

## **“Educando Personitas No Campeones”, el Ajedrez Educativo ¿un nuevo recurso en las aulas?**

---

“Educando Personitas No Campeones”, Educational Chess: a new resource in the classroom?

### Resumen

El presente trabajo, realizado para la asignatura Trabajo Final del Máster de Profesorado en especialidad Orientación Educativa, describe el proyecto de innovación “Educando Personitas No Campeones”, creado y dirigido por Lorena García y puesto en marcha por la Consejería de Educación y el Servicio de Innovación de Canarias. En él se analizan e interpretan los resultados de dos cuestionarios realizados por el profesorado. Un cuestionario pre realización del proyecto y un cuestionario de valoración y desarrollo al final del mismo. En ambos cuestionarios se evalúan, antes y durante el proyecto, cuáles han sido las fortalezas y dificultades, el interés del alumnado y si éste ha generado la puesta en marcha de otras acciones en el centro. Los principales resultados muestran una gran motivación de los docentes por acoger este proyecto innovador. También se reflejan variadas e interesantes observaciones de los mismos durante su puesta en marcha, haciendo referencia a las acciones que han desarrollado, las fortalezas, y las dificultades.

*Palabras clave:* ajedrez, educación, recurso educativo, proyectos, innovación.

### Abstract

The present work, carried out for the subject Final Work of the Master's Degree in Educational Guidance specialty, describes the innovation project "Educando Personitas No Campeones", created and directed by Lorena García and launched by the Ministry of Education and the Innovation Service of Canary Islands. It analyzes and interprets the results of two questionnaires carried out by the teaching staff. A pre-project questionnaire and another one for its evaluation and development in the end. Both of them are evaluated, before and during the project, which have been the strengths and difficulties, the interest of the students and if this has generated the implementation of other actions in the center. The main results show a great motivation of the teachers for hosting this innovative project. They also reflect interesting and varied observations of them during their implementation, making this reference to the actions they have developed, strengths, and difficulties.

*Keywords:* chess, education, educational resource, projects, innovation.

---

## Índice

Introducción.....	4
Marco conceptual .....	5
Reseña histórica del ajedrez y su práctica en la escuela.....	5
Relación con el currículum de Educación Primaria. ....	7
Estado de la cuestión en la Investigación Psicoeducativa. ....	9
Presencia del ajedrez en la investigación. ....	10
Estudios sobre el ajedrez como herramienta educativa. ....	11
Proyecto de formación e innovación .....	16
“Educando Personitas No Campeones”. ....	16
Beneficiarios del proyecto.....	17
Objetivos del proyecto .....	18
El equipo de trabajo y recursos. ....	20
¿Qué ofrece el proyecto?.....	21
Evaluación del proyecto .....	25
Centros participantes.....	25
Instrumentos.....	26
Cuestionario Evaluación Inicial. ....	26
Cuestionario de Valoración de la experiencia. ....	28
Resultados.....	30
Cuestionario Valoración Inicial .....	30
<i>Razón e interés para participar en el proyecto. ....</i>	30
<i>Conocimientos previos del ajedrez como recurso educativo. ....</i>	30
<i>Áreas en las que se quiere utilizar el ajedrez.....</i>	31
<i>Elaboración de materiales .....</i>	32
<i>Fortalezas para incorporar el ajedrez en las aulas. ....</i>	33

<i>Debilidades para incorporar el ajedrez en las aulas.</i> .....	34
<i>Propuestas que les gustaría que contemplara el proyecto</i> .....	36
Cuestionario de Evaluación del proyecto. ....	37
<i>Áreas desde las que se ha abordado el proyecto.</i> .....	37
<i>Acciones realizadas durante el proyecto.</i> .....	38
<i>Interés en profesorado y alumnado.</i> .....	39
<i>Fortalezas durante el desarrollo del proyecto.</i> .....	39
<i>Debilidades durante el desarrollo del proyecto.</i> .....	40
<i>Valoración de aspectos generales.</i> .....	41
Discusión: Visión desde el Departamento de Orientación .....	42
Conclusiones.....	45
Referencias bibliográficas .....	46
Anexos .....	49

## Introducción

¿Es el ajedrez un simple juego?, ¿De qué maneras se puede utilizar este deporte en las aulas?, ¿Se benefician los niños y niñas que lo practican a nivel académico y socio-afectivo? El siguiente trabajo pretende ofrecer un acercamiento al papel que juega el ajedrez como recurso educativo dentro de las aulas, para ello, se abordará como se desarrolla y trabaja este recurso en el proyecto “Educando Personitas No Campeones”. Un proyecto llevado a cabo por Lorena García y apoyado por Consejería de Educación de Canarias y el Servicio de Innovación Educativa.

El siguiente estudio nace como Trabajo Final del Máster de Formación al Profesorado, en la especialidad de Orientación Educativa, de la Universidad de La Laguna. Desde el departamento de orientación se hace útil y necesario describir proyectos educativos innovadores y alternativos, que muestren nuevas u otras maneras de hacer. La incorporación del juego al currículum y del llamado aprender jugando, así como de todos los efectos que producen la incorporación de nuevas iniciativas tanto a nivel de profesorado como de alumnado, e incluso en el propio centro escolar, se convierte en algo que promover desde el departamento de orientación. Muchas de las cuestiones con respecto al ajedrez y sus beneficios a nivel cognitivo y emocional siguen sin responder en la investigación, pero sí es cierto que en la última década estas han aumentado considerablemente, y con ello el interés de los centros en llevar a sus aulas este tipo de propuestas.

El presente trabajo comienza por un marco conceptual para situar al lector con respecto al ajedrez educativo, en él se desarrolla una reseña histórica breve sobre el juego del ajedrez, además de analizar su relación con el currículum de Educación Primaria. En este apartado también se incluye el estado de la cuestión en la investigación psicoeducativa, dividiéndose en aquellos estudios donde el ajedrez es un recurso para investigar otras cuestiones y aquellas investigaciones donde se lo estudia como herramienta educativa. Posteriormente, continuaremos con la descripción del proyecto haciendo hincapié en a quién va dirigido éste y qué es lo que ofrece. Además, se especificarán los objetivos generales y específicos del proyecto así como el equipo de trabajo y los recursos con los que cuentan. A continuación se incluyen como se desarrollará la evaluación del proyecto, partiendo de quiénes serán los participantes en

el mismo y explicando cada apartado de los cuestionarios que realizará el profesorado para esta evaluación. Finalmente se contempla el análisis de los dos cuestionarios realizados por el profesorado que participó. El trabajo termina con cuál es la visión desde el departamento de orientación así como con la discusión de los resultados obtenidos. Confiamos en que a través de este trabajo se agrande la visión acerca de un recurso educativo del que se continúa investigando, y del cual se están obteniendo resultados beneficiosos para la comunidad educativa. También, consideramos conveniente e interesante plasmar la documentación de este tipo de proyectos de innovación así como los resultados obtenidos en las evaluaciones iniciales y finales para que pueda servir de inspiración y conocimiento para todas aquellas profesionales o personas que estén interesadas en el campo del ajedrez educativo.

## **Marco conceptual**

### **Reseña histórica del ajedrez y su práctica en la escuela.**

Un tablero dividido en cuadrados blancos y negros es un objeto normalmente conocido para cualquier persona que lo mire desde diferentes partes del planeta. Más que un objeto, un espacio para jugar que no entiende de idioma o cultura, y que desde su surgimiento en Asia, ha sido jugado a lo largo y ancho de todo el mundo.

El ajedrez se convierte en un juego de mesa complejo, debido a las normas y reglas que surgen de las dinámicas de sus fichas en el tablero, y de las múltiples posibilidades que existen en cada movimiento, es notable como con el paso de los años, y tras los primeros campeonatos, este juego ha ido adquiriendo mayor relevancia a nivel deportivo. En el año 1851 se produce en Londres el primer campeonato internacional de ajedrez (Sala, 2016), y a partir de aquí, las competiciones se continúan desarrollando con regularidad hasta la actualidad. Así mismo la aparición de la informática, permite a cualquier persona realizar partidas virtuales y perfeccionarse jugando contra personas en otros lugares del mundo, o entrenándose contra un contrincante virtual.

Desde entonces, vienen ligadas a este juego muchas creencias, manifestadas por los propios jugadores o campeones y por las personas en general, de que el ajedrez está ligado a ciertas habilidades cognitivas o destrezas, describiéndolo así como un juego

puramente intelectual. Fue en Rusia, y donde durante la URSS, y a partir de la famosa declaración de Vladímir Lenin, líder de la Revolución rusa de 1917, -“El ajedrez es gimnasia para la mente”- donde por primera vez este juego tomaba un papel importante dentro de las escuelas, hecho que vino acompañado por la gran cantidad de campeones soviéticos que salieron de este país, como comenta Svetlana Korneva (2014). La aparición y el desarrollo de los campeonatos de ajedrez en este país contribuyó a que el ajedrez entrara en el ámbito educativo como formación desde tempranas edades en las aulas, llegando a ser una de las últimas noticias la de que Rusia quiere convertir el ajedrez en una asignatura obligatoria para los niños y niñas (Bikova, 2017).

Muchos países del mundo como Rusia, Colombia, Venezuela, Argentina, etc., han comenzado a incorporar (desde que en 1995 la UNESCO recomendó el uso del ajedrez como materia educativa para la enseñanza Secundaria y Primaria) el ajedrez como un recurso importante de enseñanza en las aulas. En un principio comenzando como asignatura optativa hasta llegar a utilizar este juego como un recurso pedagógico que el profesorado pueda utilizar en materias como Historia, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, etc.

El uso del ajedrez de manera general en nuestro país y en nuestras escuelas, ha sido hasta hace unos años únicamente como actividad extraescolar o como materia de libre elección. En España, y con influencias de la educación Europea, se viene incorporando a las aulas el ajedrez como recurso pedagógico, dejando atrás el carácter extraescolar y por tanto incorporando su presencia en el currículum educativo. Así, muchos colegios y escuelas españolas ya cuentan con el ajedrez como asignatura obligatoria, como por ejemplo los colegios El Altillo (Jerez de la Frontera, privado) y Luis Vives (Elche, público). Existen además proyectos que ofrecen herramientas pedagógicas para la introducción del ajedrez en las aulas de manera gratuita en la red, un ejemplo es el que tiene lugar en la Comunidad de Aragón donde se lleva a cabo el proyecto “Ajedrez a la escuela”, en el cual un equipo de profesionales ofrece herramientas pedagógicas para trabajar el ajedrez en las aulas de manera transversal a través de su web, con cursos y formación. Además de este existen otros proyectos y colectivos, e incluso jugadores y jugadoras profesionales que creen en los beneficios de este juego y llevan a cabo diferentes actividades y cursos a nivel privado. Sin embargo, desde las diferentes comunidades de España, se ha estado incorporando, poco a poco, el

ajedrez en los horarios lectivos de las escuelas, entre ellas algunos ejemplos son; en Galicia desde el 2015 se incorpora el ajedrez como materia de libre elección en Educación Primaria y Educación Secundaria; en Andalucía desde 2017 la Consejería de Educación pone en marcha el programa aulaDjaque para introducir este juego de manera transversal; y en Cataluña siendo una de las primeras, desde 2012 comienzan las escuelas catalanas a introducir este juego en la formación del profesorado y, por tanto, en las aulas.

En Canarias poco a poco el sistema educativo ha decidido unirse a la incorporación del ajedrez educativo a las aulas. Desde el Parlamento de Canarias se aprueba en el año 2012, el impulso al fomento y la promoción de la práctica del ajedrez, así como su incorporación dentro del ámbito competencial en materia educativa, de las enseñanzas de Educación Primaria y Secundaria. Se expone pues, que uno de los fundamentos, además de que ya se lleva a cabo en España, es que cada vez existen más evidencias que corroboran las ventajas y beneficios del ajedrez como recurso pedagógico.

Aparecen entonces nuevos proyectos y profesionales interesados en traer el ajedrez educativo a las aulas, como es el caso de Lorena García. Desarrollado e ideado por Lorena, Psicopedagoga y Maestra de Primaria, nace un nuevo proyecto de innovación, apoyado por la Consejería de Educación de Canarias y por el Servicio de Innovación Educativa. Este proyecto comienza su andadura con una experiencia piloto en el curso 2016/2017 y sobre el profundizaremos más adelante.

