, terminan obteniendo efectos sinérgicos que pueden ser sostenidos en el tiempo si el involucramiento de los actores apuesta a participar de manera activa y no simbólica. También uno puede pararse como un docente que trasmite, o imparte saber, o bien colocarse a la par del otro deseoso de acompañar el descubrimiento de sus potencialidades, se relacionen estas con el ajedrez o con otros aspectos. En esta situación, elegimos el segundo momento, porque es el único que no me deja por fuera del aprendizaje permanente.

## **AJEDREZY VIOLENCIA ESCOLAR**

Jorge Alberto Escudero Guillaumet

E-mail: jescudero@ulp.edu.ar

Resumen:

El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego estrictamente racional. Este juego es tan complejo que ni aun los mejores jugadores pueden llegar a considerar todas sus contingencias. Jugar al Ajedrez en las Escuelas combatiría la violencia en las mismas, coinciden la mayoría de los expertos.

En esta contribución, se pretende conceptualizar una idea sobre la naturaleza del ajedrez que resulte productiva para pensarlo como un bien educativo para la adquisición de buenas conductas y el desarrollo de la personalidad del niño.

## **AJEDREZY VIOLENCIA ESCOLAR**

Jorge Alberto Escudero Guillaumet

E-mail: jescudero@ulp.edu.ar

### Introducción

El ajedrez no es un juego de azar, sino un juego estrictamente racional. Este juego es tan complejo, que ni aun los mejores jugadores pueden llegar a considerar todas sus contingencias, y aunque conocemos los múltiples beneficios que tiene práctica en las escuelas, también jugar al ajedrez en las escuelas permite combatir la violencia en las mismas, según coinciden la mayoría de los expertos.

Este juego estimula el pensamiento lógico, la imaginación, la precisión, la memoria y la tenacidad; al mismo tiempo, promueve la concentración, la autocrítica y el discernimiento. En conclusión, se puede decir que el Ajedrez contribuye en la modelación de conductas de los alumnos. Mover un peón, sacar el alfil, mover la torre, entre otros movimientos durante una partida de ajedrez, requiere respetar un plan, descubrir cuál es el del adversario, obliga a reflexionar, a memorizar y pensar como solucionar los problemas que se van planteando durante las jugadas, convirtiéndose en un placer el jugar.

La Universidad de La Punta, a través del proyecto “Ajedrez Escolar Inicial”, desarrollado durante los años 2006, 2007 y 2008 en todo el territorio de la provincia de San Luís, ha permitido que las escuelas aplicaran un instrumento pedagógico no convencional en sus aulas. Los docentes de ajedrez hemos observado que muchos alumnos han sido atraídos hacia este juego, y se suelen quedar más tiempo del acordado, consultan sobre los torneos internos que realizamos en los diferentes establecimientos educacionales, llevan a sus padres a que les compren un juego y aquellos alumnos que tienen algunos problemas de conducta, disminuyen los episodios de agresión entre ellos e incluido con los docentes y si nos preguntamos el porqué, podemos responder que a través de este juego, la obsesión y la adrenalina la vuelcan en este caso al Ajedrez, un juego inofensivo que insume mucha tensión.

La experiencia de la enseñanza del ajedrez obligatorio en las escuelas de muchos países del mundo, por ejemplo Rusia, Alemania, Cuba, Canadá y otros países que han aplicado excelentes programadas de enseñanza como los Estados Unidos, Inglaterra, Francia, España, Bulgaria, Hungría, Venezuela, entre otras, han logrado un mejor desarrollo intelectual.

La Provincia de San Luís, a través del área de Ajedrez de la Universidad de La Punta se suma a los programas de estos países, pues el juego ciencia llega a un amplio número de escuelas, incluidas las escuelas rurales, permitiendo a los alumnos participar en varios torneos durante el año lectivo y abrirles las puertas para la participación en torneos nacionales e internacionales con la presencia relevante de los instructores.

Si nos preguntamos el porqué de enseñar ajedrez en nuestras escuelas podemos responder que en sus diversas vertientes, tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en alumnos de edad escolar.

