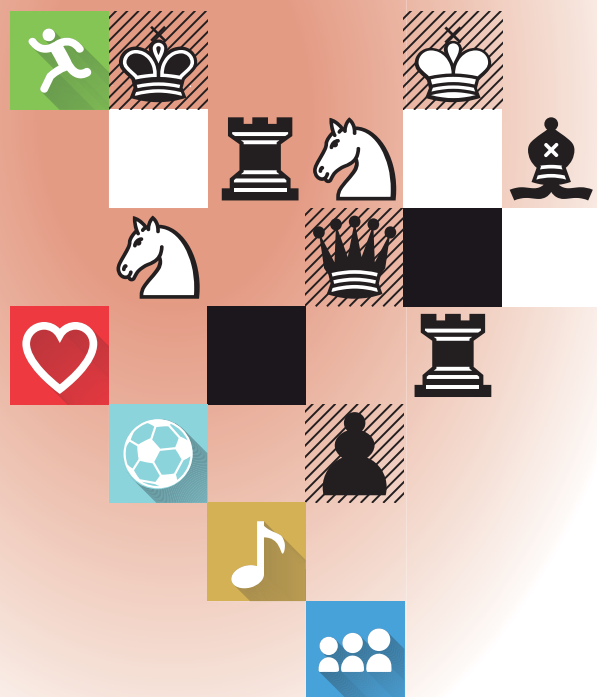


# El ajedrez y la motricidad

Ajedrez educativo



Educachess

**Gustavo Martínez Serrano**  
**Jordi Prió Burgués**

# El ajedrez y la motricidad

---



**Gustavo Martínez Serrano**

**Jordi Prió Burgués**

**Prólogos de**

**José Devís Devís**

**Carlos Pablos Abella**





# Índice

Agradecimientos .....	7
Prólogos .....	9
Presentación .....	11
<b>Fundamentación .....</b>	<b>15</b>
<b>1. La motricidad .....</b>	<b>17</b>
Introducción .....	18
Tipos de motricidad .....	19
Psicomotricidad vs motricidad .....	23
Capacidades perceptivomotrices .....	24
La educación física .....	26
El ajedrez en la educación física .....	28
<b>2. Recursos didácticos motrices .....</b>	<b>29</b>
El juego motor .....	31
Los cuentos motores .....	36
Las canciones motrices .....	40
La expresión corporal .....	43
Propuestas didácticas .....	47
<b>3. Proyectos motrices .....</b>	<b>49</b>
Educachess .....	51
Xecball .....	53
Castle project .....	54

<b>Juegos motrices para implementar el ajedrez en la escuela.....</b>	<b>57</b>
<b>4. Información general sobre los juegos.....</b>	<b>59</b>
Índice de juegos .....	60
Consideraciones generales .....	61
Criterios evaluativos .....	63
Tablas de relación con los juegos .....	67
Estructura de una ficha de juego .....	68
<b>5. Juegos sobre las piezas.....</b>	<b>69</b>
La identificación de las piezas	
La colocación inicial de las piezas	
El valor de las piezas	
<b>6. Juegos sobre el movimiento de las piezas .....</b>	<b>93</b>
El movimiento de las piezas	
La coronación	
El enroque	
El jaque y el jaque mate	
La notación algebraica	
<b>Xecball.....</b>	<b>113</b>
<b>7. ¿Qué es el Xecball?.....</b>	<b>115</b>
Significado de la palabra Xecball .....	116
El Xecball como propuesta innovadora .....	117
El Xecball como ejemplo de gamificación.....	118
El Xecball como propuesta educadora.....	119
<b>8. Xecball escolar. Sesiones de la unidad didáctica .....</b>	<b>121</b>
Introducción .....	123
Contextualización.....	123
Sesión 1 .....	133
Sesión 2 .....	139
Sesión 3 .....	142



Sesión 4 .....	145
Sesión 5 .....	148
Sesión 6 .....	151
Sesión 7 .....	154
Sesión 8 .....	157
<b>9. Xecball deportivo. El reglamento.....</b>	<b>161</b>
Reglas básicas .....	163
1. ¿Qué tipo de juego es? .....	163
2. ¿Cómo se juega con el balón? .....	164
3. ¿Cómo se gana la partida?.....	165
4. ¿Cómo se mueven las piezas? .....	166
Tipos de jugadas .....	169
5. Tipos de saque .....	169
6. La coronación del peón.....	173
7. El enroque.....	174
8. El lanzamiento de jaque o penalti-jaque .....	175
9. El jaque mate o checkmate .....	176
Reglas complementarias.....	177
10. El balón .....	177
11. Las dimensiones del campo de juego.....	178
12. Los jugadores .....	180
13. El equipamiento .....	182
14. La duración del juego.....	184
15. Sistemas de anotación .....	185
Infracciones .....	187
16. El árbitro .....	187
17. Jugadas ilegales .....	188
18. Expulsiones .....	189
<b>10. Conclusiones y reflexiones .....</b>	<b>191</b>
<b>11. Referencias.....</b>	<b>197</b>



## Presentación

---

Como docentes, escuchamos diariamente la importancia de introducir el ajedrez en la escuela y los innumerables beneficios educativos que supondría este hecho para el alumnado. Consultando las fuentes documentales e informativas del mundo digital actual no es difícil encontrar infinitos argumentos y justificaciones que recomiendan la presencia de este juego, deporte, filosofía, arte y ciencia dentro del sistema educativo. Por ello, nos sentimos responsables de encontrar fórmulas pedagógicas que ayuden a mejorar la presencia del ajedrez en los centros educativos.

En España el ajedrez es una disciplina que tiene arraigo desde mucho tiempo atrás en la Historia. Se considera que fue introducido en un estado primigenio por los árabes en el siglo IX en la península, habiéndole dedicado el propio Alfonso X el famoso manuscrito *El libro de los juegos*. A todo ello, además, hay que sumar la suma importancia que cobra el origen valenciano del ajedrez moderno, explicado en las diversas obras documentales escritas por el historiador José Antonio Garzón, donde se plasma por vez primera la introducción de la reina o dama del tablero, concretamente en el libro *Llibre dels jochs partitis dels schachs*, escrito en 1495 por el segorbino Francesch Vicent, lo que dio lugar al ajedrez como lo conocemos hoy en día.

Por tanto, este libro parte del convencimiento de que el ajedrez puede y debe formar parte, de manera transversal e interdisciplinar, de otras áreas del currículo, pero ante todo siendo plenamente conscientes que es necesario plantear prácticas novedosas que mejoren la calidad pedagógica y nos hagan capaces de alcanzar el éxito educativo.

