

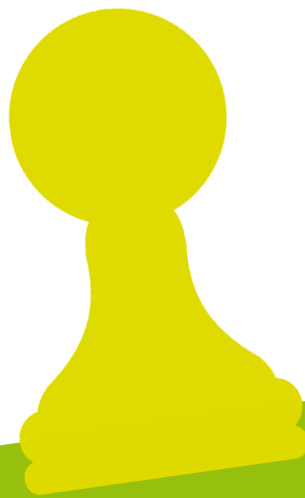
AJEDUCA

AJEDREZ Y EDUCACIÓN

Daniel Escobar Domínguez

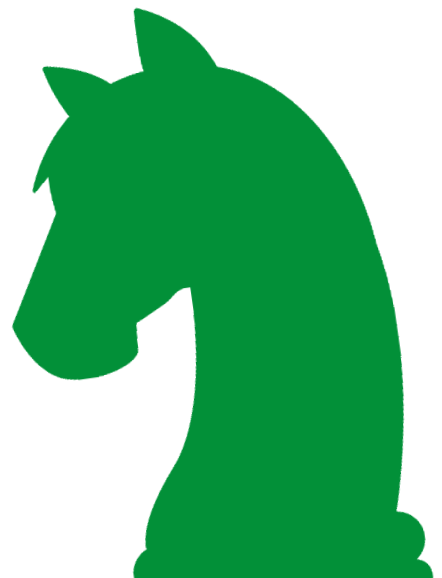


INFANTIL Y NIVELES SUPERIORES



David Escobar Domínguez

ANAYA



¿QUÉ ES AJEDUCA?

AJEDREZ Y EDUCACIÓN

Es una colección de **cuadernos** cuyo objetivo es facilitar la enseñanza del ajedrez en el sistema educativo. Incorpora una metodología testada durante veinte años, adaptada a las diferentes edades y a la diversidad del alumnado.

■ El ajedrez como asignatura

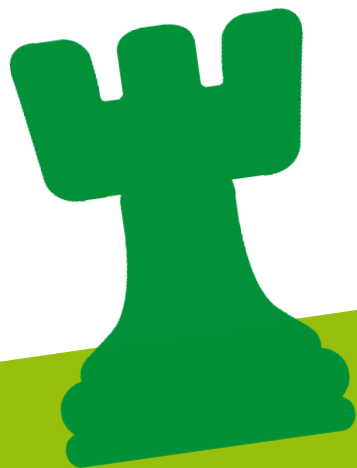
En el año 2015, el Parlamento aprobó la implantación del Ajedrez en la Escuela como **asignatura**, de acuerdo con las recomendaciones del Parlamento Europeo.

■ El ajedrez desarrolla habilidades cognitivas

- Impulsar estrategias de **concentración, atención y memoria**.
- Conocer y valorar las habilidades propias.
- Obtener **información**, seleccionarla y organizarla para **tomar decisiones**.
- Potenciar la **creatividad** y el **razonamiento lógico**, como estrategias fundamentales para la **resolución de problemas**.

■ Y habilidades sociales

- Facilitar la relación con los demás a través del juego, valorándolos como rivales y compañeros.
- Favorecer el **respeto** de reglas, la **disciplina** y los turnos de acción.
- Aumentar la **confianza**, estimular la **planificación** y la **responsabilidad**.
- Ser un **juego integrador**, para toda la vida y para cualquier edad.



INFANTIL



NIVELES SUPERIORES



La colección consta de **3 cuadernos** para **Educación Infantil** y **6 cuadernos** para **niveles superiores**.

En ellos se presentan progresivamente las distintas **piezas**, sus **movimientos**, diferentes **estrategias**, consejos, **reglamento** y los **errores** más frecuentes, guiados con un lenguaje sencillo y un código de color para identificar las explicaciones, los ejercicios y los temas complementarios.

