



EL AJEDREZ ES “ABURRIDO”

Acervo Digital Educativo

Autores: Quiroz Martinez Alejandro
Escuela del Deporte de Nezahualcóyotl
CCT. 15EEF0117M
Municipio: Nezahualcóyotl, Estado de México
13 de Febrero de 2023

LICENCIA (CC) CC-BY-NC



Guía de Orientación Pedagógica

EL AJEDREZ ES “ABURRIDO”

Nivel Primaria

ESCUELA DEL DEPORTE DE NEZAHUALCOYOTL

Introducción

El presente Guía de Orientación Pedagógica se sustenta del seguimiento de 7 años en la Escuela Primaria Narciso Mendoza, del Club de Ajedrez de la Escuela del Deporte de Ajedrez y también se sustentó de Aprendamos Ajedrez, en el que se retomó sus actividades, unidades y contenidos y las competencias a desarrollar en los alumnos.

Se constituye principalmente por actividades de ajedrez que incluyen situaciones de aprendizaje lúdicas y acompañamiento del docente, complementadas con sus secuencias didácticas, tareas de evaluación con rubros a considerar y referentes bibliográficos.

Esta Guía está diseñada para aplicarlo con alumnos de primaria mediante la utilización actividades divertidas y metodología diferente, con la finalidad de generar interés en el Ajedrez, así mismo como incrementar el nivel del ajedrez, guiando el camino por nociones básicas, tácticas, hasta llegar a la reflexión.

Esta tan relacionado el Deporte del Ajedrez con la Educación Física, por lo que esta Guía está diseñada también del Programa de Estudio de Educación Básica Primaria, Educación Física, SEP, (2011) donde vamos a retomar aquellos propósitos que se empatan con el Ajedrez, cual concorde a la relación con este bello deporte, se tomara como base los; propósitos de la educación física, ejes pedagógicos y ámbitos de intervención didáctica que tienen semejanza con el Ajedrez.

En el presente PID se recomienda actividades lúdicas que favorezcan el interés de los alumnos hacia con el ajedrez, que estos juegos sean tan divertidos y tengan tanto movimiento como sea posible con la finalidad de generar afinidad por el deporte, así como contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños, es por ello que se integra como recurso didáctico.

Para el desarrollo de las actividades lúdicas de ajedrez se deberán poner en práctica la creatividad, el pensamiento estratégico, la imaginación, el movimiento, la concentración todas aquellas que puedan surgir de la iniciativa del alumno.

Retomando el Libro de Ajedrez para la Enseñanza Primaria (Martinez, 2013), la introducción de los juegos relacionados con los tableros de ajedrez, en el contexto educativo suele quedar relegado a un segundo plano por diferentes motivos, bien por el desconocimiento del docente hacia estos juegos o bien por su no consideración como parte del campo deportivo y de la Educación Física.

Así, la intención pedagógica fue, la de plantear actividades lúdicas que pueda aportar alternativas que permitieran reconocer el nivel de desempeño, el ritmo de aprendizaje, la forma en que el alumno resolviera problemas en el campo del ajedrez, tareas y cometidos dentro de un contexto real de juego, y como resultado de mi experiencia contribuir con esta propuesta que respondiera a las necesidades.

El autor Raúl Omeñaca (2001), nos dice que la finalidad no es, en consecuencia, superar al otro o a los otros, sino que los jugadores tratan de superar los elementos no humanos del juego. Y este de hecho implica que todos los jugadores han de estar dispuestos a aportar sus propias capacidades en beneficio propio y en el de los demás, ya que en este caso ambos son coincidentes.

Por tal motivo, la creatividad del docente para que el alumno tenga un crecimiento progresivo del ajedrez y le interese, le guste el ajedrez por su esencia, de proporcionar actividades diferentes para todas las edades y características del alumno.

Mientras estas actividades permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones de amplio beneficio al estudiante, con ello esa relación con la asignatura de educación física, entre otras.