Desde esta premisa nace *El ajedrez y la motricidad*, como texto que explora las relaciones del ajedrez con el universo motriz, ofreciendo como alternativa de la enseñanza-aprendizaje de este deporte, así como su introducción o presencia en los centros educativos, la utilización de recursos, actividades y juegos de carácter motriz y desarrollados en un contexto lúdico, físico y dinámico, generalmente la asignatura de educación física.

Para llevar a cabo este ambicioso planteamiento, la estructura de este libro se ha dividido en 3 bloques y 11 unidades. Concretamente, el primer bloque explica a grandes rasgos cómo la motricidad o movimiento, puede representar un auténtico medio de expresión, comunicación e integración del ajedrez, ya que exterioriza todas las potencialidades corporales, orgánicas, intelectuales y afectivas del ser humano.

Para ello, la unidad 1 explica de manera sencilla términos interrelacionados con *lo motriz* que en numerosas ocasiones nos pueden resultar confusos, justificando, además, que las actividades de aprendizaje del alumnado en edad temprana deben estar cargadas de movimiento y libertad, por lo que añade ejemplos prácticos conectados con el ajedrez.

A continuación, en la unidad 2, se relaciona el uso de metodologías y recursos didácticos que permiten trabajar los contenidos curriculares bajo un enfoque motriz. Estos son: el juego motor, los cuentos motores, las canciones motrices y la expresión corporal.

Para finalizar el primer bloque, la unidad 3 muestra tres proyectos educativos actuales relacionados con el ajedrez educativo y la motricidad, sirviendo como ejemplos de utilización y desarrollo de la denominada transversalidad dinámica. Estos tres proyectos son Educachess, Xecball y Castle Project.

El segundo bloque, formado por las unidades 4, 5 y 6, presenta una serie de juegos motores que facilitan la implementación del ajedrez y su contacto inicial en la escuela. La primera unidad explica aquellas consideraciones generales que debemos tener en cuenta antes de consultar alguna de las propuestas incluidas en las unidades 5 y 6. Seguidamente, estas unidades, exponen diversos tipos y modelos de juegos, debidamente clasificados con relación a los aspectos ajedrecísticos que introduce, que tienen como fin facilitar la introducción de elementos básicos del ajedrez mediante propuestas lúdicas altamente motivadoras y desarrolladas en el área de educación física, lo que posibilita otros cauces educativos más allá de los rutinarios juegos convencionales.

El tercer bloque de este libro, compuesto por las unidades 7, 8 y 9, es una revisión profunda del trabajo desarrollado por Gustavo Martínez Serrano como autor del proyecto Xecball, recogido fundamentalmente en el libro "Xecball: el nuevo ajedrez motriz". En este sentido, cabe destacar que este bloque no solamente actualiza y mejora los contenidos formulados en su día, sino que evoluciona hacia una nueva concepción de este juego deportivo, dotándolo de reglamento propio, y sirviendo de ejemplo ilustrativo de actividad motora capaz de generar por sí mis-



ma una propuesta atractiva para los centros educativos, a la vez que dota de fresca motriz y recreativa la incorporación del ajedrez en la escuela.

Para ello, la unidad 7 contextualiza el Xecball, ubicándolo como propuesta innovadora, ejemplo de gamificación y recurso educativo, aspectos de un alto potencial didáctico que ayudarán en la formación integral del alumnado.

Posteriormente, en las páginas de la unidad 8, se presenta el Xecball como unidad didáctica (Xecball Escolar), integrando de manera motriz y lúdica algunos elementos básicos del ajedrez, como es la denominación, el movimiento y el valor de las piezas, en cada una de sus sesiones.

Continuando esta línea expositiva, la unidad 9 complementa la unidad didáctica yendo un paso más allá, estableciendo un reglamento que describe detalladamente, una por una, las 18 normas obligatorias para organizar una competición deportiva (Xecball Deportivo).

En último lugar, en la unidad 10, se establecen las conclusiones que se pueden extraer tras la lectura de los bloques y unidades que conforman este libro y, finalmente, en la última unidad, la 11, se citan las referencias bibliográficas que se han utilizado para su redacción.

En conclusión, esta obra persigue no acotar dos disciplinas tan fascinantes y ricas en matices y posibilidades como son el ajedrez y la motricidad, lo que significaría cerrar el paso a todas esas otras disciplinas que también se definen en la colección Ajedrez educativo.

Por tanto, nuestro objetivo como autores es enriquecer la introducción y práctica del ajedrez desde otros contextos menos explorados, pero no por ello altamente valiosos para la educación, que permitan que este recurso didáctico alcance los centros docentes, superando su presencia principalmente en clubes privados, Internet o los hogares domésticos.

Por todo lo comentado, invitamos a todo lector con interés en descubrir un planteamiento didáctico novedoso donde el ajedrez cobra vida motriz a que se adentre en cualquiera de las páginas que componen este libro.

Unidad



## La motricidad

“El movimiento ayuda al desarrollo psíquico y este desarrollo se expresa a su vez con un movimiento y una acción.”

María Montessori (1870 – 1952)

Pedagoga, psicóloga, filósofa, médica, psiquiatra y científica

## 2 Tipos de motricidad

La motricidad se clasifica en motricidad fina y motricidad gruesa.

La **motricidad gruesa** está relacionada con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio.

En cambio, la **motricidad fina** se refiere a los movimientos finos, precisos y con destreza.

La maduración del sistema neurológico conlleva un desarrollo motor que inicialmente se asentará sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, sobre la motricidad fina. Aunque las dos motricidades se van desarrollando en orden progresivo.

### Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares del aparato locomotor como, por ejemplo, los situados en las extremidades inferiores, las extremidades superiores, el torso y los que posibilitan los movimientos de la cabeza.

Todos los movimientos del cuerpo pueden ser considerados como variantes por combinación de unos movimientos básicos: desplazamientos, saltos, giros, equilibrios, lanzamientos y recepciones. Estos movimientos, a los que llamamos **habilidades motrices básicas**, son adquisiciones de determinados patrones motores.

### Habilidades motrices

Capacidades adquiridas por aprendizaje.

#### Básicas

Patrones de movimiento fundamentales para la relación espacio-temporal.

- **Desplazamiento**  
Andar, correr, reptar, gatear, cuadruplear, bajar, subir,...
- **Saltos**  
De longitud, en altura,...
- **Giros**  
Longitudinal, transversal y sagital.
- **Lanzamientos**
- **Recepciones**  
Atrapar, recoger, tocar,...
- **De equilibrio**  
Pararse, balancearse, inclinarse, empujarse,...

#### Genéricas

Técnica o patrón para una o varias habilidades presentes en gran cantidad de deportes.