El método propone diversos tipos de actividades:

- **Descubrimiento guiado:** el alumnado participa en la búsqueda de soluciones a los problemas planteados utilizando diferentes estrategias: indagación, comparación, descubrimiento, etc.
- **Aprendizaje cooperativo:** con distintas agrupaciones, serán los miembros del grupo quienes trabajen resolviendo sus dudas, corrigiendo errores...
- **Mando directo:** tareas para las que el profesorado facilitará toda la información, como las referidas al reglamento.

Objetivo
 Practicar el dibujo de un castillo de tablero, con sus características y forma de movimiento.

Historia del Tablero
 El castillo es una de las piezas más antiguas del juego de ajedrez. Se cree que su nombre proviene de la palabra árabe "al-shatranj", que significa "tablero".

En el tablero
 Se coloca en el alfil de blanco y negro en el primer alfil de cada casa de color correspondiente. Se mueve en línea recta, tanto en vertical como en horizontal, pero no puede saltar ni moverse a través de otras piezas.

Juegos de psicomotricidad
 Se trata de un juego de tablero que consiste en dibujar un castillo en un cuadro de 5x5 casillas, y que se mueve libremente. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.

Actividad
 Colorear los castillos que tienen forma de castillos (torres), y los poner en el tablero.

En la web
 Se puede encontrar la actividad interactiva: [Ajedrez a distancia](#).

Y además
 ¿Qué otros juegos de estrategia conoces? ¿Qué otros juegos de estrategia conoces?



En el primer nivel de Educación Infantil aprenderemos las normas básicas de comportamiento, que repasaremos después en todos los niveles, una introducción al tablero y las partes que lo componen, la colocación de las piezas sobre él así como sus nombres, en español e inglés.

En el cuaderno de nivel 2, comenzaremos recordando, además de las normas básicas de comportamiento y educación en el ajedrez, las partes del tablero y la colocación de las piezas en este, y estudiaremos los movimientos de las piezas, sus nombres, en español e inglés, y su valor.



Actividad
 Representar el movimiento del Alfil en el dibujo y en el tablero.

Y además
 Se trata de un juego de tablero que consiste en dibujar un alfil en un cuadro de 5x5 casillas, y que se mueve libremente. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.



ORRE

Objetivo
 Colorear el alfiler de la Torre. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.

Historia de la Torre
 El alfiler de la Torre es una de las piezas más antiguas del juego de ajedrez. Se cree que su nombre proviene de la palabra árabe "al-shatranj", que significa "tablero".

En el tablero
 Se coloca en el alfil de blanco y negro en el primer alfil de cada casa de color correspondiente. Se mueve en línea recta, tanto en vertical como en horizontal, pero no puede saltar ni moverse a través de otras piezas.

Juegos de psicomotricidad
 Se trata de un juego de tablero que consiste en dibujar un alfiler de la Torre en un cuadro de 5x5 casillas, y que se mueve libremente. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.

Actividad
 Colorear con el alfiler los castillos a los que puede llegar la Torre y marcar la letra R de la Torre sobre ellos.

En la web
 Se puede encontrar la actividad interactiva: [Movimiento de la Torre](#).

Y además
 ¿Qué otros juegos de estrategia conoces? ¿Qué otros juegos de estrategia conoces?

Objetivo
 Colorear el alfiler de la Torre. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.

Historia de la Torre
 El alfiler de la Torre es una de las piezas más antiguas del juego de ajedrez. Se cree que su nombre proviene de la palabra árabe "al-shatranj", que significa "tablero".

En el tablero
 Se coloca en el alfil de blanco y negro en el primer alfil de cada casa de color correspondiente. Se mueve en línea recta, tanto en vertical como en horizontal, pero no puede saltar ni moverse a través de otras piezas.

Juegos de psicomotricidad
 Se trata de un juego de tablero que consiste en dibujar un alfiler de la Torre en un cuadro de 5x5 casillas, y que se mueve libremente. Se trata de un juego de estrategia que se juega en un tablero de 5x5 casillas.