### **Relación con el currículum de Educación Primaria.**

El enfoque que se le da a la presencia del ajedrez en las aulas está cambiando. Desde un enfoque más tradicional, centrado en el juego en sí mismo y en el aprendizaje de sus reglas, se va pasando a un nuevo enfoque en el que se entiende el juego del ajedrez como un recurso útil dentro del aula para enseñar otras materias. Es por esto que consideramos importante la relación que puede tener este juego con el desarrollo del currículum de Educación Primaria. Sería de gran importancia tener en cuenta y conocer cuáles son las habilidades y competencias necesarias que pide la Ley de Educación para

este ciclo. De este modo se podría incorporar de manera más eficaz y específica este recurso a las aulas.

Según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, y las modificaciones correspondientes por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, uno de los principios generales en la Educación Primaria es el de *“la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, en el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas.”* Así mismo, encontramos entre los objetivos de llevar el ajedrez a las aulas precisamente el de trabajar de formas transversales áreas como Educación Emocional o Educación Artística. De igual manera el hecho de que sea un juego y que se pueda llevar a cabo desde Educación Primaria, e incluso desde Educación Infantil, hace que se involucren muchos aspectos siendo uno de los más importantes que el alumnado se motiva más al aprender jugando. Además, también incluiría aquellos aspectos que forman parte de una formación integral desde la motivación por el propio juego o por aprender, hasta el desarrollo o adquisición de otras áreas o habilidades a través de este.

Existen varios objetivos en esta ley que responden a las capacidades necesarias a adquirir por el alumnado que cursa la Educación Primaria. Podemos observar que la práctica del ajedrez se encuentra relacionada con varias de ellos. En primer lugar, y tomando esta práctica a nivel general, estaría el de *“Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.”* A través del ajedrez se desarrollarían tanto el trabajo en equipo como el individual, así como el resto de capacidades citadas en este objetivo, haciendo hincapié en la toma de decisiones y en la confianza en sí mismo durante el juego. Finalmente, en segundo lugar *“desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas”*. Se pretende que el ajedrez educativo sea un recurso a través del cual tratar, no únicamente las maneras tácticas y estratégicas de jugar una partida, sino también de involucrar en su práctica junto al tablero y las diferentes fichas,

dinámicas que dialoguen sobre la resolución de conflictos, empatía, educación emocional, etc.

De una manera más centrada en el ajedrez como recurso educativo, y por lo tanto, con su uso pedagógico transversal, se encuentra relacionado con aquellos objetivos de la Educación Primaria directamente relacionados con las áreas en sí mismas, siendo la mayoría del resto de apartados, incluyendo las asignaturas de Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias sociales, Ciencias de la naturaleza, Educación Física, Educación Artística, Educación Emocional e Historia. En cada asignatura se desarrollarían y aprenderían partes del currículum a través del ajedrez y por tanto, es su uso de manera transversal lo que hace que pueda ser utilizado en distintas áreas. El introducir el ajedrez educativo en las aulas se centra en hacerlo de una manera creativa sin olvidarse de la importancia de desarrollar el contenido curricular de cada área. Es cierto que hay que seguir y ajustarse a una serie de principios y objetivos establecidos por ley, pero ésta no explica una metodología específica para llevarlos a cabo y es ahí donde entra la práctica del ajedrez como un recurso pedagógico alternativo en el aula.

### **Estado de la cuestión en la Investigación Psicoeducativa.**

Con la intención de profundizar en qué aspectos ha sido estudiado el ajedrez y para qué campos ha sido útil, así como para entender mejor como podría este contribuir al desarrollo de las materias de Educación Primaria, consideramos necesario un apartado para describir el estado y la presencia este juego en la investigación psicoeducativa. El ajedrez como recurso pedagógico y la investigación psicoeducativa comienzan su andadura en los años 70, sin olvidar la influencia que la URSS (Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas) ejerció durante los años 20 estableciendo el ajedrez como asignatura en los centros de todo el país ruso. En un principio, y antes de las investigaciones psicoeducativas y su incorporación a la escuela, este juego se convirtió, y continua siendo, un recurso muy utilizado en la investigación como medio para el estudio del cerebro y sus diferentes funciones. Sin embargo, a pesar del uso incesante del ajedrez para el estudio cerebral, de lo que profundizaremos más adelante, es a partir de los años 70 cuando las investigaciones comienzan a centrarse en los aspectos

educativos y ventajas que esta actividad presenta para los niños, niñas y adolescentes que lo practican.

### **Presencia del ajedrez en la investigación.**

El ajedrez es considerado uno de los juegos de mayor actividad intelectual debido a la gran cantidad de recursos que requiere. Esto hace referencia tanto a las demandas cognitivas y mentales, como a las propias características del juego y sus múltiples posibilidades de movimientos en el tablero. Por tanto, a lo largo de la historia de la investigación, jugar al ajedrez ha sido una tarea provechosa para aquellos investigadores que quieren estudiar el funcionamiento o la actividad del cerebro. Así, sus principales usos o, el lugar donde se encuentra el grueso de la literatura de investigación, no han sido tanto teniéndolo en cuenta como recurso educativo, que es una vertiente más actual, sino más bien como un recurso útil para examinar u observar otras variables.. Es indudable que la aparición del ajedrez ha tenido un fuerte impacto en la ciencia cognitiva debido a las herramientas teóricas y experimentales que ofrece. A continuación se realiza un recorrido desde las primeras investigaciones usando el ajedrez como recurso hasta la actualidad.

Binet fue uno de los pioneros en el uso del ajedrez en investigación, sirviéndose de este juego para estudiar la memoria y las matemáticas. En 1893 realizó un estudio acerca de la conexión que podría existir entre las matemáticas y el ajedrez, en el cual participaron un gran número de ajedrecistas. En los resultados de estos estudios, Binet destacó que la gran mayoría eran muy buenos en cálculo mental, destacando además en habilidades imaginativas. En las décadas de los 50 y 60 aparecen otros investigadores interesados en este juego como son Reuben Fine (1941-1956) y Adriaan de Groot (1946-1965). El primero de ellos, Fine, fue un ajedrecista muy interesado en las repercusiones de este deporte a nivel psicológico, especializándose en el estudio del mismo desde el psicoanálisis. Por su parte, Groot (1946) comienza la brecha de un nuevo paradigma con la incorporación del ajedrez en la investigación científica. En su carrera de investigador continuará realizando muchos trabajos en los que habla de percepción, intuición, toma de decisiones, pensamiento, etc. y donde el papel del ajedrez es primordial, utilizándolo como recurso para investigar procesos cognitivos.

Este aumento en el interés del ajedrez continuará en los 70 de la mano de Chase y Simon (1973), dos autores de imprescindibles referencias. Entre sus estudios, destacan los de memoria, donde trabajando junto a ajedrecistas, observaron las estructuras perceptuales que estos percibían de los movimientos y las posiciones de las fichas en el tablero, una vez más, utilizando el ajedrez como medio para estudiar la percepción. A partir de los 80 las investigaciones se intensifican y hasta el siglo XXI continúan los estudios donde el ajedrez juega un papel primordial, autores reconocidos y algunas referencias de los mismos son entre muchos, Gobet & Simon (1998), Liptrap (1998), Bilalić, McLeod & Gobet (2008), etc.

### **Estudios sobre el ajedrez como herramienta educativa.**

El juego es un recurso que en el aprendizaje en sí mismo ofrece una gran cantidad de ventajas. Aprender jugando permite manejar numerosas estrategias, según Ortega (1990), que hacen del juego una oportunidad magnífica para aprender y comunicarnos a través de la propia experiencia. En los años 70 la investigación psicoeducativa da comienzo a una etapa en el estudio del ajedrez donde este juega un papel pedagógico en las aulas. Nace el interés por conocer cuáles son los beneficios y ventajas de practicar ajedrez en niños y niñas. Así como también de qué manera puede ser utilizado este conocimiento en las escuelas para mejorar las condiciones de aprendizaje.

Las habilidades o áreas principales en las que comienza a centrarse la investigación y que indagan en los beneficios del ajedrez fueron: las habilidades matemáticas, de lectura, la inteligencia en general, la meta-cognición, la atención, la concentración, y la inteligencia viso-espacial. Uno de los pioneros en el estudio del ajedrez como herramienta educativa fue Albert Frank (1981). En el Zaire, actualmente República Democrática del Congo, realizó una investigación en una escuela para observar si el ajedrez contribuía al desarrollo de algunas habilidades cognitivas. Sus resultados mostraron que existió cierta correlación entre los buenos jugadores y las habilidades numéricas, la creatividad, la visión espacial y la comprensión de la geometría. Otro de los primeros estudios fue el realizado durante los años 1974-1976 por Johan Christiaen. En esta investigación, Christiaen citado por Ferguson (1995)

dividió a 40 estudiantes de quinto grado en dos grupos, uno de control y otro donde los alumnos recibieron formación en ajedrez. Su objetivo era usar el ajedrez para probar la teoría de Jean Piaget sobre el Desarrollo Cognitivo o Madurez Intelectual. Los resultados revelaron diferencias significativas entre ambos grupos, siendo beneficiado el grupo de ajedrez.

Las investigaciones comenzaron también a interesarse no sólo por las habilidades cognitivas que podemos a priori considerar que están relacionadas con el ajedrez, como la habilidad espacial o el razonamiento lógico. Fueron otro tipo de habilidades las que comenzaron a abrirse paso en la investigación. Fue este el caso de Margulies (1991) que evaluó la comprensión lectora de 53 alumnos de Bachillerato que participaron en un programa de ajedrez, comparando los resultados de 1118 alumnos que no participaron. Su estudio sugiere que el alumnado que participó era considerablemente mejor en lectura que el grupo que no jugaba al ajedrez. Margulies analiza las diferentes razones a las cuales se debe esta diferencia. Hace hincapié en la necesidad de considerar cuales son las habilidades y cogniciones involucradas en la lectura y en el ajedrez para así determinar el grado en el que están relacionados. De esta manera, otros autores como Frydman and Lynn (1992), también se interesaron precisamente por las habilidades cognitivas necesarias para este juego. Estudiaron las habilidades mentales de jóvenes belgas que juegan al ajedrez, donde los resultados sugieren que la habilidad espacial y un alto nivel de inteligencia general son necesarios para lograr un alto nivel de juego en el ajedrez.

A parte de las investigaciones en relación a las habilidades cognitivas de las personas que practican ajedrez, aparecen estudios en referencia a cuales son las metodologías usadas para la enseñanza de este juego, siendo dos las más estudiadas. Por un lado, la enseñanza del ajedrez de manera tradicional y deportiva, dirigida principalmente a la formación en el juego del tablero, de manera táctica y dirigida fundamentalmente a la competición. Por otro lado, aparece el ajedrez educativo donde se utiliza este como un recurso para emplearlo en las aulas y a través del cual trabajar diferentes competencias del currículum que no necesariamente están ligadas a la competición. Una manera de dar herramientas diferentes e innovadoras al profesorado para trabajar las asignaturas convencionales. Aciego, García & Betancort, (2016) analizan el efecto de entrenamiento del ajedrez según se use una metodología más

consciente con las competencias socio-personales y cognitivas u otra más centrada en el entrenamiento táctico y estratégico. Los resultados muestran que el tipo de entrenamiento influye en los beneficios procedentes de la práctica de ajedrez cuando éste es puramente táctico, limitándose sus efectos a los procesos cognitivos básicos como memoria y atención. Esto no sucedía cuando el entrenamiento se focalizaba como un aprendizaje significativo del alumnado, teniendo en cuenta aspectos personales y emocionales, apareciendo resultados y beneficios en muchas más competencias cognitivas. Incorporando metodología pedagógica a través del ajedrez, y siendo este en sí mismo un recurso didáctico, los resultados conseguidos podrían superar a los que se consiguen con la enseñanza del ajedrez deportivo y táctico.

En la actualidad, de lo más abordado en la investigación actual del ajedrez como herramienta educativa es el proceso de transferencia. Pueden existir muchas diferencias entre los profesionales de la educación sin embargo, algo en lo que todos podrían estar de acuerdo es que aquello que aprende el alumnado en la escuela debería serle útil en la vida fuera de la institución. Este proceso se llama transferencia, y, producto del aprendizaje, ocurre cuando un conjunto de habilidades adquiridas en un ámbito se generalizan a otro o mejoran las habilidades cognitivas generales de una persona. Así mismo, algunos autores lo definen como la habilidad de aplicar lo que se ha aprendido en un contexto determinado a otro nuevo y diferente (Byrnes, 1996), considerándolo también un proceso sumamente importante en la educación. Es por esto que se convierte dentro la investigación psicoeducativa, en uno de los puntos más problemáticos, dada la necesidad de profundizar e investigar sobre este proceso, y las dificultades que en sí mismo acarrea.

