

VIII CONGRESO VIRTUAL DE AJEDREZ Y EDUCACIÓN

Las “otras” transversalidades del ajedrez



AJEDREZ AKERU METODOLOGÍA EN AJEDREZ EDUCATIVO

MANUEL MONTERO KIESOW-VIRCHOW

ESCUELA DE AJEDREZ AKERU

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU



OBJETIVO GENERAL

En esta ponencia quiero mostrar como trabajamos desde nuestra escuela de ajedrez Akeru, el ajedrez a nivel educativo en el aula.

Nuestro objetivo fundamental es fomentar los **valores**, educar las **emociones** y construir **habilidades sociales** a través de los recursos que nos ofrece el ajedrez. Queremos formar personas además de ajedrecistas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Utilizar para todo lo anteriormente expuesto los múltiples recursos que nos proporcionan, tanto el propio ajedrez, como otras materias transversales que serán unas grandísimas herramientas a nivel educativo.

Sumar todos estos recursos no solo formarán, sino que incidirán positivamente en un aumento de la predisposición y motivación del alumno para asistir a clase. Me divierto y además aprendo.

Estructura de la clase

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

Divido la clase en 3 partes como si se tratara de una partida; apertura, media clase y final. En cada parte utilizo diferentes recursos para mantener al alumno concentrado y motivado.

Utilización de materias transversales y/o curiosidades relacionadas con el ajedrez

Apertura

Media clase

En esta parte trabajaríamos la parte propia del ajedrez.

Utilizamos juegos que les permitan aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez

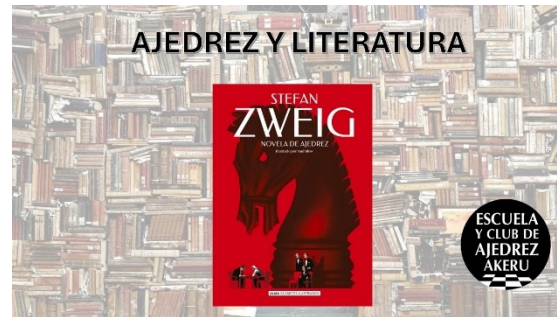
Final

ESTRUCTURA DE LAS CLASES

APERTURA: EL COMIENZO DE LA CLASE

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

- ✓ Comenzamos las clases viendo contenidos que tienen que ver con el ajedrez a nivel transversal: animaciones, curiosidades del ajedrez, ajedrez y cine, pintura, literatura, etc. Les acerca al ajedrez desde una perspectiva mucho más global.



ESTRUCTURA DE LAS CLASES

MEDIA CLASE: MEJORANDO FUNDAMENTOS Y JUEGO



- ✓ En esta parte de la clase aprendemos los fundamentos propios del juego de ajedrez. Trabajamos táctica, estrategia, aperturas, finales y todo el contenido necesario para que el alumno mejore su comprensión del ajedrez y su juego.



ESTRUCTURA DE LAS CLASES

FINAL: APRENDO JUGANDO Y ME DIVIERTO



- ✓ En la parte final de la clase, que unas veces será más larga y otras más corta, empleamos multitud de juegos y recursos para que jueguen aprendiendo. No es jugar una simple partida sino trabajar aspectos importantes del juego mientras juegan.
- ✓ En esta parte empleamos juegos de creación propia y otros desarrollados por otras personas. En las siguientes diapositivas mostraré fundamentalmente algunos desarrollados por nosotros. Muchos de los minijuegos que utilizamos son sobradamente conocidos y por eso incidiré en los propios.
- ✓ La utilización de un juego u otro va a depender del tiempo que quede, del número de alumnos y de la predisposición de la clase para unos u otros juegos.

AKERU TARGET CHESS

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

Objetivo general del juego: aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez, a la vez que potenciar la coordinación óculo manual y la motricidad.

- ✓ Desde el momento en que el niño se **compromete** a jugar y acepta las reglas del juego, tiene la **responsabilidad** de aceptar cualquier resultado, favorable o desfavorable, que se dé durante la partida.
- ✓ Es un juego donde además de poner en práctica los conocimientos que vamos adquiriendo sobre el juego del ajedrez, tendrán que trabajar la motricidad y la coordinación, que podrá añadir un factor extra de dificultad y con ello un posible aumento de la **frustración** durante el juego.



JUEGO CREADO POR MANUEL MONTERO KIESOW



AKERU QUIZ CHESS

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

Objetivo general del juego: aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez.

- ✓ A través de este juego aprenderemos a reconocer patrones de mates básicos y finales de partida. En cada turno se tira el dado y en función de la casilla en la que se cae se realiza una acción u otra. Se juega como si fuera una partida normal de ajedrez, pero condicionada a realizar diferentes pruebas que afectarán al desarrollo de la misma.



