

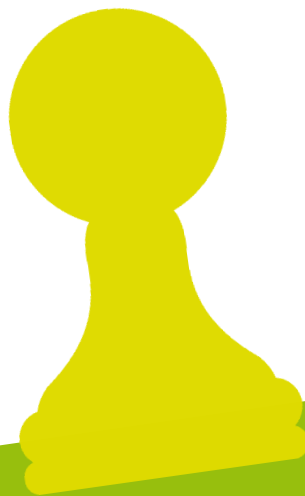
# AJEDUCA

## AJEDREZ Y EDUCACIÓN

Daniel Escobar Domínguez

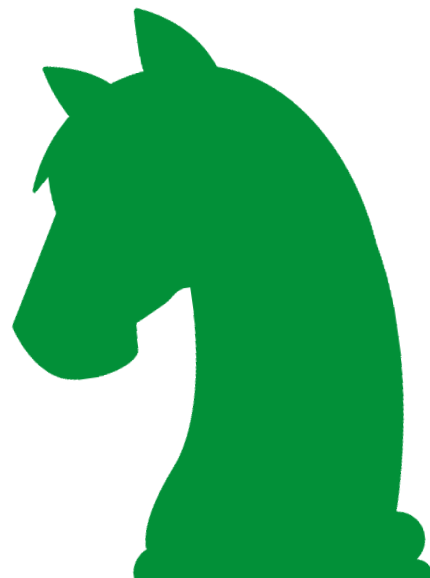


INFANTIL Y NIVELES SUPERIORES



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

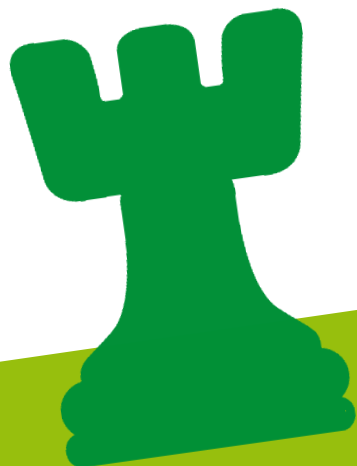
En el año 2015, el Parlamento aprobó la implantación del Ajedrez en la Escuela como **asignatura**, de acuerdo con las recomendaciones del Parlamento Europeo.

### ■ 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.

# MATERIAL PARA EL ALUMNADO

## Cuadernos de Educación Infantil

El método AJEDUCA Ajedrez y Educación para la etapa de Educación Infantil se organiza en 3 niveles, con un cuaderno por cada nivel.



Cada cuaderno consta de 24 fichas en las que, a través del juego, y a la vez que se trabajan otros contenidos relacionados con la lectoescritura, las matemáticas, la grafomotricidad y el inglés, se introduce a los estudiantes en el mundo del ajedrez.

En el dorso de las fichas se destacan sus objetivos y se aporta al profesorado información sobre las actividades que se han de realizar en ellas, así como sobre otras actividades y juegos que se pueden llevar a cabo en el tablero (de mesa, mural o gigante) o en la pizarra digital para afianzar los objetivos fijados.

En las fichas se indican, además, los recursos digitales disponibles en la web de Anaya relacionados con los contenidos trabajados en ellas.



**Objetivo**  
 Practicar el dibujo de las casillas del tablero, que son cuadradas y tienen 64 casillas.

**Historia del Tablero**  
 El tablero es un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El tablero es un cuadrado que mide 8x8, formado por casillas con un color claro y otro oscuro, estas casillas se llaman casillas blancas y casillas negras.

**En el tablero**  
 • Se usa un color de las piezas para poder distinguir entre las casillas blancas y negras. Las casillas blancas se llaman casillas blancas y las casillas negras se llaman casillas negras. El tablero es un cuadrado que mide 8x8, formado por casillas con un color claro y otro oscuro, estas casillas se llaman casillas blancas y casillas negras.

**Juegos de programación**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El tablero es un cuadrado que mide 8x8, formado por casillas con un color claro y otro oscuro, estas casillas se llaman casillas blancas y casillas negras.