Actividad
 Colorear con el alfiler los castillos a los que puede llegar la Torre y marcar la letra R de la Torre sobre ellos.

En la web
 Se puede encontrar la actividad interactiva: [Movimiento de la Torre](#).

Y además
 ¿Qué otros juegos de estrategia conoces? ¿Qué otros juegos de estrategia conoces?

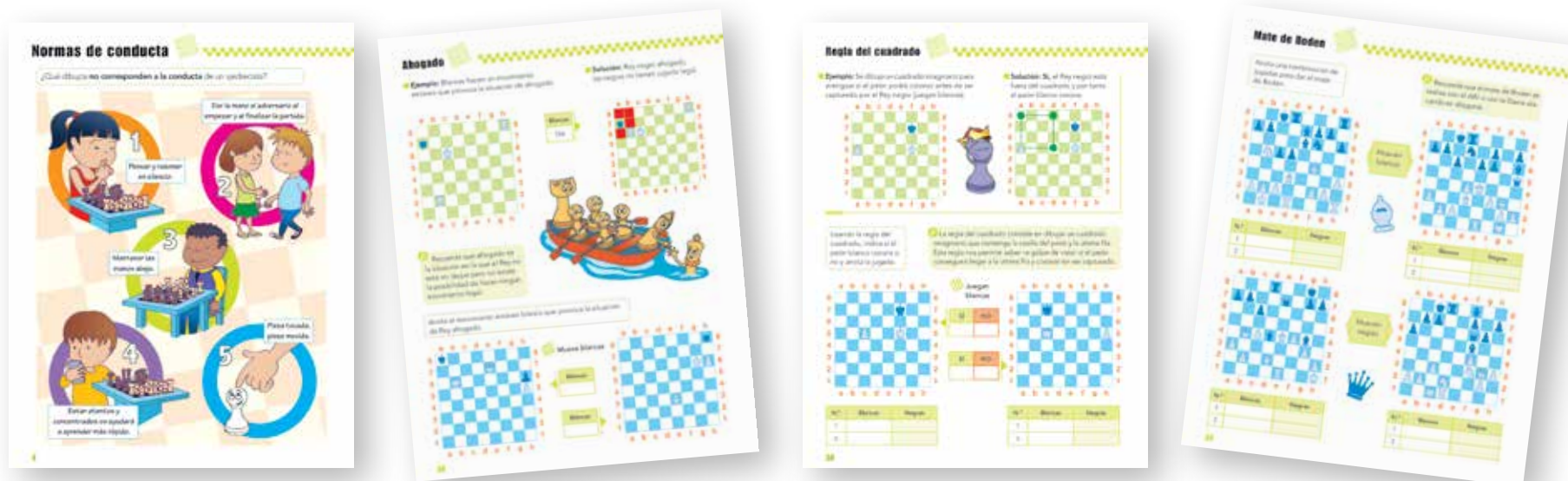
En el tercer cuaderno de Educación Infantil profundizaremos en los movimientos que puede realizar cada pieza del juego y la forma en que estas capturan. Veremos, además, las letras distintivas de las piezas y cómo se anota su posición sobre el tablero.

Cuadernos de niveles superiores

Nuestra oferta para los niveles superiores consta de una colección de 6 cuadernos para el alumnado, uno por cada nivel.



