



Consejería de Educación y
Ciencia

C.E.I.P. CAMPIÑA VERDE

Av. Maríadelas Mercedes nº 22
19208.- Alovera (Guadalajara)

Tfno: 949275564 Fax: 949275669



PROYECTO DE AJEDREZ

**C.E.I.P. CAMPIÑA
VERDE
ALOVERA**



Consejería de Educación y
Ciencia

C.E.I.P. CAMPIÑA VERDE

Av. Mariádelas Mercedes nº 22
19208.- Alovera (Guadalajara)

Tfno: 949275564 Fax: 949275669



EDUCACIÓN INFANTIL

A los 3, 4 y 5 años, el cerebro infantil posee una plasticidad excepcional. El ajedrez en Educación Infantil no busca formar grandes competidores, sino enamorar al niño del juego y utilizar el tablero como un mapa tridimensional para desarrollar la psicomotricidad, la orientación espacial, la atención y la aceptación de normas básicas (como esperar el turno). A través del cuento, el movimiento corporal y el juego libre, el ajedrez se convierte en un escenario idóneo para el desarrollo cognitivo y socioemocional.

OBJETIVOS

- Identificar el tablero de ajedrez, reconociendo su forma cuadrada y la alternancia de dos colores (casillas blancas y negras).
- Distinguir y nombrar las piezas principales a través de personajes de cuento (el Rey, la Reina, la Torre, el Caballo, el Alfil y el Peón).
- Desarrollar la orientación espacial básico-corporal (ir hacia adelante, atrás, a los lados y en diagonal) utilizando un tablero gigante en el suelo.
- Fomentar habilidades sociales básicas como respetar los turnos de juego, cuidar el material y aceptar los resultados de forma lúdica.

CONTENIDOS

- El campo de batalla: El tablero cuadrado, las filas, las columnas y las casillas blancas y negras.
- Los personajes del reino: Presentación de las piezas, sus formas y sus "superpoderes" o formas de caminar (adaptadas por edades).
- Direccionalidad y espacio: Conceptos arriba/abajo, delante/detrás, izquierda/derecha y líneas rectas/diagonales.
- Hábitos y valores: El saludo inicial (dar la mano al compañero), el cuidado de las piezas y la recogida del material.

METODOLOGÍA

La metodología será puramente lúdica, vivencial y globalizada:



Consejería de Educación y
Ciencia

C.E.I.P. CAMPIÑA VERDE

Av. Mariádelas Mercedes nº 22
19208.- Alovera (Guadalajara)

Tfno: 949275564 Fax: 949275669



1. El Ajedrez Viviente: Antes de tocar el tablero de mesa, se usará un tablero gigante pintado en el suelo o una alfombra cuadriculada. Los propios alumnos serán las piezas y aprenderán a dar pasos al frente o hacia los lados.
2. El Cuento y la Fantasía: Cada pieza tendrá una historia asociada.
3. Gamificación (Preajedrez): Juegos simplificados.
4. Atención a la diversidad:
 - 3 años: Foco en texturas, colores del tablero (blanco/negro) y emparejar piezas iguales.
 - 4 años: Introducción a los movimientos sencillos de las piezas principales (Torre, Alfil).
 - 5 años: Colocación autónoma del tablero y partidas simplificadas sin normas complejas (como el enroque o capturas al paso).

TEMPORALIZACIÓN

El proyecto se desarrollará a lo largo de todo el curso escolar con una frecuencia quincenal (aproximadamente 18 a 20 sesiones en total), distribuidas de la siguiente manera:

- Primer Trimestre (Sesiones 1 a 6): El Reino y su Suelo
 - Descubrimiento del tablero gigante, los colores y las formas geométricas.
 - Presentación de los Reyes y los Peones mediante cuentos.
- Segundo Trimestre (Sesiones 7 a 13): Los Guardianes del Castillo
 - Presentación de las Torres, los Alfiles y los Caballos.
 - Juegos psicomotores de desplazamiento por las casillas.
- Tercer Trimestre (Sesiones 14 a 20): ¡Jugamos Juntos!
 - Colocación completa del tablero (la Dama en su color, etc.).
 - Partidas cooperativas y pequeños minijuegos de preajedrez por parejas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua, formativa y basada en la observación directa, utilizando una escala sencilla de iconos:

- Reconoce la forma cuadrada del tablero y diferencia las casillas blancas de las negras.
- Identifica y nombra al menos a tres personajes/piezas del ajedrez.
- Se desplaza correctamente por el espacio siguiendo pautas de líneas rectas o diagonales.



