

Metodología

- Pensando por nosotros mismos
- Principios que nos orientan
- Organización de la clase
- Potenciar la atención
- Normas de comportamiento

Pensando por nosotros mismos

Emmanuel Lasker (2º campeón del mundo de ajedrez) ya dijo:



“La misión del Ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de Ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismos”.

No pretendemos que nuestros alumnos sean campeones sino que se diviertan y aprendan jugando y potencien sus capacidades lógico matemáticas, lingüísticas, sociales y emocionales.

El ajedrez es un recurso que permite atender a la diversidad del alumnado en nuestras escuelas ya que todas las actividades podemos adaptarlas al nivel madurativo de cada uno.

Uno de nuestras máximas es la creación de un buen clima en el aula facilitando el que nuestros alumnos se sientan seguros y valorados.

Principios que nos orientan

Hay una serie de principios pedagógicos que nosotros priorizamos:

1) El alumno aprende haciendo

Y tiene que ser el protagonista de su aprendizaje: Esto implica que el profesorado tiene que hablar menos y favorecer que el alumno haga más...

2) Los alumnos tienen que pasarlo bien en clase

Tienen que sentir que progresan y que aprenden cosas, tienen que sentir que se les da bien y se tienen que ir a casa con su ración de éxito. De esa forma los motivamos, se ven capaces y quieren seguir aprendiendo y mejorando.

3) Aprender del error.

El primer paso tiene que ser un cambio de mentalidad en el profesorado y dejar de penalizar el error. Hay que entender que el fallo es una fuente de información y un indicador de lo que debemos mejorar. El alumno tiene que saber que se puede equivocar y no va a pasar nada, que lo más importante es que participe activamente, jugando, dando sus opiniones ... y si se equivoca no será penalizado.

Pasamos por **tres fases**:

1ª Pruebo y fallo: enseñamos a analizar ¿en qué he fallado? ¿cómo se hace bien?

El alumno puede sentirse muy mal cuando ve que no le sale. Nuestra misión es hacerle ver que ahora toca equivocarse, toca fallar pero tiene que entender porque está errando. Tenemos que despojarle del sentimiento de tristeza, baja autoestima, falta de control ante no dar con la respuesta acertada.

Para ello es vital tener en cuenta que el papel del profesor es muy importante: tiene que protegerle, hacerle ver que nos ha pasado a todos cuando empezamos. No se tiene que rendir, ya llegará.

El papel del profesor es proteger, quitar importancia al resultado, animarle a que lo siga intentando.



2ª Me concentro y me empieza a salir, aunque sigo fallando

Papel del profesor es reconocer los primeros aciertos, reforzarlos y animarle a que siga, alegrándose con el alumno.

3ª Se convierte en un automatismo.

Papel del profesor es dar la enhorabuena, es el momento de hacer consciente al alumno del valor de su esfuerzo. Lo ha conseguido.

Es muy importante que todo el mundo se vaya con raciones de éxito y, sobre todo, intentar asociar el ajedrez con algo lúdico, festivo, algo bueno. Que vengan a disfrutar, a pasarlo bien.

4) De lo fácil a lo difícil. De lo simple a lo complejo.

4.1 Progresión

El ajedrez es un juego complejo. Miguel Guzman tiene una frase que nos encanta: “Empezando por lo fácil, se hace fácil lo difícil”. No se puede explicar en 10 minutos como se mueven las piezas sino tiene que ser un proceso pausado y progresivo. Por ello, primero enseñamos a reconocer las piezas, su entorno (tablero y nombre de las casillas).

La progresión va a ser muy importante. Partiremos enseñando aquellas piezas que tienen un movimiento más sencillo. Nosotros comenzamos por el Rey por dos razones: * El Rey es la pieza más importante * Su movimiento es intuitivo: de una en una casilla en todas las direcciones. ¿Puede haber algo más fácil?

La siguiente pieza es la Torre: vertical y horizontal, adelante y atrás, movimientos que vienen experimentando y trabajando desde que comienzan a caminar.

El paso al Alfil es natural pues mueve en diagonales.

Esto nos lleva a la Dama que es la suma de la Torre y el Alfil.

Nos quedan caballo y peón. Aunque parezca extraño el más complejo es el peón. Por ello seguiremos con el caballo y dejaremos en último lugar el peón. La pieza que más excepciones de movimiento tiene.

4.2. Otras observaciones

Al principio, vamos a usar posiciones con muy pocas piezas, solamente las esenciales. El objetivo es centrar la atención del alumno en los aspectos que nosotros queremos explicar,



sin que haya elementos (piezas) distractores.

Siempre vamos a usar tableros y diagramas con coordenadas. Como les decimos a nuestros alumnos cada casilla es única: tiene nombre y apellido. Esto nos ayudará a concretar nuestras explicaciones y las respuestas de los alumnos.

Vamos a usar **distintos tipos de tableros**: tablero mural, tablero digital, tablero de mesa, tablero en papel (diagramas) y tablero de suelo para los más pequeños. Todos tienen que estar equipados con coordenadas. Creemos que el conocimiento del alumno se enriquece y se refuerza trabajando en distintos medios. No es la misma experiencia jugar en el tablero de mesa, que verlo en el tablero mural o moviéndose por el tablero de suelo.

Igual que creemos que la experiencia de aprendizaje se enriquece utilizando diferentes medios los conceptos van a quedar mejor interiorizados si los trabajamos desde distintas perspectivas: cambio de color de las piezas, cambio de posición en el tablero (distintas esquinas o bandas). Buscamos el aprendizaje por repetición pero desde distintas perspectivas.