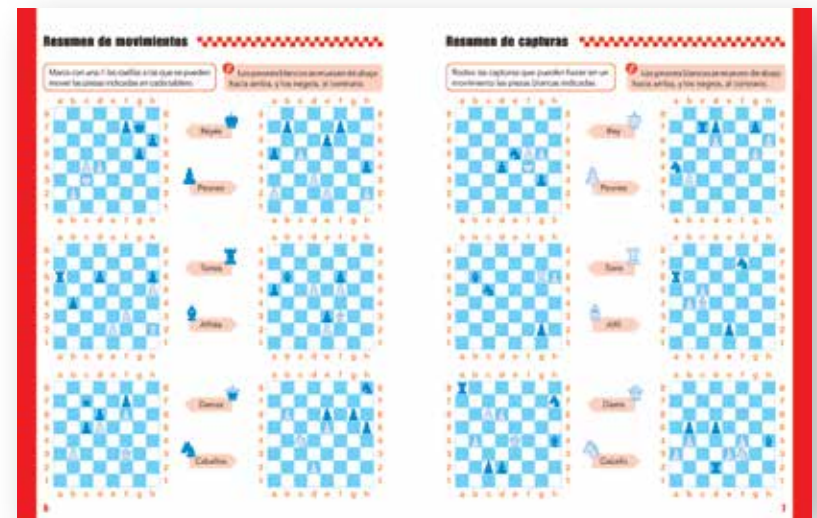
En ellos, se introduce a los estudiantes en el mundo del ajedrez inculcándoles las normas básicas de conducta y presentando progresivamente las características del tablero y de las distintas piezas, sus valores y sus movimientos. Se explican también las estrategias y los errores más frecuentes, todo ello empleando un lenguaje sencillo y con numerosos ejercicios amenos.



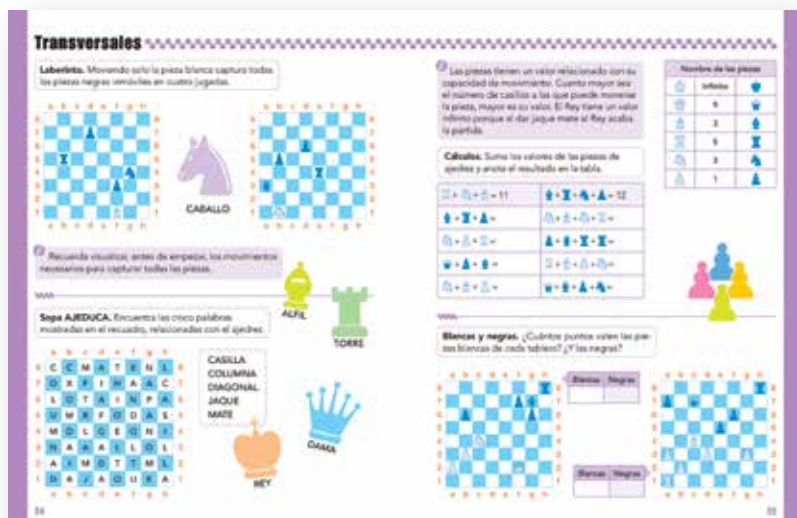
En cada cuaderno, el color verde claro identifica las páginas de explicaciones y ejercicios prácticos, cuyo objetivo es fijar conceptos.



Tras cada bloque de contenidos, las páginas diseñadas en color rojo resumen, en diversos ejercicios, los conceptos vistos anteriormente.



El color morado marca las páginas dedicadas a actividades interdisciplinarias, en las que se refuerza el cálculo, la memoria, el lenguaje, etc.



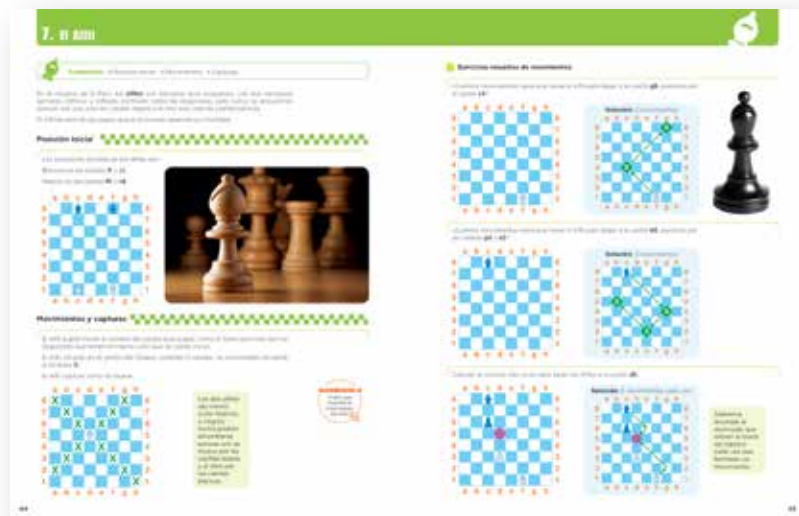
Cada cuaderno termina con dos páginas marcadas en color verde oscuro en las que se hace un repaso final.