El docente debe saber actuar sobre el avance de sus compañeros y buscar los instrumentos necesarios para llevar a cabo el seguimiento de sus alumnos de manera detallada de acuerdo con (Díaz, 1999), que nos menciona que los instrumentos tratan de registrar hechos y acontecimientos que se dan en situaciones reales en la práctica de actividades físicas.

Para ello se complementa este PID con unas tareas y dimensiones de evaluación con sus respectivas rubricas, no para evaluar al alumno, sino para contemplar su avance, su continuidad, y con esa información proporcionar las actividades necesarias para el aprendizaje del ajedrez.

Propósitos de la Educación Física para la Educación Primaria

- Reflexionen sobre los cambios que implica la actividad motriz, incorporando nuevos conocimientos y habilidades, de tal manera que puedan adaptarse a las demandas de su entorno ante las diversas situaciones y manifestaciones imprevistas que ocurren en el quehacer cotidiano.
- Desarrollen el conocimiento de sí mismos, su capacidad comunicativa, de relación, habilidades y destrezas motrices mediante diversas manifestaciones que favorezcan su corporeidad y el sentido cooperativo.
- Desarrollen habilidades y destrezas al participar en juegos motores proponiendo normas, reglas y nuevas formas para la convivencia en el juego, la iniciación deportiva y el deporte escolar, destacando la importancia del trabajo colaborativo, así como el reconocimiento de la interculturalidad
- Reflexionen acerca de las acciones cotidianas que se vinculan con su entorno sociocultural y contribuyen a sus relaciones socio motrices.
- Cuiden su salud a partir de la toma informada de decisiones sobre medidas de higiene, el fomento de hábitos y el reconocimiento de los posibles riesgos al realizar acciones motrices para prevenir accidentes en su vida diaria.

Ejes Pedagógicos

Los ejes son nociones pedagógicas que sirven de sustento para dar sentido a la acción del docente durante la implementación del programa, y orientan el desarrollo de nuevas habilidades y concepciones entre conocimientos y aprendizajes; tienen como marco general el respeto al desarrollo corporal y motor de los alumnos. (SEP, 2011)

La corporeidad como el centro de la acción educativa. La corporeidad se concibe como una expresión de la existencia humana que se manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas y acciones, entre otros, relacionados con sentimientos y emociones como la

alegría, el enojo, la satisfacción, la sorpresa y el entusiasmo. La Educación Física define los propósitos que busca alcanzar cuando se propone conocer, desarrollar, apreciar, cuidar y usar todas las facultades del cuerpo.

El papel de la motricidad y la acción motriz. La motricidad tiene un papel determinante en la formación del niño, porque le permite establecer contacto con la realidad que se le presenta y, para apropiarse de ella, lleva a cabo acciones motrices con sentido e intencionalidad. Por esta razón, la acción motriz se concibe ampliamente, ya que sus manifestaciones son diversas en los ámbitos de la expresión, la comunicación, lo afectivo, lo emotivo y lo cognitivo.

La Educación Física y el deporte escolar. El deporte es una de las manifestaciones de la motricidad que más buscan los alumnos en la escuela primaria, porque en su práctica se ponen a prueba distintas habilidades específicas que se aprenden durante este periodo; por lo cual los maestros promoverán el deporte escolar desde un enfoque que permita, a quienes así lo deseen, canalizar el sentido de participación, generar el interés lúdico y favorecer hábitos relacionados con la práctica sistemática de la actividad física, el sentido de cooperación.