Estudiar el proceso de transferencia en el uso del ajedrez en las aulas es investigar como a través de práctica del ajedrez, se transfieren a otros ámbitos las competencias adquiridas en éste. Sobre la esencia o propiedad de la transferencia y de cómo esta se produce, no existe un acuerdo entre investigadores (dada ahí su complejidad para investigarla), aunque sí existe un acuerdo de que es posible que el uso de analogías durante este proceso sea un recurso muy utilizado para transferir lo aprendido de un contexto a otro. (Loba-to, 2006). La misión de muchos estudiosos de los beneficios del ajedrez es hacer explícitos aquellos puntos de unión o enlace entre el juego y las competencias del currículum académico o habilidades cognitivas.

Con el tiempo, el ajedrez como recurso educativo va cobrando fuerza, y las investigaciones y experimentos en los que este está involucrado se dirigen más hacia su puesta en escena en las aulas. Fernández-Amigo y Sallán (2010) plantean como objetivo de su investigación el constatar los efectos de material didáctico elaborado utilizando recursos ajedrecísticos para la enseñanza de las matemáticas. Los autores concluyen que la utilización de estos materiales produce una mejora significativa en la capacidad de cálculo y razonamiento lógico, y que se produce una mejoría metodológica de la enseñanza de las matemáticas, siendo más amena, divertida y atractiva para el alumnado. Fernández-Amigo y Pallarés (2009) realizan también actividades relacionadas con el ajedrez aunque no relacionadas con la elaboración del material didáctico, sino con los recursos informáticos que utilizan. A lo largo de la colaboración inciden en los programas y portales de internet que utilizan para ayudar a llevar el ajedrez a las escuelas y enseñar al alumnado. Aparecen a su vez, también de la mano de estos dos autores, estudios para indagar cómo trabajar el ajedrez con el alumnado con necesidades educativas especiales (Fernández-Amigo y Pallares, 2004). Otros autores relevantes como Machargo Salvador et. al (2002) realizan una investigación para comprobar la eficacia de un programa basado en las reglas de ajedrez, para contribuir a mejorar las capacidades cognitivas y los rasgos de personalidad en el alumnado de Educación Primaria. A pesar de que los resultados no fueron concluyentes sí hubo más diferencias en los rasgos de personalidad entre el alumnado, lo que quizás sugiera que el juego del ajedrez pueda estar más vinculado a rasgos de personalidad que ha capacidades cognitivas.

En referencia al ajedrez educativo existen tres revisiones recientes de obligatoria lectura para conocer e indagar en este tema. Estas lecturas son: Gobet y Campitelli (2006), Bart (2014); Sala y Gobet (2017). Una parte de la literatura de investigación hace hincapié en la necesidad de estudios más rigurosos. Gobet y Campitelli (2006) hacen una crítica severa de varias investigaciones existentes (que indagan en el tema de la transferencia) y sobre los métodos de investigación que en ellas se utilizan. Además, describen cómo sería el experimento ideal y dan algunas recomendaciones partiendo de su estudio. Entre estas recomendaciones se encuentra por ejemplo, lo necesario de que todos los factores involucrados en la investigación sean controlados, teniendo en cuenta algunos a los que no se le ha prestado demasiada atención como el efecto placebo, la

personalidad del profesorado o su estilo de enseñanza. En su revisión, concluyen la necesidad de estudios más empíricos y precisos para estudiar los beneficios y por tanto la transferencia del uso del ajedrez a otras habilidades. Estos autores consideran necesario clarificar si muchos de los efectos positivos que se encuentran de la influencia del ajedrez son debidos al entrenamiento en el juego en sí mismo o a los posibles efectos placebo.

Citando a William Bart (2014), son varios los estudios, más alentadores que aquellos de los que hablan Gobet y Campitelli en su revisión, que proporcionan resultados que apoyan los beneficios de la práctica del ajedrez en las aulas, entre ellos Smith y Cage (2000) que encontraron significación en el rendimiento del alumnado que práctico ajedrez en habilidades cognitivas no verbales, y en matemáticas en comparación al grupo de control; o un estudio más reciente de Aciego et al. (2012), donde se analizaron los beneficios de la práctica de ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socio-afectivo de un grupo de 170 alumnos, en el cual la variable independiente era la actividad extraescolar que estos habían elegido, y que podía ser fútbol, baloncesto o ajedrez. Los estudiantes que jugaron al ajedrez mejoraron sus resultados en pruebas que demandan habilidades cognitivas de atención y resistencia a la distracción, organización perceptiva, rapidez, planificación y previsión. Además de esto, los profesores consideraron a este alumnado estar mejor ajustados personalmente, más satisfechos con el colegio y con poseer mejores estrategias para resolver problemas. En este artículo y debido a que el alumnado que jugaba a la ajedrez mejoró significativamente más que los que eligieron baloncesto o fútbol, afirman, recordando y citando las investigación de otros autores (Groot, 1946; 1945; Krogius, 1972), que el valor del ajedrez educativo es una herramienta para estimular las competencias y habilidades cognitivas y que por tanto, debería ser incluido en las aulas.

El último estudio realizado y también de necesaria lectura para los interesados en este tema, es de Gobet y Sala (2017). Estos realizaron un estudio con el objetivo de evaluar cuantitativamente la evidencia empírica disponible de que las habilidades adquiridas durante la práctica del ajedrez pueden ser transferidas de manera positiva a las matemáticas. Los resultados sugirieron que la práctica de ajedrez mejoró en el alumnado participante las habilidades en matemáticas, lectura, y las cognitivas en general. Sin embargo, y usando la categorización de Hattie (2009), destacan que el

ajedrez no es más positivo mejorando las habilidades cognitivas y académicas de los niños que cualquier otra intervención educativa. Aun así la influencia de las horas de entrenamiento en ajedrez parece apoyar la idea que las competencias adquiridas en el juego se transfieren a otras áreas.

Podemos concluir que el incremento de trabajos donde el ajedrez aparece como recurso educativo continúa aumentando con investigaciones cada vez más precisas y específicas, y con ello las ganas de que este sea un recurso útil en las aulas para el profesorado y el alumnado.

### **Proyecto de formación e innovación**

#### **“Educando Personitas No Campeones”.**

Con este nombre encontramos un proyecto en Canarias que aspira llevar el ajedrez a las aulas para fortalecerlo como recurso educativo. Propone mediante el aprendizaje lúdico y significativo la utilización del juego del ajedrez como un vehículo para adquirir conocimientos y habilidades tanto pertenecientes al currículo escolar como para el desarrollo socio-emocional del alumnado, así como la formación del profesorado para utilizarlo como recursos didáctico en el aula, en asignaturas como Matemáticas, Historia, Lengua Castellana y Literatura, etc.

El Servicio de Innovación Educativa de la Consejería de Educación y Universidades propone este proyecto basándose en la mejora de la calidad educativa y por tanto, en la necesaria actualización de la formación del profesorado, así como en la promoción de la investigación y la innovación educativa.

A pesar de que a nivel nacional e internacional existen varios proyectos puestos en marcha con respecto al ajedrez educativo y desde la Consejería de Educación, es cierto que en Canarias este proyecto es aún joven. Solamente se ha llevado a cabo durante dos cursos académicos, siendo uno de ellos una experiencia piloto. Así su poco recorrido es una de las razones por la que consideramos necesaria su difusión y visibilidad.

## **Beneficiarios del proyecto.**

El proyecto de innovación va dirigido a los centros públicos de Educación Infantil y Primaria de toda Canarias. Contará con dos modalidades de participación, por un lado una que estará dirigida a los 41 centros de Canarias de Educación Infantil y Primaria que no participaron en el proyecto piloto desarrollado en el curso 2016/2017 y que se distribuirán por todas las islas del archipiélago de la siguiente manera; diez centros en Gran Canaria; cinco centros en Fuerteventura; cinco centros en Lanzarote, diez centros en Tenerife; tres centros en El Hierro; tres centros en la Gomera; y cinco centros en La Palma. Por otro lado, una modalidad que estará dirigida al grupo de profesorado que sí participó en el estudio piloto, y que consistirá en el seguimiento telemático durante del curso a través del aplicativo asociado al proyecto. Se realiza una asesoría vía telemática de los centros que participaron el curso pasado proporcionándoles acceso directo a la plataforma. De esta manera cuando necesitan contactar o plantear dudas lo pueden realizar desde el aplicativo recibiendo el asesoramiento directo de la coordinadora. Así, su participación en la plataforma también sirve como de ejemplo y acercamiento para el profesorado que no ha trabajado el ajedrez educativo y, por tanto, para compartir experiencias entre ellos.

Con este aplicativo se pretende que el profesorado encuentre un espacio para participar entre ellos, para recibir formación, y un lugar donde encontrarán material, recursos y apoyo para resolver dudas con respecto al proyecto. Se establece que para ambas modalidades será necesario un mínimo de tres docentes por Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) para la admisión en el proyecto.

Para inscribirse en el proyecto los centros contaron con 10 días hábiles a partir de la publicación de la Resolución, siendo el orden de inscripción el criterio de participación para los centros que ya formaron parte del estudio piloto. Los trámites se realizaron de manera electrónica, exclusivamente a través de un aplicativo asociado al proyecto, cuyo enlace e instrucciones aparecen en la Resolución. Los dos principales pasos del procedimiento de inscripción fueron, en primer lugar, el centro interesado rellenó el formulario que aparece en el aplicativo cuando se accede a él, donde se registró todo aquel profesorado del centro que estaba interesado en participar. En segundo lugar, la dirección deberá autorizar a través de un documento que genera el propio aplicativo la participación del centro en el proyecto. Entonces, se deberá

imprimir, cumplimentar y firmar el documento para posteriormente volver a subirlo al aplicativo dentro del plazo establecido, garantizando así que la dirección tiene conocimiento de la participación en el proyecto de su centro.

Cada centro que participe designará un docente para la coordinación del resto de profesorado dentro del mismo, y el cual certificará 30 horas por coordinación de este proyecto de innovación.

### **Objetivos del proyecto**

Para participar en este proyecto de innovación no se requiere tener nociones ajedrecistas. El objetivo principal y finalidad del proyecto es usar la versatilidad del ajedrez para alcanzar las metas educativas que el profesorado se plantee a lo largo del curso escolar. Se invita a utilizar el ajedrez como un recurso educativo idóneo para generar mediante el juego el aprendizaje de carácter curricular, y el desarrollo de la inteligencia emocional y cognitiva.

Los **objetivos generales** del proyecto son:

1. Acercar el ajedrez al alumnado, a los maestros y a las familias.
2. Utilizar las potencialidades del ajedrez como disciplina, para convertirla en disciplina educativa.
3. Dar a conocer los beneficios que tiene el Ajedrez.

*Dirigidos al alumnado:*

1. Aumentar el interés y la motivación de los alumnos/as hacia los estudios que están realizando.
2. Enseñar a pensar.
3. Explotar las inquietudes del alumno ante el tablero. Personalizar el proceso enseñanza-aprendizaje.
4. Fomentar las relaciones personales y sociales a través del ajedrez.
5. Desarrollar el interés de los alumnos y alumnas por participar en actividades de grupo, mejorando su integración social

6. Integrar a los distintos niveles educativos a través de la participación en actividades conjuntas.
7. Motivar a la población para que practique el ajedrez y forme parte de su vida. Incentivar a los interesados por seguir avanzando fuera de la escuela en este juego-deporte, en federarse, participar en torneos etc.
8. Mejorar la formación integral de los participantes coordinando la realización de actividades que amplíen su formación.

*Dirigidos al profesorado:*

1. Trabajar a través del ajedrez contenidos específicos de las distintas áreas.
2. Incentivar a los maestros a innovar y a crear.
3. Enseñar a trabajar con el ajedrez para conseguir los objetivos cognitivos, curriculares o socioemocionales que nos hemos propuesto.
4. Impartir las clases de ajedrez con una metodología cuyo eje principal es la inteligencia emocional.

Los **objetivos específicos** del proyecto son:

*En referencia a conocimientos ajedrecísticos*

1. Respetar y aplicar correctamente el reglamento del Ajedrez.
2. Conocer diversos juegos alternativos con tablero de Ajedrez.
3. Conocer y aplicar las nociones básicas del Ajedrez.
4. Estimar futuras posiciones de las piezas y tomando decisiones sobre la situación presente.

*En referencia a aspectos sociales y emocionales*

1. Ser solidario con los compañeros a la hora de compartir el material y a la hora de ayudar en las actividades grupales.