El ajedrez podría ser incorporado al currículo de la escuela porque:

- a) Tiene una base matemática excepcional.
- b) Desarrolla el pensamiento y el espíritu crítico.
- c) Estimula el desarrollo de la creatividad
- d) Puede aplicarse como deporte complementario.
- e) No es una actividad sexista.
- f) Introduce al alumno en el estudio de aspectos históricos.
- g) Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas.
- h) Desarrolla el sentido ético.
- i) Permite el establecimiento de transferencias.
- j) Proporciona placer al Alumno.

En este aporte, pensamos al ajedrez como un bien educativo para el desarrollo de la personalidad del niño y sus conductas. Ofrecemos como un valioso aporte, los siguientes comentarios surgidos en la Escuela N° 40 Dr. Ricardo Rojas de Villa Mercedes (San Luís). La directora del establecimiento comento al realizar un balance anual del año 2007 que “hubo cambios. Mayor participación, reflexión, razonamiento, espíritu crítico y elevo de su autoestima en los alumnos”

Comentarios de algunos alumnos:

Cristian Maximiliano:

“Muy interesante el juego, deseo aprender lo mejor posible”

Lucas Ezequiel:

“Todo es muy lindo, hice muchos amigos”

Hernán José:

“conocía algo del juego, ahora me animo a participar en torneos”

Escuela Nº 187 José Hernández – Villa Mercedes (San Luís)

Comentario de su Vice-Directora, en el balance anual, año 2007

“se han logrado cambios positivos, porque aprenden a concentrarse, a pensar, a reflexionar”

Comentarios de algunos alumnos:

Nahuel Nicolás:

“me gusta mucho este juego”

Jesús Anabel:

“es muy lindo, te obliga a pensar mucho”

Franco:

“me encanta y cuando gano mejor”

Escuela Nº 29 Remedios Escalada de San Martín – Villa Mercedes (San Luís).

Comentario de su Directora en el balance anual año 2007

“Se notaron cambios. En la Concentración y reflexión ante problemas”

Comentarios de algunos alumnos:

Gabriel Emilio:

“algo conocía del juego, es interesante y me gusta jugar”

Germán Gabriel:

“me encanta el ajedrez”

Santiago Emmanuel:

“me gusta mucho el ajedrez, es muy interesante”

Escuela Nº: 147 Provincia de Mendoza. Villa Mercedes (S. Luís)

Comentario de su Directora en el balance anual año 2007:

“Los alumnos que participaron del Taller tuvieron cambios, como por ejemplo: en los recreos se ven más tranquilos y comparten más con sus compañeros”

Comentario de algunos alumnos:

Juan Manuel:

“estoy aprendiendo, me gusta mucho este juego”

Macarena Lydia:

“es muy lindo, nos juntamos muchos chicos y nos divertimos”

Alexis Leonel:

“es buenísimo el ajedrez, me gustaría ser el campeón”

El fenómeno del Ajedrez, implica tener en cuenta (si la imaginación se nutre de lo real y lo fantástico está en el modo en que se combinan los elementos tomados de la realidad, como dice Vigotsky, la necesidad de ampliar la base de experiencia de los alumnos, a fin de determinar un soporte sólido para su conducta creativa. Cuanto más vean, asimilen, experimenten y participen, más rica y productiva será la actividad de su imaginación.

**Bibliografía:**

Vigotsky L. (1988), “Cap. IV: Internalización de las funciones psicológicas superiores”, y “Cap. VI: Interacción entre aprendizaje y desarrollo”, en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Crítica, Grijalbo, México, pp. 87-94 y 123-140. ·  
Wertsch J. (1988), “Cap. 2: El método de Vigotsky”, en: Vigotsky y la formación social de la mente, Paidós, Barcelona, pp. 35-74.