Ámbitos de intervención educativa

En el programa se destacan tres ámbitos, que se determinaron en función de las características del nivel y se definen a continuación. (SEP, 2011)

Ludo y sociomotricidad. Una de las manifestaciones de la motricidad es el juego motor, considerado como un importante medio didáctico para estimular el desarrollo infantil, el que se pueden identificar diversos niveles de apropiación cognitiva

Promoción de la salud. El segundo ámbito de intervención considera a la escuela y sus prácticas de enseñanza como el espacio propicio para crear y desarrollar estilos de vida saludable, entendiéndolos como los que promueven el bienestar en relación con factores psicosociales, por lo tanto, la sesión de Educación Física se orienta a la promoción y creación de hábitos de higiene,

alimentación correcta, cuidados del cuerpo, mejoramiento de la condición física y la importancia de prevenir, mantener y cuidar la salud como forma permanente de vida.

Competencia motriz. La implementación del programa de Educación Física reorienta las formas de concebir el aprendizaje motor en los alumnos que cursan la educación primaria, el cual identifica sus potencialidades a partir de sus propias experiencias; por ello, el modelo para este aprendizaje parte del desarrollo de la competencia motriz. La vivencia del cuerpo no debe limitarse a los aspectos físicos o deportivos, también es necesario incluir los afectivos, cognoscitivos, de expresión y comunicación.

Competencia que se pretende generar

Uno de los aspectos clave de los reguladores es la inclusión de las competencias básicas como uno de los elementos principales del currículo, provocando un replanteamiento de los contenidos, con un enfoque global del aprendizaje, lo cual lleva a su vez a un cambio de la metodología docente para permitir que los alumnos deberán aprender a comprender la realidad, a razonar, a relacionar causas y efectos de manera lúdica y divertida; en ese campo, teniendo en cuenta el poco tiempo que se requiere para su aprendizaje, y el carácter universal del conocimiento adquirido y de las habilidades que desarrolla, el ajedrez ofrece una relación esfuerzo–resultado, muy satisfactoria.

Propósito de la Guía de Orientación

Compartir experiencias lúdicas que provoque en los alumnos su interés por el Ajedrez, y como una herramienta esencial para el desarrollo de las potencialidades del desarrollo humano; memoria, agilidad mental, habilidades cognitivas tanto verbales como numéricas.

Aprendizajes Esperados

- Adecúe su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otras personas, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayude y colabore, evitando comportamientos de sumisión o dominio, facilite las relaciones del grupo mediante el encuentro de partidas de ajedrez.
- Fomente la regulación emocional y la autoestima, aprendiendo a llevar con naturalidad el ganar o perder frente a un compañero(a).
- Comprenda las intenciones comunicativas y los mensajes de los otros niños, niñas y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos, adoptando una actitud favorable hacia la comunicación.
- Comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de los otros niños, niñas y adultos, familiarizándose con las normas que rigen los intercambios comunicativos, adoptando una actitud favorable hacia la comunicación.

Recursos y Materiales

- Ajedrez
- Tablero
- Piezas
- Mesas
- Sillas
- Espacio de Juego
- Proyecto de intervención
- Alumnos y profesor
- Fungibles

1.1 TAXIS DOBLES

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>“TAXIS DOBLES “</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es un juego formado por dos equipos de dos miembros y con dos tableros de ajedrez, donde juegan individualmente y donde se intercambian las piezas. 2. Las reglas de este juego, aparte de las mencionadas son estas: <ul style="list-style-type: none"> • No se puede colocar peón en la primera, en la séptima y octava fila del tablero. • No se puede colocar pieza en el tablero haciendo directamente jaque al rey. • El peón que llega a la octava fila no se corona, se queda ahí. • Gana la partida quien hace jaque mate primero, y gana el equipo no sólo uno de los componentes. • Los movimientos se hacen rápidos, para evitar la especulación. 3. Este juego es muy recomendable para jugar en el tercer ciclo (10 a 12 años). 	<p>Los alumnos deben estar atentos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uno del equipo debe jugar con las piezas blancas y el compañero con las piezas negras, y la manera de pasar las piezas al compañero es capturando piezas al contrario, de manera que éste puede ir metiendo las piezas de una en una como movimiento que hace. 2. Los alumnos deben estar atentos a las reglas de juego, ser críticos y reflexivos en cada posición del tablero. <ul style="list-style-type: none"> • Los peones tienen un valor importante en el juego, defensivamente y tácticamente. • Es natural el alumno que busque el jaque, pero debe generar hacer el jaque buscando otros medios para hacerlos. • El alumno siempre buscará tener exceso de damas en el tablero, no se podrá. • Generar ambientes sano es lo ideal, saber que tu compañero te puede hacer ganar y perder, es algo no habitual en el ajedrez, por tanto hay que estar atentos en la generación de equipos. 3. Pero preferiblemente para segundo y tercer ciclo. Aunque este juego es tan divertido y tan fácil de

