



Ajedrez

Guía para docentes de Primaria

Ajedrez en el aula

Cómo montarlo sin ser jugador: doce sesiones, minijuegos y un torneo que funciona.



Curso y grupo: _____ Fecha: _____

Recuerda

Para llevar ajedrez a una clase **no hace falta saber jugar bien**. Hace falta conocer las reglas y tener una secuencia de sesiones cortas. Un maestro que va un paso por delante del grupo basta, y además funciona mejor que un experto, porque explica lo que acaba de costarle a él. El error que hunde la mayoría de los intentos es empezar jugando partidas completas. Treinta y dos piezas a la vez son demasiadas: la mitad de la clase se pierde, se aburre y no vuelve. La alternativa es **empezar con pocas piezas** e ir añadiendo. Con peones solos ya hay partida, ya hay que pensar y ya se puede ganar o perder.

Trucos

Para el docente. Tres cosas que cambian el resultado. La primera: **una regla nueva por sesión**, nunca dos. La segunda: que cada sesión termine jugando, aunque sea cinco minutos. Y la tercera: emparejar por nivel real y no por amistad, porque una paliza seguida desanima más que cualquier otra cosa. Y una advertencia sobre lo que se puede prometer. El ajedrez es una actividad excelente y divertida, pero **no está demostrado que suba las notas** de otras asignaturas. Merece la pena hacerlo por lo que es, no por lo que se dice que consigue.

Bloque 1 · Las cuatro primeras sesiones

Sesión 1. El tablero: filas, columnas y nombre de las casillas. Juego: decir una casilla y que la señalen contra reloj. Sesión 2. El peón. Partida solo con los ocho peones: gana quien corone o deje al rival sin movimientos. Sesión 3. La torre. Partida con peones y torres. Aquí ya aparece la idea de proteger. Sesión 4. El alfil, y por qué nunca cambia de color de casilla. Partida con peones, torres y alfiles.

Bloque 2 · De la sesión 5 a la 8

Sesión 5. El caballo. Juego del recorrido: llevar un caballo de a1 a h8 contando los saltos. Sesión 6. La dama. Comparar cuántas casillas domina cada pieza desde el centro y desde una esquina. Sesión 7. El rey y el jaque. Las tres formas de salir. Partida completa por primera vez. Sesión 8. El mate y el ahogado. Aquí se explica por qué una partida ganada puede acabar en tablas.



Bloque 3 · De la sesión 9 a la 12

Sesión 9. Enroque, coronación y captura al paso. Sesión 10. Valor de las piezas y la idea de cambio. ¿Me conviene cambiar caballo por torre? Sesión 11. Problemas de mate en uno por parejas. Sesión 12. Torneo de clase con el sistema del apartado siguiente. El torneo que funciona Partidas de **diez minutos por jugador** y sistema suizo de cuatro rondas: cada uno juega contra alguien con puntuación parecida, así que nadie se queda fuera y nadie arrasa. Se apunta 1 punto por victoria, medio por tablas y cero por derrota. Y una regla de convivencia que conviene poner por escrito: **se da la mano antes y después**, y el que gana no comenta la partida salvo que el otro pregunte. Los cinco minijuegos que más rinden

1. **Solo peones. Ocho contra ocho. Gana quien corone o quien deje al rival sin jugadas.**
2. **Caza al rey. Un rey negro solo contra rey y dama blancos. Practica el mate más útil de todos.**
3. **El caballo saltarín. Llevar el caballo de una esquina a la opuesta en el menor número de saltos.**
4. **Come y no te coman. Cuatro piezas por bando repartidas al azar. Gana quien acabe con más puntos de material.**
5. **Adivina la casilla. El docente dice «f6» y hay que ponerle el dedo encima antes de tres segundos.**

Materiales y espacio

Un tablero por cada dos alumnos, o por cada cuatro si se juega por equipos, que además obliga a hablar entre ellos antes de mover. Un tablero grande de pared o proyectado para explicar. Y poco más.

Si no hay tableros suficientes, funciona sorprendentemente bien un **tablero dibujado en un folio** con las piezas recortadas en cartulina, y de paso lo prepara el propio grupo en la sesión 1.

El reto

Propón a la clase una **partida en equipo contra el docente**: ellos deciden cada jugada entre todos y tienen que ponerse de acuerdo antes de mover. Es la sesión que más se recuerda del curso, y tiene un efecto lateral valioso: obliga a justificar en voz alta por qué una jugada es mejor que otra, que es exactamente lo que se quiere entrenar.



Criterios de evaluación

Qué observar, si es que hay que evaluar algo. Este material no está pensado para calificar, pero si el ajedrez entra dentro de una situación de aprendizaje conviene tener criterios claros y observables. Estos siete funcionan.

1. **Coloca el tablero y las piezas correctamente.** C [] EP [] NC []
2. **Mueve cada pieza según su regla.** C [] EP [] NC []
3. **Resuelve un jaque sin ayuda.** C [] EP [] NC []
4. **Anticipa la respuesta del rival antes de mover.** C [] EP [] NC []
5. **Explica por qué ha elegido una jugada.** C [] EP [] NC []
6. **Termina la partida aunque vaya perdiendo.** C [] EP [] NC []
7. **Gana y pierde sin alterar la convivencia.** C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. Los puntos 6 y 7 son los que de verdad justifican el ajedrez en un colegio, y conviene decirlo sin rodeos: aquí se pierde a menudo, delante de otro, y sin excusas posibles porque no interviene el azar. Aprender a sostener eso vale más que cualquier apertura. El punto 4 es el salto grande y el que separa a quien juega de quien mueve piezas. Se entrena con una sola pregunta repetida cien veces: «¿y qué va a hacer él después?». Sobre el punto 5, una advertencia: al principio las explicaciones serán flojas —«porque sí», «porque me apetecía»— y eso está bien. Lo que importa es que se acostumbren a que siempre haya que dar una razón.