experiencias educativas inspiradoras

Nº 163

JaqueMateS

Uso pedagógico del ajedrez en Primaria

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Junio 2025

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

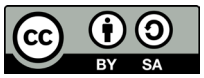
DOI (formato pdf) 10.4438/EEI163_2025

"JaqueMateS. Uso pedagógico del ajedrez en Primaria." por José Miguel Berciano Ramos, Marcos Carnero Fernández, Javier Santos Cousido y Guillermo San Ramón Aller para **INTEF**

<https://intef.es>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

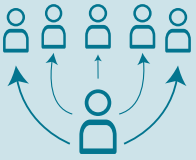
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice

Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 11
5. Conclusiones 12
6. ¿Te animas? 13
7. Material complementario 15

1. Introducción

RESPONSABLES	José Miguel Berciano Ramos |Marcos Carnero Fernández |Javier Santos Cousido |Guillermo San Ramón Aller
CENTRO ESCOLAR	Colegio San Juan de la Cruz
DIRECCIÓN	C/ Daoíz y Velarde, 52
LOCALIDAD Y PROVINCIA	León
WEB DEL CENTRO	Colegio San Juan de la Cruz
EMAIL DE CONTACTO	direccion@colegiojuancruz.com

"El ajedrez es el mejor gimnasio para la mente"
(Leontxo García).

El proyecto de innovación educativa *JaqueMateS* es una propuesta pedagógica que promueve la utilización del juego del ajedrez como una herramienta transversal dentro del ámbito educativo, compartiendo la idea del Dr. Emanuel Lasker: «La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros del ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo».

El proyecto tiene su origen en la motivación del equipo docente de Primaria, que certifica el potencial pedagógico del uso del ajedrez para la adquisición de contenidos y competencias curriculares de una forma lúdica, motivadora y cooperativa.

Los beneficios que ejerce el ajedrez sobre el desarrollo educativo de los niños y niñas han sido verificados en numerosas investigaciones a lo largo de los años. El proyecto recoge estas bondades y aplica sus beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado.

Equipo docente

2. Punto de partida

El colegio San Juan de la Cruz es un centro católico con más de cincuenta años de trayectoria educativa en la ciudad de León. El centro engloba las etapas educativas de Infantil, Primaria y Secundaria, está ubicado en el barrio El Ejido y cuenta en el presente curso con 347 estudiantes. Es un colegio de una línea, con un claustro formado por veintidós docentes. El centro apuesta por la innovación en su oferta educativa: proyectos de comprensión, aprendizaje cooperativo, ámbitos de aprendizaje, matemáticas manipulativas con el proyecto Emat y Onmat, programa *One to One* con *chromebook* desde 5º de Educación Primaria y utilización del iPad en todas las aulas como herramienta educativa. Un potente proyecto TIC certifica al centro con el nivel 5 Excelente de la Consejería de Educación y la certificación LeoTIC por su plan de fomento a la lectura.

Los alumnos trabajan sus destrezas con el *Ipad*.

El proyecto *JaqueMateS* tiene como punto de partida de implementación a las y los alumnos del segundo internivel de Educación Primaria (4º, 5º y 6º de EP) y se enmarca dentro del horario de Matemáticas.

La buena acogida del proyecto por parte de toda la comunidad educativa y la evaluación positiva realizada por el equipo docente ha justificado la necesidad de ampliar los beneficios de esta metodología para toda la etapa de Educación Primaria y Educación Infantil, junto con el deseo de sistematizar el proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de mejorar la adquisición de las competencias y el propio proceso. Lo que nació siendo un recurso para el aula, en la actualidad ha cobrado fuerza con la implementación de un Proyecto de Autonomía aprobado por la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla y León.

JaqueMateS es así un proyecto vertical e integrador, en el que están implicados directamente diez docentes del claustro, quienes han tenido que llevar a cabo un proceso de formación previo a la implantación del mismo. Los recursos con los que cuenta el proyecto son: un aula propia, aula de iPads, espacio interactivo Ágora, dos tableros gigantes, varios tableros murales y juegos completos de ajedrez con carro habilitado para su transporte y manejo, uno por planta.