4. Los objetivos que pretendemos alcanzar con el juego, es el de desarrollar la velocidad de análisis, decisión y ejecución de una jugada.

5. El "Taxis Dobles" es uno de los juegos con más éxito entre los propuestos en mi experiencia docente. Los alumnos se divierten mucho con este juego, porque pueden jugar ajedrez en compañía de sus amigos y pueden salir de la monotonía de jugar siempre ajedrez clásico. Solo hay que estar atentos a ciertos aspectos.

entender que se puede jugar con pequeños con supervisión del docente.

4. También los objetivos de tipo lúdico como el disfrute, la cooperación, las relaciones entre compañeros, la comunicación, etc.

5. Pero nos encontramos problemas como es el de la especulación, es decir, esperar a que el compañero te pase piezas, para mejorar la situación, sin mover en tu partida, por lo que hay que hacer hincapié en decir que es un juego rápido. Otro problema es cuando hay un falso "jaque mate", muchas veces creemos hacer un jaque mate donde la solución está en colocar una pieza desde fuera, es decir, los alumnos tienen por costumbre en guardar las piezas en su banco o cementerio particular, por lo que hay que motivarles en meter piezas y no guardarla.

6. Los alumnos deben mantenerse hidratados, y si se puede mantenerlos en constante movimiento es bueno, para poder mejorar su atención.

1.2 CABALLO FANTASMA

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>CABALLO FANTASMA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Es un juego formado por dos jugadores cuales tienen el ajedrez puesto de cierta manera que blancas solo tiene peones, su rey y su caballo, mientras que el bando blanco tiene todas sus piezas.2. El bando blanco que solo tiene el caballo, puede tirar en cada turno su pieza para matar a piezas de su rival que no estén protegidas.3. Inicia el bando blanco atacando a su rival y puede capturar con su caballo blanco a las torres del rival ya que no están protegidas por ninguna otra pieza. Pero también puede jugar a su modo.4. La finalidad del “Caballo fantasma” es proteger a sus piezas, ya que si blanco pierde el caballo, pierde el juego. Y si negras pierde todas sus piezas y se queda únicamente con su rey, pierde el juego.	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos acomodan su tablero, deben observar la diferencia que hay entre piezas, ya que el bando negro tiene la totalidad de sus piezas.• El alumno podrá mover su “Caballo Fantasma” de manera diferente, ya que tiene que encontrar piezas no protegidas por otras. Y el bando de piezas negras debe estar atento a eso a cuidar sus piezas.• El alumno que juegue con negras y el que juegue con blancas tienen diferentes misiones pero lo que tienen en común es cuidar a sus piezas. El tener concentración, y ser atento a los movimientos del rival es clave.• Por tanto el docente debe estar procurando que sus alumnos tengan cuidado en sus movimientos, así como que fijen metas y planes para poder capturar piezas protegidas o generar ataques dobles para ganarle al caballo.

5. Las reglas de este juego, aparte de las mencionadas son estas:

- El "Caballo Fantasma no puede comer al rey, ni tampoco le puede hacer jaque.
- Si blancas se coronan pueden tener dos caballos fantasma, con las mismas habilidades.
- El bando de color negras, puede ganar matando al caballo fantasma o haciendo jaque mate.
- El caballo del bando blanco tiene movimientos libres, y solo se pueden usar para matar piezas que no estan protegidas o para regresarse a su primera posicion.

