



David Escobar

La práctica del ajedrez, con más de 1500 años de historia documentada, es mucho más que un simple juego divertido y su relación con los procesos matemáticos y tecnológicos son indudables.

Hablamos con David Escobar, Ingeniero en Informática de formación y maestro de vocación y cuenta con más de 15 años de experiencia docente.

La incorporación de la práctica del ajedrez en los centros escolares, es cada vez más habitual, ya que contribuye muy positivamente en el desarrollo del alumnado. Actualmente, ya está incorporado como asignatura curricular en muchos colegios de diferentes países, con grandes resultados educativos y sociales.



¿Qué beneficios aporta el ajedrez en las aulas?

El ajedrez es útil para enseñar las habilidades **STEM**, un acrónimo inglés, que en español se denomina **CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas)**, su aplicación se recomienda a edades muy tempranas.

Con ejercicios de psicomotricidad en un tablero de ajedrez gigante, así como el uso de las nuevas Tecnologías y conceptos básicos de matemáticas, orientación e ingeniería.

Hace años, que estas disciplinas son consideradas fundamentales para las sociedades, las cuales avanzan a un alto ritmo de innovación y que contribuyen a una mayor competitividad y mejoran la calidad de los resultados académicos.

Además, el ajedrez desarrolla diferentes competencias, entre ellas la digital mediante su uso como herramienta para mostrar procesos y contenidos, el alumnado creará, reflexionará y resolverá problemas a través de medios digitales.

¿Cómo se puede poner en práctica el ajedrez en las aulas?

Hoy en día, hay a disposición de la comunidad educativa todo lo necesario para la implantación del ajedrez de una forma real y efectiva. No solo libros físicos, adaptados a los diferentes niveles, sino también una gran parte digital.

BENEFICIOS DEL AJEDREZ EDUCATIVO. AJEDUCA





En nuestro caso, con el proyecto AJEDUCA, esos medios son, una APP para conocer y diseñar las piezas de ajedrez, programa para jugar contra el ordenador, vídeos 3D y más de 1.000 ejercicios para pizarras digitales.

Entre los ejercicios para las PDI, destacamos puzzles, series con valores, buscar iguales, diferenciar entre redondo y cuadrado, grande y pequeño, así como izquierda y derecha. Por otra parte, existen entre los múltiples ejercicios más ajedrecísticos, podemos destacar un tablero mural, el de movimientos de piezas, jaques, mates, casillas rojas y ejercicios de memorias.

Es evidente que las sociedades actuales, demanda nuestro alumnado, una formación integral para crearlos libres y responsables, que sepan adaptarse rápidamente a los cambios presentes y futuros. Evidentemente el ajedrez se adapta perfectamente a esta necesidad, debido que en cada movimiento todo cambia.

Las nuevas tecnologías y el ajedrez tienen un vínculo indudable, que permite también desarrollar una competencia ideal para el futuro como la de Aprender a aprender.

Todo ello implica, un uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar e intercambiar información.

Además, utilizando el ajedrez, todo se realiza de forma lúdica y divertida, que es uno de los métodos más eficaces para aprender, y con una utilización sistemática, transversal e interdisciplinar, los resultados son apreciables a corto plazo.

Además, utilizando el ajedrez, todo se realiza de forma lúdica y divertida, que es uno de los métodos más eficaces para aprender, y con una utilización sistemática, transversal e interdisciplinar, los resultados son apreciables a corto plazo.

¿Dónde podemos ver ejemplos prácticos de cómo aplicar la práctica del ajedrez en las aulas?

La WEB del Proyecto es www.ajeduca.es

Además, hay varios videos disponibles en Youtube para ver experiencias concretas:

Vídeo 3D del Caballo AJEDUCA

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=x6-Tp7DU4ME8>

Vídeo 3D Colocar las piezas

https://www.youtube.com/watch?v=lbkecl_IC4k

Vídeo 3D la Torre AJEDUCA

<https://www.youtube.com/watch?v=PA9fRJdz5bc>

Amigos del 10 matemáticas y ajedrez

<https://www.youtube.com/watch?v=CF81KkINPMc>

Programa para jugar al ajedrez.

<https://scratch.mit.edu/projects/209241027>