## **05 Ajedrez y Escuelas Rurales**

## **AJEDREZ EN ESCUELA RURAL**

David Arnaldo Rosales

drosales@ulp.edu.ar

Resumen:

En las escuelas rurales los instructores pueden adquirir mayor experiencia en lo que respecta al ajedrez y resulta esta positiva para el programa Ajedrez Escolar Inicial (A.E.I). Los aprendizajes adquiridos en el año 2006 sirvieron para formalizar un proyecto y continuar un orden lógico en los contenidos, de tal forma que los temas se fueron concatenando y relacionándolos a medida que las clases avanzaban, planificando previamente cada una de ellas.

La edad de los estudiantes limitan los contenidos que uno pueda dar según el programa pero es destacable que también la dedicación que ponga cada uno de los niños en su tiempo libre para aprender más, hace que la edad no sea un obstáculo para igualar o superarse.

## **AJEDREZ EN ESCUELA RURAL**

David Arnaldo Rosales

drosales@ulp.edu.ar

Introducción:

Al finalizar con el taller del Programa de Ajedrez Escolar Inicial (A.E.I) en el 2006 y siendo la primera experiencia enseñando ajedrez en las escuelas, nos propusimos realizar para el año próximo el ajedrez a la escuela N° 38 “Gral. Pablo Lucero “de la localidad de San José del Morro situada a 49 Km de la ciudad de Villa Mercedes., que accedió inmediatamente.

Posteriormente, y por iniciativa del instructor Jorge Escudero se logro inscribir la escuela rural N° 270 “Alejandro del Carmen Bazan” de la localidad de Juan Llerena, ubicada a 49 Km de la ciudad de Villa Mercedes. Ambas escuelas rurales me sirvieron para adquirir mayor experiencia en lo que respecta al ajedrez y no encontré ninguna objeción por parte de los directivos de estos establecimientos, ya que conocían del programa A.E.I. a través de los medios y por su impacto en la ciudad de Villa Mercedes.

### **Planificación del año 2007**

La experiencia adquirida en el año 2006 me sirvió para formalizar un proyecto, ya que como afirma Luis Cubeta “Cuando los docentes tienen proyectos...los alumnos tienen destino” (Luis Cubeda, pizarr@line,2007)

Seguí un orden en los contenidos de tal forma que se fueran hilvanando los temas a medida que las clases avanzaban, planificando cada una de ellas. Para planificar la clase tenía en cuenta las horas que debía a tener con cada uno de los niveles EGB1, EGB2, EGB3.

Las horas en cada una de las escuelas estaban divididas de la siguiente manera:

Escuela N° 38 “Gral. Pablo Lucero“

EGB1 1 Hora /en turno

EGB2 1 Hora / en turno

EGB3 1 Hora/ en turno

Destacamos que en un principio que a los grupos pertenecientes a EGB1 y EGB2, se les enseñaba a todos juntos, pero después detecte que el grupo de EGB2 avanzaba más rápido en los contenidos entonces decidimos separarlos.

Escuela Nº 270 “Alejandro del Carmen Bazan “

EGB 1 1 Hora / en turno

EGB 2 1 Hora / en turno

EGB3 1,5 Hora /en contraturno

### **Conocimiento de la comunidad**

Las primeras clases fueron de conocimiento del alumnado, ya que conocer a los estudiantes es muy importante para realizar la clase de manera más amena. Solíamos preguntarles a los alumnos en las clases dónde viven, ya que los alumnos provienen de diversos campos alrededor de la localidad, y si tiene algún hermano en esta escuela, sus edades, que saben del ajedrez o que han visto o oído sobre el juego, con que lo relacionan. Por más que uno conozca algunas respuestas obvias de los niños, para ellos significa mucho el poder expresarse delante de los demás compañeros y del docente, así se produce una interacción entre alumno, la clase y el profesor, y ante una nueva pregunta a la clase hace que varios alumnos, sean los que deseen responder, y mantener motivada a la clase es *primordial*.

### **Adquiriendo conocimientos**

En la experiencia del año 2006 la utilización del tablero mural que diseñamos nos fue muy útil, como herramienta pedagógica importante, y además utilizamos los libros que me fueron otorgados por la Universidad.