6. El "Caballo Fantasma" es uno de los juegos con un nivel de concentracion y mayor armonia en las piezas, es de lo mas significativo entre los propuestos.

- Recordarles las reglas básicas, "pieza tocada, pieza jugada", "pieza soltada, jugada terminada" entre otras.
- Los alumnos deben de estar atentos al mover sus piezas, deben estar atentos a sus piezas.
- Las blancas pueden pedir dama o cualquier otra pieza aun asi deben ser armonicos en sus movimientos de sus ´piezas.
- Los alumnos que tienen bando de color negras, deben de jugar con su empleo de jugadas tacticas y conocimiento sobre jugar al ajedrez.
- El docente puede ayudar a sus alumnos a procurar evitar jugar con la pieza omnipotente que es el "Caballo Fantasma", ya que pueden perder la dama.

6. Es un juego muy divertido para los alumnos, y que pone en marcha temas tacticos de ajedrez, y conocimientos basicos, el docente debe estar atento en sus mejoras y avances.

1.3 GOL GANA

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>GOL GANA</p> <ol style="list-style-type: none">1. El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. El primero en coronar con un peón ganara inmediatamente.2. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.).3. Es un juego que se puede aplicar a los tres ciclos de primaria pero suele despertar más interés en el primer ciclo (de 6 a 8 años) por la sencillez de este.4. Con el juego "Gol gana" conseguimos, ó pretendemos conseguir, objetivos como resaltar la importancia de los peones, el apoyo del rey sobre los peones con objetivo de ataque y defensa, el cambio de piezas, mejorar la visión mental del juego etc.	<ol style="list-style-type: none">1.- Un juego recomendado para la iniciación al ajedrez, ó aprendizaje de este. El docente debe de comprender y explicar el juego, para que el alumno pueda variar la dificultad.2.- La importancia de los peones es tan importante que los alumnos deben saber que son piezas que deben cuidar y deben de tener en cuenta siempre en cada juego.3.- Aunque se puede hacer variables en la dificultad y después de entender la lógica del juego, los más grandes o alumnos que tengan mayor nivel pueden jugar con ciertas piezas para tener un juego más interesante.4.- Los problemas que pueden ocasionar este tipo de juego son escasos, debido a la sencillez de este, ya que partiendo de que saben jugar al ajedrez, "Gol gana" sería una simplificación de este.

1.4 El Dúo del Ajedrez

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>EL DUO DEL AJEDREZ</p> <p>1.- Es el juego del ajedrez, pero con la diferencia de que juegan dos contra dos en un mismo tablero de ajedrez. El juego consiste en jugar, pero con turnos.</p> <p>2.- Los participantes se enumeran en un equipo de dos miembros, jugador número uno y jugador número dos, contra los oponentes enumerados de igual manera, los turnos de juego empiezan por equipo blanco donde el jugador número uno mueve una pieza, lo que el oponente nº 1 también mueve la pieza, después mueve el jugador nº 2 del primer equipo ó piezas blancas donde pasa el turno a negras con el movimiento del jugador nº 2, así sucesivamente.</p> <p>3.- Las reglas del "ajedrez amigos" son las mismas que las del ajedrez, pero con la diferencia de que en este juego hay que respetar los turnos de los jugadores y no soplar las posibles jugadas que puede hacer el jugador por parte del compañero de equipo, sancionado con la pérdida de la partida, si se produce.</p>	<p>1.- La forma de organizar, depende del docente aunque lo preferible es equilibrar los equipos, con quien debe de jugar cada equipo.</p> <p>2.- Con esta actividad lúdica intentamos fomentar la visión de juego del compañero y de los oponentes en la elaboración de las jugadas. El alumno debe saber jugar al ajedrez intuyendo sus movimientos de su compañero.</p> <p>3.- El alumno debe despertar el análisis de juego en la jugada inmediata, es decir, fomentar las típicas preguntas del: "¿por qué mueve esta pieza?, ¿qué puedo hacer yo?... pero no nos olvidamos del componente lúdico del juego para despertar el interés hacia el ajedrez.</p>