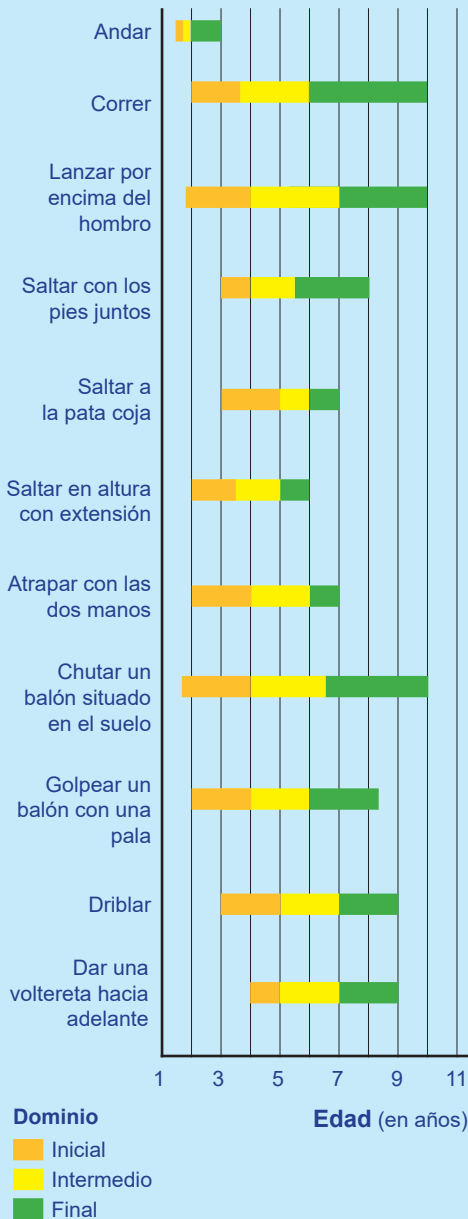
- **Bote**
- **Golpeo**
- **Intercepción**
- **Pase**
- **Finta**
- **Conducción**

#### Específicas

Técnica específica de un deporte.

- **Lanzamiento a canasta**
- **Volea**
- **Lanzamiento de cadera**

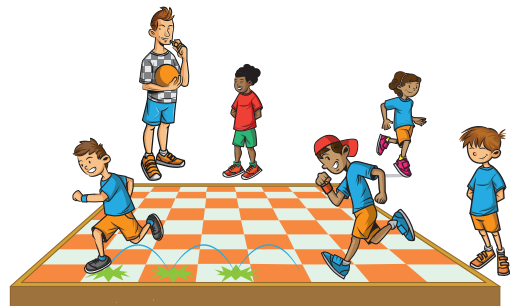
### Habilidades motrices en función de la edad



### Propuestas didácticas

Sobre un tablero mural de ajedrez (patio con baldosas de dos colores) se pueden plantear una gran variedad de ejercicios de motricidad gruesa como, por ejemplo, los siguientes:

- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el tablero (filas, columnas, diagonales, poligonales,...).  
Variantes: andando, corriendo, con los ojos cerrados, saltando a pata coja, botando una pelota, bailando con distintos ritmos musicales,...
- Colocar las manos y los pies sobre las casillas indicadas en el tablero. Se incrementa la dificultad añadiendo casillas (de 1 hasta 4) y distanciando las casillas.
- Permanecer en equilibrio un cierto tiempo con un solo pie apoyado.  
Variante: con los ojos cerrados.
- Lanzar balones. Variantes: a casillas, que rueden por una fila, botando,...
- Pasar balones a compañeros situados en una casilla o fuera del tablero.



El desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la motricidad fina más adelante.

## Motricidad fina

La motricidad fina son aquellos pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua.

Para realizarlos con eficacia, es fundamental contar con un buen control de grupos musculares pequeños con los que consigamos movimientos precisos.

Son las pequeñas acciones que se producen, como recoger objetos entre el pulgar y el dedo índice, usando un lápiz para escribir con cuidado, sosteniendo un tenedor y usarlo para comer y otras tareas de músculos pequeños que se producen a diario.

La **grafomotricidad** es un término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir.

La grafomotricidad utiliza varias de las actividades del tipo *coordinación visomanual* (cuadro derecho).

El objetivo de la grafomotricidad es que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos.

También se aprende el desplazamiento correcto en el espacio gráfico: izquierda-derecha, arriba-abajo. Los movimientos de base pueden ser los trazos verticales, horizontales, evolucionando a los oblicuos, bucles... hasta llegar a adquirir la imagen motriz más compleja de las letras, sílabas, palabras...

## Motricidad fina

Se clasifica en los tipos de coordinación siguientes:

### Coordinación visomanual

Es la capacidad coordinativa simultánea entre el ojo y la mano, o la de independizar la actividad manual con el objeto o elemento que se ve.

- **Alcanzar - agarrar**

Recoger un objeto,...

- **Utilizar y manipular herramientas**

Dibujar, escribir, pintar, cortar, comer, recortar,...

- **Tirar**

Lanzar dados,...

- **Llevar e indicar**

Llevar un cubo, una maleta,...

- **Actividades bimanuales**

Tocar un instrumento, cordar los zapatos (lazo),...

Algunas de estas habilidades motrices finas guardan relación con la motricidad global del cuerpo.

### Coordinación fonética

Sirve para aprender, conocer y adquirir el lenguaje, que es importante para la socialización de la persona.

- **Vocalizar**

Hablar, cantar,...

### Coordinación gestual

Es la capacidad de controlar los músculos de la cara para expresar sentimientos y emociones.



Alegría



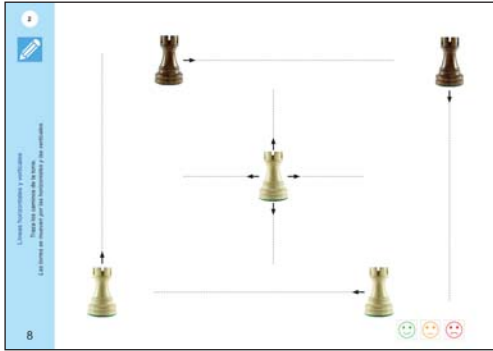
Sorpresa



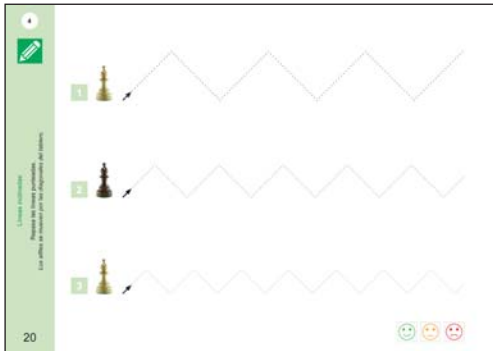
Tristeza

## Ejercicios de grafomotricidad

En los dossiers de *Preajedrez creativo* para la etapa de infantil (3 a 5 años) se trabaja la grafomotricidad fina a partir del ajedrez.