### **EGB1 edades de entre 6 y 8 años aproximadamente**

Para enseñar estos temas en ese nivel, utilizamos el tablero mural con el que se puede mantener expectante a la clase en cada contenido que uno imparte. Nunca la parte teórica superaba los quince minutos, siempre alternando preguntas a la clase para saber si entienden, de todas formas la parte que más los niños encuentran atractiva es la práctica. Después de explicarle la ubicación, movimiento y captura del rey y del peón dividí al grupo en dos unos Iván con piezas blancas y otros con negras del tablero mural, y los hice pasar a todos para que hicieran un movimiento, rescato esta experiencia entretenida para el alumno y motivadora.

En este nivel, el alumno interpreta mejor la enseñanza utilizando diagramas, dibujos y es por ello que las fotocopias que mostramos tenían una explicación del movimiento de las piezas eran diagramas señalando el movimiento del mismo. Cuando enseñe la captura al paso, me encontré con muchas dificultades para el entendimiento del mismo, es por ello que lo fueron comprendiendo más en la práctica después de muchas partidas, esto se debe a que quizás el poco uso de este tipo de movimiento hace que el alumno se le olvide o no lo registre con asiduidad. En cambio el enroque fue interpretado rápidamente y puesto en práctica de todas formas uno siempre le brinda al alumno todas las herramientas para mejorar el juego, el debe decidir en que momento lo debe aplicar, es allí cuando uno encuentra diferentes estilos en el juego. Los mates elementales resultaron tema de explicación y esperamos que los alumnos supieran los mate de torres y el de dama, aquí recordamos que cuando enseñamos el jaque mate como objetivo del juego les había mencionado el mate de rey y dos torres contra rey y el de rey y una torre contra rey. En la anotación algebraica, encontramos muchas dificultades en especial para que escribieran las letras minúsculas. Los niños en este nivel son muy divertidos porque efectúan preguntas que uno no se imagina.

### **EGB2 edades de entre 9 y 12 años aproximadamente**

En este nivel pudimos trabajar utilizando el dictado de algunos temas, en particular los conceptos básicos, de esta forma introduce una herramienta más de enseñanza a parte del tablero mural y el uso de fotocopias. Los contenidos de las primeras unidades fueron aprendidos rápidamente, en la práctica quizás los temas de mate elementales fueron los que más demoraron en aprender, para ayudarlos les fotocopie material de mate en una y dos jugadas para que se fueran familiarizando con la teoría que les daba, y así aprender a dar el mate, que les ayudo bastante. Con estos

niños pudimos efectuar prácticas en Internet y los hicimos jugar en el portal de buho21 ([www.buho21.com](http://www.buho21.com)). Con estas prácticas mejoraron la apertura del juego lo que les permitió tener un desarrollo más sólido.

### **EGB3 edades de entre 12 y 15 años aproximadamente**

Esta fue nuestra primera experiencia en este nivel, pudimos realizar varias actividades con los alumnos como llevarlos a competir en las Olimpiadas de la Universidad de la Punta, y a jugar a Villa Mercedes contra otra escuela. Es el caso de la escuela de la Localidad de Juan Llerena, donde enseñábamos en contra turno y los alumnos concurrían a las clases con mucha responsabilidad y entusiasmo. En San José del Morro enseñábamos en el turno y obtuvimos muy buena respuesta por parte del alumnado, las tareas que dejábamos para realizar en la casa siempre fueron resueltas. En ambos establecimientos los pudimos hacer jugar por el portal de buho21 ([www.buho21.com](http://www.buho21.com)) y también por el portal shirovonline, obteniendo resultados satisfactorios que se vieron al mejorar su juego.

La edad limita los contenidos que uno pueda dar según el programa que el profesor arme, pero cabe destacar que también la dedicación que pone cada uno de los niños en su tiempo libre para aprender más, hace que este factor, no sea un obstáculo para igualar o superar a otros niños o jóvenes. Quizás es allí, donde se puede desprender el alumno que le gusta jugar y aprender cada día más, de aquel que lo hace solo por jugar. De todas formas, todo el alumnado que tomo clases de ajedrez cumplió con los objetivos propuesto por la Universidad de la Punta (ULP) en esta propuesta.