<p>4.- Estos juegos se pueden aplicar en los tres ciclos, pero suelen tener más éxito en el primer ciclo (6-8) y en el primer nivel del segundo ciclo (9 años), en el tercer ciclo (10-12 años), no tiene éxito, ya que precisan de juegos más complejos.</p> <p>5.- Por lo tanto, las señas, signos y palabras quedan prohibidas bajo sanción dura.</p>	<p>4.- También destacamos otros objetivos como potenciar el silencio y la concentración, ya que no se puede hacer señas, gestos, hablar, etc.</p> <p>5.- Las amplitud que tiene este juego conlleva a la consecución de lo mencionado anteriormente, pero nos podemos encontrar problemas como el de romper las normas con golpes al compañero con objeto de avisar de algún peligro, por lo que hay que ser tajantes y hacer hincapié en las normas del ejercicio.</p>
--	---

1.5 EL AJEDREZ EN EQUIPO

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>AJEDREZ EN EQUIPO</p> <p>1.- Es un juego de consenso entre un número determinado de jugadores que forman un equipo, contra otro equipo de idéntico número de participantes, y entre ambos equipos juegan al ajedrez.</p> <p>2.- Ambos equipos dispondrían de un tablero para analizar las situaciones que pueden ocasionar la partida. Llegado al consenso mueven en la mesa central</p> <p>3.- Este juego se debe aplicar en tercer ciclo de primaria, ya que se necesita de madurez para establecer relaciones entre miembros de un mismo equipo constructivas y con propósito de jugar la partida.</p> <p>4.- Uno es el capitán y decide, al final, otro se encarga de registrar o escribir la partida, un tercero a mover en la mesa central, los otros pueden alternarse en los dos anteriores roles descritos.</p>	<p>1. La ubicación de los equipos es alejada, es decir, debe haber unos metros entre equipos para favorecer la comunicación y entre esos metros el tablero central con la partida. El docente debe organizar los jugadores y establecer reglas para que se diviertan.</p> <p>2.- Los alumnos y el docente deben fijarse en los objetivos que podemos perseguir básicamente se centran en establecer relaciones equilibradas y constructivas entre personas, analizar las variantes del juego y sus consecuencias.</p> <p>3.- Más o menos hemos analizado las posibilidades del juego, pero tenemos que analizar los problemas que nos encontramos. Desde mi experiencia he podido destacar, la necesidad de hacer equipos de 4 ó 5 miembros, para establecer relaciones más fluidas, donde cada uno tiene que desempeñar un rol, pero todos participan en la elaboración de las jugadas.</p> <p>4.- También debería destacar la importancia del maestro, quien llevará el control de la clase, así como el cronómetro, ya que esta actividad conlleva mucho tiempo por lo que hay que determinar un tiempo para cada jugada.</p>

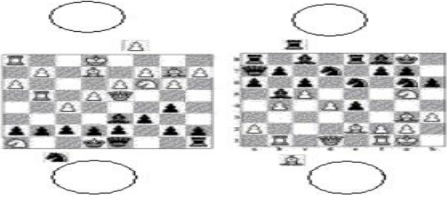
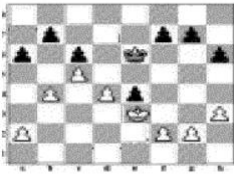
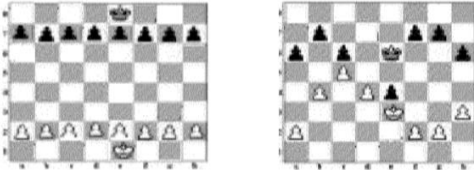
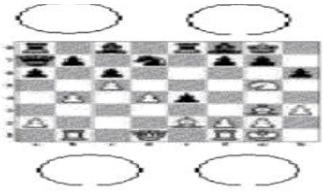