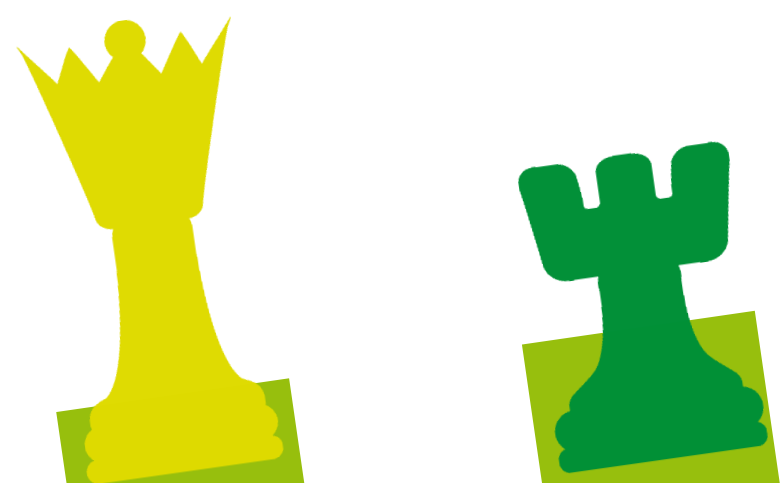
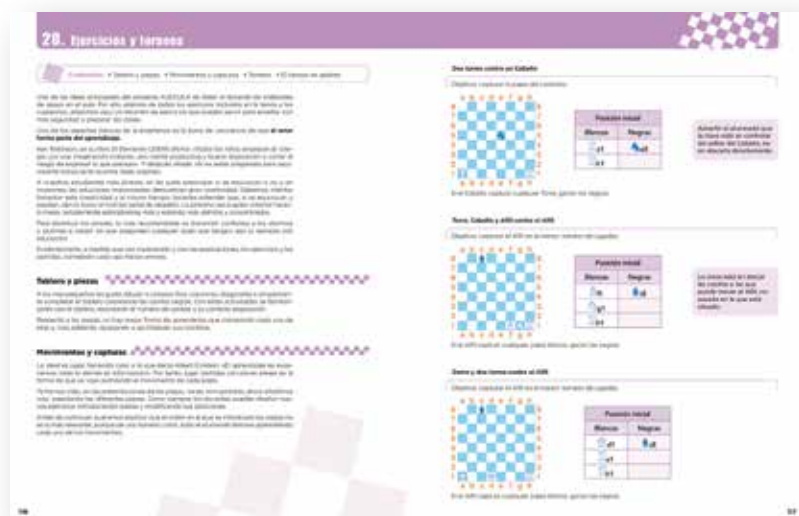
Como sucede en los cuadernos de los niveles superiores del método AJEDUCA, las distintas secciones de esta guía están diseñadas con colores diferentes para facilitar su identificación.

Las páginas verdes identifican las secciones en las que se tratan contenidos teóricos sobre los movimientos de las piezas y explicaciones sobre las estrategias y las técnicas de ataque y defensa más importantes.

Al final de muchas de las secciones teóricas se ofrecen unas páginas azules con ejercicios complementarios a los propuestos en cada cuaderno, de distinto grado de dificultad, y que estimulan diferentes procesos cognitivos.