### **Bibliografía**

Material utilizado para la preparación de las clases y su correspondiente dictado.

Curso de iniciación primera parte.

Curso de iniciación segunda parte.

Material bibliográfico de Gustavo del Castillo, documentación dejada en la web la valija del profe.

Tratado General de ajedrez Tomo I Rudimentos.

Ajedrez para niños. ¡a jugar ya !

Material extraído de sitios de Internet

## **ESCUELAS RURALES V Y ESCUELAS DE CIUDAD ¿ENSEÑANZA DIFERENCIADA?**

Autor: Jose Alberto Acosta

Email: jacosta@ulp.edu.ar

### **Resumen**

Durante los ciclos lectivos en los cuales nos desempeñamos como instructor de ajedrez, hemos pensado en muchas oportunidades si era posible y útil diferenciar la enseñanza del ajedrez cuando se dicta en una escuela rural a cuando se lo hace en una organización escolar de la ciudad.

Consideramos que no existe un método de enseñanza ideal, sino que el aporte y la suma de distintas experiencias son relevantes ya que en el aprendizaje interfieren múltiples factores que intervienen y que interactúan en los procesos de enseñanza.

## **ESCUELAS RURALES V Y ESCUELAS DE CIUDAD ¿ENSEÑANZA DIFERENCIADA?**

Autor: Jose Alberto Acosta

Email: jacosta@ulp.edu.ar

### **Introducción:**

Durante los ciclos lectivos en los cuales nos desempeñamos como instructores de ajedrez, en las reuniones mensuales realizadas, en el curso de algún torneo en el que colaboramos con el arbitraje, en las mismas horas de clase dictadas y aun después de estas, intercambiando ideas con nuestros compañeros hemos pensado: ¿Es posible que haya que diferenciar la enseñanza del ajedrez cuando se dicta en una escuela rural a cuando se lo hace en una institución urbana?

Nuestras convicciones nos señalaban una y otra vez que esto no era posible, pero analizando en profundidad, valorando hechos concretos y teniendo en cuenta la experiencia de este último año y medio, nos vimos en la obligación de encarar el presente año escolar con un punto de vista totalmente diferente.

El problema surgió cuando al enseñar de igual manera en uno y otro lado, los resultados eran diametralmente opuestos. Mientras que en la escuela de la ciudad se avanzaba a grandes pasos, en las escuelas rurales el progreso era apenas significativo. Al no poseer conocimientos previos de psicopedagogía, se nos dificultaba la tarea de impartir la enseñanza, al extremo de caer en el tradicional modelo de transmisión, lo que redundaba en un mediocre nivel educativo de estos niños.

Al adquirir conocimientos pedagógicos, convivir 5 horas semanales con los educandos, conocer sus inquietudes y analizar con los directivos escolares los problemas en general y algunos casos puntuales en particular, llegamos a la conclusión de que el que enseña debe adaptarse a cada situación de enseñanza y actuar según sea la receptividad del niño.

Cuando sacábamos conclusiones de lo realizado, comparándolos con los resultados obtenidos en cada escuela rural, decidimos cambiar radicalmente y por completo mi forma de enseñanza en estos establecimientos. No estaba teniendo en cuenta lo que demandaban los alumnos, no se identificaban conmigo ni yo con ellos “Cumplía el trabajo por el cual me pagaban, enseñar ajedrez “.

Un acontecimiento en particular hizo que revisáramos nuestra postura. Fue en una Escuela rural en donde un alumno nos pidió un tablero de ajedrez para jugar

durante el fin de semana con el hermano, que también asistía al mismo establecimiento, casualmente estos chicos eran los que mejores aptitudes tenían hacia el ajedrez. Consultando con el director y conversando con total franqueza sobre el problema que sentía tener entre manos, llegamos a ciertas conclusiones que me voy a permitir expresar:

No estábamos teniendo en cuenta la inhospitalidad de la zona en las cuales los alumnos vivían, con esto quiero expresar que las actitudes, acciones y hasta la sed de conocimientos que los niños tenían, eran todas orientadas a subsistir en ese medio tan hostil.