2. Transferir a la vida personal los aspectos socioafectivos que conseguimos a través del trabajo de inteligencia emocional por medio del ajedrez.
3. Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros y colaborando con ellos en la búsqueda de soluciones.
4. Conocer y valorar sus propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento en cualquier disciplina o situación personal.

*En referencia a aspectos cognitivos y académicos*

1. Aplicar y desarrollar la percepción y estructuración espacial mediante el análisis de los movimientos de las piezas y de las ideas geométricas que facilitan la comprensión posicional.
2. Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
3. Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.
4. Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.

A través de estos objetivos generales y específicos el proyecto pretende desarrollar y profundizar en los beneficios del ajedrez educativo, así como adaptarlo a las diferentes áreas y aulas.

**El equipo de trabajo y recursos.**

El primer año en el que se desarrolla el proyecto, es una puesta en contacto con el ajedrez educativo, es por esto, que los docentes tendrán muchas ideas y variadas que seguramente llevarán a cabo el próximo año. Durante este primer año se inician en el ajedrez educativo, llevan a cabo diferentes propuestas y realizan la situación de aprendizaje que Innovación Educativa les solicita.

Para cada colegio participante se podrá designar una profesora o profesor para que realice las funciones de coordinación con los diferentes integrantes en el proyecto. El profesorado recibirá la formación y posteriormente, tanto el coordinador del centro como los docentes que participan, se organizan como van a trabajar. El proyecto se caracteriza por su flexibilidad, es decir, permite que sean los docentes quienes creen y adapten el concepto de ajedrez a sus aulas y centro. Así, partiendo de una misma formación y mismos materiales, “Educando Personitas, No Campeones” se lleva a cabo de forma diferente en cada centro, aunque teniendo un mismo planteamiento de fondo.

En las formaciones se presentan actividades y dinámicas y se muestran materiales y diferentes recursos. Estos materiales y recursos son entre otros: estudios científicos sobre los beneficios del ajedrez, artículos de experiencias educativas, bibliografía de materiales impresos y digitales. También se les ofrecen medios para trabajar en el aula, algunos ejemplos de ejercicios para trabajar en las distintas áreas son: recursos para hacer fotocopias con dinámicas y materiales, vídeos, páginas webs para trabajar el ajedrez, etc. Durante la formación, el profesorado estará apoyado por una plataforma telemática en la que podrán reflejar dudas, comunicarse con otros participantes o encontrar materiales y recursos. Por lo tanto, desde la formación que reciben en el centro por parte de la coordinadora del proyecto y a través de la plataforma, contarán con materiales e indicaciones sobre donde conseguir más recursos que les guíen en su labor.

El proyecto es una ventana abierta, donde la intención es que cada centro haga del ajedrez una herramienta educativa, propia y adaptada a las necesidades del profesorado y de su alumnado, buscando convertir este en un recurso adecuado a las características de su centro.

### **¿Qué ofrece el proyecto?**

A modo general, durante el desarrollo y la ejecución del proyecto se llevan a cabo diferentes acciones con el fin de incluir el ajedrez educativo en el aula. En primer lugar, se realizan dos formaciones del profesorado. Por un lado una formación presencial del profesorado con la duración de ocho horas dividida dos tardes, y que se realizan, una a principio de curso y otra a mitad. Por otro lado, se realizan una serie de

intervenciones en el centro y en el aula por parte de la coordinadora del proyecto. En esta formación el profesorado recibe sesiones teórico-prácticas a través de las cuales recibirán indicaciones y soportes para trabajar en el aula. En las sesiones de formación el esquema principal es:

1. Introducción a los objetivos del ajedrez educativo.
2. Visibilizar el ajedrez educativo a través de artículos, estudios, y la experiencia o proyecto que se llevan a cabo en otros centros.
3. Rompen tabúes que existen en torno al ajedrez. Muchos docentes todavía creen que jugar al ajedrez en el aula no puede ser algo más que jugar. Por lo tanto, en este apartado se indagan en los beneficios del ajedrez, las ventajas de aprender este juego, los estudios científicos y existen y la aplicabilidad que éste tiene dentro del aula.

Durante las sesiones de formación también se dan pinceladas sobre las reglas propias del ajedrez, qué aspectos del juego tienen que tener en cuenta para poder aplicarlo o trasladarlo a una materia, y en definitiva, que aquellos profesores que no sepan jugar al juego puedan aprender las reglas básicas. También, estas sesiones son momentos donde se atiende a las dudas del profesorado, es decir, a las necesidades que van surgiendo sobre todo en la segunda formación. En esta segunda sesión, ya ellos seguramente han llevado a sus aulas y a sus centros algunos aspectos o actividades que se han visto en la formación y en la plataforma. Por tanto, la sesión de formación también es para aclarar todas las dudas que surjan entre todo el profesorado de manera colectiva. A esto se acompaña la información sobre la plataforma y todo el material al que van a tener acceso. Se les muestra cómo utilizar el aplicativo y se les invita, sobre todo, a que trabajen entre ellos, a que se conozcan entre diferentes centros para intercambiar información y que el desarrollo del proyecto sea más enriquecedor para todos.

A parte de esto, en las sesiones de formación se profundiza en algunas cosas sobre las transversalidad y la interdisciplinariedad del ajedrez. Para esto, se les muestran experiencias educativas tanto de centros de las islas y de España así como otros de lugares del mundo. Se les invita a que dentro de la formación hagan actividades dinámicas donde entre todos los participantes diseñen actividades. Así de manera conjunta se van trabajando cómo programas, cómo a través de un contenido tanto

curricular como emocional diseñar una actividad, etc. La formación presencial se convierte en un proceso de acompañamiento por parte de la coordinadora (que continuará durante las intervenciones) pero también por parte del resto de profesorado que participa en el proyecto.

Existen muchos materiales ya elaborados que pueden ayudar a los docentes como guía para incluir el ajedrez educativo en el aula. Sin embargo, el profesorado tiene que adaptarlo a su aula, a sus alumnos y elaborar actividades para conseguir los objetivos tanto del proyecto como los que se perciben en su propia aula. En las sesiones de formación también se trabajan diferentes ejemplos del uso del ajedrez en áreas como Matemáticas, Educación Física, Educación Artística o Educación Emocional. Por ejemplo, el ajedrez es muy útil en el área de la Educación Artística. Se pueden organizar musicales, teatros, exposiciones de tableros de ajedrez realizados por el alumnado, grupos de música que toquen o cantes canciones con temática de ajedrez. Además de elaborar todos estos productos, una dinámica también podría ser la de representar los mismos en el propio centro o en otros centros a los que podrían acudir. En la asignatura de Educación Física por ejemplo, se pueden utilizar tableros de Ajedrez gigantes hasta materiales concretos para trabajar los conceptos de ubicación espacio-tiempo, donde el alumnado interactúa con su propio cuerpo sobre el tablero. En Matemáticas, son muchos los temas que se pueden enseñar a partir del tablero y sus fichas, desde la medida, la suma y la resta, la multiplicación, problemas matemáticos, etc. Así, el profesorado es el encargado de usar diferentes actividades ya programadas o elaborar las suyas propias para atender mejor a las necesidades de su alumnado y centro.

Con el inicio del curso se inicia el proyecto y la técnica responsable, en este caso Lorena, realizará visitas de apoyo y seguimiento al profesorado. Esta visita también incluye la intervención directa con el alumnado. Durante las intervenciones, antes de que Lorena llegue al centro, ya se ha establecido con el profesorado un programa de intervención. En él ya se ha acordado que niveles de Educación Primaria trabajarán con el ajedrez educativo y qué áreas son las que quieren abordar. Por ejemplo, algún profesor puede querer trabajar en tercero de Primaria la resolución de conflictos o le gustaría aprender a trabajar la medida en Matemáticas, o a trabajar una sesión de motivación para que el alumnado esté motivado en el aula, etc. Una vez se ha

establecido contacto mediante vía telefónica o email, y ya se ha acordado como abordar la intervención, se consideran que soportes se necesitarán: si la pizarra digital, si el tablero de mesa o de suelo, etc. Una vez diseñadas las actividades Lorena se acerca al centro y trabaja esas sesiones con ellos. La idea es que también el profesorado realice las actividades que han diseñado y la técnico del proyecto vea como las llevan a cabo en el propio centro. De esta manera, Lorena recaba información más precisa de cada centro y de cada necesidad que manifiestan los docentes, por lo que podrá proporcionarles materiales y orientaciones más específicas, así como una atención personalizada. Su presencia durante las intervenciones también le permite asesorar a los docentes sobre lo que están haciendo bien o aspectos que deben mejorar. En las intervenciones también es importante reconocer que en un aula hay muchas individualidades. Por esto, muchas veces el profesorado está trabajando con distintos perfiles de alumno y no sabe cómo enfocar a algunos. Así las intervenciones en el centro también son un momento para conocer qué tipo de alumnado hay en el aula y desde ahí orientar la acción del profesorado para que sea más enriquecedora.

Durante el proyecto existirá la Plataforma virtual asociada al mismo, donde se podrá establecer comunicación y seguimiento telemático durante el curso. En este lugar el profesorado tienen material de todo tipo: para descargar vídeo, enlaces a páginas, a textos más elaborados, a otras experiencias de ajedrez educativo, etc. La plataforma también dispone de foros que sirven para ir solucionando dudas incluso entre el profesora mismo y donde también van compartiendo experiencias del proceso.

Para finalizar el proyecto, es importante un acto de cierre. Así, muchos centros realizan alguna actividad final del proyecto. Esta actividad que podrá desarrollar el propio centro, puede ser a modo de producto visual de cierre, recogiendo el trabajo que se ha realizado durante el curso. Algunos centros realizan encuentros de ajedrez educativo con otros centros o dinamizan torneos y dinámicas, llevando un poco más allá lo aprendido para que sea también un lugar desde donde poder compartir experiencias y aprendizajes.

La idea de este proyecto es que en un primer momento, abre una ventana hacia lo que es el ajedrez educativo. Sin la intención de hacer un proyecto costoso ni un proyecto que absorba mucho al docente, se busca más bien que sea un acercamiento

para que en los siguientes cursos ellos puedan incorporar a su formación personal o al centro lo aprendido en ajedrez. Siendo incentivados, conociendo los beneficios que puede tener el ajedrez y cómo llevarlo al aula, ellos serán los que acomodarán de una forma sensible este conocimiento a su entorno y las características del centro. Según cuenta Lorena, en Innovación Educativa apuestan por dar a conocer lo que es una herramienta pedagógica innovadora que puede tener mucho fundamento y versatilidad dentro del aula.

## **Evaluación del proyecto**

### **Centros participantes**

Durante el curso 2016-2017 se realizó en la isla de Tenerife una experiencia piloto para ver el efecto y la manera de desarrollo del proyecto en diferentes centros. En esta experiencia participaron seis CEIP y un CEO procedentes de diferentes municipios de la isla; CEIP Granadilla de Abona; CEIP Armeñime; CEO Bethencurt y Molina en Barranco Hondo; CEIP Tome Cáno en Santa Cruz; CEIP Nuestra Señora de la Concepción en La Orotava; CEIP Teófilo Pérez en Tegueste, y el CEIP Maximiliano Gil Melián en Tacoronte.

Tras el desarrollo de la experiencia piloto el Servicio de Innovación Educativa y la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias, consideró el ajedrez un recurso educativo importante a través del cual desarrollar la educación en valores, la educación emocional y útil para trabajar de manera transversal diferentes áreas del currículo de Primaria.

Durante el curso 2017-2018 participaron trece CEIP de diferentes islas en el proyecto; uno de La Palma; uno del El Hierro; ocho en Tenerife; dos en Gran Canaria y tres procedentes de la isla de Lanzarote. En la realización de estos cuestionarios participó el profesorado que se encuentra desarrollando el proyecto en el curso 2017-2018.

En el cuestionario de valoración inicial del proyecto participaron un total de 86 docentes de los cuales 33 fueron hombres y 48 fueron mujeres. Los participantes procedían de los siguientes centros de las dos provincias canarias, estos centros fueron: EEI Almirante Antequera, CEIP Juan del Río Ayala, CEIP Armeñime, CEIP La

Estrella, CEIP Teófilo Pérez, CEIP Ernesto Castro Fariña, CEIP Emérito Gutiérrez Arbelo, CEO Hermano Pedro, CEIP Parque la Reina, CEIP La Jurada, CEIP Mararúa, CEIP Capellanía del Yágabo, CEIP Valverde, CEIP Mariela Cáceres Pérez, CEIP Poeta Domingo Velázquez, CEIP Prácticas Aneja, CEIP Agustín Espinosa, CEIP Aneja, CEIP Aragón, CEIP César Manrique Cabrera, CEIP Yaiza, CEIP Playa Blanca, CEIP César Manrique, CEIP Los Valles, CEIP Benito Méndez Tarajano, CEIP Concepción Rodríguez Artiles, CEIP Guiguan, CEIP Carretería, CEIP Hoya Andrea, CEO en Vilaflor, CEIP García Escámez, y CEIP Soo.