Uno de los tres carros móviles con el material y los recursos del proyecto para las aulas.

3. Paso a paso

Paso 1. Contextualizando el proyecto

Subrayamos que el actual proyecto *JaqueMateS*, como Proyecto de Autonomía implantado en todos los cursos de Educación Infantil y Primaria, ha nacido del convencimiento del equipo docente que durante tres cursos ha trabajado esta metodología como complemento ideal en la asignatura de Matemáticas. Viendo los buenos resultados y la motivación del alumnado, se da un paso más, sistematizando los objetivos y contenidos curriculares del ajedrez vinculados al aprendizaje competencial mediante la institucionalización del proyecto para todos los niveles.

Para ello se ha incorporado una hora semanal, sin ampliar el horario lectivo, en toda la etapa de Educación Primaria a partir del curso 2021-2022 y durante tres cursos escolares.

El proyecto es evaluado anualmente al terminar el curso escolar, con la finalidad de recoger las posibles carencias y establecer propuestas de mejora. Además, se planifican a lo largo del curso momentos temporales precisos en los que los y las alumnas pueden relacionar los contenidos del proyecto con otras materias educativas (Inglés, Lengua, Plástica, Educación Física).

La metodología del proyecto que se desarrolla en la clase de ajedrez está basada en los principios metodológicos recogidos en el Decreto 26/2016, del 21 de julio así como en el ideario del centro recogido en su Proyecto Educativo.

Creación individual de retos para mejorar la estrategia en el tablero.

Por tanto, la práctica didáctica parte de un enfoque globalizador de los contenidos, tratando de trabajar en el tiempo destinado al ajedrez las diferentes competencias, objetivos, contenidos, actitudes y procedimientos de un modo interdisciplinar y en un contexto lúdico.

Lo que pretendemos con el ajedrez educativo es un aprendizaje para la resolución de problemas en el día a día, de un modo creativo y con eficacia. Todo ello con el fin de potenciar el desarrollo de estrategias para actuar de un modo exitoso en diferentes contextos.

Asimismo, se favorece el uso de diferentes textos y recursos gráficos recogidos en diversos medios, como cuentos, canciones, cuadernillos de ajedrez educativo, revistas especializadas, libros, recursos online... Al mismo tiempo, se crean diferentes producciones escritas como redacciones, resúmenes y esquemas de lo aprendido, mapas mentales, biografías de personajes, etc.

Mediante esta metodología se potencia una enseñanza activa, en la que las actividades que se proponen están adaptadas y tratan de potenciar el desarrollo del nivel madurativo y cognitivo de cada estudiante. Para adecuar la actuación docente al progreso del aprendizaje del alumnado, se tiene como referencia la evaluación continua.

Se promueve el interés, la responsabilidad y el esfuerzo en el logro del trabajo bien realizado, para lo cual se desarrollan diferentes estrategias de recogida de información que nos permiten valorar y conocer el momento concreto en que se encuentra el proceso de aprendizaje de los estudiantes y alumnas (cuaderno de aula, rúbricas de auto y co-evaluación, resolución de retos, etc.).

La agrupación del alumnado en todo momento es flexible, varía en función del tipo de tarea, pudiendo ser individuales, por pareja, en grupo reducido o en grupo aula. Así siempre se fomenta el trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, especialmente en parejas y en gran grupo.

Cabe destacar que en todos los cursos de Primaria se han desdoblado las aulas en la hora de ajedrez semanal, de manera que siempre hay dos docentes, con el grupo dividido en dos niveles de trabajo. De esta forma se pueden trabajar contenidos distintos en función del nivel de cada grupo.

El desarrollo de las clases de ajedrez se diversifica entre explicaciones teóricas, actividades y juegos.