El respeto que obteníamos en las escuelas de ciudad era el respeto del miedo hacia el profesor en general, cosa común en todas las escuelas, sin embargo era el mismo que obtenía en los establecimientos rurales, este hecho nos obligo a ganarnos el respeto de los pequeños con acciones quizás no muy pedagógicas pero que contribuyeron a que nos trataran como a uno más. (Jugar con ellos en los recreos, escuchar música, tocar la guitarra, enseñarles otras materias con las cuales tenían problemas tal es el caso de Inglés, prepararles el desayuno y compartirlo con ellos y hasta ayudarlos con herramientas de labranza en la persecución de un bien común como era el caso de la huerta escolar, esto favoreció la relación interpersonal con cada uno de ellos).

El nivel intelectual de los chicos no era un impedimento para enseñarles ajedrez, el verdadero problema eran los conocimientos previos que impedían el normal aprendizaje (por ser escuela rural a veces hay grado único, por lo tanto se mezclan niños de 6 años que recién están aprendiendo las letras, con otros de 10 años o más que ya poseen mayor conocimiento, por lo tanto se hace difícil explicar, por ejemplo; la definición de columna o fila con su respectiva notación algebraica).

Todos estos inconvenientes provocaban un retardo en la enseñanza y en el aprendizaje en sí, ya que es muy difícil coordinar actividades con criaturas de diferentes edades y por sobre todo, con diferente sed de conocimientos. Con relación a los métodos empleados para satisfacer las inquietudes de los pequeños, tuve que recurrir a la imaginación y consultar a personas idóneas en la materia. Es relativamente fácil impartir conocimientos tanto en forma episódica, conceptual o procedimental en alumnos de una escuela de ciudad. La misma edad, la misma educación y los mismos gustos de los pequeños, eran factor común y favorecían el dictado de clase.

## **Conocimientos:**

Conocimiento episódico: Al enseñar a un niño cierta apertura, este quizás no le brinda la debida importancia, pero al organizar torneos y haber perdido gran cantidad de partidas por no seguir las jugadas de manera correcta, el alumno incorporó la enseñanza de forma autónoma.

Conocimiento conceptual: Esto es muy interesante y para mí de singular importancia. En el colegio privado religioso en el cual nos desempeñábamos, hacemos que los alumnos tengan siempre a mano una hoja tamaño oficio y, si hay un concepto por demás importante, lo escriben. Esa hoja las traen todas las clases y siempre hay que llenarla con un concepto o regla por día, dependiendo del tema que se dicte. Desde la mas básica para los chicos como por ejemplo: “El rey es la pieza mas importante y siempre debemos protegerlo”. Hasta otras intermedias: “Con las torres debemos ganar columnas abiertas” o “Es importante ocupar las diagonales con nuestros alfiles”. Y mas complejas como podría ser: “En partidas abiertas, el alfil es mas importante que el caballo y en partidas cerradas, al revés”. Obviamente que primero se explican los conceptos de columna abierta, partida cerrada etc., pero al tener los alumnos esa pequeña “guía” de conceptos, analiza mas las partidas, aplica lo escrito en la hoja y de a poco lo va asimilando en la medida que “repite” las situaciones. Con estos conocimientos ya incorporados, el niño orienta mas la acción basándose en lo aprendido y comprendido.

Conocimiento procedimental: Este caso de aprendizaje lo aplicamos cuando enseñamos finales o mates elementales; hacemos que el alumno ejecute el procedimiento, actuando yo con las piezas del bando débil, tratando de oponerle la mayor cantidad de dificultades y trabas posibles para que, cuando juegue con otro rival, sepa realizarlos pasos a seguir con el fin de conseguir el objetivo. Al principio esto le genera dudas y temor al error, pero una vez que lo automatiza al proceso, es interesante ver como lo aplica en la práctica. La repetición, en estos y en muchos casos, ayuda de manera sustancial en el aprendizaje.