El cuestionario de evaluación de la experiencia lo realizó cada coordinador de centro del proyecto en nombre del profesorado que participó, realizándose un cuestionario por centro.

## **Instrumentos**

### **Cuestionario Evaluación Inicial.**

En el anexo adjunto se encuentra el cuestionario que realizó el profesorado al comienzo del curso acerca del presente proyecto. Este cuestionario fue elaborado por Lorena García con la colaboración y supervisión de Ramón Aciego y Moisés Betancort. Su finalidad es la de obtener una valoración inicial de las expectativas que tiene el profesorado acerca del proyecto y de los conocimientos de ajedrez que poseen. A continuación se describen los distintos apartados del mismo.

Comenzando con la pregunta *¿Por qué te has decidido a participar en este proyecto?* se pretende observar cuales han sido los motivos que han llevado al profesorado a involucrarse en el proyecto. A esta pregunta se ofrecen respuestas de múltiple elección en lo que se refiere a las diferentes razones posibles para participar en el proyecto, éstas son: *“Porque llevo tiempo trabajando en esta línea educativa”, “Porque he trabajado el ajedrez más centrado en el tablero”, “Por iniciativa del centro”, “Por conocer otras experiencias educativas”, “Por trabajar en nuevos proyectos de innovación”,* y para dar cabida a otras opciones no recogidas en las respuestas, una alternativa de *“Por otros motivos”*.

Por otra parte, para valorar el interés del alumnado y del profesorado previo al trabajo con el ajedrez como herramienta educativa, se plantean diferentes cuestiones. Por una parte y en referencia al profesorado, *¿Qué interés ha despertado en ti la participación en este proyecto?* y *¿Crees que te servirá de innovación en el aula?*. Por otra parte, y en cuanto a las expectativas que tiene el profesorado respecto al interés del alumnado, se cuestiona *¿Qué interés crees que despertará en el alumnado la práctica del ajedrez educativo?*

Para que sirva de referencia es importante conocer cuáles son los conocimientos que posee el profesorado acerca del juego del ajedrez y, por tanto, de éste como recurso educativo en sí mismo. Se plantean las siguientes preguntas, *¿Qué nivel de conocimientos posees de contenidos ajedrecísticos?* y *¿Qué nivel de conocimientos posees de contenidos de ajedrez educativo?*

Se plantea una pregunta de múltiple repuesta para indagar cuáles son las áreas desde las que el profesorado pretender enfocar el uso del ajedrez educativo. Las alternativas que se presentan en el cuestionario son las correspondientes al currículum de Educación Primaria, siendo estas: Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Educación Física, Lengua Extranjera, Educación Emocional y para la Creatividad. Además se añade un apartado de “Otras” para dar cabida a otras materias o programas.

Se añade una pregunta para indagar si el profesorado que participará en el proyecto ha elaborado anteriormente materiales de ajedrez para llevar a cabo actividades en el aula, haciendo hincapié, si la respuesta es afirmativa, cuáles han sido estos.

Con las preguntas de *¿Qué fortalezas valoras que tienes para el desarrollo del proyecto?*, y *¿Con qué debilidades, dificultades, etc., crees que te vas a encontrar?* se pretende valorar lo que el profesorado considera puntos fuertes o puntos débiles de ellos mismos y el alumnado para la incorporación del proyecto al aula.

Finalmente, con un apartado de propuestas se pretende que el profesorado sugiera ideas o planteamientos que no recoge el desarrollo del presente proyecto y que consideren que lo complementarían o mejorarían.

### **Cuestionario de Valoración de la experiencia.**

En el anexo adjunto se encuentra el cuestionario de evaluación que realizó el profesorado al finalizar el curso y en el que se valora el desarrollo y la práctica del presente proyecto. Este cuestionario fue elaborado por Lorena García en colaboración con Ramón Aciego y Moisés Betancourt, sin embargo producto de este trabajo y del conocimiento adquirido en la experiencia piloto de la propia Lorena, se añadió una nueva pregunta. Ésta se introdujo con la finalidad de obtener una respuesta más concreta en lo que respecta a las acciones que se llevaron a cabo en los colegios y que estaban relacionados con el proyecto de Ajedrez Educativo.

Se plantea una pregunta de múltiple respuesta para indagar cuáles son las áreas desde las que el profesorado ha enfocado el uso del ajedrez educativo. Las alternativas que se presentan en el cuestionario son las correspondientes al currículum de Educación Primaria, siendo estas: Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, Educación Física, Lengua Extranjera, Educación Emocional y para la Creatividad. Además se añade un apartado de “Otras” para dar cabida a otras materias o programas

La siguiente cuestión que se plantea es *¿Se han realizado algunas de estas acciones relacionadas con el proyecto de ajedrez en el centro?* Las acciones que se desarrollaron en algunos de los centros citados anteriormente se tomaron de referencia para elaborar las diferentes respuestas que se ofrecen de opción múltiple: *1. Elaboración de materiales; 2. Participación en torneos; 3. Actuaciones/eventos; 4. Clausura del proyecto; 5. Recopilación de fotos/vídeos; 6. Encuentros entre centros.* Además se añade un apartado de “Otras” para dar cabida a diferentes acciones o actividades. Para la elaboración de esta pregunta se tuvo en cuenta los conocimientos adquiridos por Lorena en la experiencia piloto del curso 2016/2017. En esta experiencia se observaron diferentes tipos de acciones que nacieron del desarrollo de este proyecto y en los que se vieron involucrados el profesorado, el alumnado e incluso las familias. Así, se pueden encontrar ejemplos de estas acciones en las diferentes webs de distintos centros educativos de la isla de Tenerife, siendo algunos de los más activos: CEIP Maximiliano Gil, CEIP

Almácigo, CEIP Teófilo Pérez, CEIP Camino Largo, CEIP Rafael Gaviño del Bosque, CEIP Chimisay, CEIP Nuestra Señora de la Concepción, CEIP Granadilla de Abona, CEIP Tomé Cano y CEO Bethencourt y Molina.

Para conocer el interés experimentado por el profesorado se realizan dos preguntas valorativas: *¿Qué interés ha despertado en ti?* y *¿Te ha servido de innovación en el aula?* Se valorarán estas preguntas en una escala de Muy bajo; Bajo; Alto; Muy alto. Se añade una pregunta de respuesta dicotómica SI/NO en referencia al futuro, *¿Te gustaría seguir formándote en el proyecto?*

Para indagar en el interés experimentado por el alumnado y percibido por el profesorado se procede con las siguientes dos preguntas. En primer lugar *¿Qué interés ha despertado en el alumnado la práctica del ajedrez educativo?*, y en segundo lugar, haciendo referencia al disfrute del alumnado percibido por el profesorado: *Indica el grado de disfrute por parte del alumnado durante este periodo.*

A partir de una pregunta abierta, *¿Qué fortalezas valoras que has tenido durante el desarrollo del proyecto?* en el cuestionario de evaluación, se pretende observar qué puntos fuertes se ha encontrado el profesorado durante el curso y en referencia al proyecto. Así mismo, con la pregunta *¿Has tenido dificultades en el desarrollo del proyecto? ¿Cuáles?* se espera encontrar cuales han sido las principales dificultades que ha experimentado el profesorado durante el desarrollo del proyecto.

Con la afirmación *“Si lo crees conveniente plantea alguna propuesta de mejora”* se añade un apartado donde se pretende que el profesorado sugiera alternativas o ideas que ayuden a la mejora del proyecto y del desarrollo de mismo.

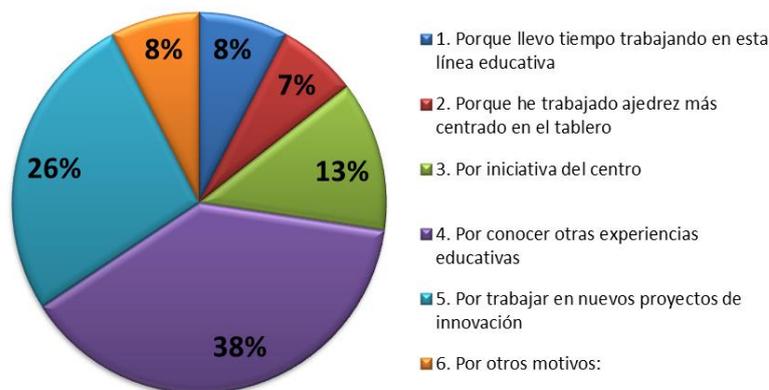
Finalmente, un último apartado analiza las respuestas valorativas del profesorado a tres preguntas que hacen referencia a distintos aspectos del desarrollo y puesta en marcha del proyecto. Así deben valorar estos en una escala; Muy bajo; Bajo; Alto; Muy alto. Los aspectos a valorar son los siguientes: el desarrollo de la coordinación, la intervención de la coordinadora en los centros y la valoración general del proyecto.

## Resultados

### Cuestionario Valoración Inicial

#### *Razón e interés para participar en el proyecto.*

Con respecto a cuáles son los motivos que han llevado al profesorado a participar en el proyecto los resultados obtenidos (véase la *Figura 1*). Se observa que la mayoría del profesorado colabora en el proyecto “*por conocer otras experiencias educativas*” (38%) y “*por trabajar en nuevos proyectos de innovación*” (26%). Un 13% sin embargo, colabora “*por iniciativa del centro*”, un 7% “*porque han trabajado ajedrez más centrado en el tablero*” y un 8% “*porque llevan tiempo trabajando en esta línea educativa*”. En cuanto a las contestaciones en “*por otros motivos*” (8%), encontramos frecuencia entre algunas respuestas del profesorado, entre ellas destaca el tener interés en el proyecto por: impartir ajedrez educativo en la etapa de Educación Infantil, implementación del propio centro, haber practicado y creer en el valor educativo del ajedrez y, por último, por ganas de trabajar esta línea en sus clases.



*Figura 1. Distribución de frecuencia de las razones para participar en el proyecto*

#### *Conocimientos previos del ajedrez como recurso educativo.*

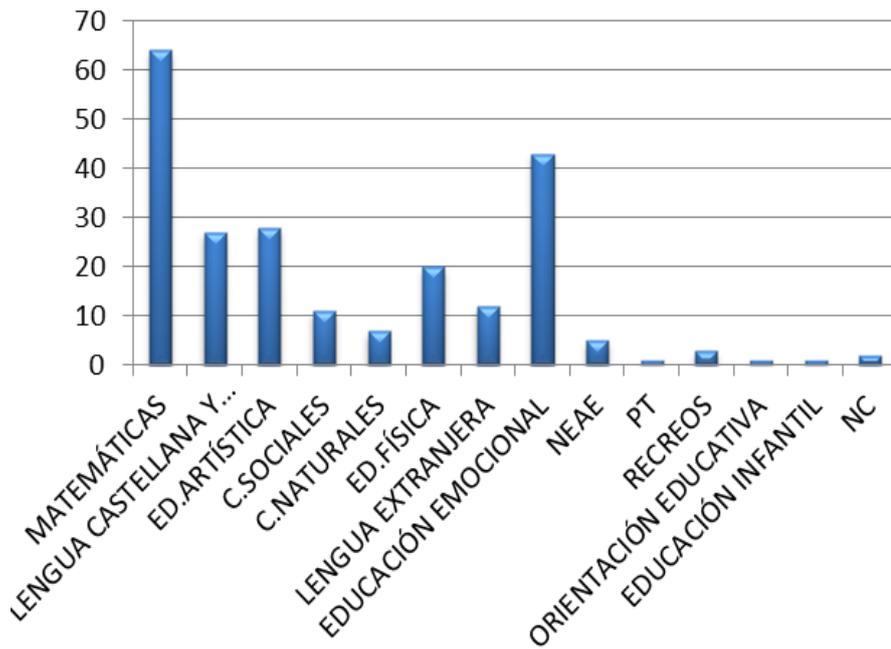
En cuanto al nivel ajedrecístico que el profesorado considera poseer, los resultados muestran que la mayoría (67 %) considera tener un nivel de conocimiento ajedrecístico bajo (38 %) o muy bajo (29 %). Un 27% considera poseer un nivel medio. Y solo el 6 por ciento considera poseer un nivel alto (5 %) o muy alto (1 %). En cuanto

al nivel de conocimientos poseen sobre los contenidos del ajedrez educativo, encontramos resultados aún más marcados. El 49% del profesorado considera muy bajo el nivel de conocimiento que tienen sobre el ajedrez como recurso educativo y el 35% bajo. Lo que implica que un 84 por ciento del profesorado implicado en el Proyecto parte de un nivel muy bajo o bajo de conocimientos sobre el ajedrez educativo.