**Actividad**  
 • Colorear las casillas que forman parte de las casillas (cuadradas), y las piezas en colores.

**En la web**  
 • Se puede jugar al ajedrez online en: [Ajedrez en español](#).

**Y además**  
 • ¿Qué color tiene el rey? ¿Qué color tiene el caballo? ¿Qué color tiene el alfil?



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.

**Objetivo**  
 Practicar el movimiento del Alfil en el tablero y en el juego.

**Historia del Alfil**  
 El Alfil es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Alfil es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**En el tablero**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Alfil es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Juegos de programación**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Alfil es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Actividad**  
 • Practicar el movimiento del Alfil en el tablero y en el juego.

**En la web**  
 • Se puede jugar al ajedrez online en: [Ajedrez en español](#).

**Y además**  
 • ¿Qué color tiene el Alfil? ¿Qué color tiene el caballo? ¿Qué color tiene el rey?



**Objetivo**  
 Practicar el movimiento del Torre en el tablero y en el juego.

**Historia del Torre**  
 El Torre es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Torre es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**En el tablero**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Torre es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Juegos de programación**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Torre es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Actividad**  
 • Practicar el movimiento del Torre en el tablero y en el juego.

**En la web**  
 • Se puede jugar al ajedrez online en: [Ajedrez en español](#).

**Y además**  
 • ¿Qué color tiene el Torre? ¿Qué color tiene el caballo? ¿Qué color tiene el rey?

**Objetivo**  
 Practicar el movimiento del Rey en el tablero y en el juego.

**Historia del Rey**  
 El Rey es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Rey es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**En el tablero**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Rey es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Juegos de programación**  
 • Se trata de un juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento. El Rey es una de las piezas del juego de guerra que se juega en un campo de batalla ficticio, se usa un tipo de piezas, cada una con un nombre y un valor, cada una con un color y un movimiento.

**Actividad**  
 • Practicar el movimiento del Rey en el tablero y en el juego.

**En la web**  
 • Se puede jugar al ajedrez online en: [Ajedrez en español](#).

**Y además**  
 • ¿Qué color tiene el Rey? ¿Qué color tiene el caballo? ¿Qué color tiene el rey?

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.