*Preajedrez creativo 1.* Grafismo.  
Trazar líneas horizontales y verticales.



*Preajedrez creativo 2.* Grafismo.  
Cenefas. Trazar líneas inclinadas.



*Preajedrez creativo 3.* Mandalas.  
Pintar piezas de ajedrez y figuras geométricas.

## Propuestas didácticas

La gran transversalidad del ajedrez permite proponer una gran variedad de ejercicios para desarrollar la destreza de las manos, de los dedos y la coordinación visomotora como, por ejemplo, los siguientes:

- Colocar las piezas de ajedrez en las casillas del tablero formando formas geométricas (líneas, cenefas, polígonos,...).  
Apilar piezas formando columnas o formas geométricas.

- Diseñar y fabricar las piezas de ajedrez. Se dibujan o se usan unas siluetas prediseñadas. Se pintan y recortan con tijeras.

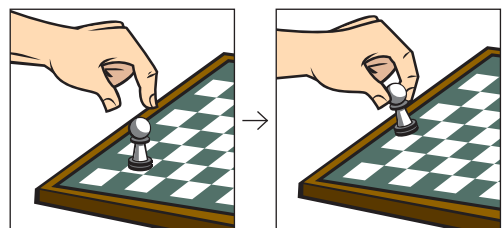
Variantes: piezas dibujadas con puntos para ser perforados y hacerles pasar hilo de lana, papiroflexia (doblar y redoblar sin cortar), ajedrez viviente (vestidos de papel),...

- Fabricar un tablero de ajedrez con pegatinas cuadradas de dos colores.

- Moldear las piezas de ajedrez con plastilina o con arena kinética.

- Diseñar figuras de ajedrez en 3D con bastoncitos y plastilina (sirve para unir los bastoncitos).

- Pintar mandalas o realizar dibujos sobre motivos ajedrecísticos.



Las piezas de ajedrez son ideales para mejorar la motricidad fina del alumnado.

## Recursos motrices didácticos

“Nuestra práctica pedagógica es una búsqueda incesante. Permanece constantemente abierta: abierta a la creatividad de los niños, abierta a la observación y al análisis de su comportamiento, abierta asimismo a nuestra propia creatividad que nos incita a proponerles —no a imponerles— nuevas direcciones de búsqueda que nos permitan sondear su verdadero interés.”

André Lapierre (1923 – 2008)

Lcdo. en Educación Física. Creador de la psicomotricidad relacional

Bernard Aucouturier (1934 – )

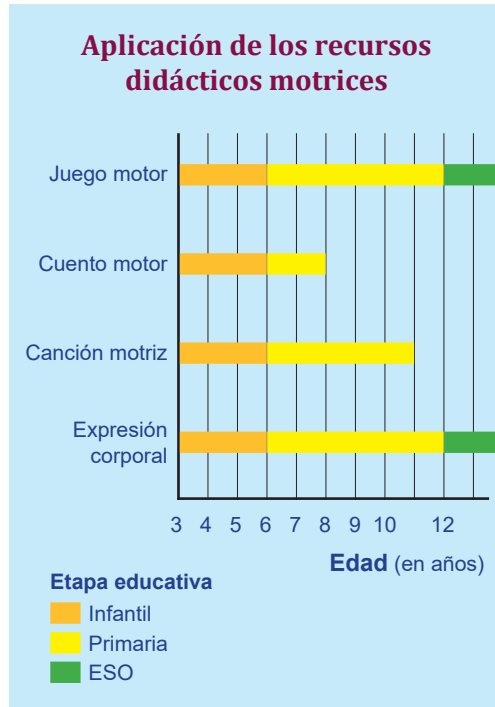
Pedagogo. Creador de la práctica psicomotriz

Actualmente, la educación busca fomentar el desarrollo integral del alumnado a través de metodologías transversales y globalizadoras, que se ajusten a los requisitos de la sociedad actual, estimulando la motivación y atención.

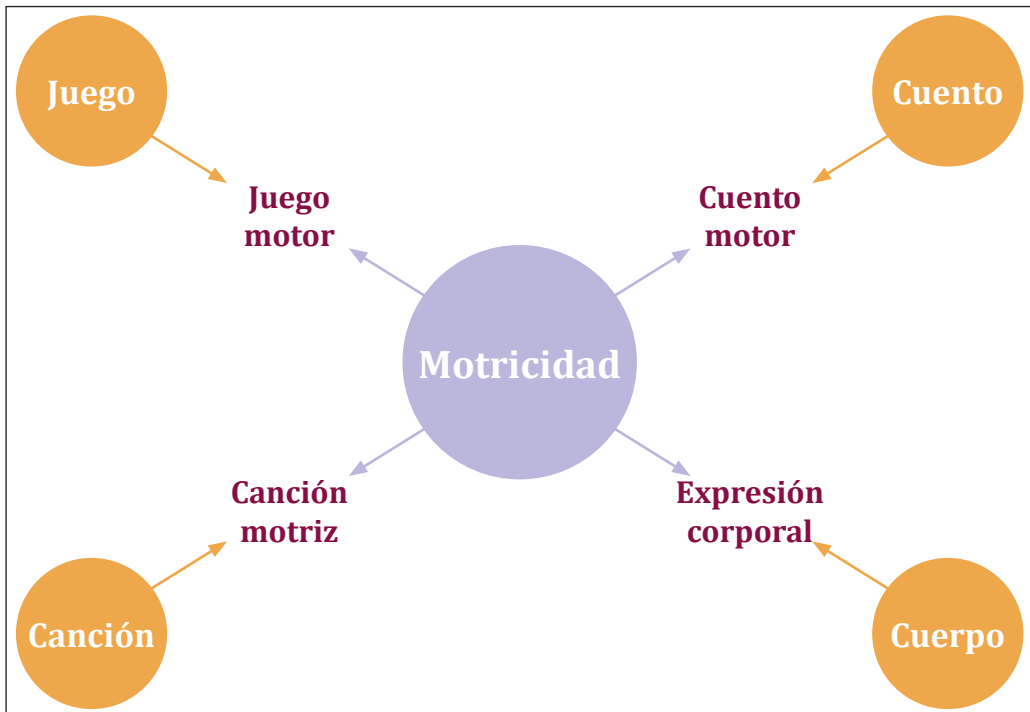
Para ello, es conveniente usar metodologías y recursos didácticos que nos permitan trabajar los contenidos curriculares de la motricidad bajo este enfoque.