También enriquecemos la comprensión del concepto mediante **“piezas fantasma”**: son piezas que faltan en una posición ya estudiada. Hemos comprobado que con este tipo de ejercicios también potenciamos la atención, la concentración y la memoria. Lo que persigue que el patrón quede interiorizado y resulte fácil de reconocer en el tablero.

Se va a **aprovechar las situaciones que surjan en clase** tanto para reforzar lo bien que lo ha hecho un determinado alumno como para que ellos mismos reconozcan errores y los corrijan.

A lo largo de las clases se irán explicando e introduciendo tanto normas de comportamiento y actitud como reglas básicas del ajedrez. Es decir, no dedicaremos una sesión para hablar de reglamento, comportamiento, actitud, valores.... sino que aprovecharemos los momentos que nos proporcione el propio desarrollo de la clase.

Organización de la clase

Los agrupamientos serán flexibles, recomendando los grupos de 4 alumnos ya que facilitan el trabajo en gran grupo, en equipo, por parejas e individual. Recalcando que los grupos no son fijos, facilitando la movilidad y el cambio de pareja de juego.

¡Ojo! Disponer las mesas de tal manera que se evite que haya alumnos de espaldas al tablero mural o digital.

Nuestras sesiones tendrán tres momentos diferenciados:

- Calentamiento: juegos y actividades para repasar y activar conocimientos previos así como la atención y concentración
- Explicación de Nuevos contenidos: explicación breve por parte del profesor al gran grupo y puesta en práctica mediante juegos en equipo o pareja. El profesor pasará por todos los grupos observando y reforzando cuando sea necesario.
- Evaluación de la sesión en la que los alumnos comentarán lo que han aprendido, lo que más o menos les ha gustado...

Potenciar la atención

Creemos que la atención del alumno se puede alargar. ¿Cómo?:

El **alumno** tiene que estar muy **activo**, ser el verdadero protagonista de la clase.

Variedad de actividades con frecuente cambio: actividades **cortas**. El profesor propone actividades y realiza pequeñas explicaciones. Aprovechar un mismo concepto para trabajarlo desde diferentes ángulos y poder adquirir una mejor comprensión del concepto.

Por ejemplo: mate del beso: ¿dónde tengo que mover mi dama para que sea mate?. Esa misma posición, pero con color distinto de las piezas. Esa misma posición la llevó a cualquiera de las otras tres bandas del tablero. La visión ya no es igual y nuestros alumnos están cambiando de perspectiva y eso les enriquece.

Pero aún hay más: piezas fantasma, buscando un grado mayor de abstracción. ¿Dónde está el rey que recibe mate? ¿Dónde está la dama que da mate? ¿Dónde está el rey que ayuda a la dama a dar mate?

No solo cambio de actividad sino también **cambio de medio**: tablero digital, mural, de mesa, de suelo...

Si el alumno está mirando siempre al mismo sitio se produce una fatiga que hace que pierdan su atención. Con el cambio de medio y de actividad **cambian de zona de visión y de tipo de ejercicio**. Por lo que su atención se mantiene activa durante más tiempo.

Pero ¡ojo! Si ves que una actividad no interesa o ha perdido su interés, no insistas. Si no te siguen los alumnos, no sirve. CAMBIA DE ACTIVIDAD.

De igual modo, no hay que “QUEMAR” actividades que funcionan. Es preferible que se queden con ganas de más.

También es importante la **posición del profesor**. Hay que irse moviendo para mantener la concentración de los alumnos.

De igual modo, deberíamos jugar con el **cambio de posición de los alumnos**: en mesas sentados, en asamblea alrededor del tablero mural, moviéndonos en el tablero de suelo, levantándose para decir una respuesta al oído al profesor,... Así favorecemos una clase dinámica,

activa, en definitiva participativa.

Que el profesor plantee retos, fomente la superación va a hacer que el alumno se implique más, trabaje con una finalidad concreta y en ocasiones busqué la cooperación del compañero para lograr el objetivo.

Deberíamos transmitir a nuestros alumnos que: El valor de la superación, de tratar de ser la mejor versión de uno mismo, el esfuerzo y la perseverancia nos hace mejores.

Es algo que se puede trabajar muy bien con los ejercicios contrarreloj y que no se debería dejar de aprovechar. El aprendiz disfruta con ellos y se hace consciente de su nivel, del valor de su trabajo día a día y de sus progresos.

Normas de comportamiento

El ajedrez nos puede ayudar a enseñar a respetar a “nuestros rivales”, a los compañeros de equipo, a los profesores y por supuesto a uno mismo.

Se promueve la honestidad y la integridad del jugador al cumplir las normas y las reglas de juego.

Cada partida debe ser una ocasión para hacer un nuevo amigo.

Cortesía: Nos damos la mano al principio de partida como forma de saludo y al acabar felicitando al ganador manifestando nuestro respeto al contrincante.

Derrota y victoria: Siempre que jugamos nos encontraremos con compañeros que juegan mejor y con otros que juegan peor. Mediante el ajedrez trabajaremos el saber ganar con humildad, sin burlarse del rival, y el saber perder con honor, buscando las causas de la derrota, evitando pretextos externos, analizando la partida y procurando aprender para futuras partidas.

Conocer la forma de comportarse durante la partida: Debemos enseñarles a respetar las normas de juego (pieza tocada pieza movida, ...), que no hay que molestar al rival, a solucionar desavenencias entre ambos jugadores mediante el diálogo,... en definitiva a jugar sin hacer trampas ni buscar conflictos.