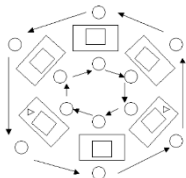
1.6 EL TORNADO DEL AJEDREZ

Situación de Aprendizaje	Planteamiento de la Secuencia Didáctica
<p>EL TORNADO DEL AJEDREZ</p> <p>1.- Es un juego formado por dos equipos, preferiblemente números pares de individuos, el primero o A, se sitúa dentro de la red de tableros dispuestos en círculo, el equipo B se sitúa fuera</p> <p>2.- Cada uno se coloca frente a un tablero y espera a la señal del maestro, quien marcará las pautas de actuación diciendo: "Blancas mueven", deja un tiempo pasar, luego "negras mueven" y luego "cambio". Cuando el moderador dice esto, los participantes deberán obedecer para favorecer la organización.</p> <p>3.- Cuando el maestro dice "cambio", los alumnos deben pasar a la mesa situada a la derecha, así se encontrarán diferentes situaciones de partida con diferentes oponentes. Gana el equipo que haga jaque mate en uno de los tableros.</p>	<p>1.- Este juego es muy recomendable para segundo y tercer ciclo, aunque en el segundo ciclo nos mostrará más dificultades por motivos de organización y respeto a las reglas, por lo que el maestro cobra importancia en el control de la clase.</p> <p>2.- Con el "Tornado" pretendemos conseguir objetivos como el análisis de las diferentes situaciones planteadas, la rápida concentración en cada situación, así como el desarrollo de la velocidad en cuanto análisis, decisión y ejecución.</p> <p>3.- Con el juego planteado nos podemos encontrar problemas casi todos relacionados con la organización, pero el problema es cuando existe una amenaza al rey, o jaque, en un tablero sobre la situación, y hay un cambio de jugadores tras la orden, en varias situaciones se sigue el juego sin avisar a los predecesores de esta amenaza.</p>

4.- Cuando transcurren varios movimientos, las piezas están revueltas en el tablero, y los nuevos jugadores que entran no saben con qué piezas juegan, por lo que habrá que poner una señal que diga que piezas son las tuyas.

4.- Recomendable utilizar un objeto, como banderín, que alerte a los nuevos jugadores en ese tablero sobre la situación, aparte de que el compañero le avise de la situación así ellos se divertirán mucho más con algo diferente en el tablero

5.- El docente y los alumnos deberán buscar objetivos de tipo lúdico, como el disfrute, la cooperación, objetivos de carácter sociales como el establecer relaciones equilibradas, coeducación, etc.

<p>1.1 Taxis Dobles</p>	
<p>1.2 Caballo Fantasma</p>	
<p>1.3 El Gol Gana</p>	
<p>1.4 El Dúo del Ajedrez</p>	
<p>1.5 El Ajedrez en Equipo</p>	
<p>1.6 El Tornado del Ajedrez</p>	

TAREAS Y DIMENSIONES DE EVALUACIÓN

Tareas a evaluar	Dimensiones del contenido de asociación
<ul style="list-style-type: none">• Mueve las piezas de forma legal• Es creativo con la manera de interpretar el juego• Anticipa los movimientos de sus compañeros• Manipula las piezas y respeta las reglas• Interpreta la lógica interna del juego y se adapta.• Comprende de diferentes maneras las propuestas en clase• Acepta el movimiento de sus compañeros• Contribuye con buenas ideas y tácticas sobre la actividad	Procedimental
<ul style="list-style-type: none">• Actúa con respeto con sus compañeros• Tolerancia la situación del juego y busca soluciones• Cuida los hábitos en el uso y cuidado del material	Actitudinal

TAREAS Y DIMENSIONES DE EVALUACIÓN

A partir de las actividades motrices de cada una de las situaciones de aprendizaje en el presente PID, se conjuntan en las tareas a evaluar y sus dimensiones de conocimiento para lo que se diseñó una rúbrica que valora todos estos aspectos.