JUEGO CREADO POR MANUEL MONTERO KIESOW



AKERU BANZAI CHESS

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

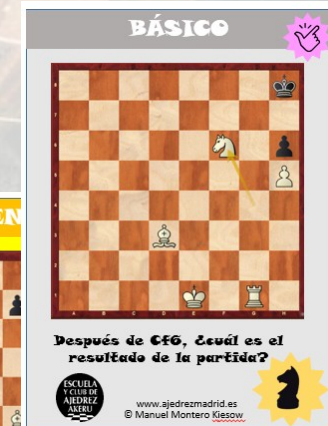
Objetivo general del juego: aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez.

- ✓ Se empieza jugando una partida de ajedrez con las reglas normales. En el momento en que se produce una captura de cualquier pieza, se coge una carta del mazo correspondiente que en caso de ser respondida correctamente le reportará al que la ha contestado el número de puntos que se irán acumulando y con ellos podrán comprar piezas previamente eliminadas o eliminar piezas de su adversario.



VALOR DE LAS PIEZAS COMPRA O ELIMINACIÓN	
	9 PUNTOS
	12 PUNTOS
	12 PUNTOS
	15 PUNTOS
	20 PUNTOS

www.ajedrezmadrid.es
© Manuel Montero Kiesow



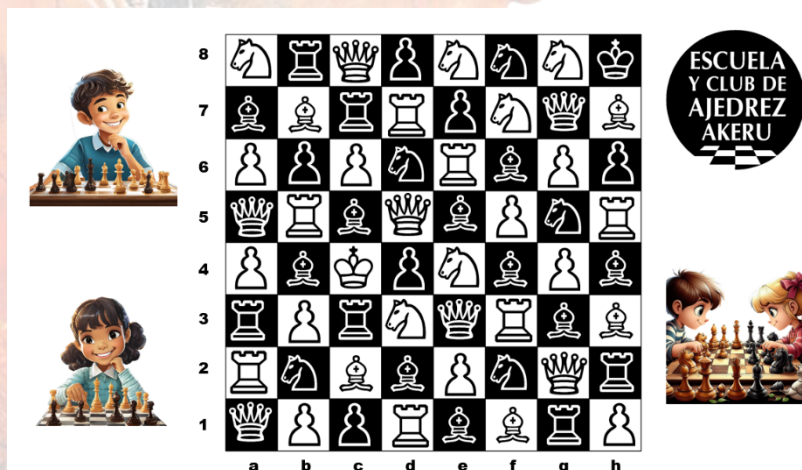
JUEGO CREADO POR MANUEL MONTERO KIESOW

AKERU CHESS TABLE

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

Objetivo general del juego: aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez y además utilizarlo junto con otros juegos.

- ✓ Debajo de las 64 casillas del tablero hay una pregunta relativa al ajedrez que se deberá responder, bien individualmente o por equipos.
- ✓ Akeru Chess Table nos servirá de complemento a otros juegos que realizamos en clase, como por ejemplo con el Ocachess*, Akeru Target Chess, Akeru Banzai Chess o Akeru Quiz Chess.



ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU



Juegan negras
¿Capturarías
el peón de b3?



Encuentra 2
Términos de
Ajedrez en
30 segundos

A	L	F	I	L	X	D	O	L	H
D	Y	N	U	E	A	N	I	E	R
L	I	B	A	J	R	P	R	C	N
H	P	.	.	.	.	.	.	.	.
T	F	.	.	.	.	.	.	.	.
O	B	.	.	.	.	.	.	.	.
R	J	.	.	.	.	.	.	.	.
R	V	.	.	.	.	.	.	.	.
E	R	.	.	.	.	.	.	.	.
T	C	.	.	.	.	.	.	.	.



Cómo se llama cuando un
peón alcanza el otro
extremo del tablero y se
cambia por otra pieza

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

JUEGO CREADO POR MANUEL MONTERO KIESOW

*Ocachess creado por Miguel A. Malo y Pilar Cordero

AKERU OBJETIVO OCULTO

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

Objetivo general del juego: aprender y mejorar el conocimiento del juego de ajedrez y pensar como realizar estrategias basadas en objetivos concretos.

- ✓ Se juega una partida de ajedrez normal pero antes de empezar se coge al azar una carta de objetivo. Ganará el primer jugador que complete el objetivo que le ha tocado. Para ello deberá realizar una estrategia de juego basada en lo que tiene que conseguir. Les ayuda a pensar de una manera más estructurada y pudiendo salir del convencionalismo de una partida normal.