### ***Áreas en las que se quiere utilizar el ajedrez.***

Con respecto a cuáles serán las asignaturas en las que se utilizará el ajedrez aparecen en la *Figura 2*. A la izquierda las asignaturas propias del currículum de Primaria y a la derecha aquellas que añadió el profesorado. La asignatura más elegida fue Matemáticas (28%), siguiéndole Educación Emocional (19%). Sin embargo, también fueron bastante elegidas las asignaturas de Lengua Castellana y Literatura (12%) y Educación Artística (13%) como áreas para poner en marcha el proyecto. Las asignaturas menos elegidas fueron Educación Física, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, y Ciencias Naturales por el 22% del profesorado.

En el apartado “Otras” y que han sido también añadidas a la *Figura 2.*, un 6% del profesorado nombra áreas desde las que pretende abordar el proyecto y que no se encontraban en la lista, dirigiéndose estas a ponerlo en marcha: durante los recreos (1%), en las aulas de PT o Pedagogía Terapéutica (1%), con el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (2%), desde el departamento de Orientación Educativa (1%), y en la etapa de Educación Infantil (1%).



*Figura 2. Distribución de frecuencias de asignaturas en las que el profesorado pretende abordar el proyecto.*

### ***Elaboración de materiales***

En relación a si han elaborado con anterioridad material referente al juego del ajedrez, los resultados revelan que 69 de los participantes no ha elaborado materiales con anterioridad, y un bajo porcentaje (14%) sí que han elaborado algún material relacionado con el ajedrez. De todo el profesorado que sí ha realizado materiales para trabajar el ajedrez en el aula u otras áreas a través del juego destacamos los siguientes:

1. Elaboración de diferentes tableros y fichas: tableros de pared vertical, de suelo, de diferentes tamaños y colores, tablero y fichas gigantes, fichas diversas hechas manualmente o plastificadas, marionetas de piezas, y marcadores de casillas.
2. Bases en ChessBase para trabajar áreas específicas como por ejemplo Matemáticas.
3. Ajedrez más ilustrativo y que sea utilizado para actividades o temas concretos. Para ello, por ejemplo, se pintan de diferentes colores, se colocan números para aprender sumas y restas, se escriben emociones o sentimientos, etc. También

alguno profesores elaboran las fichas y el tablero de manera que el juego se encuentre adaptado a las necesidades específicas de apoyo.

4. Cursos y talleres de iniciación en el juego del ajedrez, con su material elaborado por los niños y niñas.
5. Canción del ajedrez y carreta de Romería con motivos del juego.

### ***Fortalezas para incorporar el ajedrez en las aulas.***

Las fortalezas que prevé el profesorado poseer en el desarrollo del proyecto, se han organizado en diferentes categorías en función de la frecuencia de respuesta. Una de las primeras fortalezas que la mayoría del profesorado considera poseer es las **Ganas de innovar** (60%). En esta categoría el profesorado hace referencia a la iniciativa de poner en práctica nuevos proyectos en el aula. También hablan de la importancia de la motivación e ilusión que ellos mismos sienten para poner en marcha nuevas actividades.

El resto de categorías o fortalezas destacadas fueron las *Ganas de implicar al alumnado* (10%) y *Poseer conocimientos en ajedrez* (10%). Por una parte, el profesorado expresa ganas de implicar a sus alumnos en el proyecto haciendo referencia a que muchos de ellos ya saben jugar y también les interesa mucho aprender, creen que el ajedrez es un juego que despertará interés en el alumnado. Por otro lado, en cuanto a poseer conocimiento en ajedrez, encontramos que una parte del profesorado considera una fortaleza el saber practicarlo, además de creer en sus múltiples beneficios a nivel educativo. El profesorado considera que **Ser tutor/a** (4%) es otra fortaleza, ya que, su respectiva posición es una ventaja para realizar este proyecto, haciendo hincapié en la razón de que pasan más tiempo con el alumnado y les imparten la mayoría de las materias.

Debemos destacar que un 16% del profesorado no contestó a esta pregunta al ser de respuesta abierta. Algunas otras respuestas que dieron no fueron suficientes para agrupar en categorías fueron, por ejemplo, considerar fortalezas: la disposición del centro, la flexibilidad y creatividad, la etapa a la que va dirigido, el uso de TICS, la experiencia profesional, el pensamiento creativo y la resolución de problemas, plantearlo desde un enfoque interdisciplinar, la colaboración con el resto de profesorado, y contar con una persona vinculada al proyecto en el centro.

En la *Figura 3.* se muestran algunos ejemplos de las expresiones dadas por el profesorado y las categorías respectivas en las que fueron agrupadas.

<b>FRECUENCIAS</b>	<b>CATEGORÍA / FORTALEZAS</b>	<b>EXPRESIONES</b>
60%	Ganas de innovar	<i>Ganas de aprender y colaborar, tengo ilusión, ganas de innovar...</i>
10%	Ganas de implicar al alumnado	<i>Ganas de que sea bueno para los niños, empatía para involucrar al alumnado, ganas de que lo vean útil, espero que les guste...</i>
10%	Conocimiento Ajedrez	<i>Me gusta el ajedrez, considero el ajedrez una herramienta educativa muy valiosa, me entusiasma, lo creo útil...</i>
4%	Ser tutor/a	<i>Trabajar con solo grupo de niños, impartir casi todas las materias, conocerlos a todos, llevar las sesiones de tutoría...</i>
16%	No contesta	--

*Figura 3. Fortalezas. Categorías y expresiones*

### ***Debilidades para incorporar el ajedrez en las aulas.***

En cuanto a las debilidades que manifiesta el profesorado se han organizado en diferentes categorías en función de la frecuencia de respuesta. En primer lugar, **la falta de conocimiento** de las reglas y del ajedrez por parte del alumnado y del propio profesorado (28%). Esto destaca con expresiones como “no recuerdo las reglas del juego”, “no sé jugar al ajedrez”, “poco conocimiento de estrategias ajedrecistas”, etc.

En segundo lugar, **la falta de tiempo** para desarrollar todo lo que se pretende durante el proyecto (25%). El profesorado coincide en que falta tiempo para el desarrollo al completo del proyecto, así pues los resultados muestran que existe falta de disponibilidad para elaborar materiales y buscar nuevos recursos, y para realizar actividades con el alumnado.

En tercer lugar, el profesorado coincide en que una debilidad son **los recursos materiales y de contenido** (16%). En referencia a los recursos materiales, el profesorado presiente que necesitará más material para elaborar tableros, fichas, y otros elementos manuales atractivos para el alumnado, así como para desarrollar las sesiones realizando más actividades. En cuanto a los recursos de contenido, el profesorado prevé encontrar dificultades en: enseñar a jugar al ajedrez desde cero, ayudar al alumnado a concentrarse y razonar, cómo transportar el ajedrez a una situación en el aula, y cómo adaptarlo a ciertas áreas o cómo encontrar oportunidades para incluir la propuesta en la práctica didáctica.

Otra de las debilidades que pronostica el profesorado son **cuestiones relacionadas con el alumnado** (13%), entre ellas destacan: trabajar con niños desde los 5 años, la motivación que tenga el alumnado con respecto al juego, la existencia de un ratio muy grande de niños y niñas, etc. En este apartado incluimos también la motivación que pueda manifestar el propio profesorado (4%) para enseñar al alumnado.

Debemos destacar que un 18 por ciento del profesorado no responde a esta pregunta pues suele ocurrir con las respuestas abiertas. En la *Figura 4.* se muestran algunos ejemplos de las expresiones dadas por el profesorado y las categorías respectivas en las que fueron agrupadas.

<b>FRECUENCIAS</b>	<b>CATEGORÍA / FORTALEZAS</b>	<b>EXPRESIONES</b>
28%	Falta de Conocimiento	<i>No sé jugar, no conozco las reglas del juego, mis alumnos saben más que yo...</i>
25%	Falta de tiempo	<i>Sin tiempo para elaborar materiales, no hay disponibilidad horaria para hacer actividades, falta tiempo para profundizar...</i>
16%	Recursos materiales y de contenido	<i>Falta material y espacio para actividades, no hay suficiente información, no sé cómo adaptar el ajedrez a una situación en clase, no sé cómo adaptarlo a las matemáticas...</i>
13%	Cuestiones relacionadas con el alumnado	<i>Hay muchos niños por cada grupo, puede que no estén motivados, hay niños que no aceptan la derrota, la edad de los niños puede ser impedimento...</i>

Figura 4. Debilidades. Categorías y expresiones

#### ***Propuestas que les gustaría que contemplara el proyecto***

Los resultados obtenidos muestran que la gran mayoría del profesorado no contesta Al apartado de hacer propuestas (83%). Sin embargo, algunos de los que respondieron coinciden en sus respuestas. Algunos profesores (8%) hacen proposiciones en referencia al desarrollo del proyecto y de las actividades de este cómo: la posibilidad de plantear más actividades multidisciplinares, que haya más tiempo curricular para el ajedrez educativo así como más tiempo en el centro, que un monitor acuda al centro

para enseñar a los niños y niñas, incluir más actividades lúdicas y novedosas, y trabajar actividades que permitan trasladar o entender el juego para tratar problemas de conducta en el aula o con el alumnado. Otra parte del profesorado (4%) considera dos propuestas, la primera que se pueda implementar este proyecto de ajedrez educativo en la Educación Infantil y la segunda que se facilite su incorporación también a las aulas de motricidad y al alumnado con necesidades específicas de aprendizaje. El encuentro entre centros así como el desarrollo de torneos y la participación de las familias, también es una propuesta que plantea el profesorado (4%).

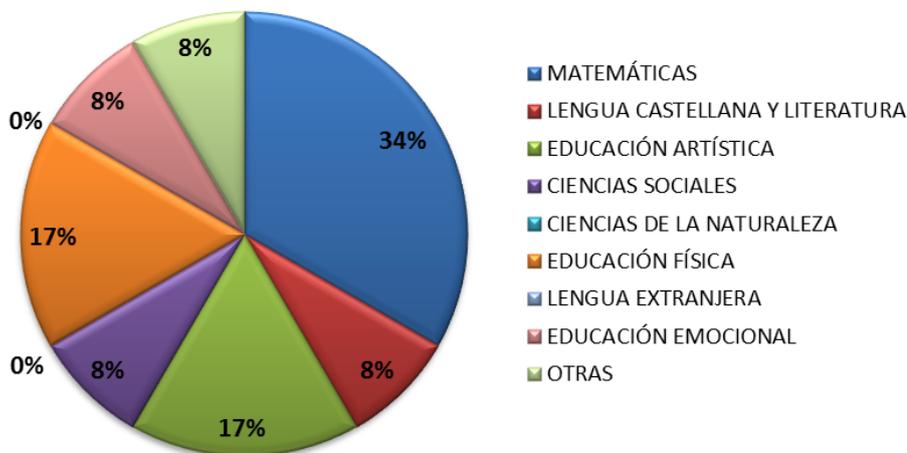
### **Cuestionario de Evaluación del proyecto.**

A continuación y detalladamente se exponen y comentan los resultados obtenidos para cada grupo de preguntas. Debido a que aún, a fecha 04/06/2018, no me han remitido los cuestionarios realizados por el profesorado de cada centro de Educación Primaria, se trabajarán los resultados con los que sí me han remitido y me comprometo a incluirlos en el Informe tan pronto como los reciba antes de la fecha de presentación y defensa.

#### ***Áreas desde las que se ha abordado el proyecto.***

Con respecto a cuáles son las asignaturas en las que el profesorado ha utilizado el recurso de ajedrez educativo encontramos los siguientes resultados (véase *Figura 6.*). La asignatura en la que más se utilizó el ajedrez educativo fue Matemáticas (34%), siguiéndole Educación Física (17%) y Educación Artística (17%). Un menor número de profesores uso el ajedrez educativo en Lengua Castellana y Literatura (8%), en Ciencias Sociales (8%) y Educación Emocional (8%). Las asignaturas menos elegidas fueron Ciencias de la Naturaleza y Lengua Extranjera (0%).