Categorías	Gradientes		
	<i>Nunca</i>	<i>La Mayoría de las veces</i>	<i>Siempre</i>
Mueve las piezas de forma legal	No sabe mover las piezas, requiere apoyo	En ocasiones realiza movimientos ilegales, aunque no como se indicó	En todo momento se realizan los movimientos de forma legal
Es creativo con la manera de interpretar el juego	El alumno no puede Interpretar el juego requiere apoyo	El alumno puede tomar la iniciativa, pero en ocasiones se le complica	En todo momento el alumno toma la iniciativa y tiene creatividad al ejecutar
Anticipa los movimientos de sus compañeros	No manifiesta ninguna idea de lo que su rival intenta hacer	Manifiesta por momentos la anticipación del movimiento durante el juego	En todo momento manifiesta anticipación durante el juego
Actúa con respeto con sus compañeros	No es respetuoso, Debemos inculcar los Valores y hábitos	En ocasiones se le olvida Ser respetuoso ante la victoria y la derrota	En todo momento del juego, el alumno puede ser respetuoso con sus compañeros

- El docente debe de potenciar el interés de los alumnos hacia el ajedrez, para que disfruten jugar con sus compañeros y así poder potenciar sus capacidades afectivas, sociales, motoras e intelectuales, ya que es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Bajo el criterio de la experiencia, el alumno disfruta jugar al ajedrez clásico, pero también disfruta cuando se muestra algo diferente y aún más si lo haces lúdico con la finalidad de mejorar ciertos aspectos de su jugabilidad, los alumnos les interesa mejorar.
- La consolidación de la participación creativa, imaginativa y estratégica en las actividades lúdicas, requiere de proporcionar estas para despertar el interés para que su desempeño sea sobresaliente.
- El fortalecimiento del interés del alumno hacia el ajedrez, a través la innovación de actividades lúdicas, requiere del diseño cauteloso de una propuesta didáctica o secuencia didáctica que vaya acorde a los intereses, necesidades y capacidades de los estudiantes que a su vez permita potencializar su desarrollo cognitivo, así mismo observar y registrar sus logros paulatinamente.
- Para poder poner esta serie de juegos en práctica, hay que conocer y dominar el juego del ajedrez por completo, conociendo sus reglas, las pautas de conducta, etc. Por lo tanto, no nos debemos olvidar del ajedrez básico como tal en la enseñanza.
- Esta serie de juegos, los he aplicado en mi experiencia profesional como entrenador de ajedrez, debido a que el ajedrez en estas edades corre el peligro de desmotivar al alumno, y como consecuencia el rechazo al ajedrez en sí, por lo cual, con objeto de dar una perspectiva lúdica del ajedrez, intento conseguir motivar a los niños de entre seis y doce años, el gusto por este juego, siendo este un medio de disfrute en los ratos libres, y porque no, una manera de practicar deporte.

- Secretaría de Educación Pública (2011), “Programa de Estudio 2011, Guía para el Maestro de Educación Básica de Primaria”, Serie: Teoría y Práctica Curricular de la Educación Básica.
- Vicente Martínez, S.: “Propuesta didáctica sobre el ajedrez: juegos aplicables para la enseñanza primaria”. EFDeportes.com, Revista digital. Año 11 - N° 98 - Julio de 2006. <http://www.efdeportes.com/efd98/ajedrez.htm>
- “Aprendamos Ajedrez”, Rodrigo Alfonso Ferriz Barrios: Primera Edición, 1 de Enero del 2016, México. Editorial Ajedrez Ferriz
- Ajedrez para la Enseñanza Primaria, Sergio A. Vicente Martínez, Región Murcia, 2013, Editorial Consejería de Educación, Formación y Empleo. Secretaría de educación.
- Omeñaca, R.; Ruiz, J.V. (1999), Juegos Cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo.