

ESPACIOS DE  
COMUNICACIÓN



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

**21 y 22 de septiembre de 2018**

**PALACIO DE CONGRESOS ZARAGOZA**

**Educando emociones a  
través del Ajedrez educativo**

 **GOBIERNO  
DE ARAGON**



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

## COMUNICACIÓN DE PRÁCTICA DE AULA

### Educando emociones a través del Ajedrez educativo

Miriam Monreal Aladrén

Coordinadora del programa Ajedrez en la Escuela de Aragón. Psicopedagoga, maestra y profesora de Didáctica del Ajedrez en la Facultad de Educación de Zaragoza.

### RESUMEN

¿Qué es lo que aporta el ajedrez a nuestro alumnado? Mejora diversas competencias clave pero sobre todo les enseña a controlar su impulsividad y a gestionar adecuadamente sus “emociones automáticas”. No puede existir un buen jugador de ajedrez que no haya desarrollado, o no disponga de la capacidad de controlarse emocionalmente.

A través de la repetición y la práctica, se asientan los hábitos que potencian el trabajo del cerebro en los jugadores. El cerebro emocional hace continuamente sugerencias al cerebro racional: propone sensaciones, impresiones, intuiciones, todo ello es muy vago y cuenta con poca profundidad. Afortunadamente el cerebro racional tiene una cierta capacidad para cambiar esta manera de trabajar y puede programar la memoria para obedecer una orden que anula las respuestas habituales, y el ajedrez es un ejercicio fabuloso para modelar esta interacción puesto que en una partida de ajedrez se suceden de media entre 40 y 60 decisiones en contextos y tiempos diferentes.

A lo largo del desarrollo de una partida de ajedrez, y sea cual sea el resultado final, intervienen una serie de habilidades emocionales (euforia, tristeza, irritabilidad, inquietud...) sobre las que es necesario incidir desde el punto de vista educativo. Por eso, el ajedrez es para nosotros una excelente herramienta para educar y mejorar la inteligencia emocional.

**PALABRAS CLAVE:** ajedrez educativo, emociones, valores, innovación.

## 1. Presentación

Actualmente la educación no solamente se dedica al desarrollo de las competencias cognitivas, sino por otros aspectos de la conducta humana, como pueden ser las acciones, los pensamientos y los afectos, que forman parte de la educación integral de los alumnos. Llegados a este punto, referimos al lector a la consulta del documento de la OCDE sobre la adquisición de las Competencia Básicas<sup>1</sup>, que plantea: “El Saber”, “El Saber Hacer” y “El Saber ser o estar” de las personas.

Para conseguir este objetivo es importante transmitir conductas adecuadas por parte de padres y educadores. Si manifestamos a nuestros hijos una fuerte carga afectiva, sus aprendizajes serán más eficaces, con mayor concentración, con una sólida autoestima y seguros de sí mismos.

El primer paso para desarrollar la inteligencia emocional es saber identificar las emociones básicas propias y captar signos de expresión emocional en los demás.

El abanico de emociones se aprende en los primeros meses de vida y su manifestación se produce de menor a mayor complejidad a lo largo de la infancia. Veamos, sintéticamente su evolución.

Goleman (1995) define la inteligencia emocional como **“una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos y engloba habilidades como el control de impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía y la agilidad mental, entre otras”**. Es ahí donde queremos enmarcar la experiencia que aquí compartimos.

**“Si pudiéramos observar el interior de la cabeza de un jugador de ajedrez, encontraríamos ahí un mundo lleno de sentimientos, imágenes, ideas, emoción y pasión”**. Alfred Binet (1857-1911), pedagogo y psicólogo francés.

Por lo que con esta experiencia queremos mostrar la estrecha relación entre la educación emocional y la implementación del ajedrez educativo en nuestros centros.

## 2. Objetivos

A continuación enunciamos los objetivos que perseguimos desarrollar con el Ajedrez Educativo relativos a la Educación Emocional:

- Promover la honestidad y la integridad del alumno al cumplir las normas del juego.
- Comprender la estrategia del oponente e interpretar sus emociones para anticiparse a sus iniciativas y acciones.
- Incrementar la autoestima y seguridad del alumno para aprender y enfrentarse a nuevos retos.
- Aprender a controlar sus sentimientos de frustración e ira ante la derrota.
- Detectar y analizar errores para aprender de ellos
- Fomentar la iniciativa para crear nuevas estrategias de juego
- Potenciar el trabajo en equipo desarrollando habilidades sociales positivas

<sup>1</sup> <https://goo.gl/LaggKu>

### 3. Contextos de aplicación

El proyecto de Ajedrez a la Escuela se enmarca dentro del Departamento de Innovación de Educación del Gobierno de Aragón. Actualmente están inscritos 160 centros educativos de toda la comunidad. En los que más de la mitad ya desarrollan ajedrez educativo en horario lectivo.

Surge en el año 2007 donde el ajedrez es concebido como un recurso educativo para trabajar:

- Objetivos de desarrollo intelectual.
- Objetivos de desarrollo personal y de formación del carácter.
- Objetivos de educación social y deportiva.
- Objetivos culturales y de ampliación de conocimientos.
- Otra forma de aprovechar el tiempo de ocio.

No se buscan campeones sino potenciar el desarrollo integral de nuestros alumnos.

Las **actuaciones** que conlleva la implicación de los centros educativos en el programa tienen esta dinámica: Al principio del curso escolar se ponen en marcha los seminarios de ajedrez en Huesca, Zaragoza y Teruel: se realizan 4 ó 5 reuniones donde se comparten experiencias de los centros, formación, coordinación de torneos intercentros,.. A ese seminario acuden los coordinadores del programa de ajedrez de cada centro inscrito.

Las actividades aquí planteadas se aplican en los centros del programa en mayor o menor medida dependiendo de si se realiza ajedrez curricular o no.

Vamos a mostrar a continuación algunas actividades desarrolladas en distintos centros adscritos al programa.

### 4. Aplicación y resultados

#### 4.1. Aplicación en Infantil

##### 4.1.a. Para estimular la comunicación e incentivar la escucha trabajamos:



“Cuentos de ajedrez”: El país de Vainilla y Chocolate<sup>2</sup> es un excelente cuento para iniciarles en el juego y un magnífico recurso para trabajar la escucha y la expresión oral. Después de escucharlo, nos contarán que es lo que más les ha gustado, que pieza les ha llamado más la atención y por qué... <https://goo.gl/R9agDw>

- **Chess who is it? (¿Quién es quién en el ajedrez?)**. Los alumnos han de adivinar la pieza y el color de la tarjeta de su rival. Aprenden a hacer preguntas y a escuchar las respuestas de sus compañeros. Además interiorizan la representación iconográfica de las piezas de ajedrez, refuerzan el aprendizaje inicial sobre el movimiento y las formas de capturar de cada pieza de ajedrez, desarrollan la creatividad y el ingenio a la hora de formular preguntas que puedan hacer descartar más piezas para adivinar antes la pieza y color de la tarjeta del otro jugador. Y finalmente se familiarizan con el nombre de las piezas de ajedrez en inglés al estar los nombres en inglés de cada pieza al pie de la tarjeta.

<sup>2</sup> Este cuento forma parte del proyecto: Ajedrez en el aula de la colombiana Adriana Salazar Varón. (Adaptación realizada del mismo)

<sup>3</sup> El autor de este interesante juego es Rubén Crespo Gómez, monitor Provincial de Toledo por la Federación de Ajedrez de Castilla La Mancha (FACLM). Es además Monitor Nacional Base por la Federación Española de Ajedrez (FEDA). Esta aportación se incluirá en el libro La gamificación en el ajedrez de Balàgum editors de inminente publicación.



- **“Bingo”** con las piezas de ajedrez. Están atentos a las piezas nombradas y deben controlar el impulso para levantar la mano cuando lo completan. En el post JUGAMOS AL BINGO DE AJEDREZ<sup>4</sup> <https://goo.gl/CV29Qy> de la página Ajedrez a la escuela lo presentan así:

*“Hoy os traigo otra excelente gamificación de ajedrez educativo ¿Cómo se llama la pieza que salta de un color a otro del tablero? ¿Y cuál es la más importante? ¿Las recuerdas todas? Tanto si queremos presentar las piezas de ajedrez como si queremos comprobar que conocen todos sus nombres y dibujos, jesta actividad nos viene de perlas!*

*El bingo de ajedrez nos ofrece la posibilidad de relacionar las piezas del juego de mesa y/o del tablero mural con sus dibujos, ya que podemos encontrarnos piezas diferentes según los juegos que utilicemos y es bueno reconozcan sus diferentes modelos.”*



#### 4.1.b. Para fomentar una autoestima positiva y autonomía:

- **“Toca y adivina”**: A través del tacto deben adivinar la pieza que tocan. Les encanta y si aciertan les hace que se sientan seguros y quieran seguir aprendiendo y hacerlo sin ayuda. Se busca la emoción por adivinarlo, que aprendan a esperar turno, solidaridad entre los compañeros... Se les pueden plantear preguntas del tipo: ¿Si lleva cruz qué pieza es?, ¿qué pieza tiene la cabeza gorda?... En la ilustración se puede observar la cara de sorpresa e intriga de uno de los jugadores.



Dos alumnos del CEIP Marie Curie de Zaragoza jugando al Toca y adivina

<sup>4</sup> Aportación de Juan José Mairal, profesor del Colegio Santa Ana de Sabiñánigo (Huesca).

- **“¿Quién se ha ido?”**. Enseñamos tres piezas, cierran los ojos y quitamos una ¿cómo se llama la pieza que falta? Después lo hacemos con cuatro piezas... y así vamos aumentando el número, para dificultarlo. Deben de controlar el impulso al levantar la mano para responder, no enfadarse por no poder dar la respuesta...Este juego les engancha y además de trabajar su atención, concentración y memoria, sienten que aprenden y mejora su autoestima.

Para potenciar las **habilidades sociales** de trabajo en equipo, aprender a perder o/y ganar y canalizar la frustración y la euforia:

- **“¿Quién soy?”**. Repartimos las piezas y cada uno va diciendo el nombre de la que le toca. Se juntan los que tienen la misma pieza y se ponen de acuerdo en que casilla tenemos que colocarlas.
- **“Memory Chess” o cómo trabajar la memoria con piezas de ajedrez**. Trabajan por parejas y deben aprender a respetar el turno y tener en cuenta lo que hacen sus compañeros. Además pretende: Favorecer los procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria (espacial, visual y táctil), mejorar la concentración, fomentar el desarrollo del lenguaje oral, estimular el desarrollo de la motricidad fina, familiarizarse con el nombre de las piezas de ajedrez en inglés. Para saber más de esta ludificación del ajedrez <https://goo.gl/3zKErz>



- **“Dominó Chess”. Tres versiones para trabajar en el aula:** Este juego está especialmente indicado para niños de etapa de Educación Infantil y persigue como objetivos: Conseguir colocar todas las fichas del dominó de forma adecuada con las reglas del juego, aprender la representación iconográfica de las piezas de ajedrez, familiarizarse con las diferentes piezas del ajedrez y aprender a respetar las normas del juego.



El dominó de Rubén Crespo.

Más información sobre estas versiones del dominó del ajedrez, así como reglas, desarrollo del juego y materiales, aquí <https://goo.gl/4mb45D>

5 Esta gamificación de ajedrez educativo, creada por Rubén Crespo Gómez.

- **“Jengachess”** o el equilibrio de la piezas de ajedrez

JengaChess es una adaptación del Jenga, juego manipulativo que a la mayoría de los peques les encanta. Esta innovadora propuesta de Migue Malo Quirós<sup>6</sup> nos permite trabajar la motricidad fina, el cálculo y la lógica jugando y divirtiéndonos.



Migue me comentó que la idea le surgió observando a los peques. De todos es sabido la gran tendencia innata de los niños cuando comienzan a jugar al ajedrez... CONSTRUIR TORRES con las piezas haciendo equilibrios imposibles...Ellos utilizan sin saber las piezas como elementos lúdicos-manipulativos. ¡¡¡Y se le encendió la bombilla!!!

Para saber más de este juego manipulativo <https://goo.gl/HNG51e>

- **“Me muevo por el tablero” como piezas de ajedrez.** Es una actividad muy utilizada en los primeros pasos del aprendizaje de la colocación y movimiento de las piezas en el tablero de suelo, con los más pequeños de Educación Infantil. Se pretende: Controlar los impulsos para esperar las indicaciones del profesor, esperar turno, observar a sus compañeros para ver si lo hacen bien... Primer acercamiento a ponerse en la piel de otra persona o pieza: es decir me convierto en Torre y debo pensar qué hacer. En el plano emocional se trata de un primer acercamiento a la empatía.