Una vez que conocemos las reglas y las técnicas básicas del juego, las páginas moradas introducen otro tipo de conceptos que nos ayudarán a mejorar el nivel ajedrecístico, trabajar en equipo y tratar en el aula temas transversales como el cálculo, el lenguaje o la memoria.



MATERIAL COMPLEMENTARIO

En la web anayaeducacion.es

En la web de Anaya, el profesorado de Educación Infantil y de los niveles superiores encontrará una serie de recursos que le ayudarán a aumentar la eficacia de sus explicaciones en el aula y a motivar a los estudiantes.

Se ofrecen 8 murales para Educación Infantil y 13 para los niveles superiores que permiten repasar en todo momento las normas del juego del ajedrez, las características de cada pieza, la estructura del tablero, etc. Están disponibles en formato digital para su impresión en el propio centro o para ser proyectados en la pizarra digital.



Para facilitar la evaluación de la materia, pueden consultarse en la web de Anaya todas las soluciones de las actividades planteadas en los cuadernos de los niveles superiores.

Las fichas para colorear los dibujos de cada una de las piezas permitirán al alumnado repasar las letras distintivas y los valores de estas, lo que le ayudará a reforzar la grafomotricidad y el cálculo.



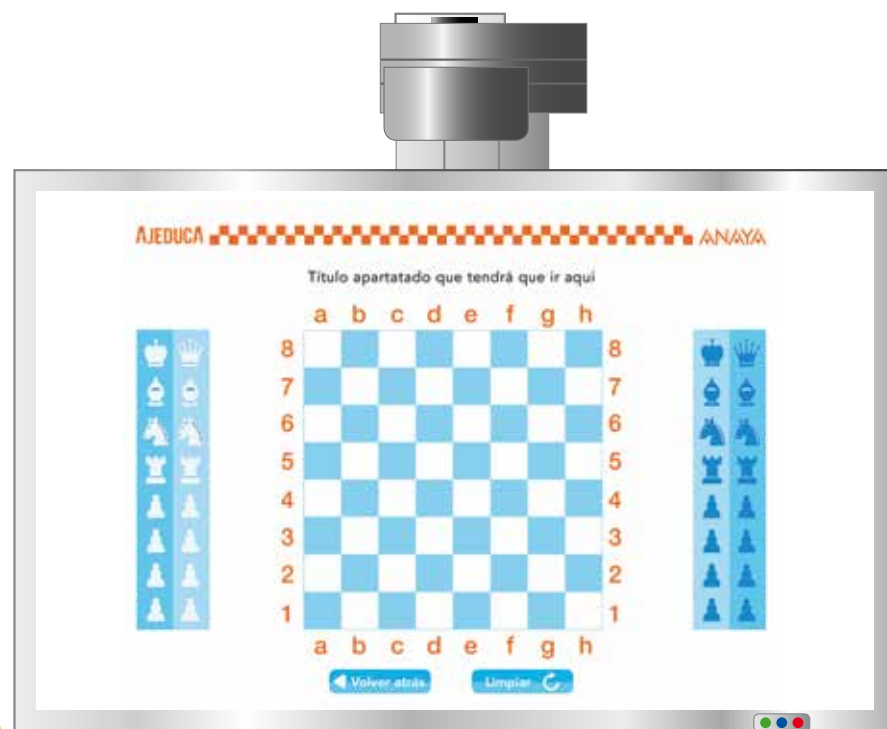
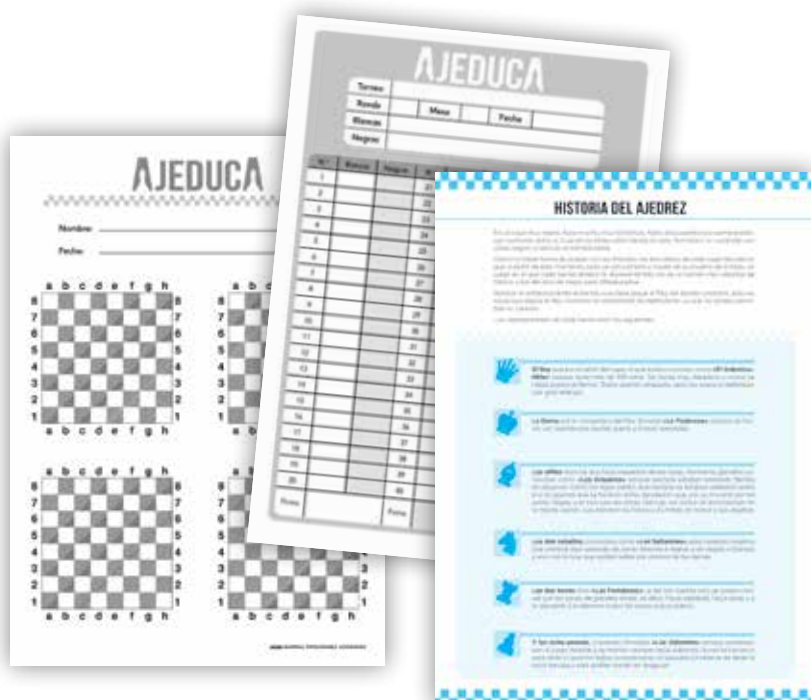
Para comprender y fijar el movimiento de las piezas, se ofrece una colección de vídeos que, de forma amena, desvelan, además, otros conceptos como la colocación de las piezas en el tablero o los movimientos especiales.