Estos métodos fueron implementados en la única escuela de ciudad en la cual nos desempeñábamos, pero al tratar de practicarlos en las escuelas rurales, por los motivos antes expresados, fueron de escasa ayuda en al aprendizaje de los chicos. Debido a este hecho, recurrimos a una enseñanza casi personalizada, teniendo en cuenta

la edad, el grado de conocimiento y hasta el sexo de cada alumno( es increíble el poco porcentaje de receptividad que se produce con las mujeres en los establecimientos rurales, probablemente debido a que desde muy temprana edad las inician en los quehaceres domésticos y saltean rápidamente etapas propias que atraviesan los varones y mujeres que viven en una ciudad o pueblo con, relativamente, mayor población.

Fueron muy bien aceptados en los pequeños de estas escuelas, algunos problemas de lógica y matemática (las progresiones numéricas para completar fue la actividad favorita en todas las escuelas (rurales y de ciudad). Esto motivó la interrelación del ajedrez con distintas materias (matemáticas fundamentalmente, historia y geografía en menor medida y también inglés al traducir el nombre de las piezas). Esta actividad aceptada por el común de los alumnos es lo que me impedía diferenciar la enseñanza, pero la realidad me marcaba que mientras los chicos “rurales” resolvían un problema en 15 minutos y con relativa ayuda, los chicos de “ciudad” encontraban la solución en 5 minutos y casi sin brindarles pistas.

Todos estos hechos nos está marcando, que no existe un método de enseñanza ideal, sino la suma de varios, debido a que en el aprendizaje interfieren algunos factores como pueden ser la edad, el nivel intelectual y, por sobre todas las cosas, interés de parte del alumno en querer aprender. Personalizar la enseñanza en las escuelas rurales es un trabajo arduo pero, desde mi punto de vista, es con el que más resultados se obtiene. Según cada caso orientar a los pequeños en mayor medida para lograr una buena recepción, facilitando la enseñanza y logrando que no pierdan el interés en lo aprendido. A los más capaces, proponerles un aprendizaje por descubrimiento, ya que estos niños lo toman como un desafío personal y prueban así sus capacidades intelectuales.

La actuación del que imparte la enseñanza es fundamental para conservar en el pequeño la actitud y las ganas de aprender, ya que como afirmaron en su tiempo Ausubel y Wittrock: “El proceso de construcción del conocimiento pasa por los esfuerzos del alumno para proporcionar sentido a la información que el profesor le suministra”.

## **06 Ajedrez y Nuevas Tecnologías**

## **LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS:**

Mauro DiFranco

Email: [mdifranco@ulp.edu.ar](mailto:mdifranco@ulp.edu.ar)

En una sociedad donde las nuevas tecnologías cada vez se vuelven más importantes para la vida cotidiana y el empleo de las personas, y que comienzan a representar uno de los engranajes más importantes en el crecimiento y la organización de la comunidad internacional, es fundamental la inclusión en la educación.

Una de las ventajas más grandes que estas tecnologías nos brindan, es que no sólo nos permite la enseñanza, usándolas como eje, sino que además, como apoyo de las otras disciplinas, facilitando el aprendizaje de los alumnos y produciendo un fenómeno de feedback positivo en el manejo de las mismas, siendo una de las herramientas más útiles, siempre y cuando sea utilizada correctamente.

## **LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS:**

Mauro Difranco

Email: mdifranco@ulp.edu.ar

En la actualidad, en un mundo donde las nuevas tecnologías representan uno de los engranajes más importantes en el crecimiento y la organización de la comunidad internacional, es fundamental la inclusión en la educación.

Una de las ventajas más grandes que estas tecnologías nos brindan, es que no sólo nos permite la enseñanza, usándolas como eje, sino que además, como apoyo de otras disciplinas, facilitando el aprendizaje de los alumnos y produciendo un fenómeno de feedback positivo en el manejo de las mismas, siendo una de las herramientas más útiles, siempre y cuando sea utilizada correctamente. Evidentemente una disciplina beneficiosa para la educación, como el ajedrez, se potencia si se realiza la articulación e interacción correcta con las denominadas ciencias de la educación.