6 Miguel Ángel malo Quirós es psicólogo y creador de Ocachess



## 4.2. Aplicación en Primaria

Para estimular la **comunicación** trabajaremos la **actividad: Aprendo a describir las piezas del ajedrez.** Sobre una lámina con las siluetas de las piezas de ajedrez, se les pedirá a los alumnos que las describan de la manera más exacta posible. El profesor describirá el alfil –por ejemplo-, marcando un guión: 1. Para qué sirve. 2. Cómo es (color, tamaño,...). 3. Cómo mueve... Se puede también jugar a las adivinanzas diciendo características de la pieza para que el resto de compañeros lo puedan adivinar.

Para trabajar el **autoconocimiento** proponemos como **actividad: ¿Qué siento después de la partida?** Después de finalizar una partida de ajedrez (con alumnos que ya tengan la dinámica del juego adquirida), realizaremos un diálogo con los dos jugadores y se les plantearán cuestiones como: ¿Qué siente el ganador?, ¿qué siente el perdedor?, ¿cuál o cuáles fueron la/s peor/es jugadas del perdedor?, ¿qué hizo bien el perdedor?, ¿qué hizo mal el ganador?, ¿cuál fue la jugada más sorprendente?

Para tratar la **autonomía** realizaremos la **actividad: ¿Ya sé jugar al ajedrez?** Se presentaran en el tablero diversas posiciones: mate en 1, mate en 2... y se verá si el jugador puede realizarlos solo o necesita ayuda. Paralelamente podemos plantear temas sobre diversas posiciones sobre el enroque corto o largo, aperturas, cual es la mejor jugada...



Para fomentar la **autoestima** desarrollaremos la **actividad: Mi juego es único.** Se jugará una partida de ajedrez y a su finalización se dialogará sobre la partida, incidiendo en los aciertos y errores de cada movimiento. Lógicamente la partida ha de estar previamente anotada.

Para trabajar las **Habilidades sociales** plantearemos la **actividad: Silencio, se juega (El decálogo de las normas del ajedrez).** Se repartirán los alumnos por parejas, en disposición de jugar una partida de ajedrez, en un papel con dos columnas irán anotando a lo largo de partida: en la primera columna las acciones y actitudes positivas de su rival (saludar, estar en silencio, estar bien sentado...) y en la segunda las negativas (hablar, gritar, moverse...). Al finalizar haremos una puesta en común con toda la clase con el fin de elaborar un decálogo de normas del ajedrez.

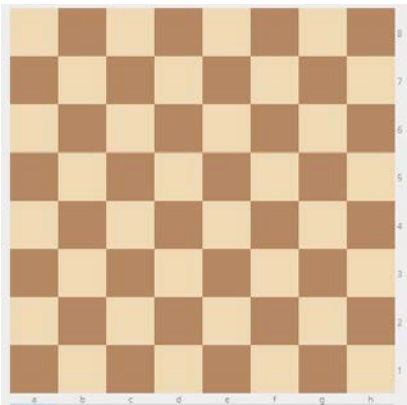
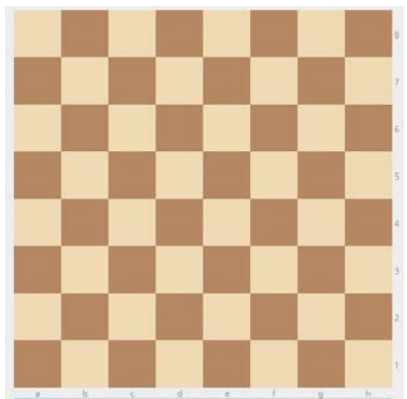




Para incentivar la **escucha** proponemos la **actividad: Ya sé escuchar al profesor**. En la clase de ajedrez, les pediremos a los alumnos que se fijen en el resto de la clase y detecten las señales de escucha activa, por ejemplo si miran al monitor, si ponen la postura adecuada, si asienten a las explicaciones, gestos que manifiesten interés... Al final se realizará un debate con toda la clase.

Para potenciar el **control del impulso** trabajaremos: Mini juegos con puzzles de posiciones de ajedrez con pocas piezas:

	<p>Aprender a ver, control del impulso y empatía (ponerme en las dos posiciones):</p> <p>Eres blancas: ¿Qué piezas puedes capturar?</p> <p>Eres negras: ¿Qué pieza hace jaque al Rey?</p> <p>Tienen que mirar y ver que piezas están defendidas o no, deben contestar cuando están seguros</p>
	<p>Ejercicio: ¿Cuántos jaques puede dar la Dama blanca en 1 movimiento? Hay que verlas todas (trabajamos el control del impulso).</p> <p>Hay 6</p> <p>¿Cuál es el mejor? ¿Por qué?</p>
	<p>Mueven blancas: El peón amenaza a dama y torre: ¿Qué capturo? Pero ¿qué ocurre después?</p> <p>Y las negras ¿qué hacen? ¿Qué ocurre luego?</p> <p>Trabajamos control del impulso y ver al rival</p>

	<p>Color de las casillas: Con las manos atrás buscar con los ojos la casilla que diga el maestro, cuando diga 3 dar una palmada si es blanca y si es negra palmada en la mesa. Se irán añadiendo dos casillas seguidas, tres...</p> <p>Deben responder cuando el maestro diga 3 no antes!</p>
	<p>Ojos cerrados: ¿De qué color es... c3? Y a 8?</p> <p>Buscar estrategias:</p> <p>En a c e g: las impares son negras y las pares son blancas</p> <p>En b d f h: las impares son blancas y las pares negras</p> <p>Deben responder cuando el maestro diga 3 no antes</p> <p>Ejercicio bueno para trabajar la memoria y la atención y el control del impulso. Primero miro, pienso y luego actuó.</p>



Para tratar la **solución de conflictos** realizaremos la **actividad: ¿Qué ha pasado en la partida?** Ante actitudes no correctas (tirar piezas, gritar, mover el tablero, levantarse de la silla...) en el desarrollo de una partida de ajedrez, se planteará a la clase cuestiones del tipo:

¿Cómo creéis que se siente...? ¿Qué creéis que ha ocurrido antes de llegar a esta situación? ¿Quién lo quiere contar? ¿Qué hacemos para solucionarlo?

El maestro define el problema: Así que el problema era que... Y la posible solución es ... Se puede plasmar en una pizarra con una tabla de doble entrada, expresando en la primera columna los problemas y en la segunda las soluciones.

Para trabajar el **pensamiento positivo** proponemos la **actividad: Blancas y negras**

En el desarrollo de las partidas de ajedrez o en su aprendizaje se dan una serie de situaciones que suelen provocar pensamientos positivos (posibilidad de ganar la partida...) o negativos (posibilidad de perder la partida...). Se trata de identificarlos y de apuntar en una tabla de dos columnas (una blanca y otra negra) las que sugieren pensamientos positivos (columna blanca), y pensamientos negativos (negra). Una vez complementadas las tablas, se efectuará un diálogo con toda la clase para ver que se puede hacer para modelar los pensamientos negativos.

Para fomentar la **asertividad** desarrollaremos la **actividad: Tengo muchas ganas de aprender a jugar a ajedrez**

Dirigida especialmente a alumnos del grupo iniciación, en las primeras sesiones. Cada alumno expresará sobre el tablero mural los movimientos de las piezas que saben hacer y la manera de capturar. El maestro planteará algunas jugadas (enroque corto y largo, tomar al paso, ...) que posiblemente los alumnos no sepan hacer. A continuación, se hará una puesta en común en la que cada uno, siguiendo un turno, expondrá ante sus compañeros aquellas jugadas que no sabe hacer. Y al final aquellas que quisieran aprender.

Para desarrollar la cooperación se puede invitar a los alumnos más avanzados a enseñarle a sus compañeros aquellas jugadas que no han aprendido.



El ajedrez es un juego y esto es el principal motor de motivación para nuestros alumnos. A través de este juego cubrimos muchas necesidades básicas en su desarrollo integral: favorece la integración y la atención a la diversidad, la relación entre chicos y chicas, posibilita abrir la escuela al resto de la comunidad educativa con campeonatos con padres, abuelos,... se puede jugar por equipos fomentando el aprendizaje cooperativo y la pertenencia al grupo. Al favorecer el desarrollo de la concentración, atención, observación, razonamiento, creatividad, memoria... estamos influyendo positivamente para que nuestros alumnos trabajen mejor en otras áreas curriculares además de usarlo como recurso transversal en las mismas.

Los alumnos no sólo respetan una serie de normas, sino que además, tienen que acostumbrarse a esperar sin molestar al rival. Ello conlleva que los alumnos que hacen ajedrez sean más disciplinados y tengan un mayor autocontrol. Se ha comprobado repetidamente que alumnos que en clase no pueden parar quietos, sufren una transformación cuando juegan ajedrez.