En esta unidad se presentan los siguientes recursos didácticos motrices:

- El juego motor.
- Los cuentos motores.
- Las canciones motrices.
- La expresión corporal.



Estos recursos surgen de la combinación de la motricidad con elementos lúdicos básicos como, por ejemplo, el juego, el cuento, la canción, etc.



## 1 El juego motor

En este apartado se tratará específicamente el juego motor sin volver a repetir los contenidos generales expuestos en la unidad *El juego* del libro de esta misma colección *El ajedrez, un recurso educativo*.

El juego motor constituye uno de los elementos educativos más importantes para cualquier etapa educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque produce en el alumnado una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motriz.

El **juego motor** es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos).

El **juego motor** es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.

Vicente Navarro Adelantado, 2002.

La adquisición de un conjunto de experiencias motrices, sociales, y cognitivas permiten la construcción de determinados saberes (conocimiento práctico), que afectan la sensibilidad sobre el aprendizaje motriz, la comprensión y evaluación de las mismas, consideradas socialmente como valiosas en el campo de la educación física.

La actividad motriz proporciona a los alumnos sensaciones corporales determinantes para su evolución general, que contribuirán al desarrollo de su proceso de maduración. Favorecerá el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación dinámica general y la específica, las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina y gruesa, y las capacidades físico-motrices.

La actividad motora es muy importante para la adquisición de buenos hábitos saludables ya que se ejercita activamente el sistema muscular, así como las demás funciones del organismo humano.

En este sentido, el juego motor también ayuda al alumnado a relacionarse con los compañeros/as, favoreciendo la comunicación y la integración social.

### Características del juego motor

A partir de los cuatro años se puede considerar la utilización de este tipo de juegos teniendo en cuenta la evolución siguiente:

- Pasarán de juegos sencillos a más complicados.
- De juegos *en solitario* a *en grupo*.
- De anárquicos a perfectamente reglados.
- La complejidad creciente de los movimientos.
- Su simultaneidad y coordinación.

Esta evolución conllevará un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos motores y se dará en tres niveles: con su propio cuerpo, con los objetos y con los otros. De esta forma se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando las cualidades físicas del alumnado.

## Pedagogía de las conductas motrices

El Dr. **Lavega**, en el año 2007, nos explica que “la educación física interesada por hacer un uso pedagógico de las situaciones motrices encuentra en el juego un escenario privilegiado. Sin embargo, actualmente son muchos los docentes que actúan sin criterio ni rigurosidad en su actividad cotidiana cuando se trata de entender y aplicar el juego”.

También nos propone usar la praxiología motriz, interesada en desvelar las propiedades de los juegos y en ofrecer herramientas que se puedan aplicar en el contexto educativo diario, con la finalidad de poder seleccionar un repertorio de juegos más apropiados para cada una de las capacidades motrices.

Así se podrá identificar en cada grupo de juegos las conductas motrices ajustadas (correspondientes a las exigencias de la lógica interna que se practica) y las desajustadas (desviadas de los procesos que hace activar la lógica interna de la práctica) para hacer un seguimiento individualizado de cada alumno. Por lo tanto, en el uso educativo del juego se encuentra la aplicación de una verdadera pedagogía de las conductas motrices.

Mediante ese catálogo de conductas motrices, el profesorado tan solo tiene que ir registrando regularmente la tendencia de las conductas motrices que protagoniza su alumnado para ejercer con congruencia una verdadera educación física, optimizando las conductas motrices ajustadas y modificando o sustituyendo las desajustadas.

## Clasificaciones de los juegos motores

**1** En función de diferentes criterios (Blázquez, 1999).

### Tipo de movimiento

- Velocidad
- Saltos
- Lanzamientos y recepciones
- Fuerza
- Coordinación
- Equilibrio

### Energético

- Muy activos
- Activos
- De intensidad media
- De poca intensidad

### Dificultad (suponen dominio)

- Del cuerpo
- De los desplazamientos
- De un objeto
- De relaciones de colaboración y oposición.

### Grado de participación

- Eliminación progresiva
- Participación total
- Intervención parcial
- Intervención libre

### Dimensión social

- Individual
- De grupo
- De equipo

**2** En función de los campos de conocimiento y práctica. Navarro, 2002.

- Educación
- Enculturación
- Iniciación deportiva
- Recreación
- Dinámica de grupo

## Diseño de juegos motores

Cualquier juego motor se puede mejorar y, también, adaptar porque tiene una estructura de elementos interrelacionados sobre la que se puede incidir. Sin embargo, el diseño de juegos comporta un procedimiento capaz de crearlos y optimizarlos, lo que implica todavía más ventajas pedagógicas, ya que el profesorado de educación física dispone de un gran recurso con el que implementar sus iniciativas.

Una fuente de inspiración para crear nuevos juegos motores son los de tablero (incorporan el azar y la estrategia) o tradicionales (ayudan al aprendizaje de la propia cultura).

La clave para diseñar nuevos juegos o adaptarlos reside en conocer el análisis de las estructuras y la funcionalidad que se deriva de ellas.

Es preferible un experto diseñador de juegos con un perfil de docente por encima de un perfil de animador que se base en la intuición.

La finalidad última es que **el juego motor promueva y estimule experiencias enriquecedoras**, y que no se concluya con modelos de juegos agotados, transformándose hacia nuevas variantes, incluso dentro del mismo desarrollo de una sesión.

En el segundo bloque (unidades 5 y 6) se presentan muchos juegos motrices, inventados o adaptados, inspirados en los elementos del juego de tablero del ajedrez. Y, en el tercer bloque, se formula completamente el juego deportivo conocido como Xecball, inspirado a partir de la metáfora del ajedrez.

Estos juegos pueden servir de modelo para que el profesorado genere más juegos motores a partir de otros juegos de tablero o tradicionales.

## Consejos a seguir en la creación de juegos motores

- Fomentar la creatividad, la motivación y el carácter lúdico.
- Mantener la actividad con todo el alumnado (sin eliminaciones; asignando otros roles, puntuaciones, etc.).
- Potenciar el aprendizaje cooperativo para evitar una excesiva competitividad.
- Preveer variantes para las distintas edades con tiempos flexibles, diferentes ritmos y dosificaciones del esfuerzo, etc.
- Ofrecer materiales atractivos y, a la vez, variados para proporcionar la mayor disponibilidad motriz.
- Simplificar la complejidad de las posibles estrategias.
- Confeccionar explicaciones y demostraciones por si son necesarias.
- Planificar los materiales, el espacio y la organización para evitar riesgos y peligros.
- Evitar la pérdida de tiempos muertos y la espera en los turnos.
- Fomentar el juego limpio y otros valores.
- Incorporar las sugerencias del alumnado para optimizar y crear nuevas variantes de los juegos.