Ofrecemos también una serie de recursos interactivos que permiten afianzar los contenidos estudiados y ejercitar en el aula los ejercicios y los juegos propuestos tanto en los cuadernos como en la guía *Entender el ajedrez educativo*.

Sobre el **tablero interactivo** se podrán realizar partidas y mini-partidas, juegos de memoria, laberintos, capturas, etc.

En formato digital imprimible se encuentra también un modelo de planilla de anotación, plantillas con tableros en blanco y nuestra *Historia del ajedrez* completa, para poder ser consultada en cualquier momento.



AJEDUCA
AJEDREZ Y EDUCACIÓN

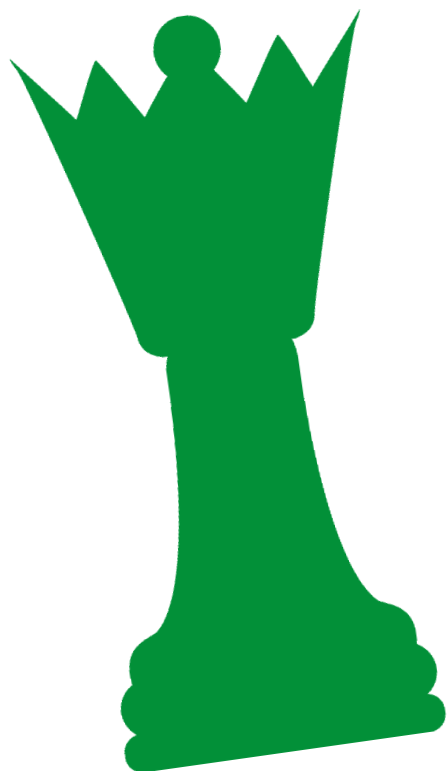
El objetivo del proyecto AJEDUCA Ajedrez y Educación es facilitar la enseñanza del ajedrez de forma amena y sencilla, con explicaciones, diagramas y consejos fáciles de entender. Está basado en la experiencia de Daniel Escobar, maestro de la Federación Internacional y profesor de Ajedrez como asignatura curricular, y de David Escobar, monitor superior de Ajedrez.

Comercial Grupo Anaya

Teléfono central de pedidos:
902 426 292

Teléfono de atención al profesorado:
902 090 378

www.anayaeducacion.es



ANAYA