JUEGO CREADO POR MANUEL MONTERO KIESOW



1. CAPTURAR 1 TORRE
2. CAPTURAR 1 ALFIL
3. TENER 4 PEONES QUE ME HAYAN CAPTURADO



1. HABER HECHO ENROQUE LARGO
2. CAPTURAR 1 ALFILE
3. CAPTURAR 3 PEONES



1. CAPTURAR PEÓN DE F Y G
2. CAPTURAR 2 ALFIL
3. TENER 4 PEONES QUE NO ME HAYAN CAPTURADO



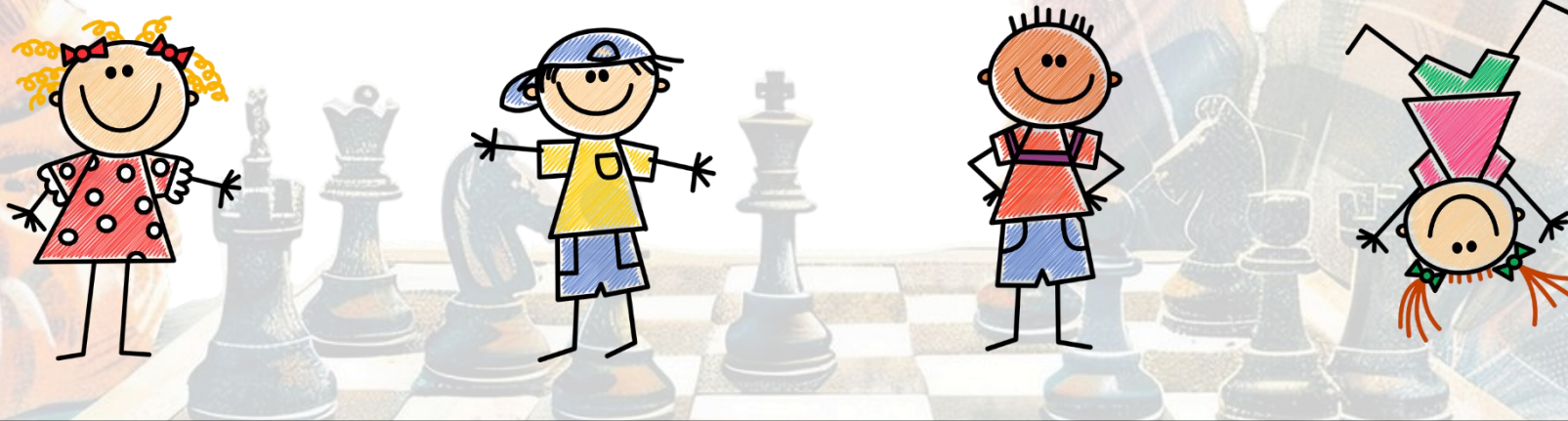
1. HACER JAQUE MATE



CONCLUSIONES

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

- Si fomentamos los **valores** y educamos las **emociones**, los niños construirán **habilidades** que le permitirán relacionarse de manera más efectiva.
- Una buena **metodología** en la enseñanza del ajedrez es fundamental tanto para la adquisición de conocimientos como para la formación integral del alumno.
- Las **materias transversales** juegan un papel fundamental en la adquisición de estos conocimientos. Además, suponen una valiosa herramienta para el docente que le ayudará no solo a formar al alumno sino también a que esté más motivado y comprometido en las clases.



BIBLIOGRAFÍA

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU

- Amores, S.; Fernández Amigo, J.; García del Rosario, A,D, y Prió, J, (2017). Preajedrez creativo. Balàgium editors.
- Coronado Colorado, M. (2012) Educar en valores en educación infantil. TFG
- Del Río, S. (2023). Juegos reunidos de ajedrez educativo. Gráficas RITO
- Ellis, A. (1958) Rational Psychotherapy. The Royal of General Psycology 59: 35-49. New York
- Fernández Amigo, J. (2016) Las transversalidades del ajedrez. Balaguer: Balàgium editors.
- Fernández Amigo, J.; Prió, J. (2020). La gamificación en el ajedrez. Balàgium editors.
- Fernández Amigo, J.; Monreal, M.; Prió, J. (2021). Preajedrez creativo. Balàgium editors
- Fernández Amigo, J. (2025). Mates curriculares. Editorial Chessy.
- Goleman, D. (1999) Inteligencia emocional. Lleida: Círculo de Lectores.



MANUEL MONTERO KIESOW-VIRCHOW

ESCUELA
Y CLUB DE
AJEDREZ
AKERU



Formación Superior en Ajedrez Educativo y Social. Universidad de Alcalá de Henares

Monitor. Federación Madrileña de Ajedrez

Profesor Europeo de Ajedrez Escolar (School Chess Teacher). European Chess Union

Coordinador Europeo de Ajedrez Escolar (School Chess Coordinator). European Chess Union - Federación Española de Ajedrez

School Chess Certificate. European Chess Union - Federación Española de Ajedrez

Árbitro Autonomico Federación Madrileña de Ajedrez

Curso de Psicología Aplicada en Ajedrez. Federación Española e Iberoamericana de Ajedrez

Director de la escuela y club de ajedrez Akeru

Miembro de ajEdu (Red internacional de ajedrez y educación)

ajedrezmadrid.es info@ajedrezmadrid.es