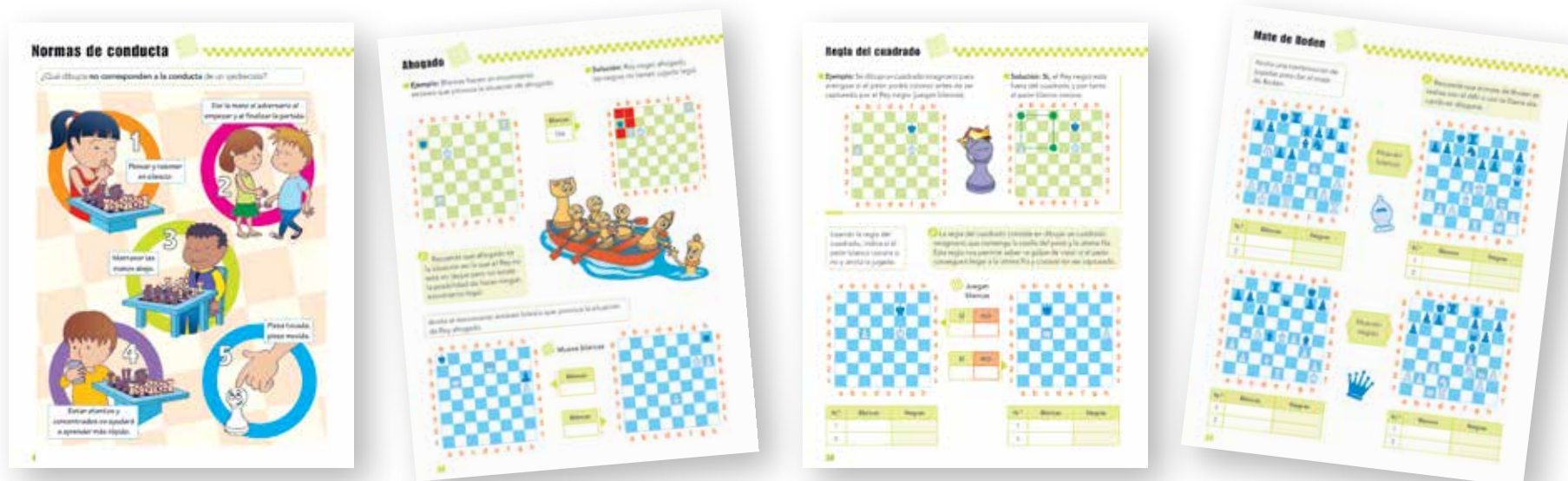


## Cuadernos de niveles superiores

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



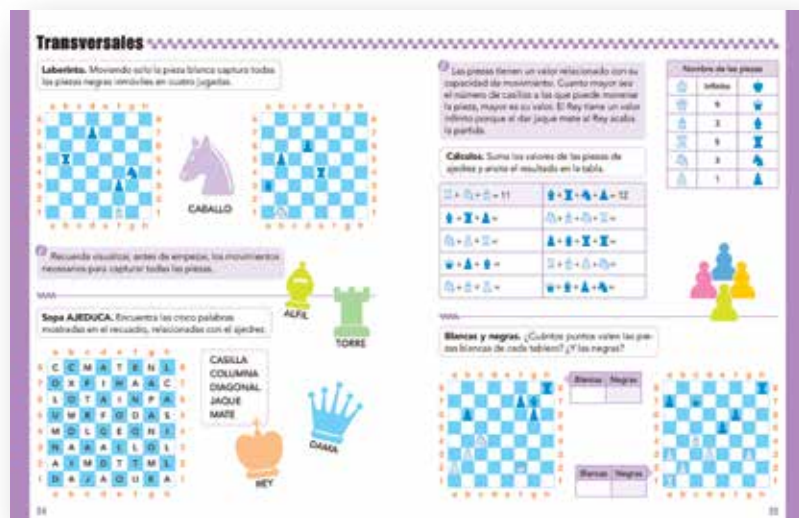
En ellos, se introduce a los estudiantes en el mundo del ajedrez inculcándoles las normas básicas de conducta y presentando progresivamente las características del tablero y de las distintas piezas, sus valores y sus movimientos. Se explican también las estrategias y los errores más frecuentes, todo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



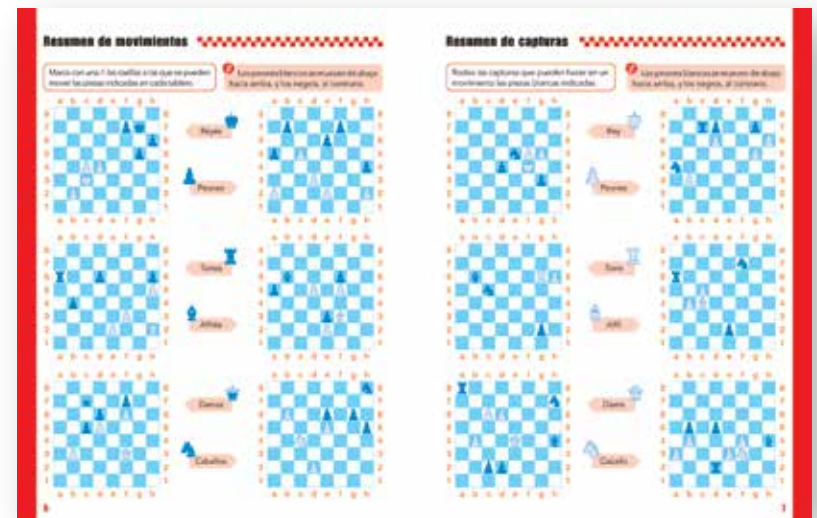
En cada cuaderno, el color verde claro identifica las páginas de explicaciones y ejercicios prácticos, cuyo objetivo es fijar conceptos.



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



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



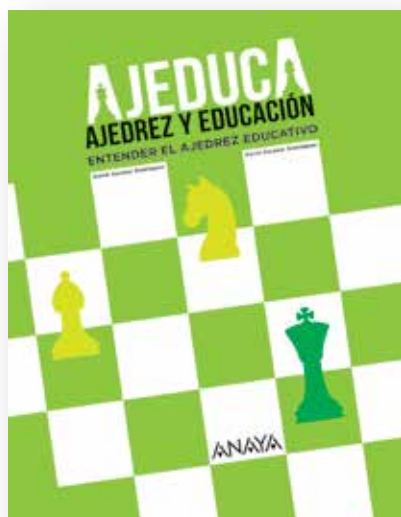
Cada cuaderno termina con dos páginas marcadas en color verde oscuro en las que se hace un repaso final.