1

## PasaChess

Ver codificación de la ficha en la pág. 68

### Etapas educativas



15'



20 - 30



### Instalaciones



### Habilidades



### Tipo de juego

Cooperación  
Cooperación-oposición

## Objetivos

- Conocer las líneas del tablero de ajedrez.
- Mejorar las habilidades motrices básicas: pases e intercepciones.

## Materiales

- Tablero gigante dibujado con tiza en el pavimento del patio.
- Varios balones de gomaespuma.

## Desarrollo

### Etapa de infantil.

El grupo-clase se dispone por parejas a lo largo de dos filas o columnas en el tablero. Se trata de pasarse 5 veces el balón de uno al otro y viceversa sin que se caiga al suelo.

Una vez conseguido, se incrementa (1 fila o columna) la distancia entre las dos filas o columnas. Así sucesivamente.

La pareja comienza de nuevo desde el punto inicial cuando el balón cae dos veces seguidas.

Gana la pareja que consiga alejarse más.

### Etapa primaria.

Entre las parejas se coloca un compañero que intentará interceptar el balón.

Éste no podrá acercarse a los jugadores/as que pasan el balón.

### Etapa secundaria.

El que intenta interceptar se podrá acercar a los que pasan el balón para intentar atraparlo. Los jugadores podrán saltar.

## Reglas

- El balón no se puede botar al pasar.
- La pelota se debe recepcionar sin que caiga o rebote en el suelo.
- Cada alumno tendrá un máximo de cinco segundos para realizar el pase.
- Los que pasan el balón no pueden acercarse (reducir la distancia).
- Cuando se termina o lo indica el profesorado, se intercambian los roles entre pasadores y interceptadores.

## Variantes

- En vez de realizarlo entre filas o columnas, se planteará entre diagonales paralelas.
- Rondos de cuatro personas y una en el medio en zonas del tablero reducidas para posibilitar la intercepción. En los pases laterales (extremos del mismo lado) la pelota debe botarse y en pases en diagonal no se puede botar.
- Establecer dos equipos donde los jugadores/as forman figuras poligonales abiertas con la misma distancia entre dos jugadores/as consecutivos. Si se cae el balón, se vuelve a empezar. Gana el equipo que termine antes en hacer llegar la pelota al último jugador/a.
- Rondo con polígonos cerrados. Si se cae el balón, se inician los pases desde el punto inicial de la vuelta. Gana quien realice más vueltas utilizando el mismo tiempo.

Unidad

3

## Proyectos motrices

“La mejor manera de empezar algo es dejar de hablar de ello y empezar a hacerlo.”

Walter Elias “Walt” Disney (1901 – 1966)

Productor, director, guionista y animador

En la unidad 8, *La transversalidad dinámica*, del libro *Las transversalidades del ajedrez* de esta colección *Ajedrez educativo* se explicó la relación entre el ajedrez y la motricidad.

También se comentó brevemente el proyecto Xecball, se propusieron algunos juegos y ejercicios motrices basados en el movimiento de las piezas del ajedrez, y se mencionaron algunas iniciativas escolares de ajedrez motriz.

En esta unidad se exponen algunos de los proyectos de ajedrez educativo que se trabajan desde la motricidad.

Ciertamente, aunque no las citaremos, también se pueden encontrar iniciativas o talleres donde se programan una serie de ejercicios y/o juegos motores para practicar y aprender el movimiento de las piezas de ajedrez.

La mayoría de proyectos ajedrecísticos no son transversales y tienen un enfoque fundamentalmente deportivo, es decir, el objetivo principal es enseñar el juego del ajedrez.

Aunque algunos de estos proyectos incorporan ejercicios de preajedrez, juegos de lógica y pasatiempos ajedrecísticos no se les puede considerar proyectos educativos porque no son transversales y solo introducen elementos de gamificación.

Por ello, en la unidad 2, *Proyectos educativos*, del libro *Las transversalidades del ajedrez*, no se mencionan los proyectos de ajedrez deportivo.

Además, de esta minoría de proyectos de ajedrez educativo, solo unos pocos trabajan la transversalidad dinámica (la motricidad).

Esta unidad pretende ayudar al profesorado y monitores para que conozcan proyectos y materiales que les facilite la introducción del ajedrez en horario escolar a partir de la motricidad.

De esta manera, el ahorro del tiempo que se debería dedicar a programar los contenidos y diseñar los materiales didácticos se puede invertir en la preparación de las clases. Es decir, a elegir las metodologías idóneas que usaremos para la tipología de alumnado que tendremos en las aulas y a la coordinación del profesorado o de los monitores.

Este pragmatismo que es el habitual en la enseñanza de las materias curriculares, debería ser el mismo para enseñar ajedrez.

Uno de los objetivos de este libro es favorecer la incorporación de la motricidad en los proyectos de ajedrez educativo para potenciar un aprendizaje basado en el modelo de las inteligencias múltiples.

Con la información básica, que se encuentra en las dos primeras unidades, se puede intentar diseñar nuevas actividades motrices de ajedrez o adaptar ajedrecísticamente canciones motrices, juegos motores, cuentos motores, etc.

A continuación se presentan tres proyectos en los que se trabaja la motricidad de una forma importante.

## 1 EDUCACHESS

El proyecto se explica de forma resumida en la unidad 2, *Proyectos educativos*, del libro *Las transversalidades del ajedrez*, y se puede ampliar la información en la web del proyecto.

En este apartado solo se comentará la colección **Preajedrez creativo** en la que se trabaja la motricidad.

Esta colección presenta dos tipos de dossiers para cada curso con la finalidad de fomentar la creatividad en la **etapa de infantil** (de 3 a 5 años).

<https://goo.gl/Dgevvu>



[www.educachess.org](http://www.educachess.org)

Los ejercicios y las actividades que se proponen sirven para trabajar simultáneamente los contenidos curriculares y la implementación del ajedrez educativo a través de conocer las piezas y el tablero (casillas, filas, columnas y diagonales). No se pretende enseñar ni el movimiento ni la captura de las piezas.



Un tipo de **dossier de ejercicios** para el alumnado donde se potencian las capacidades cognitivas (creatividad, grafismo, razonamiento, inteligencia espacial, cálculo y percepción) y se trabaja la **grafomotricidad**.

Cada dossier contiene ocho unidades de seis páginas cada una.