Mejora la autoestima de niños que en clase no van bien, pero que al iniciar una nueva actividad y no partir de ninguna carencia de base anterior, pueden demostrarse a sí mismos y a los demás su valía

## 5. Conclusiones

Queda patente la importancia de la educación emocional en la formación integral de las personas, estando presente en un número cada vez mayor de escuelas, ya que se considera beneficiosa también para los colegios y la sociedad.

Este tipo de actividades didácticas que pueden ser implementadas en el aula, ayudan a que los alumnos sientan empatía hacia sus compañeros y sean perceptivos para escuchar las ideas de los demás. El juego no solo ayuda a desarrollar las aptitudes de competencia y liderazgo; sino también la tolerancia y la empatía. Siendo estas dos, base de un mejor comportamiento escolar, evitando el bullying o disminuyéndolo.

Hay que incidir en dos características que han de tener las actividades para trabajar las emociones: la flexibilidad y adaptabilidad, para hacerlas aplicables a todos los contextos. El docente tomará como referencia las actividades propuestas y las adaptará a su grupo-clase.

Lo más importante para trabajar las emociones es que el docente vea la importancia que supone para el rendimiento en el alumno. Algo que recalca siempre Lorena García Afonso (coordinadora del programa de Ajedrez en la escuela de las Islas Canarias) en sus conferencias ***“El niño que está feliz aprende siempre mejor y más rápido, porque no tiene que estar pendiente en superar otras emociones que le desgastan en energía y esfuerzo”***.

Actualmente existen diversos métodos educativos en donde el ajedrez y las emociones son principales para lograr el ajedrez competitivo. Uno de ellos es el mexicano Peones al ataque. [www.peonesalataque.mx](http://www.peonesalataque.mx)



Así pues, ***“necesitamos recursos para controlar las emociones en situaciones de tensión; competencias emocionales para afrontar los retos profesionales con mayores probabilidades de éxito, autocontrol y bienestar; para conseguir un desarrollo pleno de la personalidad; un mayor conocimiento de uno mismo; para prevenir y superar estados de ánimo negativos”*** (Álvarez, 2001). Y esto sólo es posible con una educación emocional bien planteada.

Porque queremos que el ajedrez esté presente en la educación para innovarla, ya que el ajedrez es un magnífico gimnasio mental y emocional, por ello queremos compartir las propuestas de esta comunicación con todos los profesores innovadores, porque #COMPARTIR ES CRECER.

Y acabo con el grito de “guerra” al finalizar mis clases, cuando nos reunimos en el centro de la clase y entusiasmados exclamamos juntando nuestras manos: 1,2,3 AJEDREZ!!!



## 6. Referencias

### 6.a. Bibliográficas

Álvarez, M. (Coord.) (2001). Diseño y evaluación de programas de educación emocional. Barcelona: CISSPRAXIS Educación.

Fernández Amigo, J. (2016). Las transversalidades del ajedrez. Balaguer (Lérida). Balàgium editors.

Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Núñez, C.; Valcárcel, R. (2013). Emocionario. Madrid: Palabras aladas.

### 6.b. Artículos

Aciego, R.; Betancourt, M.; García, L. (2012). "The benefits for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren" ("Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares"). The Spanish Journal of Psychology.

Fernández Amigo, J. (2016). Ajedrez para educar emociones. El Rincón del Ajedrecista, 10, 27-41.

Fernández Amigo, J. (2017). Educando emociones con el ajedrez. Capakhine, 8, 10-17

Leciñena, C. (2018). Como aprender ajedrez jugando. Recuperado el 30 de mayo, 2018 de: <https://goo.gl/2jMNYK>

Monreal, M. (2018). Pensar y sentir a través del Ajedrez Educativo. Recuperado el 30 de mayo, 2018 de: <https://goo.gl/MMnqtQ>

### 6.c. Web

Blog: Educació emocional, una filosofia de vida

<https://goo.gl/DEpZLQ>

Emocionario

<https://goo.gl/ocDVLH>

Inteligencia emocional en ajedrez

<https://goo.gl/qQZ7Pf>

Inteligencia emocional y ajedrez educativo -unidos necesariamente-

<https://goo.gl/qcKuQ7>

La educación emocional: ¿Una nueva asignatura?

<https://goo.gl/RtZ8W5>