# MATERIAL PARA EL PROFESORADO

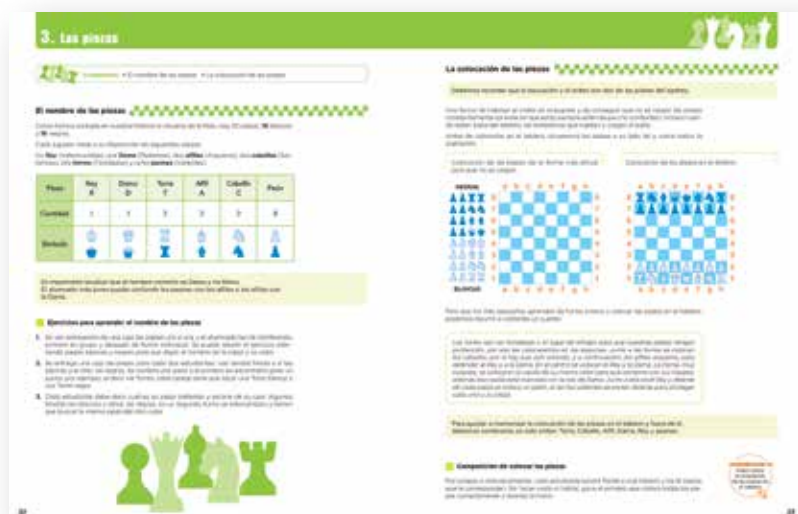
## Entender el ajedrez educativo

Esta guía tiene como objetivo facilitar la enseñanza del ajedrez dentro del sistema educativo independientemente de los conocimientos ajedrecísticos del docente, por lo que constituye una **valiosa herramienta** para el profesorado en todos los niveles del método AJEDUCA.



El proyecto AJEDUCA está recomendado por el presidente de la Federación Española de Ajedrez (FEDA), D. Francisco Javier Ochoa de Echagüen; por el presidente de la Federación Andaluza de Ajedrez, D. Ricardo Montecatine Ríos, y por el inspector de Educación, D. Javier Santos.

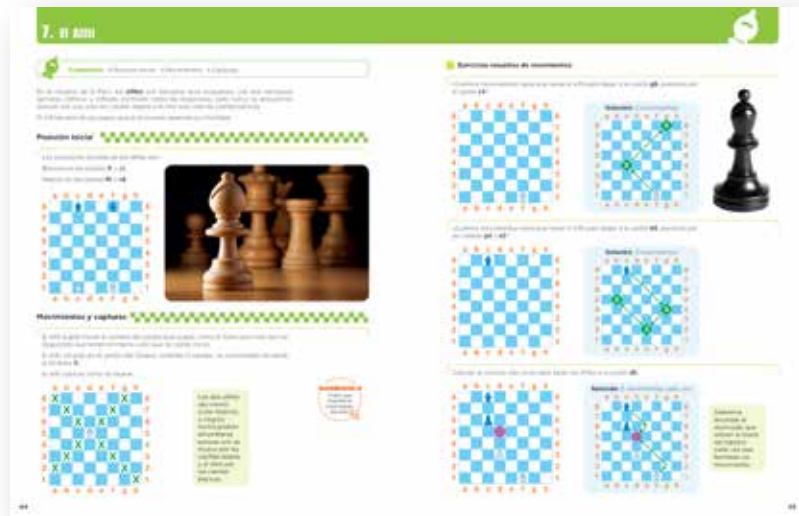
La guía propone diversos tipos de actividades que fomentan en el alumnado el empleo de las diferentes inteligencias y favorecen el desarrollo de muchas competencias básicas.





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.