Paso 2. Pautas de trabajo

Algunas pautas de trabajo propuestas para el desarrollo de todas las actividades son:

- Fomentar lazos de unión entre el ajedrez y otras disciplinas, especialmente con las Matemáticas (competencia matemática).
- Favorecer un aprendizaje en el que se da prioridad a la creatividad frente a la rutina.
- Priorizar el aprendizaje de procesos y no tanto de conceptos ni de resultados mediante un nexo de unión basado en el esfuerzo y el interés.
- Promover el esfuerzo y la superación personal frente a la competitividad.
- Reflexionar sobre la necesidad de movernos dentro de unas normas establecidas, tanto en el ajedrez como en las demás facetas de la vida.
- Experimentar y disfrutar de la reflexión, la concentración y el control de impulsos.
- Impulsar el respeto a los compañeros y compañeras de juego y las normas de conducta básicas.

Actividad interdiciplinar en educación primaria.

En todo momento se promueve la participación y colaboración de las familias en el desarrollo del proyecto, a través de la inclusión de actividades que precisen de su ayuda y contribución, con lo que se crea espacio de tiempo para compartir.

La contribución del proyecto a las competencias refuerza los «propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto» (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero).

Paso 3. Desarrollo de una sesión

Cada una de las sesiones se planifica partiendo de la siguiente estructura:

1.º. Repaso de conceptos explicados. En asamblea, el grupo repasa los contenidos explicados y trabajados en la sesión anterior con la ayuda del o la docente y del resto de estudiantes.

2.º. Conceptos teóricos planificados para la sesión. El profesor o profesora aborda los contenidos nuevos diseñados para la sesión en su programación de aula.

3.º. Juegos didácticos o retos ajedrecísticos/matemáticos. En el tablero gigante se repasan los contenidos y se refuerza la estrategia y la concentración. Se aprovecha para realizar algún ejercicio que ayude a reforzar la competencia matemática; es lo que llamamos «los retos» en los que el alumnado ha de pensar en grupo o individualmente cómo solucionar el problema a través del ajedrez.

4.º. Refuerzo de los contenidos con las TIC. Se alterna el refuerzo de los contenidos con las TIC con la sesión de juego por parejas; en cada sesión se utiliza uno u otro recurso según el día o los contenidos trabajados.

5.º. Sesión de juego por parejas.

6.º. Pequeño reto ajedrecístico para casa. En su porfolio de ajedrez, cada estudiante termina con una pequeña actividad relacionada con los contenidos explicados y trabajados en la sesión.

En el desarrollo de las distintas sesiones lectivas existe como eje metodológico el uso de herramientas didácticas que pongan de relieve el aspecto lúdico del ajedrez. El ajedrez es un deporte y, como tal, se aprende jugando.

Aula específica de ajedrez.

La mayoría del tiempo es destinado a actividades lúdicas y ejercicios prácticos, graduados por nivel de dificultad; se comienza por los más simples para ir ascendiendo en su dificultad. Estas actividades y juegos sencillos ayudan a afianzar conocimientos básicos antes de comenzar a jugar al ajedrez. Además, al ser adecuados para su nivel de desarrollo y conocimiento, los y las alumnas pueden adquirir los aprendizajes exitosamente, lo que ayuda a reforzar su autoestima y desarrollar al máximo sus capacidades.

Las actividades se proponen para ser trabajadas individualmente, para, a continuación, ser comentadas y comparadas en pareja o pequeño grupo. Finalmente, se lleva a cabo una puesta en común y reflexión de todos los aprendizajes y conclusiones extraídas.

Posteriormente, y una vez que el alumnado haya adquirido los conocimientos necesarios para jugar sus propias partidas, se destinará un pequeño tiempo al final de cada clase para jugar por parejas (un 15–20 % del total).

El desarrollo de la diversidad de ejercicios prácticos y juegos se plasma a través de fichas y actividades de cuaderno, con propuestas en el tablero de la pantalla digital y en el tablero de mesa.