Y otro de **actividades** para el profesorado en el que se presentan una serie de propuestas transversales con canciones, cuentos, ejercicios y juegos sobre motricidad, música, memoria, educación emocional, lenguaje, etc.

Cada dossier contiene 6 unidades con ocho páginas cada una.



*Preajedrez creativo 1, 2 y 3. Ejercicios.*  
Etapa infantil (P3, P4 y P5).









*Preajedrez creativo 1, 2 y 3. Actividades.*  
Etapa infantil (P3, P4 y P5).

Dossiers de ejercicios



Cada unidad presenta seis tipologías de ejercicios diferentes.

-  **Creatividad.** Pintar mandalas.
-  **Lateralidad y propiedades de objeto.** Inteligencia espacial.
-  **Grafismo.** Trazar líneas horizontales, verticales, inclinadas,...
-  **Cálculo**
-  **Razonamiento**
-  **Percepción**



Cada dossier contiene un Índice de contenidos para cada tipología.

En la web se pueden descargar una muestra de una unidad para cada nivel o en los siguientes links

- <https://goo.gl/sr52D5> (Infantil P3)
- <https://goo.gl/fCFPoa> (Infantil P4)
- <https://goo.gl/rvcm6N> (Infantil P5)

Dossiers de actividades



En cada unidad se combinan de forma transversal los contenidos curriculares del curso correspondiente.

Para fomentar la motivación, el divertimento y el aprendizaje, estos contenidos se presentan principalmente a través de los recursos didácticos motrices explicados en la unidad 2 (juegos motores, cuentos motores, canciones motrices y sesiones de expresión corporal).

Por lo tanto, a través de estos dossiers de actividades se trabaja de manera importante la **motricidad gruesa**.

Todo el profesorado de infantil puede impartirlo porque no se necesita ningún conocimiento previo de ajedrez.



Inicialmente, este proyecto se planificó para la etapa infantil. Seguramente, se continuará para los dos primeros cursos de primaria.

## 2 Xecball escolar y deportivo

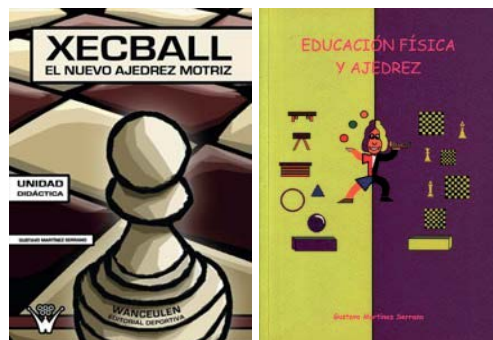
**Gustavo Martínez Serrano** ha creado un nuevo método innovador para enseñar ajedrez a través de actividades, ejercicios y juegos motrices desde la asignatura de educación física.

Inicialmente, escribió el libro *Educación física y ajedrez* y, posteriormente, en una segunda edición, publicó *Xecball: el nuevo ajedrez motriz*.

En estos dos libros se enseña este nuevo juego, denominado **Xecball**, a partir de unas unidades didácticas. En cada sesión de la unidad se van introduciendo las piezas de ajedrez adaptando el movimiento del tablero a la estructura y reglas de un novedoso juego de invasión. Con este juego deportivo, basado en la metáfora del ajedrez, ya se están organizando torneos escolares.



### Fase inicial



Más información en

<http://xecball.es>

<https://goo.gl/tVjCYc> (vídeo explicativo)

### Fase actual

La colaboración de Gustavo Martínez con el proyecto EDUCACHESS ha posibilitado la evolución del proyecto Xecball.

En mayo de 2016 se publicó el reglamento del Xecball (ver imagen a la izquierda). En este dossier se concretan las reglas de este juego, ya que anteriormente algunas no estaban formuladas explícitamente.

También se pueden consultar estas reglas en la unidad 9 de este libro.

La unión de ambos esfuerzos ha permitido la publicación de este libro, *Ajedrez y motricidad*, en el que se reestructura totalmente el libro *Xecball: el nuevo ajedrez motriz*.

En el tercer bloque de este libro (unidades 7, 8 y 9) se puede consultar todo el proyecto Xecball escolar y deportivo reformulado.

# Juegos motrices

para implementar el ajedrez en la escuela

## Información general sobre los juegos

“En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta.”

Pablo Neruda (1904 – 1973)

Poeta y político

Premio Nobel de Literatura en 1971

# 1 Índice de los juegos

## Unidad 2

1. PasaChess .....	34
2. JaqueChess .....	35
3. El castillo animado .....	38
4. Las torres musicales .....	42
5. El carnaval de ajedrez .....	45

## Unidad 5

6. Multijuegos sobre tablero de ajedrez gigante (8 juegos).....	70
7. El tesoro de Chessland.....	74
8. La pieza fugitiva.....	76
9. Blancas contra negras .....	77
10. Tablero de salvación .....	78
11. Ajedrez invisible .....	79
12. El alfil medusa .....	80
13. Piezas enamoradas.....	82
14. Piezas “go home” .....	83
15. Los bolos de ajedrez.....	84
16. Torres gladiatoras.....	86
17. Las cruzadas ajedrecísticas.....	88
18. Dodgeball del ajedrez.....	90
19. King in danger .....	92

## Unidad 6

20. MoviChess .....	94
21. Peones cooperantes .....	96
22. Coronas y cetros .....	98
23. King’s Castle .....	100
24. Espartanos y persas.....	102
25. Magic Chess box.....	105
26. BasketChess.....	106
27. TwisterChess.....	107
28. Buscachess.....	108
29. CircuitoChess .....	110
30. ConectaChess .....	112

## 4 Tablas de relación con los juegos

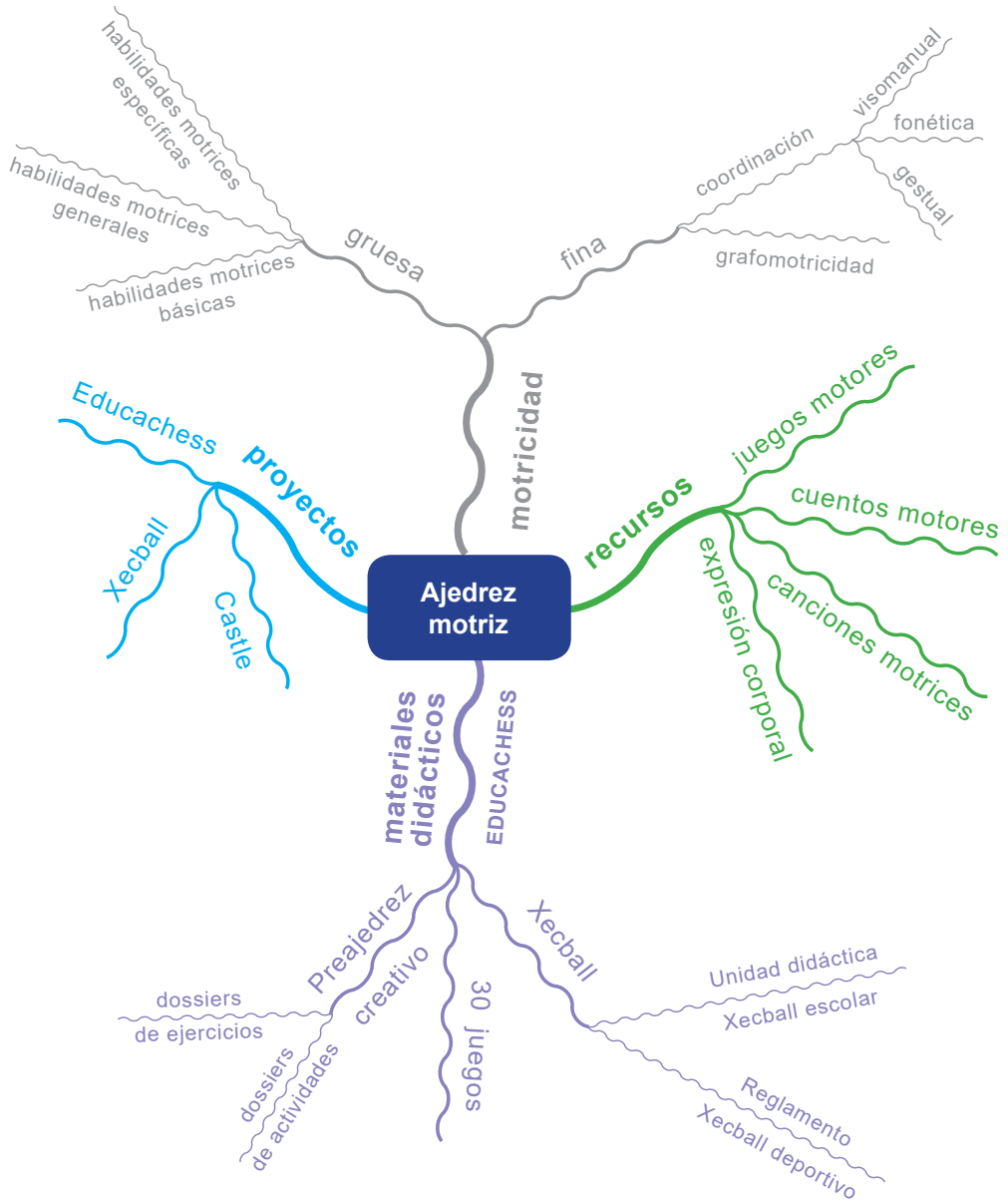
Rasgos de motricidad	Juegos	Rasgos de ajedrez	Juegos
<b>Desplazamientos</b>	1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 28, 29 y 30	<b>Identificación de piezas</b>	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29 y 30
<b>Pases y recepciones</b>	1, 7, 16, 18, 19, 21, 22, 23 y 24	<b>Valor</b>	9, 11, 15, 16 y 29
<b>Lanzamientos</b>	1, 2, 7, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26 y 29	<b>Movimiento de las piezas</b>	3, 4, 20, 25, 29 y 30
<b>Juego en equipo</b>	7, 9, 11, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24 y 28	<b>Colocación inicial</b>	6, 8, 10, 12, 14, 17, 18 y 24
<b>Normas y reglas básicas</b>	Todos los juegos	<b>Número de piezas</b>	5, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20 y 24
<b>Situaciones de juego</b>	Todos los juegos	<b>Vocabulario</b> (jaque, jaque mate, captura, coronación, enroque...)	2, 12, 19, 21, 22, 23, 24 y 29
<b>Técnica y táctica</b>	7, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23 y 24	<b>Notación algebraica</b>	1, 6, 26, 27, 28 y 30
<b>Actitud</b>	Todos los juegos	<b>Coronación y enroque</b>	19, 21, 22, 23 y 24

## 5 Estructura de una ficha de juego

En la parte superior de la ficha se presenta de forma muy visual y estructurada una información general del juego.

Debajo de la cabecera se presenta a través de cajas de texto el resto de la información.

1 Nombre del juego	
<p><b>Etapas educativas</b></p> <p>Infantil - Primaria - ESO</p>	<p> 25 - 35'</p> <p>Duración en minutos</p>
<p> 25 - 30</p> <p>Cantidad de alumnado</p>	<p>   vigorosa   moderada   leve</p> <p>Intensidad</p>
<p><b>Instalaciones</b></p> <p>Gimnasio   Pista polidesportiva   Patio escolar</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p>Básicas   Específicas   Relativas al Xecball</p>
<p><b>Tipo de juego</b></p> <p>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atención o alerta</li> <li>Blanco diana</li> <li>Blanco humano</li> <li>Cancha dividida</li> <li>Círculo motor</li> <li>Cooperativo</li> <li>Cooperación-oposición</li> <li>Cuento motor</li> <li>Expresión corporal</li> <li>Equilibrio</li> <li>Invasión</li> <li>Orientación con pistas</li> <li>Persecución</li> <li>Recuperación</li> <li>Sensorial</li> <li>Simbólico</li> </ul>	
<b>Objetivos</b>	<b>Desarrollo</b>
<b>Materiales</b>	<b>Reglas</b>
<b>Observaciones</b>	<b>Variantes</b>
<b>Gráfico</b>	<b>Otros</b>



El ajedrez es un gran recurso educativo porque, como centro de interés, facilita el diseño de actividades transversales, y, como juego, fomenta el uso de la gamificación en el aula.

En este libro se profundiza en la transversalidad dinámica basada en la inteligencia corporal y cinestésica, que ya se introdujo en el primer libro de esta colección.

El profesorado encontrará multitud de juegos, ejercicios y actividades relacionadas con el ajedrez para trabajar la motricidad del alumnado en las etapas obligatorias educativas (infantil, primaria y secundaria).

Con este enfoque también se posibilita aprender el juego del ajedrez desde la asignatura de educación física de forma dinámica, transversal y divertida.

La última parte del libro se reformula el juego del Xecball bajo dos enfoques complementarios: el educativo y el deportivo.

En el primero se presentan una serie de sesiones didácticas motrices para ser trabajadas desde la asignatura de educación física. En el segundo se presenta el reglamento de un nuevo deporte con balón y basado en las reglas del ajedrez.



BALAGIUM  
editors