La Universidad de La Punta está realizando una fuerte apuesta, considerando el manejo de las nuevas tecnologías como uno de los pilares fundamentales en el futuro de nuestra provincia. La inclusión al programa de la enseñanza de ajedrez a distancia, fue posible gracias a una infraestructura existente denominada Autopista de la Información, la cual permite conectividad y telefonía gratuita a todos los establecimientos públicos y educativos de la provincia de San Luis.

### **Objetivos:**

Dentro de los objetivos planteados se encuentra:

- Llegar a lugares a los cuales la enseñanza presencial es complicada debido a las distancias.
- Introducir al estudiante en el manejo de las nuevas tecnologías.
- Permitir un intercambio cultural, promoviendo la competencia entre chicos de distintas localidades, y países (enfrentamientos interescolares, Liga intercontinental España vs. Argentina)

### **Implementación:**

El trabajo de implementación se realizó en cuatro etapas:

- 1) Capacitación a monitores.

- 2) Verificación y configuración de equipos.
- 3) Capacitación de asistencia técnica.
- 4) Inclusión de los chicos en el manejo y utilización de la plataforma.

Capacitación a monitores:

Se seleccionaron dentro del grupo de instructores integrantes del programa AEI, personas idóneas en el conocimiento de la informática. La capacitación se realizó en forma presencial y a distancia, promoviendo el uso constante de la plataforma por parte del docente y los alumnos. La capacitación duró 3 meses, y finalizó con una etapa evaluativo y la temática más relevante abordada resultó:

- Instalación de Java y Ventrilo.
- Solución de posibles problemas.
- Configuración de Ventrilo.
- Iniciar exposiciones.
- Crear posiciones.
- Creación de enfrentamientos entre los alumnos.
- Dictado de clases.

#### **Verificación y configuración de equipos:**

Fue el paso más complicado de llevar a cabo debido a las distancias en las que se encontraban los distintos establecimientos. Un grupo de informáticos y técnicos, viajaron revisando y acondicionando los equipos a utilizar por los chicos. Se verificó software (Java, ventrilo, etc.), y hardware (mouse, teclado, auriculares, micrófonos, etc.)

#### **Capacitación de asistencia técnica:**

Seleccionamos un grupo de personas, las cuales denominamos monitores, que habitaban en zonas aledañas a las instituciones con las cuales se trabajan, y se las formó para poder asistir técnicamente a estos establecimientos. Esto nos permite tener un control sobre el estado de las computadoras, hacer actualizaciones de software en caso de ser necesario, y poder dar soporte a los establecimientos en cuanto utilización de y aprovechamiento de la plataforma.

#### **Inclusión de los chicos en el manejo y utilización de la plataforma:**

La presentación de la plataforma, se realizó a través de visitas a las escuelas, presentamos a la gente que realizaría el trabajo de mantenimiento y capacitación, y se dieron clases demostrativas, mientras se les explicaba a los chicos las distintas funciones de la plataforma. Actualmente, durante el dictado de las clases, los monitores asisten a los chicos. En mayo del 2008, nos encontramos en un periodo de adaptación, el cual no será de larga duración, ya que el aprendizaje es muy acelerado. Doce escuelas han recibido educación ajedrecística a distancia con la participación de 1640 alumnos a diciembre del 2008.

### **Liga Intercontinental de Ajedrez Escolar:**

La Liga intercontinental de Ajedrez Escolar, dio comienzo a partir de Abril del 2008, participaron chicos de la categoría hasta 12 de la provincia de San Luis (Argentina) y diputación de Zamora (España). El certamen se disputo por sistema suizo a 9 rondas con 15 minutos de reflexión por jugador. Las escuelas que participaron de Argentina fueron:

- Escuela n° 199 Prov. De Buenos Aires (Candelaria).
- Colegio Evangélico Cristiano de San Luis (San Luis).
- Instituto Santiago Besso (Merlo).
- Escuela N° 33 Vicente Dupuy (Villa Mercedes).
- Escuela Experimental n° 7 Eduardo Galeno (Villa Mercedes).