En el apartado “Otras” (8%), el profesorado señaló que utilizó el ajedrez específicamente para realizar actividades el Día de la Familia.



*Figura 5. Distribución de frecuencias de asignaturas en las que el profesorado utilizó el ajedrez educativo.*

#### ***Acciones realizadas durante el proyecto.***

Los resultados muestran que las acciones más realizadas fueron la Elaboración de Materiales (20%), la Recopilación de fotos y vídeos (20%), y el apartado “Otras” (20%). En este apartado el profesorado señaló varias acciones: que realizaron torneos simultáneos entre el profesorado y el alumnado y además, que realizaron actualizaciones en el blog y en el buzón de los retos, formaron al alumnado de mayor edad para que enseñen al resto del alumnado. Especialmente un centro comenta que realizó transmisión del proyecto y de varias actividades a diferentes escuelas con las que están hermanados en Ghana.

Una parte del profesorado que participó en el proyecto llevó a cabo la participación y creación de Torneos (13%) tanto en el centro como con otros colegios. Así mismo, también tuvieron lugar Actuaciones y eventos (13%) relacionados con el ajedrez educativo. Un porcentaje menor de profesorado realizaron Encuentros entre centros (7%) y una Clausura del proyecto (7%).

### ***Interés en profesorado y alumnado.***

En referencia al interés mostrado durante el proyecto encontramos que ha despertado en el profesorado un nivel de interés muy alto (50%). Sin embargo parte del profesorado considera que ha despertado un nivel alto (33%) y el resto un nivel bajo de interés (17%).

En cuanto a si consideran que les ha servido de innovación en el aula los resultados muestran que la mayoría (60%) creen que les ha servido a un nivel alto mientras que el resto de profesorado a un nivel medio (40%).

En referencia a si les gustaría seguir formándose en el proyecto todo el profesorado responde que sí (100%).

Con respecto al interés que ha despertado en el alumnado la práctica del ajedrez educativo una parte del profesorado considera que ha sido muy alto (50%) y otra parte considera que ha sido alto (50%).

En cuanto al grado de disfrute por parte del alumnado los profesores reflejan que el grado de disfrute ha sido muy alto (68%) y alto (33%).

### ***Fortalezas durante el desarrollo del proyecto.***

En cuanto a las fortalezas que encontró el profesorado durante el desarrollo del proyecto encontramos diferentes categorías. En primer lugar la categoría de **Motivación** (40%) en la cual el profesorado hace referencia a su propia iniciativa y motivación para el proyecto como en la del alumnado para realizarlo. La segunda categoría es la de **Implicación del alumnado** (30%) donde el profesorado considera que sus ganas de que el alumnado aprenda y se sienta parte del proyecto son fundamentales para continuar con él. Por último, la tercera categoría es la de **Considerar el ajedrez como un recurso útil** (30%), donde el profesorado manifiesta que comprobar lo útil que es este recurso en las diferentes áreas es lo que mantiene el interés de seguir llevándolo a cabo. En la siguiente tabla se reflejan algunas de las expresiones de las que se extrajeron las distintas categorías (véase *Figura 6.*).

<b>FRECUENCIAS</b>	<b>CATEGORÍA / FORTALEZAS</b>	<b>EXPRESIONES</b>
40%	Motivación	<i>Los maestros estamos implicados...</i>
30%	Implicación del alumnado	<i>Los niños tienen muchas ganas de jugar y aprender...</i>
30%	Considerar el ajedrez un recurso útil	<i>Me parece que el ajedrez es muy adaptable a todas las áreas...</i>

*Figura 6. Fortalezas. Categorías y expresiones*

***Debilidades durante el desarrollo del proyecto.***

En referencia a qué debilidades encontró el profesorado destacamos varias categorías. En primer lugar la categoría de **Sobrecargar de trabajo** (60%) en la cual destacan la cantidad de trabajo que tienen en el centro, así como la simultaneidad de este proyecto con muchos otros. La segunda categoría es la de **Falta de tiempo** (30%) donde el profesorado considera que el tiempo del que disponen para desarrollar el proyecto es insuficiente. Por último, la tercera categoría es la de **Recursos materiales y de contenido** (10%) donde el profesorado manifiesta que tienen dificultades para la elaboración o búsqueda del material necesario para desarrollar las sesiones. (véase *Figura 7.*).

<b>FRECUENCIAS</b>	<b>CATEGORÍA / DEBILIDADES</b>	<b>EXPRESIONES</b>
60%	Sobrecarga de trabajo	<i>Hay muchos trabajo para poner muchas más atención de la que ya ponemos, hay</i>

		<i>otros proyecto en marcha...</i>
30%	Falta de tiempo	<i>Sin tiempo para elaborar materiales, no tengo tiempo para profundizar en las actividades...</i>
10%	Recursos materiales y de contenido	<i>Tableros mal contruidos o sin coordenadas, estamos limitados para hacer el material...</i>

*Figura 7. Debilidades. Categorías y expresiones*

### ***Propuestas de mejora***

Algunas de las propuestas que realiza el profesorado parten desde diferentes motivos. Una parte del profesorado considera que sería oportuno generar más encuentros entre el profesorado implicado en el proyecto. Creen que estos encuentros mejoraría la calidad de las actividades diseñadas y favorecería el enriquecimiento al compartir sus experiencias educativas en otros centros, así como para compartir el material. Por otra parte el profesorado manifiesta la necesidad de hacer más encuentros interescolares, por lo que piensan que la administración debería comprometerse e implicarse en propuestas como los encuentros y torneos entre centros a través de ayudas, materiales, etc.

### ***Valoración de aspectos generales.***

En cuanto a los resultados obtenidos en la valoración general en primer lugar y en cuanto al desarrollo de la coordinación durante el proyecto, una parte del profesorado (50%) considera que ha sido alta y la otra parte (50%) muy alta. En segundo lugar, respecto a la intervención en los centros por parte de la coordinadora la mayoría del profesorado considera ha sido alta (70%) y otra parte considera ha sido muy alta (30%). Finalmente en referencia a la valoración general del proyecto la mitad del profesorado (50%) considera ha sido alta, y la otra mitad (50%) considera ha sido muy alta.

## **Discusión: Visión desde el Departamento de Orientación**

Cada día son más las necesidades específicas y concretas que manifiestan los niños y niñas que forman parte de una escuela y que además, se observan también desde el departamento de orientación y desde el claustro en sí mismo. La atención personalizada del alumnado y la necesidad de que el aprendizaje sea significativo son cuestiones que implican directamente al departamento de orientación y a las labores que este desempeña, convirtiéndose en un lugar de encuentro y consejo para el profesorado. De esta manera, mejorar la educación o la práctica del profesorado es fundamentalmente una reflexión crítica sobre las formas de enseñar y las dinámicas que se establecen en los centros. Es así, que cada vez más colegios están sumándose a participar en proyectos de innovación que aproximan a las aulas nuevas prácticas. La innovación trae frescura a las formas de hacer de los centros, por esto la considero esencial desde el departamento de orientación.

El ajedrez educativo y el proyecto “Educando Personitas No Campeones”, rompe con las enseñanzas convencionales y obsoletas que se limitan a saturar de contenidos y teoría al alumnado, transportando a las aulas otras maneras de enseñar. Las razones para involucrar el ajedrez en el currículum de la etapa de Educación Primaria son varias. En primer lugar los muchos beneficios que este juego acarrea y que cada vez son más analizados e investigados en estudios rigurosos y por profesionales del ámbito. En segundo lugar, porque a través del juego el aprendizaje es mucho más significativo. El juego se convierte en la mejor manera de aprender, y desde ahí, la motivación surge natural y voluntaria en niños y niñas, sobre todo en la etapa de Educación Primaria. Además, el ajedrez dependiendo del enfoque se puede trabajar desde edades tempranas, sin necesidad de un enfoque directamente dirigido a aprender el juego convencionalmente. A través del movimiento de las fichas en el tablero, de utilizar otros caracteres en el mismo, de crear cuentos o historias, etc. se puede adaptar a Educación Infantil y por tanto incorporando desde mucho antes en la escuela.

Una razón que considero realmente importante, es que a través del ajedrez y de manera transversal se pueden enseñar y tocar muchas áreas diferentes. A través de un mismo tablero y partiendo de diferentes dinámicas y materiales, la capacidad para trasladarlo a distintas asignaturas es muy amplia. Citando a Carmona (2007) en una

entrevista que realiza a Manuel Azuaga, miembro del equipo de coordinación del programa AulaDjaque, este afirmó «quizá lo más interesante sea su utilidad transversal. El ajedrez te permite abordar el respeto a las reglas, la igualdad de género o incluso la prevención del acoso escolar». La amplia gama de áreas en las que se puede utilizar el ajedrez como recurso educativo sigue creciendo, y con ello la investigación de qué materiales o dinámicas son mejores para un contenido u otro.

Como recurso y herramienta educativa, se observa que el ajedrez ayuda al profesorado tanto a explicar las materias como a desarrollar actividades que despierte interés en sus alumnos por las mismas. Podría decirse, que el proceso de transferencia que versa entre el ajedrez y el conocimiento académico es un proceso más específico que general. El hecho de que el profesorado tenga que elaborar material para cada área en la que desea impartirlo hace que cada actividad y dinámica este dirigida específicamente a aquellas cuestiones de la materia para las que se ha desarrollado la actividad, más que a la adquisición de un conjunto de conocimientos por el simple hecho de jugar al ajedrez. Es decir, el alumnado no adquiere una serie de competencias por jugar al ajedrez en clase, sino que adquiere competencias que se desarrollan específicamente en actividades y dinámicas a través del juego del ajedrez, y que han sido diseñadas con ese fin. Un ejemplo de esto sería, enseñar la suma y la resta a través del uso de las figuras y los cuadros del tablero. Así es como en el proceso de transferencia el profesorado y la motivación de estos es esencial, para trabajar y elaborar material mediante el ajedrez y que sea efectivo en el aula para tratar las competencias del currículum. De esta manera, el profesorado juega un papel fundamental en la incorporación del ajedrez educativo a las aulas, siendo parte esencial del mismo.

La importancia de traer el ajedrez educativo a los centros no sólo radica en cómo puede ayudar al alumnado en su desarrollo académico y emocional, sino también como una actividad que proporciona y aviva el contacto entre el profesorado y el alumnado. De esta manera, y como hemos observado, una de las cosas que más se valoran del proyecto y también por parte del profesorado, es la participación en torneos o los encuentros con otros centros. La complicidad que se genera, como se puede observar en los diferentes actos de cierre del proyecto o en las reflexiones finales, es un punto a favor de lo provechoso que resulta la participación del profesorado, las familias y el alumnado en el desarrollo del proyecto.

En cuanto al papel del profesorado, considero que mezclar los conocimientos ajedrecísticos con la pedagogía es una combinación que se puede hacer con muchos otros juegos y dinámicas, ofreciendo múltiples y variadas alternativas para la enseñanza. Habitualmente, se requiere que quienes sean encargados de llevar el ajedrez o cualquier otra actividad lúdica a las aulas, con la intención que el alumnado aprenda o adquiera los conocimientos básicos, sean personas que tengan un mínimo de formación pedagógica que les permita adaptarse a las demandas del alumnado y trasladar lo aprendido en el juego al contenido que se quiere asimilar. Como se ha mostrado con el proyecto “Educando Personitas No Campeones” y lo que reflejan aquellos profesores y profesoras que lo han llevado a cabo, los conocimientos en el juego no son imprescindibles para llevar a cabo el proyecto, ofreciendo esto flexibilidad y confianza para aquel profesorado que no conoce el juego. Ser flexibles e imaginativos más que ser buenos ajedrecistas o saber jugar al ajedrez es fundamental para este proyecto. Esta característica de maleabilidad que proporciona autonomía al profesorado en sus propias áreas y en las maneras en las que quieren adaptar el ajedrez a las mismas, siendo protagonista de lo que se está llevando a cabo en su aula, pues sale de su propia adquisición de nuevos conocimientos y habilidades en el ajedrez educativo. Además la adaptación que el profesorado realizará de los materiales y recursos será más realista a las demandas y necesidades de su alumnado que si el proyecto fuera impuesto desde el exterior sin posibilidad de modificación.

Desde el departamento de orientación considero importante que el profesorado adquiera autonomía e imaginación con respecto a cómo desarrolla sus clases, o que cuestione las maneras en las que se relaciona con el alumnado. Esta capacidad es lo que le permite observar con más detenimiento aquellas necesidades que manifiestan su alumnado y cómo buscar soluciones a las mismas. El departamento de orientación se ha considerado muchas veces un lugar de consejo y espacio para la ayuda, en mi opinión personal creo que también esto debe partir del profesorado mismo, y es el propio departamento el que, promoviendo este tipo de proyectos innovadores, podría germinar una semilla que hiciera crecer en el profesorado más autonomía, más compromiso y más capacidad de reflexión sobre sus propias prácticas.

Realizar este proyecto es al fin y al cabo salir de lo convencional o de las formas en las que se han impartido las clases durante mucho tiempo para dar cabida a una

experiencia nueva y enriquecedora. Sin la intención de que nazcan ajedrecistas profesionales se puede llevar el ajedrez a las aulas y diferentes asignaturas con la ilusión de que sea un puente para llegar al otro lado de la formación, de una manera diferente e innovadora, y donde profesorado y alumnado se convierten en creadores y protagonistas del aprendizaje.

### **Conclusiones**

El ajedrez educativo se presenta como una oportunidad para el profesorado de cambiar sus prácticas y elaborar nuevos materiales en los que es fundamental una transferencia específica, es decir, generar materiales que mediante el ajedrez trabajen diferentes competencias del currículum académico. El interés y la motivación del profesorado son puntos fundamentales para el desarrollo del proyecto, considerando este colectivo a su vez, la necesidad de realizar convivencias y torneos con otros centros. Los centros participantes manifiestan en la valoración y evaluación del proyecto “Educando Personitas No Campeones” que el ajedrez es un recurso educativo útil, versátil y de gran ayuda para el desarrollo del currículum de Educación Primaria.

## Referencias bibliográficas

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *The Spanish journal of psychology*, 15(2), 551-559.
- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2016). Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y sociopersonales de los escolares. *Universitas Psychologica*, 15(1), 165-176.
- Amigo, J. F., & Porcar, M. R. P. (2009). TIC para enseñar y jugar al ajedrez. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (14).
- Bart, W. M. (2014). On the effect of chess training on scholastic achievement. *Frontiers in psychology*, 5, 762.
- Bikova, R. (2017). Rusia quiere convertir el ajedrez en una asignatura obligatoria para los niños y niñas. Lugar de publicación: *Russia Beyond*. <https://es.rbth.com/educacion/79543-rusia-quiere-convertir-ajedrez-asignatura>
- Bilalić, M., McLeod, P., & Gobet, F. (2008). Why good thoughts block better ones: The mechanism of the pernicious Einstellung (set) effect. *Cognition*, 108(3), 652-661.
- Carmona, L. P. (2007, 20 de septiembre). El ajedrez se instala en las aulas como herramienta pedagógica. *Córdoba*. Recuperado de [http://www.diariocordoba.com/noticias/educacion/ajedrez-instala-aulas-herramienta-pedagogica\\_1172664.html](http://www.diariocordoba.com/noticias/educacion/ajedrez-instala-aulas-herramienta-pedagogica_1172664.html)
- Chase, W. G., & Simon, H. A. (1973). Perception in chess. *Cognitive psychology*, 4(1), 55-81.
- Christian, J., & Lyman, H. B. (1981). *Chess and cognitive development*. Massachusetts
- De Groot, A.D. (1946). *Het denken van den Schaker, een experimenteel-psychologische studie* [The thinking of the chess player: an experimental - psychological study]. Doctoral Thesis, University of Amsterdam. Amsterdam,

Holland.

Retrieved

from

[http://www.dbnl.org/tekst/groo004denk01\\_01/groo004denk01\\_01.pdf](http://www.dbnl.org/tekst/groo004denk01_01/groo004denk01_01.pdf)

- De Groot, A.D. (1965). *Thought and choice in chess*. The Hague, The Netherlands: Mouton and Co Publishers.
- Ferguson, R. (1995, January). Chess in education research summary. In *Chess in Education A Wise Move Conference at the Borough of Manhattan Community College*.
- Fernández Amigo, J., & Pallarés Porcar, M. R. (2004). Estrategias y recursos para una aproximación de la enseñanza del ajedrez a niños con NEE. *Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía*, (193), 26-33.
- Fine, R., & Benko, P. (1941). *Basic chess endings*. McKay.
- Fine, R. (1956). Psychoanalytic observations on chess and chess masters. *Psychoanalysis*.
- Frank, A. (1981). Chess and aptitudes (English translation of Frank's unpublished PhD thesis in French). *Saugus, MA: American Chess Foundation*. BYRNES, J. P. (1996). *Cognitive Development and Learning in Instructional Contexts*. Boston: Allyn and Bacon.
- García, L. (8 de Septiembre de 2017). Andalucía introduce el ajedrez en horario lectivo. El País. Recuperado de <https://elpais.com/>.
- Gobet, F., & Simon, H. A. (1998). Expert chess memory: Revisiting the chunking hypothesis. *Memory*, 6(3), 225-255.
- Gobet, F., & Campitelli, G. (2006). Educational benefits of chess instruction: A critical review. In *Chess and education: Selected essays from the Koltanowski conference* (pp. 124-143). Chess Program at the University of Texas at Dallas Dallas, TX.
- Hattie, J. A. (2009). *Visible learning: A synthesis of 800+ meta-analyses on achievement*. Abingdon: Routledge.
- Korneva, S. (2014). La histórica y exitosa tradición del ajedrez en Rusia. Lugar de publicación: *Russia Beyond*.

[https://es.rbth.com/deportes/2014/07/20/la\\_historica\\_y\\_exitosa\\_tradicion\\_del\\_ajedrez\\_en\\_rusia\\_41905](https://es.rbth.com/deportes/2014/07/20/la_historica_y_exitosa_tradicion_del_ajedrez_en_rusia_41905)

- Leontxo García: “Cataluña, referencia mundial en ajedrez educativo”. (2017, Mayo 12). Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/deportes/20170512/422526447069/leontxo-garcia-cataluna-referencia-mundial-en-ajedrez-educativo.html>
- Liptrap, J.M. (1998). Chess and standard test scores. *Chess Life*, Mach, 41-43
- Lobato, J. (2006). Alternative perspectives on the transfer of learning: History, issues, and challenges for future research. *The Journal of the Learning Sciences*, 15(4), 431-449.
- Machargo Salvador, J., Luján Henríquez, I., Ramos Herrera, S., & García del Rosario, D. (2002). El ajedrez como recurso educativo para el desarrollo psicológico. *Evaluación e intervención psicoeducativa*, 1(8-9), 111-127.
- Maizal, J.J., Monreal, M., y Tello, J. (s.f.) *Ajedrez a la escuela*. Recuperado de <https://www.ajedrezalaescuela.eu/>.
- Margulies, S. (1996). The effect of chess on reading scores. *New York: Chess-in-the-schools*.
- Ortega, R. (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla, Diada.
- Sala, C. (2016). *Los primeros pasos en el ajedrez*. Parkstone International.
- Sala, G., & Gobet, F. (2017). Does chess instruction improve mathematical problem-solving ability? Two experimental studies with an active control group. *Learning & behavior*, 45(4), 414-421.
- Sallán, J. G., & Amigo, J. F. (2010). Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez. *Tendencias pedagógicas*, (15), 57-90.
- Wall, Bill. (2014). Alfred Binet and Chess. Lugar de publicación: *Chess Maniacs*. <http://www.chessmaniac.com/alfred-binet-and-chess/>

## Anexos

### ANEXO 1. CUESTIONARIOS

#### 1.1 VALORACIÓN INICIAL

#### EDUCANDO PERSONITAS, NO CAMPEONES

#### EVALUACIÓN INICIAL

Nombre y Apellidos:

Centro:

El objetivo de este cuestionario es poder tener una visión global del punto de partida de los docentes y centros participantes del proyecto. Para que este objetivo pueda ser alcanzado es necesario que respondas con absoluta *sinceridad*.  
Los datos serán confidenciales.

---

#### 1. ¿Por qué te has decidido a participar en este proyecto?

- Porque llevo tiempo trabajando en esta línea educativa
- Porque he trabajado ajedrez más centrado en el tablero
- Por iniciativa del centro
- Por conocer otras experiencias educativas
- Por trabajar en nuevos proyectos de innovación
- Por otros motivos:

#### 2. Para que sirva de referencia señala:

##### ¿Qué nivel de conocimientos posees de contenidos ajedrecísticos?

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

##### ¿Qué nivel de conocimientos posees de contenidos de ajedrez educativo?

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

#### 3. Desde que área o áreas has abordado el proyecto.

- Matemáticas
- Lengua castellana y literatura
- Educación Artística
- Ciencias sociales
- Ciencias de la naturaleza

- Educación física
- Lengua extranjera
- Educación emocional y para la creatividad
- Otras:

**4. ¿Has elaborado materiales de ajedrez en alguna ocasión para llevar a cabo actividades en el aula?**

1. SI                                      2. NO  
¿Cuáles?

**5. Antes de empezar a trabajar con el ajedrez como herramienta educativa reflexiona y contesta estos aspectos.**

**En cuanto al profesorado**

- *¿Qué interés ha despertado en ti la participación en este proyecto?*

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto

- *¿Crees que te servirá de innovación en el aula?*

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto

**En cuanto al alumnado**

- *¿Qué interés crees que despertará en el alumnado la práctica del ajedrez educativo?*

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto

**6. ¿Con qué dificultades crees que te vas a encontrar en desarrollo del proyecto?**

--

**7. ¿Qué fortalezas valoras que tienes para el desarrollo del proyecto?**

--

**8. Si lo crees conveniente plantea alguna propuesta que te gustaría que se contemplara en el proyecto.**



Muchas gracias por el tiempo que le has dedicado a este cuestionario.

## 1.2 VALORACIÓN FINAL

### EDUCANDO PERSONITAS, NO CAMPEONES VALORACIÓN FINAL

*Nombre y Apellidos:*

*Centro:*

El objetivo de este cuestionario es poder tener una visión global del desarrollo del proyecto en los distintos centros. Para que este objetivo pueda ser alcanzado es necesario que respondas con absoluta *sinceridad*.

Los datos serán confidenciales.

---

#### 1) Desde que área o áreas has abordado el proyecto.

- Matemáticas
- Lengua castellana y literatura
- Educación Artística
- Ciencias sociales
- Ciencias de la naturaleza
- Educación física
- Lengua extranjera
- Educación emocional y para la creatividad
- Otras:

#### 2) ¿Se han realizado algunas de estas acciones relacionadas con el proyecto de ajedrez en el centro?

- |                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Elaboración de materiales | 2. Participación en torneos |
| 3. Actuaciones/Eventos       | 4. Clausura del proyecto    |
| 5. Recopilación fotos/vídeos | 6. Encuentros entre centros |
| OTRAS _____                  |                             |

#### 3) Casi finalizando este proyecto, te pedimos que valores los siguientes aspectos. Marca con una X.

##### En cuanto al profesorado

- *¿Qué interés ha despertado en ti?*

Muy bajo	Bajo	Alto	Muy alto



## ANEXO 2. CENTROS PARTICIPANTES

### CURSO 2016/2017

- CEIP Granadilla de Abona
- CEIP Armeñime
- CEO Bethencurt y Molina (Barranco Hondo)
- CEIP Tome Cáno (Santa Cruz)
- CEIP Nuestra Señora de la Concepción (La Orotava)
- CEIP Teófilo Pérez (Tegueste)
- CEIP Maximiliano Gil Melián (Tacoronte)

### CURSO 2017/2018

- CEIP Valverde
- CEIP EMETERIO GUTIÉRREZ ALBELO-AGUA GARCÍA
- CEIP Ernesto Castro Fariña (Los Naranjeros)
- CEIP Prácticas Aneja E.U.P (La Laguna)
- CEIP Mariela Cáceres Pérez (Los Llanos de Aridane) (La Palma)
- CEIP Benito Méndez Tarajano (Arrecife)
- CEIP César Manrique Cabrera (Tahiche)
- CEIP Mararúa (Femés)
- CEIP César Manrique (Las Palmas de Gran Canaria)
- EEI Almirante Antequera (Las Palmas de Gran Canaria)
- CEIP Agustín Espinosa (Los Realejos)
- CEIP García Escámez (Santa Cruz de Tenerife)
- CEIP Froilán Hernández González (El Salto, Granadilla de Abona)

- CEIP La Estrella (Las Galletas)
- CEO en Vilaflor (Vilaflor)