Paso 4: Un proyecto para todo el mundo

El colegio San Juan de la Cruz se caracteriza por la diversidad. Como un modo de atender a esta pluralidad, y con el fin de potenciar al máximo las capacidades de cada uno de nuestros alumnos y alumnas, este proyecto de ajedrez educativo encaja en la personalización del aprendizaje. De este modo, se complementa el trabajo de algunos de los principios, fines y objetivos de nuestro Proyecto Educativo del Centro de un modo innovador.

Desde este proyecto, y como algo inherente a él, se contempla la atención a la diversidad del alumnado con el apoyo del Departamento de Orientación del Centro, tanto en el desarrollo de las sesiones como en la planificación didáctica de las mismas. El objetivo es atender las necesidades educativas de todo el alumnado partiendo de su realidad concreta y con el apoyo del equipo docente que interviene. Asimismo, la inclusión y desarrollo de esta asignatura ayuda a complementar el Programa de Enriquecimiento Curricular del Centro destinado al alumnado talentoso y de altas capacidades.

4. Evaluamos

El proceso de evaluación:

El proceso de la evaluación se realiza atendiendo a los agentes implicados:

- Evaluación interna en la Memoria de Fin de Curso, donde se establece un apartado específico para la valoración del Proyecto de Autonomía.
- Evaluación externa realizada por el Consejo Escolar, para así poder incluir sus conclusiones en la Memoria de Fin de Curso.

En ambas evaluaciones se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

1. Grado de consecución de los objetivos planteados.
2. Grado de adecuación de la metodología empleada.
3. Grado de adecuación de los criterios y estándares de evaluación.
4. Grado de adecuación de las actividades programadas.
5. Grado de adecuación de los tiempos y materiales empleados.
6. Grado de adecuación de la temporalización.
7. Grado de coordinación del profesorado implicado.
8. Grado de satisfacción del profesorado, alumnado y familias con las actuaciones desarrolladas.
9. Participación del profesorado en la formación.

El alumno se convierte en evaluador de sus compañeros.

Evaluación del alumnado:

Para la evaluación de los diferentes aprendizajes obtenidos por parte del alumnado, a lo largo del proceso de enseñanza se han llevado a cabo las siguientes actividades:

- Creación de mapas mentales, tanto en formato papel como en formato digital de cada uno de los conceptos ajedrecísticos.
- Resolución de retos ajedrecísticos, utilizando una metodología cooperativa.
- Creación de problemas sobre conceptos concretos, que después se presentaban al resto del grupo con la finalidad de que fuesen resueltos posteriormente.
- Realización de yincanas con diferentes retos que debían resolverse, en ocasiones de manera individual y en otras de manera cooperativa.
- Cumplimentación por niveles del cuadernillo de trabajo.

5. Conclusiones

El proyecto de ajedrez educativo *JaqueMateS* ha tenido una gran aceptación por parte de todos los miembros de la comunidad educativa, implicándose activamente en facilitar la implantación del mismo. El equipo directivo del centro apuesta, apoya y promociona la formación permanente del profesorado. El AMPA facilita el trabajo con aporte de material. Y el profesorado aporta implicación, dedicación y mucho esfuerzo.

Clases teóricas y prácticas

Los alumnos y alumnas muestran mucho interés, ilusión, participación e implicación en el desarrollo del proyecto y demandan cada vez más tiempo para el desarrollo de las diferentes tareas. Se observa en el alumnado una gran motivación y predisposición ante las situaciones de aprendizajes a las que se enfrentan, lo que crea un ambiente de aprendizaje que favorece la participación y la colaboración entre toda la clase para resolver los diferentes retos que se les plantea.

Refuerzo de los contenidos explicados en el aula.

Después de tres años desarrollando el proyecto en el Centro, seguimos creyendo en el gran potencial que tiene la enseñanza del ajedrez educativo dentro del aula en diferentes ámbitos. Nosotros hemos comprobado que se ha producido una mejora en la concentración, capacidad de razonamiento y resolución de problemas de nuestro alumnado, así como en la colaboración, ayuda y trabajo en equipo.