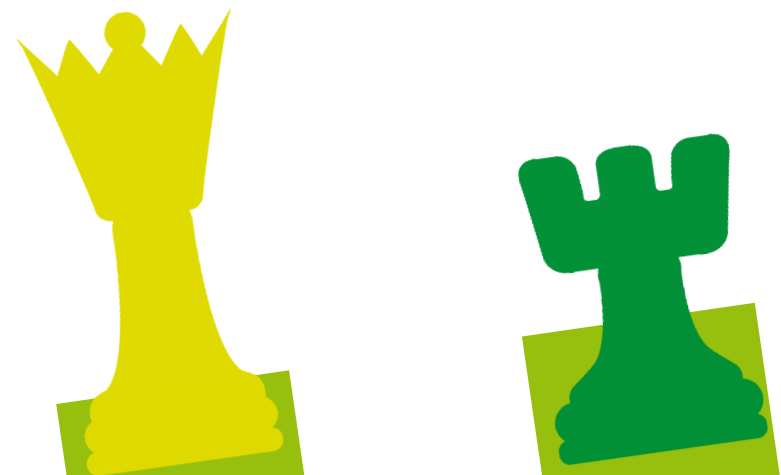
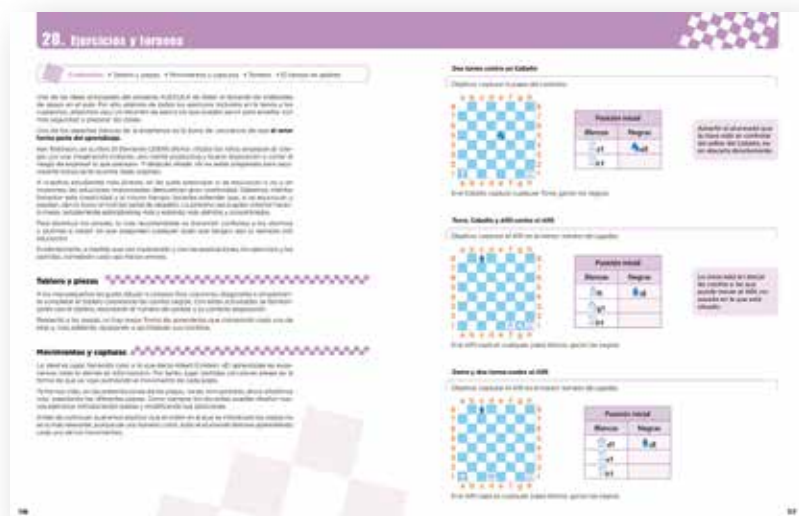
Las páginas verdes identifican las secciones en las que se tratan contenidos teóricos sobre los movimientos de las piezas y explicaciones sobre las estrategias y las técnicas de ataque y defensa más importantes.



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](http://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.



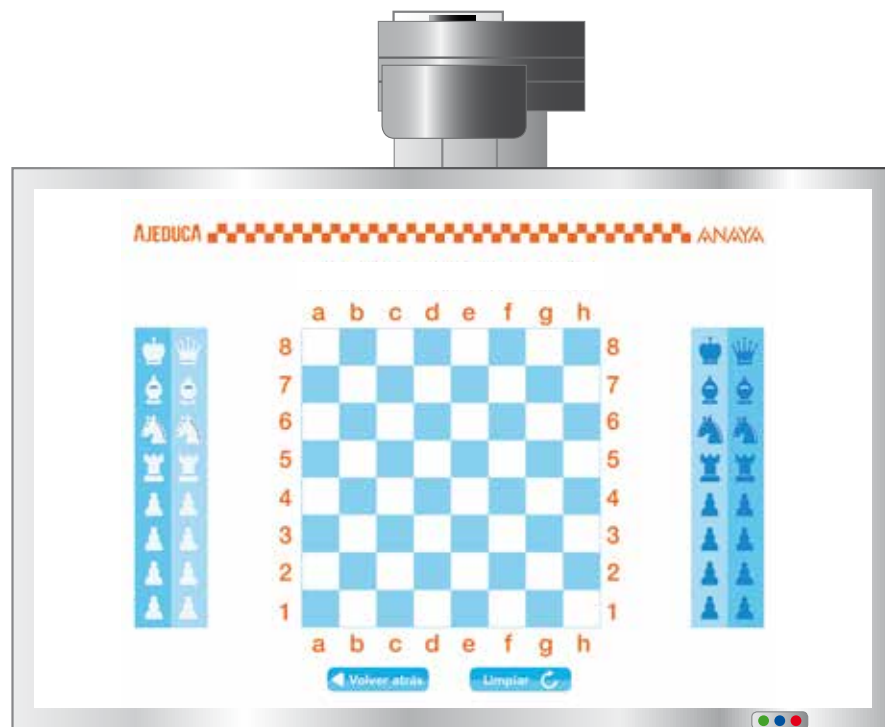
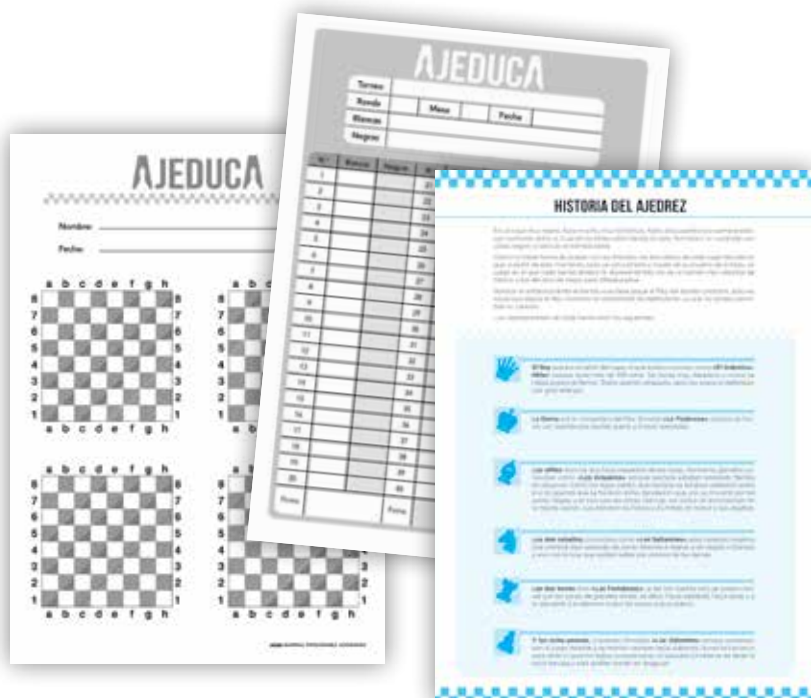
Para comprender y fijar el movimiento de las piezas, se ofrece una colección de vídeos que, de forma amena, desvelan, además, otros conceptos como la colocación de las piezas en el tablero o los movimientos especiales.



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

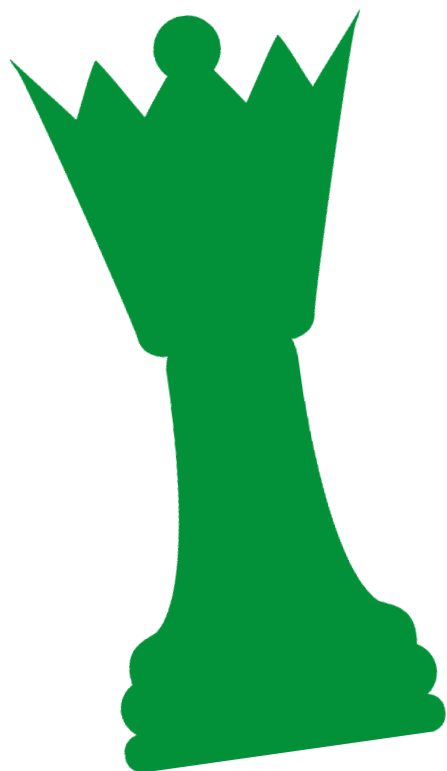
El objetivo del proyecto AJEDUCA Ajedrez y Educación es facilitar la enseñanza del ajedrez de forma amena y sencilla, con explicaciones, diagramas y consejos fáciles de entender. Está basado en la experiencia de Daniel Escobar, maestro de la Federación Internacional y profesor de Ajedrez como asignatura 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](http://www.anayaeducacion.es)**



**ANAYA**