Consejería de Educación y
Ciencia

C.E.I.P. CAMPIÑA VERDE

Av. Mariádelas Mercedes nº 22
19208.- Alovera (Guadalajara)

Tfno: 949275564 Fax: 949275669



- Muestra respeto hacia el compañero saludando al inicio y compartiendo el material.
- Participa con interés y alegría en las actividades propuestas.

CLUB DE AJEDREZ **(En horario de recreo en Educación Primaria)**

El tiempo de recreo es una oportunidad excelente para ofrecer alternativas de ocio inclusivo, pacífico y saludable. Este proyecto nace para dar respuesta a los alumnos de 1º a 6º de Primaria que buscan un espacio tranquilo donde desarrollar su mente, mejorar su concentración y socializar de forma estructurada. Al realizarse en el recreo, el ajedrez actúa como una herramienta de convivencia escolar, donde se rompen las barreras de edad (pueden jugar niños de 1º contra 5º) y se fomenta la resolución pacífica de conflictos a través del respeto a las normas del juego.

OBJETIVOS

- Ofrecer una alternativa de ocio activo y saludable durante el tiempo libre del recreo.
- Aprender y consolidar las reglas fundamentales del ajedrez (movimientos, capturas, jaque y jaque mate).
- Fomentar la autonomía y la autoorganización de los alumnos al montar el material y registrar sus partidas.
- Mejorar el clima de convivencia del centro a través del juego limpio y el respeto a compañeros de distintas edades.

CONTENIDOS

- Reglamento básico de juego: Movimiento de todas las piezas, el enroque, la coronación del peón y el concepto de tablas (empate).
- Dinámica de Club: Cuidado, recogida y respeto por el material de ajedrez.
- Estrategia elemental: Aperturas básicas, el valor relativo de las piezas y mates sencillos (como el mate del pastor o el mate de la escalera).
- Valores del Club: El saludo obligatorio antes y después de la partida, el silencio respetuoso mientras se juega y la gestión de la frustración ante la derrota.



Consejería de Educación y
Ciencia

C.E.I.P. CAMPIÑA VERDE

Av. Mariádelas Mercedes nº 22
19208.- Alovera (Guadalajara)

Tfno: 949275564 Fax: 949275669



METODOLOGÍA

Al ser una actividad de recreo, la metodología es totalmente práctica y autónoma:

1. Espacio y Material: Se habilita una zona fija (aula del Club, montando y quitando el material al terminar).
2. Sistema de "Retos libres": No hay un horario rígido de emparejamientos. Los alumnos llegan, buscan un oponente libre o se apuntan en una lista de espera de una mesa.
3. Tutorización entre iguales.
4. Estructura de la sesión según los grupos:
 - Partidas libres y juego real.

TEMPORALIZACIÓN

Se mantiene la frecuencia durante todo el curso. Al disponer de menos minutos por sesión (el tiempo que dure el recreo, habitualmente 30 minutos), el curso se divide por fases de juego:

- Primer Trimestre: Apertura del Club y Captación
 - Sesiones para recordar normas básicas, aprender a colocar el tablero de forma autónoma y establecer las reglas de convivencia del club.
- Segundo y Tercer Trimestre: El Desafío del Tablero
 - Profundización

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al ser un club voluntario, la evaluación no es calificativa, sino un medidor del éxito y participación del proyecto mediante indicadores de observación:

- Los alumnos asisten de forma regular y muestra interés por participar en el club.
- Colocan y recogen el material de forma autónoma y responsable al terminar el recreo.
- Aplican las normas básicas del juego (sabe mover las piezas y respeta turnos) sin necesidad de supervisión constante.
- Muestran una actitud deportiva, saludando al rival y aceptando el resultado con deportividad.