Representación del Centro en el campeonato “Pequeños Gigantes” Ciudad de León.

6. ¿Te animas?

¿Cómo puedo empezar?

El punto de partida, a la hora de implantar un proyecto de estas características, se encuentra en desterrar la idea errónea de que para enseñar ajedrez en las aulas con una finalidad educativa has de tener unos amplios conocimientos del juego del ajedrez. Si bien es cierto que te facilita la labor, no es del todo necesario; simplemente, el impulso ha de partir de la ilusión y motivación de cada cual por ofrecer a las y los alumnos otras formas de aprendizaje que favorezcan su desarrollo, pues la enseñanza del ajedrez es una vía que conlleva un gran potencial pedagógico y motivador.

En este vídeo, os invitamos a que escuchéis a **Leontxo García Olasagasti** (conferenciante, presentador, comentarista y periodista español especializado en ajedrez), justificando la implantación de la enseñanza del ajedrez dentro de los colegios; él se convirtió en nuestro inspirador: ¿Para qué sirve el ajedrez en educación? Leontxo García, ajedrecista y comunicador

Aprendizaje cooperativo y mejora de la inteligencia emocional en el alumnado.

¿Cómo has solventado las posibles dificultades que hayan podido surgir?

Quizás, se podría concretar en dos factores:

- Factor humano:

Es fundamental buscar alianzas entre el profesorado y en la dirección del Centro. En nuestro caso, en todo momento nos hemos sentidos respaldados y valorados por parte de todos los miembros de la comunidad educativa, que se han implicado desde sus respectivos ámbitos en ayudar a que el proyecto saliera adelante. El factor humano es fundamental, vale muchísimo más querer que poder.

Concentración y estrategia desde educación infantil.

- Factor formativo:

Se debe buscar una formación básica en el ajedrez educativo, que no competitivo. Aunque, con posterioridad, ambos conceptos se terminan fusionando.

Y respecto al tema del material, hoy en día, al haberse popularizado y sociabilizado tanto el juego del ajedrez, afortunadamente tenemos a nuestro alcance innumerables recursos materiales, pedagógicos y tecnológicos que nos facilitan la labor docente.

¿Por qué recomendarías a otros profesores llevar a cabo experiencias similares?

Simplemente, por pasión: pasión por los retos, pasión por lo divertido, pasión por lo educativo y pasión por crecer.

Estamos firmemente convencidos de que a través del desarrollo del proyecto ofrecemos la posibilidad a nuestro alumnado de implicarse en un proceso de aprendizaje más motivador y enriquecedor, en el que puedan poner a prueba tanto su potencial competencial como su calidad humana.

El ajedrez es un mundo mágico. Ánimo, vívelo, disfrútalo.

Campeonato de ajedrez en el patio del Centro con motivo de las fiestas escolares.

7. Material complementario

Artículos de prensa relacionados con el proyecto:

- Diario de León. «Jaque mate en la Educación».
- Leonoticias. «El ajedrez será una asignatura obligatoria en el Colegio San Juan de la Cruz».
- Periódico digital Magisterio. «Ricardo G. del Val: "El ajedrez ayuda al desarrollo integral del alumno y beneficia su resultado académico"».
- Diario ABC España. «Gambito de dama se cuela en las aulas».

Repercusión del proyecto en prensa.

Enlaces de interés que te facilitan la enseñanza del ajedrez educativo:

- *123 Ajedrez.* Proyecto web con recursos para aprender a jugar al ajedrez.
- *Ajedrez a la escuela.* Portal de los profesores del Programa Ajedrez a la Escuela.
- *Lichess.* Servidor de ajedrez libre, gratuito, de código abierto y sin publicidad.

Creación de rincón de ajedrez con retos semanales.

Apps gratuitas de ajedrez muy útiles para usar con las herramientas TIC (móviles/ tablets):

- Chess.com
- *La era del Ajedrez.* Juego para Android.

experiencias educativas inspiradoras

Uso pedagógico del ajedrez en Primaria

JaqueMateS

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO